

# ЗВЁЗДНЫЕ ВОИНЫ ВОССТАНИЕ

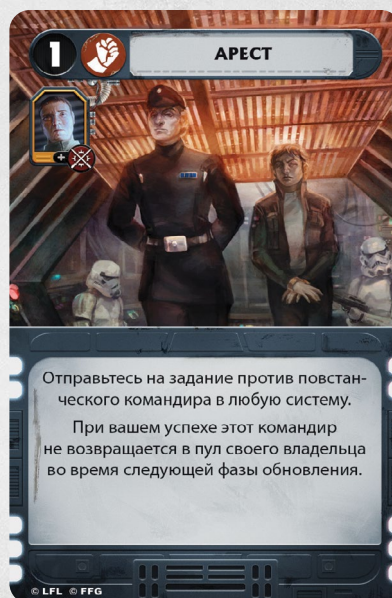
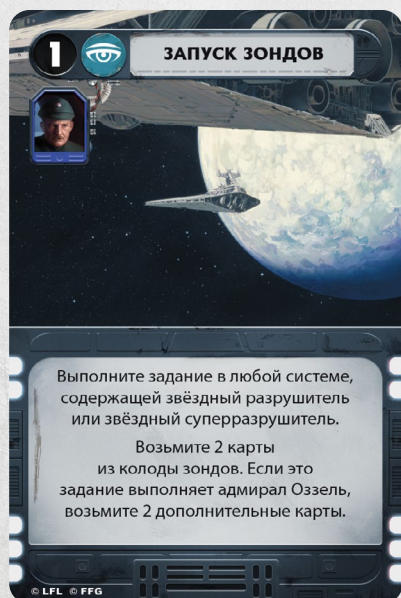
## ИСПРАВЛЕНИЯ И ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Версия оригинала: май 2019

Версия перевода: декабрь 2020

### ИСПРАВЛЕНИЯ В КАРТЫ ПЕРВОГО РУССКОГО ТИРАЖА (2018 ГОДА)

- 1. Имперская карта задания «Запуск зондов».** Текст «Отправьтесь на задание в любую систему, содержащую звёздный разрушитель или звёздный суперразрушитель» следует читать как «Выполните задание в любой системе, содержащей звёздный разрушитель или звёздный суперразрушитель».
- 2. Имперская карта задания «Арест».** Текст «Отправьтесь на задание против захваченного командира в любую систему» следует читать как «Отправьтесь на задание против повстанческого командира в любую систему».



Во второй и все последующие тиражи базовой игры вложены верные карты. Также исправленные карты входят в состав дополнения «Рассвет Империи».



## ИСПРАВЛЕНИЯ В ПРАВИЛА И СПРАВОЧНИК

**Правила, стр. 18, «Расширенная подготовка», п. 3**

**и**

**Справочник, стр. 18, «Полная подготовка», п. 8.III**

Исходный текст:

Эти отряды можно поместить на ячейку «База повстанцев» и/или в одну любую повстанческую или нейтральную систему.

Исправленный текст:

Эти отряды можно поместить на ячейку «База повстанцев» и/или в одну любую систему, не содержащую имперских отрядов.

**Справочник, стр. 11, «Лояльность», седьмой пункт в списке**

Исправленный текст:

Если какое-либо свойство требует, чтобы система была лояльной вашей стороне, это означает, что у вас там должен лежать жетон лояльности. Не имеет значения, есть ли в этой системе отряды или жетон порабощения, принадлежащие сопернику.

**Справочник, стр. 12, «Нейтральные системы»**

Исправленный текст:

Система, не имеющая ни повстанческого жетона лояльности, ни имперского жетона лояльности, считается нейтральной. Система одновременно может быть и нейтральной, и порабощенной.





## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ: БАЗОВАЯ ИГРА «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ВОССТАНИЕ»

Красным цветом обозначены обновления относительно текста, опубликованного в печатной версии справочника.

### БОЙ

— Когда игрок отступает из боя, есть ли какие-либо ограничения на то, сколько и каких наземных отрядов (и СИД-истребителей) оставить в системе?

— Оставляют ли в системе наземные отряды и СИД-истребители (а также ударные СИДы из дополнения) при отступлении — личный выбор игрока. Но все прочие корабли в такой ситуации обязаны отступить.

— Если все корабли текущего игрока отступают, а наземные отряды остаются в системе, и при этом у его соперника нет наземных отрядов, может ли соперник отступить кораблями на том же этапе отступления?

— Да. Пока у соперника в системе остаётся хотя бы один отряд (независимо от театра военных действий), этот игрок может отступить. В ситуации, когда космические корабли обоих игроков отступили (даже если это произошло в разных раундах боя), космическое сражение не выигрывает никто.

— Имперцы атакуют систему, содержащую повстанческие наземные и космические отряды. Если имперцы уничтожат все космические отряды повстанцев, а повстанцы уничтожат все имперские наземные отряды, могут ли имперские корабли отступить сразу после уничтожения своих наземных отрядов повстанцами?

— Да, в такой ситуации имперцы могут отступить.

— Может ли игрок Альянса использовать карту тактики «План побега» (из базовой игры), если в системе нет имперских отрядов или если у игрока Альянса нет в системе командира?

— Нет на оба вопроса. Карта «План побега» позволяет игроку только игнорировать транспортные ограничения. Все остальные правила и условия должны соблюдаться.

— Если у игрока Альянса из кораблей в системе остались только транспортники, они должны быть уничтожены на этапе отступления, даже если в системе нет имперских кораблей?

— Нет. Повстанческие транспортники уничтожаются только в том случае, если в системе есть хотя бы один имперский корабль.

### ДВИЖЕНИЕ

— Может ли игрок активировать систему, но не передвинуть в неё ни одного отряда?

— Да. Можно поместить командира в систему и передвинуть в неё ровно 0 отрядов.

— Если на ячейке «База повстанцев» есть повстанческий командир, может ли игрок Альянса передвинуть отряды с базы с помощью карты задания «Возглавить ударный отряд»?

— Нет, не в этом случае. Однако некоторые карты (например, «Спланировать налёт») позволяют передвигать отряды с базы, даже если там есть командиры.

### ЗАХВАЧЕННЫЕ КОМАНДИРЫ

— Учитываются ли значения тактики захваченных командиров во время боя, происходящего в их системе?

— Нет.

— Может ли игрок Империи захватить повстанческого командира, если другой повстанческий командир уже заморожен в карбонит?

— Да. В каждом из этих колец игрок Империи может держать по одному командиру.

— Может ли игрок Империи отправляться на задания против захваченного командира, который находится в карбонитовом кольце?

— Да.

— Может ли захваченный командир или командир в кольце «Соблазн тёмной стороны» использовать карты действий?

— Нет.

— Может ли захваченный Люк Скайуокер (джедай) выполнить условия карты цели «Возвращение джедая»?

— Да. По условиям карты «Возвращение джедая» Люк Скайуокер просто должен находиться в системе. Его можно использовать, даже если он захвачен или к нему прикреплено другое имперское кольцо. В таком случае кольцо на Люке Скайуокере сохраняется.

— Свойство карты «Сокол Тысячелетия» позволяет спасти командира на шестом шаге задания?

— Нет, спасение происходит после того, как все шаги задания пройдены.

— Может ли игрок Империи захватить имперского командира с помощью карты действия «Это твоя судьба»?

— Нет. Захватывать можно только повстанческих командиров.

— Свойство карты «Сокол Тысячелетия» позволяет спасти командира, но считается ли это заданием в контексте розыгрыша карты действия «Это твоя судьба»?

— Когда вы применяете свойство кольца «Сокола», это само по себе не задание, но оно всегда применяется в сочетании с картой задания. Поэтому карту «Это твоя судьба» можно использовать, чтобы захватить одного из командиров, которые **были назначены** на это задание. Если командир с кольцом «Сокола Тысячелетия» не был назначен на это задание, этого командира нельзя захватить.



— Когда командир спасён при помощи кольца «Сокола Тысячелетия», могут ли командиры, назначенные на это задание, сопроводить спасённого командира на базу повстанцев?

— Да. Любой командир, назначенный на это задание, также может передвинуться на базу повстанцев. Если командир с кольцом «Сокола Тысячелетия» не был назначен на это задание, тогда этот командир не может вернуться на базу.

— Если командир сначала успешно спасён, а потом захвачен Вейдером при помощи карты «Это твоя судьба», может ли игрок Альянса сразу после этого использовать кольцо «Сокола Тысячелетия», чтобы спасти этого командира?

— Нет, кольцо «Сокола Тысячелетия» нельзя использовать в ответ на захват командира картой «Это твоя судьба».

— Может ли игрок Империи использовать карту действия «Это твоя судьба», если захваченный командир был спасён из-за того, что в результате задания был уничтожен последний имперский отряд в системе с этим командиром?

— Если захваченный командир был спасён из-за того, что в результате задания был уничтожен последний имперский отряд в системе с этим командиром, Дарт Вейдер может использовать карту «Это твоя судьба», чтобы захватить командира, **назначенного на это задание**.

Обратите внимание, что командиры, назначенные на это задание, не могут вернуться на базу повстанцев. Спасение командира — косвенное следствие их действий, а не результат применения эффекта «спасите командира». Это правило применяется в тех случаях, когда задание привело к бою в системе или непосредственному уничтожению отрядов.

— Можно ли передвинуть захваченных командиров при помощи карты действия «Независимые операции»?

— Нет. Однако если имперская карта позволяет игроку Империи передвинуть отряды в соседнюю систему, он может передвигать вместе с ними и захваченных командиров, следуя обычным правилам передвижения.

— Считается ли командир с кольцом «Соблазн Тёмной стороны» захваченным командиром в контексте карт и способностей?

— Нет.

— Может ли игрок Империи отправиться на задание «Захватить агента повстанцев» или «Получить награду» против захваченного командира или командира, на котором есть кольцо «Соблазн Тёмной стороны»?

— Нет.

— Если игрок Альянса спас захваченного командира при помощи задания, на которое были назначены два командира, может ли он передвинуть только одного из них на ячейку «База повстанцев», а второго оставить в системе?

— Да. Игрок Альянса может передвинуть любое количество таких командиров на базу повстанцев по своему выбору.

— После того как игрок Альянса спас захваченного командира при помощи задания, он принимает решение, передвинуть ли назначенного на это задание командира (-ов) на базу повстанцев. Игрок Империи принимает решение об использовании карты «Это твоя судьба» уже **после** этого?

— Да, и он при желании может захватить одного из командиров, которые должны передвинуться на базу повстанцев.

— Если игрок Альянса успешно отправляется на задание, которое приводит к бою в системе с захваченным командиром (например, «Спланировать налёт»), и в этой системе также находится командир с кольцом «Сокола Тысячелетия», что разыгрывается раньше — бой или свойство кольца?

— Свойство кольца разыгрывается раньше.

## ЗВЕЗДА СМЕРТИ

— Если в системе со скрытой базой повстанцев находится Звезда Смерти или недостроенная Звезда Смерти, база автоматически раскрывается?

— Нет. База раскрывается только тогда, когда игрок Империи передвигает в эту систему наземные отряды.

— Можно ли использовать карты заданий «Суперлазер заряжен» или «Страх удержит их в подчинении» в отношении недостроенной Звезды Смерти?

— Нет. Когда свойство ссылается на Звезду Смерти, его нельзя применять в отношении недостроенной Звезды Смерти, если не сказано иное. Например, в справочнике конкретно сказано, что карту цели «Чертежи Звезды Смерти» можно использовать против недостроенной Звезды Смерти.

— Может ли игрок Империи использовать карту «Надзор за проектом», чтобы ускорить производство новой Звезды Смерти?

— Да, но только если задание выполняется в системе, содержащей недостроенную Звезду Смерти.

— Что происходит в редкой ситуации, когда единственный корабль игрока Империи в системе — это Звезда Смерти и эта система содержит повстанческие корабли, а также две или больше ионных пушек?

— Повстанческие корабли обязаны отступить в конце раунда боя, если все перечисленные условия выполняются:

- I. Единственный корабль игрока Империи в системе — это Звезда Смерти, и из-за двух ионных пушек игрок Империи не может бросать кубики.
- II. У Империи нет наземных отрядов в этой системе.
- III. Во время этого раунда боя игрок Альянса не разыграл карту цели «Чертежи Звезды Смерти».

Если у повстанцев в этой системе нет командира или они не могут отступить по иной причине, их корабли уничтожаются.

— Если игрок Альянса уничтожает недостроенную Звезду Смерти без использования карты цели «Чертежи Звезды Смерти», увеличивается ли его репутация?

— Нет.



— Можно ли дислоцировать Звезду Смерти в системе, содержащей повстанческие наземные отряды?

— Когда Звезда Смерти сдвигается с первого деления очереди производства, её нужно поместить в систему, содержащую недостроенную Звезду Смерти. Это происходит даже в том случае, если в системе есть повстанческие наземные отряды.

— Можно ли использовать карту «Вылет Разбойной эскадрильи» против Звезды Смерти в очереди производства?

— Нет. У Звезды Смерти нет значения прочности, а значит, её нельзя выбрать целью этой карты.

## КАРТЫ ЗАДАНИЙ И ДЕЙСТВИЙ

— Что означает формулировка «не показывая их игроку Империи» в тексте карты задания «Пустить по ложному следу»?

— Игрок Империи видит лицевые стороны карт, когда игрок Альянса их забирает. Когда игрок Альянса кладёт их в колоду, игрок Империи видит, сколько карт положено под низ колоды и сколько — наверх, но не видит их лицевые стороны.

— Может ли игрок Альянса использовать карту задания «Запасной план» в отношении карты начального задания «Быстрая мобилизация»?

— Да. Если игрок использует «Запасной план», чтобы повторно провести быструю мобилизацию, то в конце текущей фазы командования он применит свойство «Быстрой мобилизации» дважды. Это может позволить ему дважды переместить базу, дважды передвинуть отряды на базу или по разу выполнить каждый из двух вариантов. Если на два задания «Быстрая мобилизация» назначено разное количество командиров, игрок Альянса сам выбирает порядок, в котором эти задания будут выполняться.

— Когда карта задания или действия позволяет игроку назначить командира на задание, может ли он дополнительно назначить второго командира из своего пула на это задание?

— Игрок может назначить второго командира, только если свойство применяется во время фазы назначения (например, с помощью карты действия «Отчаянное положение»). Если свойство применяется во время фазы командования (например, с помощью карты задания «Запасной план»), игрок не может назначать на задание дополнительного командира.

— Когда карта задания или действия позволяет игроку поместить отряды в очередь производства, используя символы ресурсов системы, имеет ли значение то, кому лояльна система?

— Нет. Игрок использует все символы ресурсов системы независимо от того, какой жетон лежит в ячейке лояльности и какой стороной он повернут.

— Может ли игрок раскрыть карту задания в ситуации, когда он не получит никаких преимуществ от применения её свойства?

— Да, игрок может раскрыть и выполнить задание, даже если карта не даёт ему никаких преимуществ (например, выполнить задание «Заклечь союз» в системе, которая и без того ему лояльна). Аналогичным образом игрок может выполнять задание,

даже если не в состоянии получить от него всех преимуществ (например, разыграть карту «Суперлазер заряжен» в уничтоженной системе только ради того, чтобы увеличить свою лояльность).

— Если какое-либо свойство требует от игрока, чтобы его задание «закончилось успехом», как это работает с заданиями, которые просто «выполняются»?

— Успехом могут закончиться только задания, на которые **ОТПРАВЛЯЮТ** командиров. Задания, которые **ВЫПОЛНЯЮТСЯ**, не могут закончиться ни успехом, ни провалом.

— Если повстанческий командир вынужден остаться на поле из-за карты задания «Арест», какие возможности ему доступны? Считаются ли его символы навыков во время выполнения задания? Считаются ли его значения тактики в бою? Отступает ли он вместе с отрядами? Препятствует ли передвижению повстанческих отрядов из своей системы? Может ли он использовать карты действий (такие как «Под прикрытием»)?

— Да на все вопросы. В этих отношениях он считается таким же, как прочие командиры на игровом поле.

— Может ли игрок Альянса использовать карту задания «Быстрая мобилизация», чтобы передвинуть отряды из системы, если в этой системе есть командиры?

— Нет. Дружественные командиры в системе препятствуют такому передвижению.

— Что происходит, если повстанческое свойство и имперское свойство должны примениться одновременно? Например, «Быстрая мобилизация» («в конце этой фазы») и «Зачистка территории» (захват командира происходит «в конце фазы командования»).

— Игрок Альянса применяет своё свойство первым, игрок Империи — вторым. Если оба свойства находятся на компонентах одного и того же игрока, он сам решает, в каком порядке их применить.

— Если на одном и том же этапе боя игрок Империи уничтожит все повстанческие отряды в раскрытой базе повстанцев, а игрок Альянса выполнит условия карты цели «Знаковая победа» или «Налёт повстанческого флота», какая из сторон победит?

— Победит игрок Империи. Победа Империи наступит до того, как игрок Альянса получит возможность выполнить условия своей карты цели.

— Что произойдёт, если повстанческий командир, находящийся под действием карты «Арест», захвачен, а затем спасён? Он остаётся в системе?

— Захваченный командир не может быть арестован, а если арестованный командир захвачен, он больше не считается арестованным.

— Может ли игрок Империи раскрыть карту задания «Арест» в системе, где есть только захваченные повстанческие командиры?

— Да, но её эффект работать не будет.



— Если игрок Альянса назначает Люка Скайуокера и другого командира на задание «Найти Йоду», то при выполнении этого задания может ли он заменить фишку Люка Скайуокера на фишку «Люк Скайуокер (джедаи)» и при этом прикрепить кольцо мастера Йоды к другому своему командиру?

— Да.

— Если игрок Альянса вербует Хана Соло при помощи карты действия «Сокол Тысячелетия», может ли он прикрепить кольцо «Сокола Тысячелетия» к Чубакке? Что, если Чубакка захвачен или на нём кольцо «Соблазн Тёмной стороны»?

— Кольцо можно прикрепить к любому командиру, изображённому на карте действия «Сокол Тысячелетия», даже если этот командир был завербован значительно раньше. Однако кольцо нельзя прикрепить к командиру, к которому уже прикреплено одно из имперских колец.

— Когда игрок Альянса использует кольцо R2-D2 или мастера Йоды во время задания, может ли он объявить об использовании кольца после того, как увидит результаты броска обоих игроков?

— Да.

— Можно ли использовать кольцо мастера Йоды, чтобы перебросить кубик, брошенный по эффекту карты «Чертежи Звезды Смерти»?

— Да.

— При использовании карты действия «Один шанс на миллион» во время задания должен ли Люк Скайуокер или Ведж Антиллес быть назначен на это задание?

— Люк или Ведж должны просто находиться в системе, в которой выполняется это задание, а вовсе не обязаны быть назначенными на него. Они могут использовать карту «Один шанс на миллион», даже если у них недостаточно символов навыков, соответствующих заданию.

— Если игрок берёт из колоды действий дополнительные карты из-за того, что не в состоянии завербовать ни одного командира из представленных на двух взятых картах, обязан ли он выбрать карту, которая позволит ему завербовать командира?

— Нет. Игрок не обязан оставлять у себя последнюю взятую карту и может выбрать карту действия, которая не позволит ему завербовать командира.

— Если использована карта действия «Боба Фетт? Где?», меша-ет ли это игроку Альянса использовать кольца, прикреплённые к повстанческим командирам?

— Нет. Игрок Альянса может использовать свойства прикреплённых колец, даже если они описаны на картах действий.

— Как между собой взаимодействуют карты действий «Боба Фетт? Где?» и «Под прикрытием»?

— «Под прикрытием» используется в системе, в которой разыгрывается задание. Эту карту нельзя использовать, чтобы передвинуть командира **в систему** с Бобой Феттом, помещённым на поле по свойству карты «Боба Фетт? Где?», но её можно использовать, чтобы передвинуть командира **из этой системы**.

— Если карта задания «Получить награду» используется в системе, содержащей имперский отряд, остаётся ли захваченный командир в этой системе или передвигается в следующую «ближайшую систему, содержащую имперские отряды»?

— Захваченный командир остаётся в системе. Это правило также применяется в отношении карты «Зачистка территории» из дополнения.

— При вербовке командиров можно ли выбрать карту действия, если все командиры, изображённые на этой карте, устранили или захвачены?

— Да, выбрать можно любую карту. Однако нельзя завербовать командира, если все командиры на этой карте захвачены, устранили или соблазнены Тёмной стороной. Все «немедленные» свойства на этой карте не имеют эффекта, а сама карта сбрасывается.

## КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

— Если Дарт Вейдер или Император Палпатин отступают из боя до его окончания и повстанцы таким образом выигрывают сражение, можно ли разыграть карту «Возвращение джедая»?

— Да. Игрок Альянса может разыграть «Возвращение джедая», если Император или Дарт Вейдер отступили. Однако отступивший командир не будет устраним, потому что он больше не находится в системе.

— Если Люк Скайуокер (джедаи) стал имперским командиром из-за «Соблазна Тёмной стороны», можно ли по-прежнему использовать «Возвращение джедая», чтобы устранить командира? И если да, может ли этим командиром быть Люк?

— Да на оба вопроса. Однако если Люк Скайуокер отступает из боя, он больше не находится в системе и не может устранять командиров.

— Если игрок Альянса использует карту действия «Решительный натиск», после чего уничтожает АТ-АТ, нанеся ему 2 урона, будет ли это считаться уничтожением «наземных отрядов на сумму не менее 3 единиц прочности» в контексте карты цели «Сокрушительный удар»?

— Да. Карта цели «Сокрушительный удар» ссылается на значение прочности, напечатанное на имперском планшете.

— У Империи есть наземные отряды на сумму 3 единицы прочности на борту транспорта в уничтоженной системе. Игрок Альянса начинает бой в этой системе и уничтожает транспорт, в результате чего наземные отряды тоже уничтожены. Может ли игрок Альянса сыграть карту цели «Сокрушительный удар»?

— Да. Это считается уничтожением наземных отрядов на сумму не менее 3 единиц прочности в бою, который начал игрок Альянса.

— Что подразумевается под «боем, который вы начали» в контексте карт целей?

— Во время сражения игрок, который в данный момент делает ход, считается начавшим бой. Если сейчас ни один игрок не делает ход, то игрок, который использовал карту, приведшую к бою, считается начавшим бой.



— Если у игрока Альянса на руке есть и «Сокрушительный удар», и «Налёт повстанческого флота» и он в состоянии выполнить обе эти цели в одном бою, может ли он дожидаться конца боя и только потом решить, какую из них сыграть?

— Нет. Если игрок хочет сыграть карту цели, он должен сделать это немедленно, как только выполняются её условия. Если условие — это **выигрыш сражения**, карта разыгрывается в конце боя (поскольку с помощью карт из дополнения в системе могут появиться новые отряды, а существующие отряды могут быть уничтожены). И помните, что, сыграв карту цели во время боя, игрок Альянса не может сыграть другую карту цели в том же бою (даже «Чертежи Звезды Смерти»).

— Если свойство позволяет поменять местами карты в колоде целей (например, свойство карты действия «Приказы повелителя Вейдера» или карты задания «Украденные чертежи»), являются ли рубашки карт целей закрытой от соперника информацией?

— Нет. Рубашки карт целей — открытая информация для обоих игроков.

## УНИЧТОЖЕННЫЕ СИСТЕМЫ

— Если игрок Империи использует карту «Суперлазер заряжен» для уничтожения базы повстанцев, которая всё ещё скрыта, побеждает ли игрок Империи?

— Да.

— Можно ли отправляться на задания, выполнять задания или разыгрывать карты действий и целей в уничтоженных системах?

— Да. Например, задание «Найти Йоду» можно выполнить в системе Дагоба, даже если Дагоба уничтожена.

— Уничтоженные густонаселённые системы всё ещё считаются густонаселёнными системами?

— Уничтоженные системы — это не густонаселённые и не отдалённые. У них не может быть лояльности и символов ресурсов.

— Если Игрок Империи уничтожил все густонаселённые системы в регионе, может ли игрок Альянса выполнить условия карты цели «Региональная поддержка» в этом регионе?

— Нет, в этом регионе не может. Хотя бы одна система в регионе должна быть лояльна повстанцам, чтобы условия карты цели выполнялись.

— Если система уничтожена, что происходит с лежащим в ней жетоном саботажа?

— Он убирается.

## РАЗНОЕ

— В каких ситуациях игрок может добровольно уничтожить собственные отряды на шаге 5 фазы обновления?

— Игрок может уничтожить собственный отряд, если в запасе у него нет отрядов с таким названием и он собирается поместить такой отряд в очередь производства. Это означает, что игрок Империи не может добровольно уничтожить собственную Звезду Смерти.

Обратите внимание, что, когда какая-либо карта позволяет игроку получить отряды в другой момент времени, нежели в фазе обновления, и у него не хватает отрядов в запасе, он может в этот момент уничтожить отряды, чтобы немедленно получить их по свойству своей карты (например, карты задания «Подстрекательство к мятежу»).

— Может ли игрок Империи вести записи о своём поиске базы повстанцев?

— Да. Оба игрока могут записывать любую информацию, какую пожелают.

— Если игрок пасует во время фазы командования, считается ли это действием?

— Нет. Игрок пасует **вместо** своего хода.

— Если игрок Альянса раскрывает базу в свой ход и в системе, содержащей базу, уже находятся имперские отряды, немедленно завязывается бой?

— Да.

— Может ли игрок Альянса добровольно раскрыть свою базу даже после того, как он спасовал?

— Нет. Спасовав, игрок Альянса больше не разыгрывает ходы и не может добровольно раскрыть базу.

— Влияют ли жетоны саботажа на свойства, которые ссылаются на символы ресурсов системы?

— Если в свойстве не используются слова «производить» или «дислоцировать», тогда жетоны саботажа на него не влияют. Саботаж не влияет на свойства, которые помещают отряды в очередь производства (например, «Строительство звёздного суперразрушителя» или «Поддержка мон-каламари»). В «Надзоре за проектом» используется слово «дислоцировать», и таким образом его нельзя использовать в саботированной системе.

— Может ли игрок Альянса дислоцировать отряды на раскрытой базе повстанцев, если эта система отдалённая или нейтральная?

— После того как база повстанцев раскрыта, игрок Альянса может дислоцировать в ней отряды только в том случае, если она ему лояльна и в ней нет имперских отрядов.

— Может ли игрок Империи использовать карты «Надзор за проектом» или «Мощь Империи», чтобы дислоцировать отряды в отдалённой системе?

— Обе эти карты можно использовать в отдалённой системе, если игрок Империи удовлетворяет всем прочим условиям карты.

— Может ли игрок во время фазы обновления добавлять в очередь производства меньше отрядов, чем он теоретически может произвести?

— Да.



## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ: ДОПОЛНЕНИЕ «РАСВЕТ ИМПЕРИИ»

### КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ БОЙ

— Что такое **РАУНД СРАЖЕНИЯ**?

— Во время каждого раунда боя (шаг 3) разыгрываются 2 раунда сражений: раунд космического сражения (раздел I: Космическое сражение) и раунд наземного сражения (раздел II: Наземное сражение).

— Иногда в бою можно **ПРЕДОТВРАЩАТЬ** результаты бросков, а иногда **УБИРАТЬ** урон. В чём разница?

— Когда эффект **ПРЕДОТВРАЩАЕТ** результаты, он разыгрывается после того, как соперник бросит кубики. Соперник должен убрать предотвращённые результаты, перед тем как назначит урон. Эффекты, **УБИРАЮЩИЕ** урон (например, при помощи результатов ✕ на кубиках), разыгрываются немедленно и применяются только к урону, уже полученному отрядами.

— Можно ли использовать результат ✕, чтобы убрать урон с отряда на другом театре военных действий?

— Нет. Таким способом можно убирать урон только с отрядов на текущем театре военных действий.

— Что, если оба игрока используют улучшенные карты тактики с текстом: «вы разыгрываете свои атаки после соперника»?

— Карта текущего игрока разыгрывается первой, а затем её перебивает карта соперника.

— Может ли игрок Империи отступить при помощи командира, против которого сыграна улучшенная карта тактики «Противостояние»?

— Да. Однако этот командир всё равно устранён в конце фазы командования по обычным правилам.

— Если игрок Альянса использует улучшенную карту тактики «Противостояние», чтобы сыграть дополнительную карту тактики, и он выбирает «План побега», может ли он использовать свойство этой карты, чтобы немедленно отступить?

— Да. Игроки затем убирают весь урон с каждого отряда, который более не находится в бою, даже если этот урон сравнялся со значением прочности отряда или превысил его (или если отряд должен быть уничтожен при помощи карты тактики).

— Если игрок Империи разыгрывает улучшенную карту тактики «Луч захвата» и захватывает повстанческого командира, в какой момент этот командир захвачен?

— Карта «Луч захвата» разыгрывается после того, как был полностью разыгран шаг «Отступление» (который, в свою очередь, наступает после шага «Наземное сражение»). Неважно, по какой причине в системе нет повстанческих кораблей. «Луч захвата» сработает, если они отступили, были уничтожены или был использован «План побега» (но, разумеется, «Луч захвата» не может быть использован для захвата командира, который отступил из системы).

— Может ли игрок Альянса использовать улучшенную карту тактики «Планетарный щит», чтобы назначить 3 урона генератору щита, на котором уже лежат жетоны урона?

— Да. Игрок может назначить этот урон, даже если значение прочности генератора щита будет превышено.

— Правила гласят, что, если на карте защищающегося стоит слово «ОТМЕНИТЕ», защищающийся разыгрывает свою карту первым. Это применяется даже в том случае, когда игрок выбирает нижнее свойство карты тактики?

— Нет. Это применяется, только если игрок использует свойство со словом «отмените». Пример розыгрыша: 1) Оба игрока раскрывают карты тактики. 2) У защищающегося на карте есть слово «отмените». Он читает карту соперника и решает не использовать своё свойство отмены. 3) Текущий игрок разыгрывает свою карту. 4) Защищающийся разыгрывает свою карту.

— Что произойдёт, если оба игрока сыграют карту со свойством «отмените», но защищающийся решит использовать свойство «в следующем раунде боя соперник не может разыгрывать карту тактики»?

— Если защищающийся решает не использовать свойство «отмените», тогда его соперник может отменить карту защищающегося до того, как её свойство применится.

— Если игрок Альянса использует «Преданность Бэйза», чтобы уничтожить все имперские наземные отряды в начале боя, может ли игрок Альянса использовать улучшенную карту тактики «Противостояние», чтобы устранить имперского командира? Считается ли, что игрок Альянса «выиграл наземное сражение» в контексте выполнения одной из своих целей?

— Нет на оба вопроса. Наземное сражение случается, только если у обоих игроков есть наземные отряды в системе в начале шага наземного сражения. Поскольку наземное сражение не состоялось, эти карты не могут быть использованы. Однако уничтоженные отряды учитываются в контексте тех карт целей, которые требуют, чтобы во время боя были уничтожены отряды на сумму X единиц прочности.

— Если игрок Альянса не бросил ни одного кубика из-за карты действия «Всё, как я предвидел» и в конце этого раунда боя на планете остались только сооружения, эти сооружения уничтожены?

— Да.

— Если игрок Альянса использует карту действия «Цель: звёздные разрушители», а игрок Империи использует карту тактики, которая предотвращает чёрные попадания, какой эффект применяется первым?

— Эффект карты «Цель: звёздные разрушители» применяется первым. Эти попадания не могут быть предотвращены картой, которая предотвращает чёрные попадания, но на них может повлиять карта, которая предотвращает красные попадания.



— *Правила гласят, что нужно пропустить шаг атаки «Уничтожить отряды», но относится ли это к дополнительным пунктам правил, перечисленным внизу стр. 5 справочника?*

— Дополнительные пункты (такие как «повстанческие транспортники обязаны отступить») — это общие правила, которые применяются всегда.

## КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

— *Позволяет ли карта цели «Не выказывать страха» увеличить репутацию во время той же фазы обновления, в которой она была сыграна?*

— Нет. До начала следующей фазы обновления репутация игрока Альянса за счёт этой карты не увеличивается.

— *Может ли игрок Альянса сыграть карту цели «Не выказывать страха» и ещё одну карту цели во время одной и той же фазы обновления?*

— Нет. Однако если карта «Не выказывать страха» была сыграна во время предыдущего раунда, игрок Альянса может увеличить репутацию за счёт карты «Не выказывать страха» и сыграть другую карту цели во время той же фазы обновления.

— *Карту цели «Занять оборону» нельзя использовать на ячейке «База повстанцев». Можно ли её использовать в системе, где находится раскрытая база повстанцев?*

— Нет. Все эффекты, которые применяются к ячейке «База повстанцев», точно так же применяются к системе, содержащей раскрытую базу повстанцев. Указанную карту цели можно использовать в этой системе, только если база не раскрыта или если игрок Альянса переместил базу.

— *Что произойдёт с картой цели «Повстанческая ячейка», если на поле нет повстанческих систем в тот момент, когда игрок взял из колоды эту карту?*

— Эту карту цели нужно сбросить без эффекта. (Игрок Альянса не берёт карту на замену.)

— *Базовые правила гласят: «Увеличив репутацию за счёт карты цели, верните её в коробку. Больше она в этой партии не используется». Применяется ли это к картам целей в этом дополнении?*

— Все карты целей сбрасываются после использования. Их нельзя использовать снова, если только какое-либо свойство не позволяет игроку использовать их снова.

— *Правила дополнения гласят: «Немедленная цель остаётся в игре, пока на поле остаётся хотя бы 1 жетон мишени, соответствующий этой карте цели. Как только все соответствующие жетоны мишеней убраны, сбросьте эту карту цели». Применяется ли то же самое к карте цели «Не выказывать страха»?*

— Да. Любая цель, помещающая жетоны мишеней на поле, остаётся в игре, пока на поле сохраняется хотя бы один соответствующий ей жетон мишени.

## КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

— *При помощи карты действия «Без лишнего шума» может ли игрок Альянса положить некоторые карты на верх колоды зондов, а некоторые под низ, как в случае с картой «Пустить по ложному следу»?*

— Нет. В отличие от карты «Пустить по ложному следу», в тексте карты «Без лишнего шума» не используется формулировка «и/или». Таким образом, игрок должен положить либо все карты на верх, либо все карты под низ колоды.

— *Как взаимодействуют карты действий «Решительный натиск» и «Преданность Бэйза»?*

— Как и в случае с целями, карта «Преданность Бэйза» учитывает только немодифицированные значения прочности отрядов. Эффекты, которые снижают прочность отрядов (такие как «Решительный натиск»), не влияют на это свойство.

— *В каком порядке игроки разыгрывают свои карты действий с ключевым словом «Немедленно» во время подготовки?*

— Игрок Альянса разыгрывает свои карты первым.

— *Когда карта зонда подложена под карту действия (как в случае с картой «Зачистка территории»), считается ли она одной из карт зондов игрока Империи в контексте карты задания «Пустить по ложному следу»?*

— «Пустить по ложному следу» не может взаимодействовать с картами зондов, подложенными под карты «Зачистка территории» и «Секретный объект». После того как такую карту зонда раскрыли, она возвращается к другим картам зондов игрока Империи и теперь на неё может воздействовать карта «Пустить по ложному следу».

— *Может ли игрок Империи использовать карту «Большие амбиции», если в его пуле нет ни адмирала Мотти, ни Джаббы Хатта в тот момент, когда в его пуле находятся 8 командиров?*

— Да.

— *Игрок Империи использует карту действия адмирала Оззеля «Застигнуть врасплох», чтобы атаковать повстанческие отряды. Игрок Альянса отступает, и игрок Империи использует карту действия «Выследить их», чтобы вернуть адмирала Оззеля в пул. Раз всё ещё продолжается фаза назначения, может ли адмирала Оззель быть назначен на задание в этой фазе?*

— Да.

— *Может ли игрок Альянса прикрепить кольцо мастера Йоды или «Сокола тысячелетия» к командиру, к которому уже прикреплено кольцо награды?*

— Нет. Если подходящего командира, к которому можно было бы прикрепить кольцо «Сокола тысячелетия», нет, карта действия сбрасывается без эффекта.



— Можно ли применять свойства таких карт действий, как «Секретный объект», «Зачистка территории», «Без лишнего шума», «Он из лучших побуждений» и «Награда за голову», если командир, чей портрет изображён на карте действия, захвачен, устранён или соблазнен Тёмной Стороной? Например, в случае карты «Без лишнего шума», если Кассиан Андор захвачен, а Со Геррера соблазнен Тёмной Стороной, остаётся ли карта зонда лежать под картой действия и может ли игрок Альянса использовать свойство этой карты действия, чтобы вернуть карту зонда в колоду?

— Да на все вопросы. Присутствие командира, изображённого на карте действия, требуется, когда свойства разыгрываются во время боя и задания. Если карта действия разыгрывается в другой момент (примеры: «Секретный объект», «Зачистка территории» и «Без лишнего шума»), присутствие изображённого на ней командира не требуется. Кроме того, использование кольца не считается использованием карты действия и текущий статус командира, чей портрет изображён на карте действия, использованной для прикрепления кольца к командиру, не имеет значения (примеры: «Он из лучших побуждений», «Награда за голову»).

## КАРТЫ ЗАДАНИЙ

— В контексте карт «Сын Скайуокера» и «Сокол Тысячелетия» считается ли, что задание «Срыв планов» выполнено успешно, если назначенные на него командиры успешно помешали чужому заданию?

— Нет. У «Срыва планов» не бывает ни успеха, ни провала.

— Если при помощи «Разового запуска реактора» будет раскрыта база повстанцев и в системе присутствуют повстанческие корабли, в какой момент разыгрывается бой?

— Игрок Империи разыгрывает эту карту задания до конца. Затем, если раскрытие базы привело к тому, что в системе появились повстанческие корабли, разыгрывается космический бой. Любой бой, ставший результатом розыгрыша карты задания, разыгрывается после того, как все шаги задания завершены, даже если в тексте свойства карты задания сказано: «затем разыграйте бой».

— Может ли игрок Альянса использовать свойства, манипулирующие кубиками (такие как кольцо мастера Йоды или «Один на миллион»), чтобы изменить результаты броска кубика при розыгрыше карты задания «Скомпрометировать восстание»?

— При условии что командир, имеющий свойство переброса, находится в той же системе, где выполняется задание, его свойство переброса можно использовать.

— Если в тексте карты задания сказано: «Бросьте кубики, даже если заданию не мешают» («Заложить взрывчатку», «Наступление»), считается ли оно успешным, если ему не мешают, но игрок Альянса выбросил 0 успехов (в контексте карт «Сын Скайуокера» или «Сокол Тысячелетия»)?

— Да. Эти задания автоматически считаются успешными, если им не мешают.

## РАЗНОЕ

— Можно ли дислоцировать командный бункер в отдалённой системе?

— Да.

— Может ли игрок Империи использовать карту задания «Мощь Империи», чтобы ускорить производство новой Звезды Смерти?

— Да, но только если задание разыгрывается в системе с недостроенной Звездой Смерти.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Перевод на русский язык: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

© LFL © FFG

