

STAR WARS X-WING™

ИГРА С МИНИАТЮРАМИ

Расширение «Раб I» добавляет в игру *X-wing* новые возможности. В этом буклете описаны правила игры «Рабом I» (см. раздел «Новые правила»), а также новая миссия с участием этого корабля.

За исключением особых правил, описанных ниже, все корабли, карты и жетоны в этом расширении следуют правилам базовой игры. Корабли и карты в этом расширении можно комбинировать с другими кораблями и картами из линейки продуктов *X-wing*, и на них распространяются стандартные правила составления звеньев.

СОСТАВ РАСШИРЕНИЯ

- Правила игры
- 1 корабль «Раб I»
- 1 пластиковая подставка
- 2 пластиковые шпильки
- 2 жетона кораблей
- 1 диск манёвров
- 1 жетон концентрации
- 1 жетон уклонения
- 2 жетона перегрузок
- 1 жетон критического попадания
- 6 жетонов идентификации (№21–22)
- 4 жетона щитов
- 2 ионных жетона
- 1 жетон добычи
- 1 жетон бесконтактной мины
- 1 жетон сейсмического заряда
- 2 справочные карты
- 4 карты кораблей:
 - Боба Фетт
 - Кат Скарлет
 - Крассис Треликс
 - охотник за головами



- 13 карт улучшений:
 - самонаводящиеся ракеты
 - штурмовые ракеты
 - ионная пушка
 - тяжёлая лазерная пушка
 - инстинкты ветерана
 - вылазка
 - сейсмические заряды
 - бесконтактные мины
 - стрелок
 - второй пилот–наёмник
 - 2 маскировочных устройства
 - «Раб I»

НОВЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе подробно описаны правила, которым должны следовать игроки при игре с этим расширением.

УНИКАЛЬНЫЕ ИМЕНА

Некоторые карты кораблей и улучшений в этом наборе имеют уникальные имена (отмечены на картах буллитом (•) слева от имени). Как и в случае с другими аналогичными картами, в одном бою у игрока не могут находиться 2 или больше карт с одним и тем же уникальным именем, даже если это разные типы карт.

ДОБАВОЧНЫЙ СЕКТОР ОБСТРЕЛА

У каждого корабля в этом расширении имеется **добавочный сектор обстрела**, обозначенный на жетоне корабля пунктирной линией. На картах таких кораблей стоит уникальный символ основного оружия. Атакуя основным оружием, корабли с таким символом могут выбрать целью атаки вражеский корабль, находящийся на дистанции 1–3 в стандартном или в добавочном секторе обстрела.

Атакуя вспомогательным оружием, вы должны выбрать целью атаки корабль, находящийся в стандартном секторе обстрела (если на карте улучшения не указано иное).



Добавочный сектор обстрела
Бобы Фетта

НОВЫЕ КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ МОДИФИКАЦИИ И НАЗВАНИЯ

Модификации и названия — особые виды улучшений, которых нет на панелях улучшений ни одного из кораблей. Подобное улучшение можно установить на любой корабль, если карта улучшения не ограничивает его использованием конкретным типом корабля. Каждому кораблю можно дать не больше одной модификации и не больше одного названия.

БОМБЫ

Карты улучшений-бомб позволяют кораблю **выставлять жетоны бомб** в игровую зону. Правила для жетонов-бомб описаны ниже. Улучшения-бомбы не являются вспомогательным оружием.

Сброс бомбы

Каждая карта улучшения-бомбы позволяет кораблю выставить особый тип жетонов-бомб в игровую зону. Чтобы выставить жетон бомбы в игровую зону, выполняйте следующие шаги:

1. Возьмите шаблон манёвра (↑ 1) и вставьте его в кормовые направляющие подставки вашего корабля.
2. Поместите в игровую зону жетон бомбы, обозначенной на карте улучшения. Другой конец шаблона должен войти между направляющими жетона бомбы.

Если жетон бомбы выставлен непосредственно на корабль, его нужно расположить под подставкой корабля. Бомба не взрывается немедленно и следует всем правилам и ограничениям, которые накладываются на бомбы.

Взрыв бомбы

На каждой карте улучшения-бомбы описано, когда именно **взрывается** жетон бомбы. Когда условие выполнено, следуйте инструкциям для данного жетона бомбы на справочной карте, описывающей эффекты жетонов бомб (такие как нанесение урона, возвращение жетона в резерв и т. д.)



БОЛЬШИЕ КОРАБЛИ

Подставка «Раба I» больше, чем подставки из базового набора *X-wing*. Корабли с такими подставками считаются **большими** и подчиняются следующим правилам:

ИОННЫЕ ЖЕТОНЫ

Из-за свойств некоторых карт корабли могут получать ионные жетоны. Одного ионного жетона недостаточно, чтобы причинить ущерб большому кораблю: ионный жетон просто кладётся рядом с кораблём. Когда большой корабль получает 2 или больше ионных жетонов, эффект ионного жетона применяется по обычным правилам. В конце фазы активации игрок снимает с корабля **все** ионные жетоны.

ПЕРЕКРЫТИЕ

На большие корабли распространяются стандартные правила перекрытия других кораблей. Когда большой корабль перекрывает другой корабль, просто отодвиньте большой корабль вдоль шаблона по обычным правилам. Используйте центр подставки корабля, чтобы оценить его корректное положение и ориентацию.

ПОДГОТОВКА

Большие корабли следуют стандартным правилам подготовки. Однако в ходе подготовки подставка большого корабля может выступать за пределы дистанции 1 (или зоны подготовки миссии) в том случае, если она целиком закрывает ширину этой зоны.

Нельзя располагать корабль так, чтобы его подставка даже частью выходила за пределы игровой зоны. Фигурка корабля может выступать за пределы игровой зоны — главное, чтобы не выступала подставка.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ БОЛЬШОГО КОРАБЛЯ





Имперец решает расположить свой «Огневержец-31» в зоне подготовки диагонально. Убедившись, что один из углов подставки касается края игровой зоны имперца, игрок поворачивает подставку корабля так, чтобы тот смотрел в нужном ему направлении.

МИССИЯ 5. ОХОТА

Каннины Татуина опустели из-за недавнего объявления по Голосети: солидная награда назначена за голову одного из предводителей мятежников. Мерзавцы и подонки со всей планеты жаждут хорошенько нагреть лапы на этом дельце. Но истинные охотники за головами уже вычислили, где скрывается добыча, и пустились в погоню за повстанческими кораблями.

ПОДГОТОВКА МИССИИ

Альянс: 150 очков сбора (см. правила ниже).

Составляя своё звено, мятежник должен выбрать, на каком из его кораблей будет скрываться добыча. Количество очков сбора, необходимое для включения этого корабля в звено, удваивается. Независимо от количества символов  на его панели улучшений считается, что у этого корабля есть 2 символа улучшения . Сократите на 10 (но не ниже 0) суммарную цену в очках сбора всех карт улучшений, которыми оснащён этот корабль.



Жетон добычи

Империя: 90 очков сбора.

Мятежник размещает свои корабли в любом месте за пределами дистанции 1–3 от своего или чужого края игровой зоны. Сориентируйте корабли так, чтобы они смотрели строго в направлении края мятежника, как показано на диаграмме справа. Каждый корабль, размещённый мятежником, получает 1 жетон перегрузки. Затем мятежник вставляет жетон добычи в подставку корабля, который он выбрал при составлении звена. Имперец выставляет свои корабли в пределах дистанции 1–3 от своего края игровой зоны.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Никаких особых правил в этой миссии нет.

ЦЕЛИ

Победа Альянса: уничтожить все имперские корабли.

Победа Империи: уничтожить корабль с добычей.



МАНЁВРЫ «ОГНЕВЕРЖЦА-31»

В таблице перечислены все доступные для «Огневержца-31» манёвры. Держите эту таблицу под рукой, чтобы игроки в любой момент могли свериться.



АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчик расширения: Кори Коничка

Творческое развитие: Джеймс Книффен

Разработчик базовой игры: Дэйв Литтл

Продюсер: Стивен Кимболл

Редактура и вычитка: Дэвид Хансен

Внутреннее оформление: Райан Барджер, Мэтт Брэдбери, Кристофер Бердgett, Дэв Дорман, Файн Молдс, Мариуш Гандзель, Стефан Гантьез, Майк Нэш, Мэтью Старбак, Николас Штольман и Тимоти Бен Цвайфель

3D-моделирование кораблей: Бенджамин Мэлл

Менеджер графического дизайна: Брайан Шомбург

Графический дизайн расширения: Даллас Мельхофф

Графический дизайн базовой игры: Даллас Мельхофф при участии Криса Бека, Шона Бойка, Майкла Силсби и Эвана Симоне

Координатор лицензирования и развития FFG: Деб Бек

Менеджер оформления: Эндрю Наваро

Художественный руководитель: Зои Робинсон

Обеспечение производства: Эрик Найт

Координаторы производства: Джон Бриттон, Меган Дуэн и Джейсон Глоу

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Задатель: Кристиан Т. Петерсен

Тестирование: Тревис Кларк, Майкл Гернес, Райан Хенсон, Крис Хош, Калар Комарец, Роб Коуба, Скотт Льюис, Кортни Льюис, Джош Льюис, Эндрю Либерко, Брент Роуз, Брэди Сэдлер, Джулиан Смит, Меган Сноу, Сэм Стюарт, Джереми Стомберг, Зак Тьюэллтомас, Иан Тревис, Джейсон Уолден и Брайан Уэллс

Старший менеджер Lucas Licensing: Крис Голлахер

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод на русский язык: Валентин Матюша

Вёрстка: Иван Суховой

Корректур: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби»
правообладатель на территории РФ и стран СНГ.
Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

© & ™ Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Осторожно, мелкие детали! Не рекомендуется детям до 3 лет. Срок годности не ограничен. Компоненты могут отличаться от изображённых. Сделано в Китае.

Если вы желаете получить больше информации
об игре, посетите страницу в интернете:
www.FantasyFlightGames.com