

ЗВЁЗДНЫЕ ВОИНЫ[™] **ВНЕШНЕЕ КОЛЬЦО**[™]



СПРАВОЧНИК

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СПРАВОЧНИКОМ

Этот буклет — исчерпывающий источник всех правил настольной игры «Звёздные Войны: Внешнее кольцо». Если это ваша первая партия, вам необходимо подробно ознакомиться с буклетом правил, а к этому буклету обращаться при необходимости во время игры.

Основной раздел этого буклета — глоссарий. Он содержит подробные правила игры, структурированные в алфавитном порядке. Для поиска конкретных тем игроки могут обратиться к алфавитному указателю на обороте буклета.

Содержание

Глоссарий	2
Приложение 1: подготовка	16
Приложение 2: толкование текстов карт и свойств	17
Приложение 3: правила одиночной игры	18
Алфавитный указатель	20

ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ ПРАВИЛА

Игроки и персонажи

Каждый игрок контролирует одного персонажа. В обоих буклетах правил слово «игрок» относится как к участнику игры, так и к персонажу, которого он контролирует.

Ограничения на компоненты

Кубики, жетоны повреждений, жетоны кредитов и жетоны целей ничем не ограничены. Все остальные компоненты ограничены составом игры.

- Если в запасе закончились жетоны повреждений, кредитов или целей, используйте любой удобный заменитель, например монеты или компоненты другой игры.
- Если вам необходимо бросить больше кубиков, чем есть в игре, бросьте имеющиеся, запишите результат, а затем добросьте недостающие и сложите результаты бросков.
- Если вам нужно взять карты из колоды, а в ней не хватает карт, берите столько, сколько можете взять (возможно даже 0).

Золотые правила

Если текст справочника противоречит тексту правил игры, приоритет за справочником.

Если свойство карты противоречит информации из справочника, приоритет за картой. Если возможно следовать одновременно и тексту карты, и тексту правил, нужно им следовать.

ГЛОССАРИЙ

В глоссарии изложены подробные правила игры «Звёздные Войны: Внешнее кольцо». Все записи структурированы в алфавитном порядке. Если не можете найти нужную запись, используйте алфавитный указатель на стр. 20.

Активы

В число активов входят охота, грузы, члены команды, экипировка, модификации и работа. Они могут встретиться на картах разных типов.

- Получив актив, подложите его под ваш планшет игрока или лист корабля, в пустую ячейку, тип которой соответствует типу полученного актива.
 - Грузы, экипировки и модификации на картах контактов представлены в перевёрнутом виде, потому что они подкладываются под ячейки в верхней части планшетов игроков и листов кораблей. Их нужно подкладывать таким образом, чтобы оставалась видна только та часть карты, на которой изображён полученный актив.
- Если вы получили актив, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из своих карт, лежащих в подходящей ячейке, чтобы освободить её.
- Вы можете отказаться от получения актива и сбросить его.
- Вы не можете сбросить активы, когда захотите. Сбросить их можно только тогда, когда позволяет конкретное свойство либо правило или когда вы получаете другой актив и хотите что-либо сбросить, чтобы освободить под него ячейку.

См. также: «Охота», «Груз», «Члены команды», «Экипировка», «Работа», «Модификации», «Ячейки», «Атрибуты»

Атрибуты

На некоторых картах и листах указаны один или несколько атрибутов, например, **«НЕЗАКОННЫЙ»**. Атрибут всегда указывается полужирным шрифтом заглавными буквами. У атрибутов нет собственных эффектов, но на них могут ссылаться другие свойства.

См. также: «Активы», «Груз»

База данных

База данных — это колода пронумерованных карт, которая никогда не перемешивается и отсортирована по порядку номеров. В определённые моменты партии вам будет указано разыграть карту с конкретным номером из базы данных.

- Получив такое указание, найдите искомую карту в базе данных и вслух зачитайте текст в верхней части карты.
 - Карты в этой колоде самые разнообразные. Они могут указать вам разыграть какие-либо эффекты, провести проверки или получить активы.
- У некоторых карт в базе данных одинаковые номера.
 - Если вы должны разыграть карту с определённым номером и в базе данных содержатся несколько карт с этим номером, просто возьмите из базы случайную карту с указанным номером и разыграйте её.
 - На рубашке каждой карты числом точек указано, сколько карт с таким номером содержится в базе данных.
 - Когда вы подготавливаете колоду базы данных, перемешайте по отдельности все группы карт, имеющих одинаковые номера, и положите каждую из групп на своё место в базе данных.

- Когда карта, относящаяся к базе данных, сбрасывается, нужно вернуть её в колоду. Если карт с таким номером несколько, замешайте сброшенную карту с другими картами, имеющими такой же номер.
- Многие номера в базе данных пропущены. Например, есть карта № 40, но нет карты № 39.

См. также: «Жетоны встреч», «Работа»

Бартерные сделки

См. «Рынок (действие)» на стр. 11.

Ближайший

Ближайшим считается игрок, область или компонент, которые находятся в наименьшем количестве областей от указанного игрока, области или компонента.

- При определении ближайшего игрока, области или компонента всегда руководствуйтесь принципом кратчайшего расстояния.
- Некоторые свойства и игровые эффекты влияют на ближайшего игрока, область или компонент. Если до нескольких претендентов на звание ближайшего игрока, области или компонента одинаковое кратчайшее расстояние, то текущий игрок определяет, на кого из претендентов будет воздействовать свойство.
- Патруль, находящийся в одной области с игроком, считается ближайшим к этому игроку.

См. также: «Движение», «Патрули», «Области»

Бой

Бой может случиться по указанию эффекта карты или когда вы вступаете в контакт с патрулём.

- Есть два типа боёв: наземный и космический. Тип боя определяет, какое значение боя вы используете, а также какой цели будут наноситься повреждения во время этого боя: персонажу или кораблю.
 - Если вы вступаете в контакт с жетоном встречи, патрулём или врагом с карты работы или контакта, у которого указано значение космического боя (☾), разыграйте космический бой.
 - Если вы вступаете в контакт с жетоном встречи или врагом с карты работы или контакта, у которого указано значение наземного боя (☀), разыграйте наземный бой.
 - Если вы сражаетесь против другого игрока, то бой будет наземным, если вы находитесь на планете. Если же вы не на планете, бой будет космическим, если не сказано иное.
- Вступив в контакт с патрулём, сразитесь с ним в космическом бою.
 - Победив в бою с патрулём, уменьшите на 1 свою репутацию в группировке, к которой принадлежит этот патруль, получите награду, указанную на жетоне патруля, и уберите этот жетон (уберите его с карты Галактики). Затем появляется новый патруль, принадлежащий к той же группировке.
 - Проиграв бой с патрулём, передвиньте этот патруль на одну область в любом направлении.
- Вступив в контакт с жетоном встречи, который соответствует одной из ваших карт охоты, вы можете сразиться в бою против этого жетона встречи, вместо того чтобы разыгрывать карту базы данных.
 - Если вы победили в этом бою, можете устранить или пленить этот жетон встречи.
 - Также вы можете сразиться против члена команды, если он указан на вашей карте охоты (см. «Охота» на стр. 8).

- Бой также может случиться, когда вы разыгрываете карту работы или контакта. Вам может быть указано сразиться в бою против врага с этой карты. На карте будет указано имя или название врага, а также его значение наземного (☀) или космического боя (☾).

- Разыгрывайте бой против врага с карты по обычным правилам боя. Враг с карты считается защищающимся, и игрок слева от вас бросает кубики за этого врага.

- Некоторые игровые эффекты также позволяют игрокам сражаться в бою друг против друга.
- Во время боя текущий игрок считается атакующим. Патруль, жетон встречи, враг с карты контакта либо карты работы или другой игрок, с которым сражается атакующий, считается защищающимся.
- Если имеет место бой, в котором не участвует текущий игрок, то игрок, который разыгрывает этот бой, считается атакующим.

Этапы боя

- 1. Бросьте кубики атакующего:** атакующий бросает столько кубиков атаки, каково его значение боя.
 - Если это наземный бой, атакующий бросает столько кубиков атаки, каково его значение наземного боя (☀). Если это космический бой, атакующий бросает столько кубиков атаки, каково его значение космического боя (☾).
 - Атакующий, а вслед за ним защищающийся могут использовать свойства на картах, которые модифицируют значение боя атакующего. Затем атакующий, а вслед за ним защищающийся могут использовать свойства на картах, которые позволяют перебрасывать кубики. Один и тот же кубик может быть переброшен несколько раз, если разыгрывается несколько таких свойств.
- 2. Подсчитайте повреждения:** атакующий подсчитывает число повреждений, которые он нанёс своим броском.
 - За каждое попадание (★) игрок наносит 1 повреждение, а за каждое критическое попадание (✪) — 2 повреждения.
 - И атакующий, и защищающийся могут использовать свойства на картах, которые манипулируют результатами кубиков и увеличивают выпавшие значения. Игрок, бросивший кубики, должен использовать свои свойства первым.
- 3. Бросьте кубики защищающегося и подсчитайте повреждения:** защищающийся бросает кубики и подсчитывает нанесённые повреждения по тем же правилам, что указаны на этапах 1 и 2.
 - Защищающийся, а вслед за ним атакующий могут использовать свойства на картах, которые модифицируют значение боя защищающегося. Затем защищающийся, а вслед за ним атакующий могут использовать свойства на картах, которые позволяют перебрасывать кубики. Один и тот же кубик может быть переброшен несколько раз, если разыгрывается несколько таких свойств.
 - Если защищающийся — это патруль, жетон встречи или враг с карты контакта либо работы, кубики за него бросает игрок, сидящий слева от атакующего.
- 4. Определите победителя:** участник, который нанёс больше повреждений, побеждает в бою. Второй участник проигрывает бой.
 - Если оба участника нанесли одинаковое количество повреждений, победителем боя считается атакующий.
 - Как именно скажется победа или поражение в бою на ходе игры, зависит от того свойства, которое развязало этот бой. Бои могут принести игроку славу, награду, репутацию — а могут и не принести ничего.
 - Разыграйте эффекты победы в бою до того, как перейдёте к этапу 5. Это означает, что в одном и том же бою вы можете как победить, так и оказаться побеждённым.

5. **Получите повреждения:** каждый участник боя получает столько повреждений, сколько нанёс ему соперник.

- Если это был наземный бой, повреждения получают персонажи.
- Если это был космический бой, повреждения получают корабли.
- Если защищающимся был патруль, жетон встречи или враг с карты контакта или работы, он не получает повреждений. В отношении такого участника боя важно лишь одно: победил он или проиграл.

■ Некоторые свойства **ДОБАВЛЯЮТ** либо **ПЕРЕВОРАЧИВАЮТ** кубики или **ОТМЕНЯЮТ** результаты боя. Эти свойства в подробностях описаны в «Приложении 2: толкование текстов карт и свойств» на стр. 17.

См. также: «Охота», «Персонажи», «Повреждения», «Кубики», «Патрули», «Корабли», «Области»

Груз

Груз — это тип активов, который игроки могут доставить на определённую планету и получить за это награду.

- Обычно игроки получают грузы при покупке из колоды рынка. Однако некоторые персонажи имеют груз уже в начале партии.
- Положив груз, подложите его под ваш лист корабля, в пустую ячейку «Груз».
 - Если вы получили груз, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из ваших карт грузов, чтобы освободить ячейку. Если вы получаете новый груз во время действия «рынок», вы можете не просто сбросить старый груз для освобождения ячейки, но и использовать его для бартерной сделки при покупке нового.
- Чтобы доставить груз, вам нужно оказаться на планете, указанной на карте груза в графе «Место назначения», и выполнить действие «доставка», чтобы получить указанную награду. Затем сбросьте карту груза.
- У каждой карты груза на рынке есть стоимость, которая отражает, сколько кредитов вам нужно потратить, чтобы купить её, а также сколько этот груз будет стоить при бартерной сделке.
- Нельзя купить груз на планете, которая является местом назначения груза. На каждой карте груза есть напоминание об этом.
- На некоторых картах грузов есть атрибут «**НЕЗАКОННЫЙ**». Часто такие карты предписывают вам бросить 1 кубик во время доставки и в зависимости от результата броска либо доставить этот груз по обычным правилам, либо разыграть карту базы данных № 1.

См. также: «Активы», «Доставка (действие)», «Кубики», «Сброс», «Рынок (действие)», «Атрибуты»

Группировки

В игре действуют 4 группировки: Альянс (♣), Империя (♠), хатты (♣) и Синдикат (♠).

- Игроки отслеживают свою репутацию в каждой из этих группировок при помощи своих планшетов игроков.
- На карте Галактики находится по 1 патрулю, принадлежащему к каждой из группировок. Они передвигаются по карте и мешают движению игроков.

См. также: «Патрули», «Репутация»

Движение

Игроки могут передвигать корабли во время этапа планирования своего хода.

- Число областей, на которое вы передвигаетесь, ограничено значением гиперпривода (⚡) вашего корабля.
 - При желании вы можете передвинуться на 0 областей.
 - Передвижение из текущей области в соседнюю — это передвижение на одну область.
- Если вы передвигаетесь в область с жетоном патруля, **вы должны прекратить движение**, если у вас нет положительной (+) репутации в группировке, к которой принадлежит этот патруль.
 - Вы можете свободно передвигаться через области с другими игроками и через области с патрулями из тех группировок, в которых у вас положительная репутация.
- Если вы передвигаетесь в Мальстрём, **вы должны прекратить движение** и перейти к этапу действий.
- Если вы начинаете движение в Мальстрём или в области с патрулём, они не мешают вам покинуть область. Вы можете передвинуться из этой области по обычным правилам движения.
- Если какое-либо свойство передвигает фишку игрока или патруль «непосредственно» в какую-либо область, то нужно взять указанную фишку из текущей области и переложить в область, указанную в свойстве.
 - При таком движении фишка игрока или патруль не передвигается через области, лежащие между исходной областью и местом назначения.

См. также: «Соседство», «Мальстрём», «Патрули», «Этап планирования», «Корабли»

Доставка (действие)

На своём этапе действий вы можете разыграть действие «доставка», чтобы доставить груз или добычу к месту назначения и получить указанную награду.

- Чтобы доставить груз, вам нужно оказаться на планете, указанной на карте груза в графе «Место назначения», и выполнить действие «доставка», чтобы получить указанную награду. Затем сбросьте карту груза.
 - Если вы пытаетесь доставить груз с атрибутом «**НЕЗАКОННЫЙ**», вы должны бросить 1 кубик перед тем, как его доставить. Если выпало попадание (✳), доставьте этот груз и получите награду. Если выпал другой результат — в том числе критическое попадание (✳), — разыграйте карту № 1 базы данных, вместо того чтобы доставить груз.
- Если у вас есть пленённый жетон встречи (добыча), полученный во время охоты, и вы находитесь на планете, указанной на карте охоты в графе «Место назначения», вы можете доставить добычу на эту планету, выполнив действие «доставка». Сделав это, получите награду, указанную на карте охоты в графе «Награда за пленение», после чего **уберите из игры** карту охоты и соответствующий жетон встречи.
- Вы можете доставить несколько грузов и добыч, используя одно и то же действие «доставка», если у них у всех местом назначения значится одна и та же планета. Доставляйте их по очереди в порядке по своему выбору.
 - Если эффект доставки актива указывает вам закончить ход, то любые ещё не доставленные активы нельзя будет доставить на этом же ходу.
- Если вы получили груз или пленили жетон встречи на этапе контактов, их нельзя доставить до начала этапа действий вашего следующего хода (даже если вы уже находитесь в месте назначения).

См. также: «Охота», «Груз», «Ход игрока»

Дроиды

На картах некоторых персонажей и членов команды изображён символ дроида (👤). Этот символ сам по себе ничего не значит, но некоторые свойства других карт могут на него ссылаться.

См. также: «Персонажи», «Члены команды»

Жетоны встреч

Жетоны встреч — это самые разные персонажи, которые вам будут встречаться на планетах Галактики.

- В начале игры жетоны встреч лежат взакрытую на карте Галактики.
- Каждый жетон встречи имеет номер на лицевой стороне, который соответствует карте базы данных. Вступив в контакт с жетоном встречи, возьмите из базы данных карту с номером, указанным на лицевой стороне жетона встречи, прочитайте её текст и разыграйте её.
 - Если жетон встречи лежит взакрытую, сперва раскройте его.
 - Вступив в контакт с жетоном встречи, который соответствует одной из ваших карт охоты, вы можете сразиться в бою против этого жетона встречи, вместо того чтобы разыгрывать карту базы данных.
- Каждый жетон встречи имеет **класс**, который отображается цветными точками на обороте жетона. Класс жетона соответствует классу на карте охоты и в ячейках встречи на карте Галактики.
 - При подготовке разложите жетоны встречи случайным образом взакрытую по ячейкам встреч на карте Галактики, так чтобы цвет и количество точек на обороте жетона соответствовали цвету и количеству точек на ячейке.
 - Класс жетона ничего не говорит о его силе и свойствах. Классы в основном нужны для того, чтобы охотники за головами могли сузить варианты поиска.
 - Если из-за какого-либо игрового эффекта вы должны положить или переложить жетон встречи на планету, то его можно положить в любую пустую ячейку на этой планете независимо от класса. При этом жетон встречи остаётся лежать той же стороной, которой и лежал до переключивания, если не сказано иное.
- Если жетон встречи лежит на карте Галактики в открытую, любой игрок в любой момент партии может просматривать в базе данных соответствующую карту.
- Некоторые свойства позволяют вам тайно посмотреть жетон встречи. Чтобы сделать это, возьмите жетон с карты Галактики и посмотрите на его лицевую сторону, не показывая другим игрокам. Затем верните его обратно в ячейку встречи взакрытую.
 - В этом случае вам разрешается посмотреть жетон встречи, но не карту базы данных, соответствующую этому жетону.
- Жетоны встреч, находящиеся на ячейках встреч, считаются находящимися на планете. Если вы тоже находитесь на этой планете, все жетоны встреч на этой планете считаются находящимися в одной с вами области.
- Пленённый жетон встречи, который лежит на вашей карте охоты, **не считается** находящимся в одной с вами области.
- Если какое-либо свойство указывает вам «поменять местами» два жетона встреч, каждый из этих двух жетонов берётся из текущей области и переключивается на ячейку встречи, которую до этого занимал противоположный жетон.
 - При смене мест жетоны остаются лежать той стороной, которой лежали до этого.

- На некоторых жетонах встреч изображён символ группировки (👤, 🏠, 🏠, 🏠) или символ дроида (👤). У этих символов нет конкретных эффектов, но на них могут ссылаться свойства других компонентов.

См. также: «Охота», «База данных», «Дроиды», «Контакт с жетоном встречи»

Карта Галактики

Карта Галактики состоит из нескольких фрагментов, на которых представлены планеты Галактики «Звёздных Войн», а также двух заглушек.

- В разделе подготовки к игре вы найдёте стандартную схему сбора фрагментов, однако если вы хотите играть со случайным сочетанием фрагментов карты, следуйте указаниям во врезке на стр. 16 этого буклета.

См. также: «Соседство», «Движение», «Области»

Карты контактов

Карты контактов соответствуют областям на карте Галактики. На своём этапе контактов вы можете разыграть карту контакта из колоды, которая соответствует вашей области.

- Колод контактов несколько. Большинство колод соответствуют парам планет с одного фрагмента карты Галактики. Одна колода соответствует всем узловым точкам навигации на карте Галактики, а ещё одна колода соответствует планете Кессель и области Мальстрёма.
- На обороте каждой карты контакта указано название областей, которым она соответствует, или слова «Узловые точки навигации», если она соответствует узловым точкам.
 - Кроме того, на обороте карт контактов кратко описано, какие типы наград обычно можно получить, если вступить в контакт в этой области.
- Лицевая сторона каждой карты контактов разделена на несколько секций. Секции соответствуют либо отдельным планетам, либо планете и Мальстрёму (если это колода Кесселя), либо ситуациям, когда в области присутствует или отсутствует патруль (если это колода узловых точек).
 - В пределах одной секции также может быть разделение на подсекции в соответствии с тем, какая репутация у игрока в той или иной группировке.
- Вы всегда разыгрываете только одну секцию (или подсекцию) карты контакта.
 - Разыгрывайте ту секцию (или подсекцию), которая отражает положение дел (область, в которой вы находитесь, вашу репутацию и т. д.) на тот момент, когда вы раскрыли карту контакта.
- Некоторые карты контактов содержат активы. В одной или нескольких секциях карты контакта будет указано, как именно можно получить такой актив.
 - У этих активов нет стоимости и их нельзя использовать для бартерных сделок.

См. также: «Активы», «Сброс», «Контакт с областью»

Класс

См. «Жетоны встреч» на стр. 5.

Колода роскоши

Колода роскоши (👤) находится на рынке и содержит дорогостоящие активы, доступные игрокам для покупки. Каждая карта в этой колоде обеспечивает вам дополнительный способ увеличения славы.

- В этой колоде находится большое разнообразие активов, в том числе грузы, члены команды, экипировка, работа и модификации.

Карты в этой колоде стоят от 10,000 до 20,000 кредитов.

См. также: «Активы», «Груз», «Члены команды», «Сброс», «Слава», «Экипировка», «Работа», «Рынок (действие)», «Модификации»

Колоды рынка

В игре 6 колод рынка, из которых вы можете покупать карты: охота (🐾), грузы (📦), экипировка и модификации (🛠️), роскошь (💎) и корабли (🚢).

- Верхняя карта каждой колоды рынка всегда лежит в открытую поверх колоды.
 - Если кто-то купил, получил, сбросил или замешал в колоду верхнюю карту в колоде рынка, раскройте новую.
 - Если какой-либо эффект требует от вас перемешать колоду рынка после покупки или получения карты, раскройте верхнюю карту этой колоды сразу после перемешивания.
- Если какой-либо эффект указывает вам взять или найти в колоде рынка определённое число карт, верхняя раскрытая карта также входит в это число.
- Колоды рынка состоят из карт самых разных типов. Именно поэтому тексты свойств всегда ссылаются на колоды рынка по символам, а не по названиям.
 - Когда какое-либо свойство ссылается на тип актива (например, груз), оно ссылается на любую карту груза независимо от того, из какой колоды она была взята.

См. также: «Активы», «Охота», «Груз», «Экипировка», «Работа», «Колода роскоши», «Рынок (действие)», «Модификации», «Корабли»

Корабли

Каждый игрок начинает партию на начальном корабле.

- Значение гиперпривода (🚀) на вашем листе корабля определяет, на сколько областей вы можете передвинуться на вашем этапе планирования.
- Значение космического боя (🎲) на вашем листе корабля определяет, сколько кубиков вы бросаете во время космического боя.
- Значение прочности корпуса (🛡️) на вашем листе корабля определяет, сколько повреждений ваш корабль должен получить, чтобы вы стали побеждённым.
- На каждом корабле есть ячейки. В каждой ячейке может находиться один актив соответствующего типа.
- У каждого корабля есть стоимость, которая отражает, сколько кредитов вам нужно потратить, чтобы купить его, а также сколько этот корабль будет стоить при бартерной сделке.
- Обычно игроки получают корабли при покупке из 🚢 колоды рынка. Покупая корабль, вы должны совершить бартерную сделку с участием вашего текущего корабля (даже если он ничего не стоит) и положить его в запас неиспользованных листов кораблей.
- Если вы купили корабль, уберите из игры карту из колоды рынка с этим кораблём (как указано на самой карте). Затем замените ваш лист корабля тем листом, который соответствует купленному кораблю.
 - Уберите с вашего корабля все повреждения, если есть.
 - Верните ваш старый корабль в запас неиспользованных листов кораблей. Если этому кораблю соответствует карта из колоды рынка, она **не возвращается** в колоду.

- Если вы купили корабль, в котором недостаточно пустых ячеек для всех ваших активов, сбросьте лишние активы по своему выбору и разместите все свои оставшиеся активы в подходящих ячейках нового корабля.

- Листы кораблей в запасе можно просматривать в любое время.
- Каждый корабль, который можно купить на рынке, имеет цель, указанную на листе корабля.

- Если вы добились какого-либо прогресса в выполнении цели корабля до того, как получили сам корабль, это не идёт в счёт.

- Патрули не считаются кораблями в контексте игровых свойств.

См. также: «Бой», «Повреждения», «Цели», «Рынок (действие)», «Модификации», «Движение», «Ячейки»

Космический бой

См. «Бой» на стр. 3.

Кредиты

Кредиты, представленные жетонами, — это основная валюта в игре.

- Жетоны кредитов бывают трёх номиналов: «1,000», «5,000» и «10,000».
- Получая кредиты, берите жетоны кредитов из запаса, так чтобы их суммарный номинал соответствовал тому количеству кредитов, которое вы должны получить.
- Теряя или тратя кредиты, кладите свои жетоны кредитов в общий запас, так чтобы их суммарный номинал соответствовал тому количеству кредитов, которое вы должны потерять или потратить.
- Вы можете в любой момент игры разменивать кредиты с общим запасом, получая жетоны большего или меньшего номинала, так чтобы суммарный номинал разменянных жетонов совпадал.
- Если какое-либо свойство позволяет вам купить карту «со скидкой», вы уменьшаете стоимость карты на размер скидки.
- Если какое-либо свойство позволяет вам купить карту «не тратя кредитов», вы можете получить её бесплатно.
- Игроки по взаимной договорённости могут обмениваться кредитами с текущим игроком в любой момент игры. Это не действие, и участники такого обмена не обязаны даже находиться в одной области. Обмен не обязан быть равноценным — вы можете отдать любую сумму кредитов любому игроку и не получить за неё ничего, если вы согласны на такой обмен.
 - Если вы обменяли кредиты на обещание, которое не может быть выполнено немедленно, такое обещание ни к чему не обязывает.

Пример: вы отдаёте кредиты другому игроку, и тот обещает в будущем вернуть их вам с процентами. Игрок, получивший от вас кредиты, имеет право нарушить данное обещание.

См. также: «Текущий игрок», «Рынок (действие)», «Колоды рынка», «Обмен (действие)»

Кубики

Игроки бросают кубики, когда разыгрывают бой, проводят проверки и применяют специфические свойства.

- На каждом кубике восемь граней. Символы распределены следующим образом:
 - ✳️ попадание (3 грани);
 - ✳️ критическое попадание (1 грань);
 - 👁️ собранность (2 грани);
 - пустой результат (2 грани).

- Критическое попадание (✳) **не считается** попаданием (✳) в контексте игровых эффектов. Если какое-либо свойство ссылается только на попадания (✳), речь не идёт о критических попаданиях (✳).
- Свойства ссылаются на результаты кубиков при помощи символов. Когда какое-либо свойство ссылается на пустой результат, используются слова «пустой результат».

См. также: «Бой», «Доставка (действие)», «Работа», «Проверки навыков»

Мальстрём

Мальстрём — уникальная область на карте Галактики, которая создаёт помехи движению игроков.

- Если вы передвигаетесь в Мальстрём на своём этапе планирования, вы должны прекратить движение и перейти к этапу действий.
- Если какое-либо свойство даёт вам дополнительное движение или позволяет передвинуться не во время вашего этапа планирования, вы всё равно не можете передвинуться через Мальстрём. Однако если вы начали это движение в Мальстрёме, вы можете передвинуться из него.
- Если вы находитесь в Мальстрёме и вступаете в контакт со своей областью, берите карту контакта из колоды «Кессель/Мальстрём». В этих контактах всегда доступен какой-либо способ сделать дополнительный ход.
- Вы можете сделать дополнительный ход, если выполните определённое условие на карте контакта в Мальстрёме. Получив дополнительный ход, разыграйте его по обычным правилам (этапы планирования, действий и контактов) после того, как завершите свой текущий ход.
 - Нельзя получить дополнительный ход в тот момент, когда вы уже разыгрываете дополнительный ход. Любые дополнительные ходы, полученные таким способом, игнорируются.
- Патрули могут передвигаться через Мальстрём, не прекращая движения.
- Мальстрём не считается узловой точкой навигации в контексте различных свойств.

См. также: «Соседство», «Этап контактов», «Движение», «Области»

Модификации

Модификации — это тип активов, которые обеспечивают корабль дополнительными свойствами.

- Обычно игроки получают модификации при покупке из ☛ колоды рынка.
- Получив модификацию, подложите её под свой лист корабля, в пустую ячейку «Модификация».
 - Если вы получили модификацию, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из своих карт модификаций, чтобы освободить ячейку. Если вы получаете новую модификацию во время действия «рынок», вы можете не просто сбросить старую модификацию для освобождения ячейки, но и использовать её для бартерной сделки при покупке новой.
- У каждой карты модификации на рынке есть стоимость, которая отражает, сколько кредитов вам нужно потратить, чтобы купить её, а также сколько эта модификация будет стоить при бартерной сделке.

См. также: «Активы», «Сброс», «Рынок (действие)», «Корабли»

Навыки

Навыки отражают подготовку персонажа или членов команды в самых разных сферах деятельности.

- На каждой карте персонажа и члена команды представлены один или несколько навыков.
- Если вы потеряли члена команды, вы теряете и все его навыки.
 - Вы не можете потерять навыки, указанные на вашей карте персонажа.
- Многие карты предписывают вам провести проверку навыка. Результат проверки определит, насколько успешно вы справились с поставленной задачей.
 - Когда вы проводите проверку навыка, сосчитайте, сколько раз этот навык встречается на ваших картах членов команды и персонажа. Это определит, какой результат вам нужно выбросить для того, чтобы проверка считалась успешной.
- Если какое-либо свойство позволяет вам получить навык, этот навык временный. Вы получаете его лишь на то время, пока действует эффект свойства, которое дало вам этот навык.
 - Таким способом вы можете дать себе навык, который у вас уже есть. Например, доктор Афра может применить своё свойство, чтобы получить навык механики, даже несмотря на то что у неё уже есть навык механики.

См. также: «Персонажи», «Члены команды», «Работа», «Проверки навыков»

Наземный бой

См. «Бой» на стр. 3.

Области

Существует три типа областей: планеты, узловые точки навигации и Мальстрём. Планеты представлены иллюстрациями, узловые точки навигации — жёлтыми кругами, а Мальстрём — красным символом.

- Области на карте Галактики соединяются путями — синими линиями, которые проложены между планетами и узловыми точками навигации.
- Мальстрём — уникальная область, имеющая особые правила движения.
- На некоторых планетах изображены символы группировок. Контакты на этих планетах обычно позволяют вам увеличить репутацию в этой группировке или награждают вас за то, что у вас положительная репутация в этой группировке.
 - Некоторые свойства ссылаются на «группировку, к которой принадлежит ваша планета». Речь как раз о символе, который изображён на планете в вашей области. Если вы не на планете или на вашей планете не изображён символ группировки, считается, что ваша планета не принадлежит ни к одной группировке.
- «Кольцо Кафрены», по сути состоящее из двух больших астероидов, считается планетой в контексте игровой механики.

См. также: «Соседство», «Мальстрём», «Движение»

Обмен (действие)

Находясь в одной области с другим игроком на своём этапе действий, вы можете выполнить действие «обмен», чтобы обменяться с этим игроком картами и кредитами в любом сочетании. Все участники обмена должны быть согласны на обмен.

- Если вы находитесь в одной области с несколькими игроками, то в свой ход вы можете обменяться с любыми из них, но они в ваш ход могут обмениваться только с вами.
- Обмен не обязан быть равноценным: вы можете отдать любую комбинацию карт и кредитов игроку и получить за неё меньше или вообще не получить ничего, если вы согласны на такой обмен.
- Если вы обменяли что-либо на обещание, которое не может быть выполнено немедленно, такое обещание ни к чему не обязывает.

Пример: вы отдаёте кредиты другому игроку, и тот обещает в будущем вернуть их вам с процентами. Игрок, получивший от вас кредиты, имеет право нарушить данное обещание.

- Вы можете обмениваться кредитами, картами работы, охоты, грузов, членов команды, модификаций и экипировки.
 - Если вы отдаёте карту охоты, на которой лежит жетон встречи, этот жетон также нужно отдать.
- Нельзя обмениваться секретами и листами кораблей.
- Игроки по взаимной договорённости могут обмениваться кредитами с текущим игроком в любой момент игры. Это не действие, и участники такого обмена не обязаны даже находиться в одной области.
 - Обмен кредитами может прерывать любое свойство, контакт или бой.

См. также: «Активы», «Этап действий», «Кредиты»

Охота

На охоте вам предстоит выслеживать добычу, представленную жетонами встреч, и либо брать её в плен, либо устранять. На каждой карте охоты есть имя и портрет, совпадающие с именем и портретом на жетоне встречи.

- Охота — это тип активов, которые можно найти на рынке, среди карт контактов или на картах базы данных.
- Получив карту охоты, подложите её под ваш лист корабля или планшет игрока, в пустую ячейку «Охота».
 - Если вы получили карту охоты, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из своих карт охоты, чтобы освободить ячейку.
- Если вы сбросили карту охоты со своего планшета игрока или листа корабля, верните карту в соответствующую колоду.
 - Если на ней лежал жетон встречи, положите его в открытую на ближайшую к вам планету с пустой ячейкой встречи (игнорируя класс).
- Если карта охоты имеет стоимость «0», вы можете купить её, не тратя кредитов, но её нельзя использовать при бартерных сделках.
- На каждой карте охоты указан класс, который отображается цветными точками. Точно такие же классы есть у жетонов встреч.

Розыгрыш охоты

Чтобы получить награду за охоту, вам нужно найти жетон встречи, указанный на карте охоты, а затем сразиться в бою против этого врага и победить.

Вступив в контакт с жетоном встречи, который соответствует одной из ваших карт охоты, вы можете сразиться в бою против этого жетона встречи, **вместо того чтобы разыгрывать карту базы данных.**

- На каждой карте охоты указано значение боя: именно столько кубиков будет бросать ваша добыча во время боя.
- Символ наземного боя (👤) или космического боя (👤) рядом со значением боя указывает, в бою какого типа вам предстоит сразиться на этой охоте.
- Победив в бою на охоте, выберите: либо устранить, либо пленить жетон встречи.
 - **Устранив** жетон встречи, получите награду за устранение, указанную на карте охоты, после чего уберите карту охоты и жетон встречи из игры.
 - **Пленив** жетон встречи, положите его на карту охоты. Вы сможете выполнить действие «доставка» на планете, указанной на карте охоты в графе «Место назначения», чтобы доставить этот жетон встречи и получить награду за пленение. После этого уберите карту охоты и жетон встречи из игры.
- Если на вашей карте охоты указан ваш собственный член команды, вы можете сразиться в бою против этого члена команды в качестве контакта на своём этапе контактов.
 - Если вы победите, сбросьте карту с этим членом команды с листа корабля и либо плените, либо устраните соответствующий жетон встречи. Если вы выбрали пленение, возьмите этот жетон встречи из сброса и положите на вашу карту охоты.
 - Если вы проиграете, сбросьте карту с этим членом команды с листа корабля и положите соответствующий жетон встречи в открытую на **ближайшую** к вам планету с пустой ячейкой встречи (игнорируя класс).
 - Когда вы сражаетесь в бою против вашего собственного члена команды, вы не можете использовать его свойства или навыки к своей выгоде.
- Если на вашей карте охоты указан член команды другого игрока, вы можете сразиться в бою против этого члена команды в качестве контакта на своём этапе контактов, но только если вы находитесь в той же области, что и фишка этого игрока. В начале боя этот игрок решает, хочет ли он защитить своего члена команды. Если он решает защитить его, то вместо боя с членом команды вы сражаетесь против этого игрока.
 - В этом случае сразитесь в наземном бою, если вы на планете, или в космическом бою, если нет.
 - Если защищающийся проиграл бой, он сбрасывает карту своего члена команды, а вы либо устраняете, либо пленяете соответствующий жетон встречи.
 - Если игрок решает не защищать своего члена команды, сразитесь в бою против члена команды. Игрок слева от вас бросает кубики за этого члена команды по обычным правилам охоты.

См. также: «Активы», «Бой», «Жетоны встреч», «Члены команды», «Доставка (действие)», «Контакт с жетоном встречи», «Рынок (действие)»

Патрули

Патрули — это транспортные средства, принадлежащие различным группировкам, которые по ходу партии могут как помешать вам, так и помочь.

- Патрули не считаются кораблями в контексте игровых свойств.
- Символ группировки, к которой принадлежит патруль (👤, 🚗, 🚚, 🚛), представлен на обеих сторонах жетона патруля.

- Многие свойства и игровые эффекты ссылаются на группировки, к которым принадлежат патрули.
- Патрули бывают четырёх уровней (1–4). Уровни обозначаются белыми точками на обороте жетонов патрулей.
- На лицевой стороне некоторых жетонов патрулей указана награда. Чтобы получить эту награду, нужно победить в бою против этого патруля.
 - Награда за победу над патрулями 1-го уровня — кредиты. За победу над патрулями 2-го и 3-го уровня вы увеличиваете свою славу.
 - Патрули 4-го уровня неуязвимы. Победить их нельзя, как и получить за них награду.
- На каждом жетоне патруля указано значение космического боя (☉): именно столько кубиков во время боя будет бросать этот патруль.
- У патрулей 4-го уровня в графе «Значение боя» стоит прочерк. Эти патрули нельзя устранить, они всегда выигрывают бой и наносят достаточное количество повреждений, чтобы игрок оказался побеждён.
 - Разыгрывая бой против патруля 4-го уровня, не бросайте кубики.
- Проиграв бой против патруля, передвиньте этот патруль на одну область в любом направлении.
- Победив в бою против патруля, получите награду, указанную на жетоне патруля (кредиты или славу), и **уменьшите на 1 свою репутацию** в группировке, к которой принадлежит этот патруль. Затем устраните этот патруль (уберите его из игры).
- На карте Галактики всегда находится один патруль, принадлежащий к каждой группировке. Если патруль устранён, на карте Галактики появляется новый патруль, принадлежащий к той же группировке.
 - Когда должен появиться новый патруль, раскройте верхний жетон из стопки жетонов патрулей той же группировки (эта стопка лежит на заглушке) и положите в область, соседнюю с этой стопкой жетонов.
- В одной и той же области может находиться сколько угодно патрулей.

Движение патрулей

Патрули передвигаются под воздействием символов движения патрулей, изображённых на некоторых картах в колодах рынка.

- Купив или получив карту из колоды рынка, вы должны раскрыть верхнюю карту той же колоды. Если на карте, которую вы раскрыли, есть символ движения патруля, вы должны передвинуть этот патруль.
 - По указаниям этих символов патрули передвигаются только **после покупки или получения** карты из колоды рынка. Если вы раскрыли карту из колоды рынка после сброса другой карты из этой колоды, это **не приводит** к движению патруля.
- На каждом символе движения патруля указаны группировка и расстояние. Группировка означает, какой именно патруль передвинется, а расстояние — это количество областей, на которое передвинется патруль.
 - Разыгрывая движение патруля на своём ходу, вы передвигаете лежащий в открытую жетон патруля, принадлежащий к той группировке, которая указана на символе движения патруля, в сторону своей фишки персонажа на то расстояние, которое указано на символе движения патруля.
- Если в вашу область ведут несколько путей, вы сами выбираете, которым из них последует патруль, даже если один из маршрутов короче.

- Если патруль потенциально может за это передвижение достигнуть вашей области, в этом случае вы не выбираете маршрут и патруль обязан передвинуться по кратчайшему пути в вашу область.
- При передвижении патруль всегда следует по карте Галактики по часовой стрелке, если вы находитесь по часовой стрелке от него. Если же вы находитесь против часовой стрелки от патруля, то и патруль следует против часовой стрелки.
 - Если патруль двигался в вашу сторону и оказался с вами в одной области, он прекращает движение.
 - Когда это происходит, вы не сражаетесь с ним мгновенно. Если **на вашем этапе контактов** у вас негативная (☹) репутация в группировке, к которой принадлежит патруль в вашей области, вы должны вступить с ним в контакт и сразиться.
 - Патрули могут передвигаться через области с другими патрулями, другими игроками и с Мальстрёмом без остановки.
 - Если какое-либо свойство передвигает патруль «непосредственно» в какую-либо область, то нужно взять жетон патруля из текущей области и переложить в область, указанную в свойстве.
 - При таком движении патруль не передвигается через области, лежащие между исходной областью и местом назначения.
 - Патрули могут находиться в узловых точках навигации, на планетах и в Мальстрёме.

См. также: «Бой», «Этап контактов», «Группировки», «Рынок (действие)», «Ближайший», «Репутация», «Корабли», «Области»

Персонажи

Каждый игрок контролирует одного персонажа саги «Звёздные Войны». Персонаж представлен фишкой и картой персонажа.

- Каждый персонаж начинает игру с одним свойством, обозначенным на карте персонажа. В тексте карты описано, когда и как это свойство можно применить.
- У каждого персонажа есть личная цель. Текст на карте персонажа описывает, как её можно выполнить. Когда ваш персонаж выполняет личную цель, ваша слава увеличивается на 1, после чего вы должны перевернуть свою карту персонажа: теперь вам доступно ещё одно уникальное свойство.
- Навыки персонажа, представленные в нижней части карты, используются во время проверок.
- Значение наземного боя (☉) на карте персонажа определяет, сколько кубиков этот персонаж бросает во время наземного боя; значение здоровья (☠) на карте персонажа определяет, сколько повреждений этот персонаж должен получить, чтобы стать побеждённым.
- На лицевой стороне каждой карты персонажа в нижней секции свойств есть указания по подготовке. Здесь указано, какую карту нужно взять из базы данных при подготовке и в каких группировках у персонажа будет положительная или негативная репутация в начале партии.
 - На карте базы данных, которую игрок получает при подготовке, указана его начальная планета — именно туда игрок ставит свою фишку персонажа в начале партии.

См. также: «Бой», «Повреждения», «Экипировка», «Цели», «Навыки»

Планеты

См. «Области» на стр. 7.

Победа в игре

См. «Слава» на стр. 12.

Побеждённые персонажи

Когда число повреждений, полученных вашим персонажем или кораблём, сравняется с вашим значением здоровья или прочности корпуса соответственно, вы побеждены.

- Когда вы становитесь побеждены:
 - потеряйте 3,000 кредитов (либо все свои кредиты, если у вас меньше 3,000);
 - сбросьте все свои секреты;
 - положите фишку своего персонажа набор в вашей текущей области, чтобы показать, что вы побеждены;
 - завершите выполнение текущего действия (или розыгрыш текущего этапа, если это не этап действий). Ваш ход закончен.
- Если вы побеждены, на вашем следующем этапе планирования вы должны выбрать вариант «Восстановить все повреждения». Затем поставьте фишку своего персонажа вертикально.
- Если побеждённый персонаж восстановил повреждения, так что у него стало меньше повреждений, чем его значение здоровья/прочности корпуса, он больше не считается побеждённым и ставит свою фишку вертикально.
- Если вы побеждены во время выполнения работы, работа автоматически провалена. Сохраните карту работы: вы можете попытаться выполнить её ещё раз на одном из последующих этапов контактов.
- Если вы побеждены, вас нельзя атаковать.
 - Игрок, охотящийся на члена команды побеждённого игрока, по-прежнему может сразиться в бою против этого члена команды, однако побеждённый игрок не может защищать членов своей команды.
- Если вы побеждаете в бою и одновременно с этим становитесь побеждены, вы всё равно получаете награду за победу в бою.

См. также: «Бой», «Кредиты», «Повреждения», «Секреты»

Повреждения

Игроки отслеживают повреждения, полученные их персонажем или кораблём, при помощи жетонов повреждений.

- Когда персонаж получает повреждения, положите указанное количество жетонов повреждений на его карту персонажа. Когда повреждения получает корабль, положите указанное количество жетонов повреждений на соответствующий лист корабля.
 - Жетоны повреждений берутся из запаса.
- Когда число повреждений, полученных вашим персонажем, сравняется с вашим значением здоровья, вы побеждены.
- Когда число повреждений, полученных вашим кораблём, сравняется с вашим значением прочности корпуса, вы побеждены.
- Персонаж не может получить больше повреждений, чем его значение здоровья, а корабль не может получить больше повреждений, чем его значение прочности корпуса.
 - Любые повреждения, полученные персонажем или кораблём сверх значения здоровья или прочности корпуса, игнорируются.
- Если ваш персонаж или корабль восстанавливает повреждения, уберите указанное число жетонов повреждений со своей карты персонажа или листа корабля.

- Когда вы восстанавливаете повреждения на этапе планирования своего хода, уберите все жетоны повреждений со своей карты персонажа и листа корабля.
- Убранные жетоны повреждений возвращаются в запас.
- Если какое-либо свойство позволяет вам «предотвратить» повреждения, уменьшите количество получаемых повреждений на указанное число.

См. также: «Персонажи», «Бой», «Побеждённые персонажи», «Корабли»

Покупка карт

См. «Рынок (действие)» на стр. 11.

Проверки навыков

Многие карты предписывают вам провести проверку навыка.

- Чтобы провести проверку навыка, **бросьте 2 кубика**. Успех или провал проверки зависят от выпавших символов и от того, сколько у вас проверяемых навыков.
 - **Неквалифицированный:** если **у вас нет проверяемого навыка**, для успеха вам нужно хотя бы 1 критическое попадание (*). В противном случае вы проваливаете проверку.
 - **Квалифицированный:** если **у вас есть проверяемый навык в одном экземпляре**, для успеха вам нужно хотя бы 1 критическое попадание (*) или обычное попадание (*). В противном случае вы проваливаете проверку.
 - **Высококвалифицированный:** если **у вас есть проверяемый навык в двух и более экземплярах**, для успеха вам нужно хотя бы 1 критическое попадание (*), обычное попадание (*) или собранность (☘). В противном случае вы проваливаете проверку.
- Навыки, указанные на вашей карте персонажа и картах членов команды, определяют, считаетесь вы неквалифицированным, квалифицированным или высококвалифицированным во время проверки навыка.
- Что именно случится в результате успеха или провала проверки, указано на карте, которая вызвала эту проверку.
 - У некоторых проверок есть только успешный эффект, но нет провального. Если вы провалите такую проверку, ничего не произойдёт.
 - У некоторых проверок есть только провальный эффект, но нет успешного. Если вы успешно пройдёте такую проверку, ничего не произойдёт.

См. также: «Персонажи», «Члены команды», «Кубики», «Карты контактов», «Работа», «Навыки»

Пути

См. «Области» на стр. 7 и «Соседство» на стр. 13.

Работа

Работа — это тип активов, которые вы можете разыграть на своём этапе контактов, если вы находитесь в подходящем для этого месте.

- Обычно игроки получают работу при покупке из 🍷 колоды рынка. Однако некоторые персонажи начинают партии с работой.
 - Если карта работы имеет стоимость «0», вы можете купить её, не тратя кредитов.
- Карты работы нельзя использовать при бартерных сделках.
- Получив работу, подложите её под свой лист корабля или планшет игрока, в пустую ячейку «Работа или охота».

Рынок (действие)

Находясь на планете на своём этапе действий, вы можете выполнить действие «рынок», чтобы купить актив из колоды рынка. Действие разыгрывается по этапам:

- 1. Сбросить карту:** вы можете выбрать колоду рынка и сбросить верхнюю карту.
 - Для этого возьмите верхнюю (раскрытую) карту из любой колоды рынка и положите её взакрытую под низ колоды. Затем раскройте верхнюю карту той же колоды рынка и положите её на верх колоды.
- 2. Купить карту:** вы можете выбрать колоду рынка и купить верхнюю карту. После покупки раскройте верхнюю карту той же колоды рынка и положите её на верх колоды. Если на раскрытой карте есть символ движения патруля, передвиньте этот патруль.

Покупка

Чтобы купить карту, потратьте столько кредитов, какова стоимость карты.

- Если вы купили актив, получите эту карту и подложите её под ваш лист корабля или планшет игрока в соответствующую ячейку (например, карту груза необходимо положить в ячейку «Груз»).
- Если вы получили актив, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из ваших карт активов, чтобы освободить ячейку.
- Если вы купили корабль, уберите из игры карту из колоды рынка с этим кораблём (как указано на самой карте). Затем замените свой лист корабля тем листом, который соответствует купленному кораблю.
 - Уберите со своего корабля все повреждения, если есть.
 - Верните свой текущий корабль в запас неиспользованных листов кораблей. Если этому кораблю соответствует карта из колоды рынка, она **не возвращается** в колоду.
 - Если вы купили корабль, в котором недостаточно пустых ячеек для всех ваших активов, сбросьте лишние активы по своему выбору и разместите все свои оставшиеся активы в подходящих ячейках нового корабля.
- После того как вы купили карту из колоды рынка, вы должны раскрыть верхнюю карту той же колоды. Если на карте, которую вы раскрыли, есть символ движения патруля, вы должны передвинуть этот патруль.

Бартерные сделки

Покупая карту из колоды рынка, вы можете совершить бартерную сделку, чтобы уменьшить стоимость карты, которую вы желаете купить.

- Для этого сбросьте один или несколько активов со своего планшета игрока или листа корабля и уменьшите стоимость покупки на суммарную стоимость сброшенных карт.
 - У некоторых активов (например, тех, которые вы получаете из колоды контактов) нет стоимости. Их нельзя использовать при бартерных сделках.
 - Карты охоты, членов команды и работы нельзя сбрасывать при бартерных сделках.
- Вы можете использовать бартерную сделку каждый раз, когда покупаете из колоды рынка, — неважно, делаете вы это во время действия «рынок» или по указанию какого-либо другого эффекта.
 - Нельзя использовать бартерную сделку для оплаты других эффектов, включая получение актива с карты контакта.

- Если вы получили работу, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из своих карт работы или охоты, чтобы освободить ячейку.
- Чтобы попытаться выполнить работу, вы должны находиться в том месте, которое указано на карте работы в графе «Место назначения», и разыграть свойство, указанное на карте.
- Как правило, карта работы указывает вам разыграть определённую карту базы данных. Эти карты обычно требуют от вас провести ряд проверок.
 - Над названием каждой работы есть список навыков, которые будут проверяться. Некоторые навыки обозначены курсивом: это значит, что провал проверки этого навыка приведёт к провалу всей работы.
 - Вы можете полностью прочитать ту секцию карты базы данных, которую разыгрываете, но не рекомендуем раньше времени читать последующие секции.
- Когда какое-либо свойство говорит вам о том, что «эта работа выполнена», вы получаете награду, указанную в графе «Награда» на карте работы. В тексте награды указано, что нужно сделать с картой работы: сбросить или убрать из игры.
- Когда какое-либо свойство говорит вам о том, что «эта работа провалена», прекратите выполнять эту работу, верните карту в базу данных, а карту работы сохраните.
 - Если вы побеждены во время выполнения работы, эта работа провалена.

См. также: «Активы», «База данных», «Сброс», «Слава», «Рынок (действие)»

Репутация

Каждый игрок имеет положительную (+), нейтральную (0) или негативную (-) репутацию в каждой из четырёх игровых группировок.

- Ваша репутация в каждой группировке отражена на планшете игрока при помощи жетонов репутации. Каждой группировке соответствует свой жетон, который может находиться в одном из трёх положений: положительном (+), нейтральном (0) или негативном (-).
 - Нейтральная область находится в средней части трека репутации и отмечена не символом нейтральной репутации (0), а символом соответствующей группировки.
- Когда ваша репутация в группировке увеличивается на 1, сдвиньте соответствующий жетон на 1 позицию вверх, в сторону символа (+).
 - Если у вас и без того положительная репутация в группировке, любое дополнительное увеличение репутации не принесёт никакого эффекта: ваш жетон репутации останется там же, где и был.
- Когда ваша репутация в группировке уменьшается на 1, сдвиньте соответствующий жетон на 1 позицию вниз, в сторону символа (-).
 - Если у вас и без того негативная репутация в группировке, любое дополнительное уменьшение репутации не принесёт никакого эффекта: ваш жетон репутации останется там же, где и был.
- Если говорится, что ваша репутация становится положительной, нейтральной или негативной, сдвиньте жетон на указанную позицию независимо от того, какая репутация в указанной группировке у вас была до этого.
- Репутация в различных группировках влияет на то, какую секцию карты контакта вы разыгрываете, а также позволяет вам передвигаться без остановки через области с патрулями или, напротив, заставляет вступать с патрулями в бой.

См. также: «Карты контактов», «Этап контактов», «Группировки», «Движение», «Патрули»

- Если вы при бартерной сделке сбросили активы на сумму, которая превышает стоимость покупаемой карты, вы не получаете сдачу.
Пример: если вы сбрасываете ионную пушку стоимостью 5,000 кредитов, чтобы купить нависящий компьютер стоимостью 2,000 кредитов, вы не получаете 3,000 кредитов на сдачу.
- Некоторые свойства могут позволить вам совершить бартерную сделку, когда вы тратите кредиты на оплату игрового эффекта. Такие бартерные сделки совершаются по обычным правилам, за исключением того, что вы не покупаете карту из колоды рынка.
- Покупая корабль, вы должны совершить бартерную сделку с участием вашего текущего корабля и положить его в запас неиспользованных листов кораблей.
 - Нельзя использовать корабль для совершения бартерной сделки, когда вы покупаете активы, а не корабль.
 - Вы можете использовать бартерные сделки (и вы должны сдать по бартеру свой текущий корабль), когда разыгрываете карту «Подержанный корабль на продажу» из ♣ колоды рынка.

См. также: «Активы», «Кредиты», «Колоды рынка», «Патрули», «Ход игрока», «Корабли»

Сброс

Сбрасывая какой-либо компонент, поступайте с ним следующим образом.

- Когда вы сбрасываете карту контакта или карту рынка, кладите её взакрытую под низ соответствующей колоды.
 - Некоторые карты рынка нужно убрать из игры, вместо того чтобы сбрасывать. Об этом всегда сказано на самой карте: как правило, такое происходит при покупке корабля, успешном выполнении работы или получении награды за охоту.
- Когда вы сбрасываете карту, относящуюся к базе данных, возвращайте её в базу данных в соответствующее место согласно её номеру. Если карт с таким номером несколько, замешайте сброшенную карту с другими картами, имеющими такой же номер.
- Сброшенные жетоны возвращайте в запас неиспользованных жетонов.
 - Когда жетон встречи или патруль устранин, этот жетон убирается из игры.
- Листы кораблей возвращайте в запас листов кораблей.
- Если эффект указывает вам убрать компонент из игры, этот компонент не сбрасывается. Вместо этого положите его в коробку и не используйте до конца партии.
- Если вы сбрасываете члена команды со своего листа корабля, сбрасывайте его карту по описанным выше правилам. Если этому члену команды соответствует жетон встречи, положите его в открытую на ближайшую к вам планету с пустой ячейкой встречи (игнорируя класс).

См. также: «Доставка (действие)», «Карты контактов», «Колоды рынка»

Секреты

Секреты — это тайные свойства, которые вы можете получить во время контакта.

- Когда вы читаете карту контакта и вам достался текст с пометкой «Секрет», возьмите эту карту и положите перед собой взакрытую.
 - Тексты с пометкой «секрет» всегда перевёрнуты, чтобы игроки случайно не прочитали их вслух.

- В тексте каждого секрета написано, когда и как его можно разыграть. Разыгрывая секрет, прочтите текст карты вслух и раскройте её.
- Вы можете делиться информацией о своих секретах с другими игроками, однако до начала розыгрыша секрета нельзя показывать карту другим игрокам, зачитывать её текст вслух или отдавать её кому-либо.
- Вы можете в любой момент подсматривать в свои карты с секретами.
- Когда вы становитесь побеждены, сбросьте все свои секреты. Положите эти карты под низ соответствующих колод контактов, не показывая другим игрокам.

См. также: «Этап действий», «Карты контактов»

Слава

Слава отображает известность персонажа в Галактике. Первый игрок, чья слава увеличится до 10, немедленно побеждает. Символ славы (♠) представлен на треке славы на планшете игрока, а также изображён в качестве награды на некоторых жетонах патрулей.

Основные способы увеличения славы — это доставка незаконных грузов, покупка предметов роскоши, победы в боях против патрулей, успешное выполнение работы, проведение охоты или выполнение целей.

- Каждый раз, когда будет увеличиваться или уменьшаться ваша слава, передвигайте маркер славы по треку на своём планшете игрока, чтобы он отражал вашу текущую славу.
 - В начале партии у каждого игрока 0 очков славы. Если ваша слава должна уменьшиться, она остаётся на нулевом показателе.
- Если какой-либо актив дополнительно увеличивает вашу славу (например, «у вас +1 к показателю славы»), передвиньте свой маркер по треку славы соответствующим образом. Если вы потеряли этот актив или более не выполняете условие на этой карте актива, передвиньте свой маркер по треку славы назад, чтобы отразить уменьшение славы.
- Если два игрока одновременно набрали достаточно очков славы для победы, побеждает тот из них, у кого больше кредитов. Если и в этом случае сохраняется ничья, то побеждает тот из претендентов, кто сидит дальше от первого игрока по часовой стрелке.
- Некоторые свойства ссылаются на самого прославленного игрока (т. е. игрока, у которого больше всего славы). Если таких несколько, все они считаются самыми прославленными.
 - Свойство, которое влияет непосредственно на **текущего игрока** в том случае, если он самый прославленный, не подвержено никаким правилам разрешения ничейных ситуаций. Если текущий игрок является самым прославленным (или одним из таковых), это свойство будет на него влиять.
- До начала подготовки игроки могут договориться играть по правилам удлинённой игры. В этом случае для победы игроку нужно набрать 12 очков славы, а не 10.

См. также: «Активы», «Охота», «Доставка (действие)», «Работа», «Колода роскоши», «Патрули»

Соперник

Ваш соперник — это тот, с кем вы сражаетесь в бою. Им может быть жетон встречи, другой игрок или враг, указанный на карте.

См. также: «Охота», «Бой», «Патрули»

Соседство

Две области на карте Галактики считаются соседними, если между ними проложен путь, представленный синей линией. Два фрагмента карты Галактики считаются соседними, если они соприкасаются.

- Каждая стопка жетонов патрулей на заглашке для карты Галактики считается соседней с областью, к которой от неё проложен путь.
- В области, соседней со стопкой жетонов патрулей, появляются новые патрули взамен уничтоженных старых.

См. также: «Мальстрём», «Области»

Текущий игрок

Текущий игрок — тот, кто делает ход: разыгрывает свой этап планирования, действий или контактов.

См. также: «Ход игрока»

Трата

См. «Кредиты» на стр. 6.

Убрать из игры

См. «Сброс» на стр. 12.

Узловые точки навигации

См. «Области» на стр. 7.

Ход игрока

В игре «Звёздные Войны: Внешнее кольцо» игроки ходят по очереди по часовой стрелке, до тех пор пока один из них не победит.

- В свой ход разыграйте по порядку следующие этапы:
 - этап планирования;
 - этап действий;
 - этап контактов.
- Если какой-либо эффект заканчивает ваш ход, вы больше не применяете никаких свойств, не выполняете действий и пропускаете все оставшиеся этапы своего хода.
- После того как вы разыграли все три этапа, ваш ход закончен. Передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

См. также: «Этап действий», «Этап контактов», «Этап планирования»

Цели

Каждая карта персонажа и большинство листов кораблей обеспечивают игроков целями. Выполнив эти цели, игроки получают дополнительные свойства и увеличивают славу.

- Каждый игрок начинает партию с личной целью, указанной на карте персонажа.
- Каждый корабль, который можно купить на рынке, имеет цель, указанную на листе корабля.
 - Если вы добились какого-либо прогресса в выполнении цели корабля до того, как получили сам корабль, это не идёт в счёт.

Пример: если цель корабля — «победить в двух боях против патрулей», вы должны выиграть оба боя уже после того, как получили этот корабль.

- Если же в цели корабля содержится какое-либо условие, которому вы соответствовали до получения корабля и продолжаете соответствовать на момент получения, это идёт в счёт.

Пример: если в цели корабля значится: «если у вас есть модификация», не важно, когда вы её получили — главное, чтобы она у вас сохранилась до момента выполнения цели.

- В тексте каждой личной цели и цели корабля указано, как её выполнить и что произойдёт, когда вы её выполните.
 - Выполнив цель, вы увеличиваете свою славу и должны перевернуть карту или лист на другую сторону.
- Когда вы выполнили цель и перевернули карту или лист на другую сторону, вместо цели вам становится доступно новое свойство.
 - В тексте каждого свойства описано, как и когда его можно применить.
- Некоторые цели требуют от вас выполнить определённую задачу указанное число раз. Чтобы отслеживать это, кладите жетон цели на свою карту или лист всякий раз, когда вы выполняете эту задачу.
- В отношении личной цели доктора Афры работа считается выполненной, если на карте работы вы достигли того места, где написано «эта работа выполнена». Если вы не достигли такой формулировки, это не идёт в счёт выполнения личной цели доктора Афры.

См. также: «Персонажи», «Слава», «Корабли»

Члены команды


Члены команды — это тип активов, дающих игрокам дополнительные навыки и свойства.

- Обычно вы будете получать новых членов команды, вступая в контакты с жетонами встреч.
- Получив члена команды, подложите его под свой лист корабля, в пустую ячейку «Член команды».
 - Если вы получили члена команды, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из своих карт членов команды, чтобы освободить ячейку.
 - Получив члена команды, вы при желании можете сбросить его карту, вместо того чтобы класть в ячейку «Член команды».
- Если вы сбрасываете члена команды со своего листа корабля, верните его карту в соответствующую колоду. Если этому члену команды соответствует жетон встречи, положите его в открытую на ближайшую к вам планету с пустой ячейкой встречи (игнорируя класс).
 - Если ближайших планет несколько, сами выберите одну из них.
- Пока у вас есть карта члена команды, вам доступны все навыки с этой карты. Как только вы её сбросите, вы теряете все эти навыки.
 - Если какое-либо свойство требует, чтобы у вас «был навык», это относится ко всем вашим картам, включая карту персонажа и карты членов команды.
- Считается, что ваши члены команды находятся в той же области, что и вы.
 - Если в этой области есть другие игроки, считается, что ваши члены команды находятся в одной с ними области.

См. также: «Активы», «Охота», «Жетоны встреч», «База данных», «Сброс», «Навыки», «Проверки навыков»

Экипировка

Экипировка — это тип активов, которые обеспечивают персонажа дополнительными свойствами.

- Обычно игроки получают экипировку при покупке из  колоды рынка.
- Получив экипировку, подложите её под свой планшет игрока, в пустую ячейку «Экипировка».

- Если вы получили экипировку, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из своих карт экипировки, чтобы освободить ячейку. Если вы получаете новую экипировку во время действия «рынок», вы можете не просто сбросить старую экипировку для освобождения ячейки, но и использовать её для бартерной сделки при покупке новой.

- В свойствах карт экипировки описано, что они делают и когда их можно применить.
- У каждой карты экипировки на рынке есть стоимость, которая отражает, сколько кредитов вам нужно потратить, чтобы купить её, а также сколько эта экипировка будет стоить при бартерной сделке.

См. также: «Активы», «Персонажи», «Сброс», «Рынок (действие)»

Этап действий

На своём этапе действий вы можете выполнить любое количество действий в любом порядке. Однако каждое действие может быть выполнено только один раз за этап действий.

- Действия, доступные для выполнения, следующие:
 - доставка;
 - рынок;
 - обмен;
 - особое действие.
- В качестве действия вы можете применить любое своё свойство, которое предваряется полужирным словом «**Действие**». Это особое действие.
 - Каждое особое действие может быть выполнено только один раз за этап действий.
 - Особые действия не могут прерывать розыгрыш других свойств и действий. Они выполняются либо до, либо после применения других свойств, либо сами по себе.

См. также: «Доставка (действие)», «Этап контактов», «Рынок (действие)», «Этап планирования», «Обмен (действие)»

Этап контактов

Во время своего этапа контактов вы должны разыграть один контакт.

- На этапе контактов вы должны вступить в контакт либо с **областью**, в которой вы находитесь, либо с **патрулём** в этой области, либо с **жетоном встречи** в этой области.
 - Если в вашей области есть патруль и у вас негативная репутация (☹) в группировке, к которой он принадлежит, **вы обязаны вступить с ним в контакт** и не можете выбрать другой вариант контакта.
 - Если вас ничто не обязывает вступить в контакт с патрулём, вы можете сами выбрать тип контакта, в который будете вступать.
- На своём этапе контактов вы можете разыграть одно любое своё свойство, которое предваряется полужирным словом «**Контакт**», вместо того чтобы вступать в обычный контакт.
 - Если вы вынуждены вступить в контакт с патрулём, вы не можете разыграть свойство со словом «**Контакт**».
- Бой с жетоном встречи, указанным на карте охоты, происходит именно на этапе контактов. Это либо прерывает обычный контакт с жетоном встречи, либо, если вы сражаетесь против члена команды, разыгрывается как свойство со словом «**Контакт**».

Контакт с патрулём

Вступив в контакт с патрулём, сразитесь с ним в космическом бою (см. «Бой» на стр. 3).

- Победив в бою против патруля, получите награду, указанную на жетоне этого патруля (кредиты или славу), и **уменьшите на 1 свою репутацию** в группировке, к которой принадлежит этот патруль. Затем устранили этот патруль (уберите его из игры), после чего появляется новый патруль, принадлежащий к той же группировке.
- Проиграв в бою против патруля, передвиньте этот патруль на одну область в любом направлении.
- Разыгрывайте эффекты победы или поражения в бою до того, как определится, побеждены вы или нет. Вы можете победить в бою и получить за него награду, даже если вы побеждены в том же бою.
- Во время этапа контактов, если у вас негативная (☹) репутация в группировке, к которой принадлежит патруль в вашей области, **вы обязаны вступить с ним в контакт**.
 - Если у вас положительная (☺) или нейтральная (☹) репутация в группировке, к которой принадлежит патруль в вашей области, вы **можете** вступить в контакт с этим патрулём.
- Если вы в одной области с несколькими патрулями, вы **должны** выбрать один любой из этих патрулей, принадлежащий к группировке, в которой у вас негативная репутация, и вступить с ним в контакт.
 - Если у вас нейтральная или положительная репутация в группировках, к которым принадлежат все патрули в вашей области, вы **можете** вступить в контакт с одним из этих патрулей по своему выбору.

Контакт с областью

Вступив в контакт со своей областью, возьмите карту контакта, соответствующую вашей области. Затем зачитайте текст той секции, которая соответствует вашей области, и разыграйте её эффект. Если в ней есть подсекции, разыграйте эффект той подсекции, которая соответствует текущему положению дел.

Пример: если у вас негативная репутация среди хаттов и вы находитесь на Нал-Хатте, вы берёте карту контакта из колоды «Татуин/Нал-Хатта». Затем вам нужно зачитать и разыграть секцию «Нал-Хатта» на этой карте. Если в этой секции есть две подсекции: одна для игроков с положительной или нейтральной репутацией среди хаттов, а другая для игроков с негативной репутацией среди хаттов, — разыграйте вторую подсекцию, так как она соответствует текущему положению дел.

- Если секция или подсекция не помечена как секрет, вы зачитываете текст вслух.
 - Если же это секрет, прочитайте текст карты про себя и положите карту взакрытую перед собой.
 - Тексты с пометкой «секрет» всегда перевёрнуты, чтобы игроки случайно не прочитали их вслух.
 - В тексте каждого секрета написано, когда и как его можно разыграть.
 - Если в этой секции представлена охота, вы можете получить её.
- Некоторые карты контактов содержат активы, которые вы можете получить, разыграв определённую секцию карты контакта.
- Разыграв карту контакта, положите её взакрытую под низ колоды контактов, если это не секрет и не актив, который вам удалось заполнить.

Контакт с жетоном встречи

Вступив в контакт с жетоном встречи, возьмите из базы данных карту с номером, указанным на лицевой стороне жетона встречи, и разыграйте её.

- Если жетон встречи лежит закрытым, сперва раскройте его.
- Если на вашей планете несколько жетонов встреч, выберите один из них для контакта **до того**, как перевернёте его лицевой стороной вверх. После того как вы перевернули жетон, вы обязаны вступить с ним в контакт.
- Когда вы вступили в контакт с жетоном встречи, если он совпадает с изображением на одной из ваших карт охоты, вы можете сразиться с ним в бою, вместо того чтобы тянуть карту базы данных (см. «Охота» на стр. 8).
 - В такой ситуации после раскрытия жетона встречи вы можете выбрать: сразиться с ним или разыграть карту базы данных по обычным правилам. Вы можете просмотреть карту базы данных до того, как примете это решение.
- После того как вы разыграли карту базы данных, жетон встречи остаётся лежать в открытую на планете, если только карта базы данных не предписывает вам сбросить этот жетон встречи или убрать его из игры.

См. также: «Активы», «Охота», «Бой», «Жетоны встреч», «База данных», «Патрули», «Ход игрока», «Репутация», «Секреты», «Области»

Этап планирования

Во время этапа планирования вы выбираете что-то одно: передвинуться, получить кредиты или восстановить повреждения.

- **Передвинуться:** если вы на этапе планирования выбрали вариант «передвинуться», то число областей, на которое вы передвигаете своего персонажа по карте Галактики, ограничено значением гиперпривода вашего корабля (см. «Движение» на стр. 4).
- **Получить кредиты:** если вы на этапе планирования выбрали вариант «Получить кредиты», то вы берёте из запаса жетоны на сумму 2,000 кредитов и кладёте перед собой.
- **Восстановить повреждения:** если вы на этапе планирования выбрали вариант «Восстановить повреждения», сбросьте все жетоны повреждений со своей карты персонажа и листа корабля.
 - Если вы побеждены, то **обязаны** выбрать вариант «Восстановить повреждения». В этом случае нельзя передвигаться или получать кредиты.
- На своём этапе планирования вы можете разыграть любое своё свойство, которое предваряется полужирным словом «Планирование», вместо того чтобы передвигаться, получать кредиты или восстанавливать повреждения.

См. также: «Кредиты», «Повреждения», «Побеждённые персонажи», «Движение»

Ячейки

На планшетах игроков и листах кораблей есть ячейки для активов.

- В каждой ячейке может находиться один актив соответствующего типа.
 - Если в ячейке есть приписка «×2», в ней может находиться 2 актива указанного типа.
 - Некоторые свойства позволят вам держать в одной ячейке несколько активов.
 - У некоторых ячеек сразу несколько названий, например, «Груз или модификация». В такой ячейке может находиться один актив одного из указанных типов (в примере выше либо груз, либо модификация).
- Получив актив, подложите его под свой планшет игрока или лист корабля, в пустую ячейку соответствующего типа.
 - Подкладывать нужно таким образом, чтобы оставалась видна только та часть карты, на которой изображён полученный актив.
 - Если вам разрешено держать в одной ячейке несколько активов, подкладывайте их так, чтобы одна карта лежала поверх другой и у всех карт были видны только те части, на которых изображены полученные активы.
- Если вы получили актив, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить один из своих активов, чтобы освободить ячейку.
- Вы в любой момент можете перераспределять активы между ячейками своего планшета игрока и листа корабля. Главное — соблюдать условие, чтобы карты лежали в подходящих для них ячейках.
 - Вам, скорее всего, придётся перераспределять активы, когда какой-либо эффект лишит вас ячейки или когда конфигурация ячеек изменится при покупке нового корабля.
 - Если в какой-то момент у вас стало не хватать пустых ячеек для всех ваших активов, сбросьте лишние активы по своему выбору и разместите все свои оставшиеся активы в подходящих ячейках.



См. также: «Активы», «Сброс», «Корабли»

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ПОДГОТОВКА

Подготовьтесь к игре по шагам. Если играете в одиночку, пройдите дополнительные шаги (см. «Правила одиночной игры на стр. 18 этого справочника»).

- 1. Создайте карту Галактики:** сложите карту Галактики из указанных ниже фрагментов слева направо. Если игроки предпочитают случайную раскладку карты Галактики, см. соответствующую врезку справа.
 - Заглушка с символами Альянса и Синдиката
 - Фрагмент с планетами Кантоника и Орд-Мантелл
 - Фрагмент с планетами Лотал и Мон-Каламари
 - Фрагмент с планетой Кессель
 - Фрагмент с планетами Татуин и Нал-Хатта
 - Фрагмент с планетами Рилот и Набу
 - Фрагмент с планетами «Кольцо Кафрены» и Такодана
 - Заглушка с символами Империи и хаттов
- 2. Подготовьте жетоны патрулей:** отсортируйте жетоны патрулей по уровням (ориентируйтесь по числу белых точек на обороте жетона). На заглушках для карты Галактики изображены символы группировок. Рядом с каждым таким символом на соседнюю узловую точку навигации нужно положить соответствующий жетон патруля 1-го уровня лицевой стороной вверх.

Возьмите оставшиеся жетоны патрулей и создайте 4 закрытые стопки жетонов, по одной на каждую группировку. В каждой стопке жетоны должны быть разложены по уровню: жетон 4-го уровня внизу стопки, жетон 2-го уровня — наверху. Положите каждую стопку на символ соответствующей группировки, изображённый на заглушке.
- 3. Подготовьте жетоны встреч:** перемешайте все жетоны встреч взакрытую. Затем разложите их случайным образом взакрытую по ячейкам встреч на карте Галактики, так чтобы цвет и количество точек на обороте жетона соответствовали цвету и количеству точек на ячейке. На каждой ячейке должен оказаться 1 жетон.
- 4. Создайте запас жетонов:** разделите на кучки жетоны повреждений, кредитов и целей. Положите их в досягаемости всех игроков.
- 5. Выберите персонажей:** каждый игрок бросает 6 кубиков. Тот, у кого выпало больше всего * и ✱, становится первым игроком (при равенстве претенденты перебрасывают кубики). Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок выбирает персонажа и получает следующие компоненты:
 - а. 1 карту персонажа стороной «Личная цель» вверх;
 - б. 1 фишку персонажа на подставке;
 - в. 1 планшет игрока (маркер славы нужно установить на деление «0»);
 - г. 4 жетона репутации (по 1 на группировку). Положите их на треки репутации на планшете игрока, накрыв символы соответствующих группировок;
 - д. 1 лист начального корабля (каждый игрок сам выбирает, какой стороной его повернуть — с G9 «Ремонтником» или с истребителем G-1A);
 - Игроки должны выбрать свой стартовый корабль до того, как возьмут карту базы данных.
 - е. 1 карту-памятку;
 - ж. жетоны кредитов: первый игрок получает 4,000 кредитов, его сосед слева — 6,000 кредитов, его сосед слева — 8,000 кредитов и последний игрок — 10,000 кредитов (если игроков меньше 4, то более крупные суммы игнорируются).

- б. Подготовьте персонажей:** игроки одновременно выполняют инструкции по подготовке, указанные в нижней части карты персонажа.
 - а. Каждый игрок берёт карту базы данных, указанную на его карте персонажа. Если карта базы данных отмечена как «Груз», её нужно подложить под лист корабля сверху, в ячейку «Груз». В противном случае её нужно подложить под планшет игрока снизу, в ячейку «Работа или охота».
 - б. Каждый игрок ставит фишку своего персонажа на карту Галактики на начальную планету, указанную на карте базы данных, которую он только что получил.
 - в. Если в инструкциях по подготовке указана репутация, игрок сдвигает соответствующий жетон репутации на планшете игрока до упора вверх (если указан ) или до упора вниз (если указан )
- 7. Подготовьте колоды и листы:** подготовьте колоды карт по шагам.
 - а. Разделите карты рынка на 6 разных колод по рубашкам. Перемешайте их по отдельности и положите взакрытую в один ряд ниже карты Галактики. Затем раскройте верхнюю карту каждой колоды и положите её в открытую поверх колоды.
 - б. Разделите карты контактов на 7 разных колод по рубашкам. Перемешайте их по отдельности и положите взакрытую рядом с соответствующими планетами, изображёнными на карте Галактики.
 - в. Карты базы данных держите в упорядоченной стопке в досягаемости всех игроков.
 - г. Отложите в сторону стопку листов неиспользованных кораблей — это резерв. Во время партии игроки будут иметь возможность купить эти корабли.

Случайная раскладка карты Галактики

Чтобы создать случайную раскладку карты Галактики, выполните по порядку следующие шаги:

1. Возьмите все 6 фрагментов карты Галактики, перемешайте их взакрытую и сложите в стопку. Поскольку у фрагментов разная форма, рекомендуем делать это с закрытыми глазами.
2. Раскройте верхний фрагмент стопки и присоедините его к заглушке с изображением символов Альянса и Синдиката.
3. По очереди раскрывайте фрагменты и присоединяйте каждый раскрытый фрагмент к предыдущему. К последнему фрагменту присоедините заглушку с изображением символов хаттов и Империи.

Если базовый вариант карты Галактики, описанный в параграфе подготовки к игре, тщательно сбалансирован, то случайный вариант таит в себе немало неопределёностей. Это может понравиться многим искущённым игрокам, ждущим от каждой партии новый уникальный опыт.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ТОЛКОВАНИЕ ТЕКСТОВ КАРТ И СВОЙСТВ

На большинстве карт есть свойства, которые применяются в различные моменты игры. В каждом свойстве описано, когда его можно применить и как разыгрываются его эффекты.

Это приложение призвано помочь игрокам растолковать различные текстовые формулировки и разобраться с очередностью действия эффектов.

Толкование формулировок

- Если в тексте свойства используются слова «не можете» или «нельзя», этот запрет абсолютен и его нельзя отменить другими свойствами.
- Если в тексте свойства используется слово «можете», этот эффект необязателен.
- Если в тексте свойства используется слово «затем», вы должны сначала разыграть эффект, описанный перед словом «затем», и только после этого разыграть эффект, описанный после слова «затем».
- Если в тексте свойства используется слово «чтобы», вы должны полностью разыграть эффект, описанный перед словом «чтобы», чтобы иметь возможность разыграть эффект, описанный после слова «чтобы».

Пример: если в тексте свойства сказано: «уменьшите свою репутацию среди хаттов на 1, чтобы ваша слава увеличилась на 1», вы не можете увеличить свою славу, если у вас и без того была негативная репутация среди хаттов.

- Если в тексте свойства используются союзы «и» или «а», вы должны разыграть эффекты, описанные перед указанным союзом и после указанного союза как можно более полно.

Пример: если в тексте свойства сказано: «получите 5,000 кредитов, а ваша репутация в Альянсе уменьшается на 1», вы можете получить кредиты, даже если у вас и без того негативная репутация в Альянсе.

- В тексте некоторых свойств указано, что их можно использовать «раз в ход». Если это свойство допустимо применять в ход другого игрока, это можно сделать один раз за ход, даже если вы уже применяли это свойство на своём ходу.

Очередность применения свойств

- Если в тексте свойства используется слово «после», разыграйте этот эффект немедленно после того, как было разыграно исходное событие.
- Если в тексте свойства используется слово «когда», разыграйте этот эффект в тот же момент, в который вы разыгрываете исходное событие.
- Если к одному и тому же событию применимы разные эффекты, срабатывающие «когда» и «после», то первые имеют приоритет над вторыми.
- Если несколько свойств применяются одновременно, порядок их применения определяет текущий игрок.
- Каждое свойство можно применить один раз за каждый случай срабатывания.

Пример: если свойство применяется «в начале боя», его можно применять один раз в начале каждого боя.

- Свойства не могут прерывать применение других свойств. Они применяются либо до, либо после применения других свойств, либо сами по себе.

Свойства в бою

- Если какое-либо свойство «отменяет» результаты во время боя, эти результаты игнорируются: они не наносят повреждений и не учитываются при определении победителя боя.
- Если какое-либо свойство «переворачивает» кубик другой гранью вверх, исходный результат игнорируется — свойства, которые могли модифицировать исходный результат, больше нельзя использовать с этим кубиком.
- Если какое-либо свойство добавляет к броску попадание (✳), считайте, что к вашему броску добавился ещё один кубик, лежащий гранью с попаданием (✳) вверх, и этот результат нельзя перебросить.
- Если какое-либо свойство применяется «В начале боя», оно должно быть применено до того, как кто-либо из игроков бросит кубики в этом бою.
- Если какое-либо свойство указывает вам «получить +X», после чего следует символ 🎲, 🎲, 🎲 или 🎲, добавьте указанное значение к соответствующему значению на карте персонажа или листе корабля.
 - Такие свойства являются пассивными и действуют всё время, пока у вас есть карта с таким свойством.
 - Такие свойства можно комбинировать друг с другом. Например, если одна карта даёт вам +1 🎲, а другая — +2 🎲, эти значения суммируются.
- Когда во время боя игрок слева от вас бросает кубики за жетон встречи, патруль или врага с карты работы либо контакта, этот игрок не может использовать никакие свои боевые свойства. Например, Лэндо не может перебрасывать кубики, когда бросает их за патрули.

Разрешение ничьих

- Текущий игрок разрешает все ничейные и спорные ситуации, которые не имеют подробных описаний в этом буклете.

Пример: если свойство указывает самому прославленному игроку потерять 2,000 кредитов, а на титул самого прославленного игрока сразу несколько претендентов, текущий игрок определяет, кто из претендентов потеряет кредиты.
- Если два игрока одновременно набрали достаточно очков славы для победы, побеждает тот из них, у кого больше кредитов. Если и в этом случае сохраняется ничья, то побеждает тот из претендентов, кто сидит дальше всего от первого игрока по часовой стрелке.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

В «Звёздные Войны: Внешнее кольцо» можно играть в одиночку. В этом случае вы контролируете персонажа по обычным правилам и соревнуетесь против персонажа, которого контролируют карты ИИ. Правила одиночной игры описаны ниже.

Подготовка к игре

Пройдите все обычные этапы подготовки, за следующими исключениями.

- Подготовьте все компоненты соперника (игрока-ИИ), как если бы он был обычным игроком.
- Вы — первый игрок (не бросайте кубики во время этапа 5). Получите 4,000 кредитов, а ИИ получает 6,000 кредитов по обычным правилам на этапе 5.
- Выбрав себе персонажа, выберите и персонажа для соперника. Это должен быть один из персонажей, который начинает партию с картой базы данных № 91 или № 92.
- Начальный корабль для игрока-ИИ — G9 «Ремонтник».
- Следуйте указаниям по подготовке на карте персонажа игрока-ИИ (этап 6). Затем положите жетон цели на место назначения, указанное на его карте груза или работы (см. «Цели ИИ» справа).
- Перемешайте карты ИИ взакрытую и положите получившуюся колоду рядом с картой персонажа ИИ.

Ход игры

Свой собственный ход разыгрывайте по обычным правилам. По завершении каждого вашего хода свой ход делает игрок-ИИ. Чтобы разыграть его ход, просто тяните верхнюю карту колоды ИИ и разыгрывайте её по порядку сверху вниз. Игрок-ИИ никогда не разыгрывает карты контактов.

Если карта предписывает «выполнить первое, что применимо», разыграйте первый пункт списка, если возможно. Если этот пункт не даст эффекта или его нельзя разыграть (например, у игрока-ИИ нет повреждений и ему нечего восстанавливать), вместо этого переходите к следующему пункту, и так далее до тех пор, пока один из пунктов не будет разыгран. Если игрок-ИИ не может разыграть ни одного пункта, то на этом этапе ничего не происходит.

Если карта предписывает «выполнить всё, что применимо», разыграйте все пункты списка сверху вниз, пропуская те, у которых нет эффекта или которые невозможно разыграть.

Разыграв карту ИИ, положите её взакрытую под низ колоды ИИ. Правила толкования карт ИИ будут изложены далее.

Если вы достигли 10 очков славы раньше игрока-ИИ, вы побеждаете. Если игрок-ИИ сделал это раньше вас, вы проигрываете.

Карты и кредиты игрока-ИИ

Отслеживайте получение игроком-ИИ карт, кредитов и славы, как если бы он был обычным игроком (например, кладите его карты грузов в ячейку для грузов на его корабле).

Игрок-ИИ **не использует свойства** своих карт, кроме тех свойств, которые увеличивают значения на его листе корабля или карте персонажа (например, «Получите +1»). Игрок-ИИ не выполняет личные цели или цели кораблей.

Цели ИИ

Игрок-ИИ использует жетоны целей, чтобы отмечать, на каких планетах он может выполнить работу или доставить грузы. Эти жетоны обычно определяют, в каком направлении будет передвигаться игрок-ИИ на своём ходу (будет объяснено далее).

Первый жетон цели игрока-ИИ выкладывается на карту Галактики во время подготовки — на планету, которая является местом назначения его начального груза или работы. Когда игрок-ИИ доставит груз или выполнит работу на этой планете, уберите с неё жетон цели.

Передвижение

Когда игроку-ИИ указано передвинуться, передвиньте его фишку на столько областей, каково значение гиперпривода его корабля (☞). ИИ всегда передвигается в направлении ближайшего жетона цели на карте Галактики. Если жетон цели находится в области с фишкой игрока-ИИ, тот не передвигается.

Если до жетона цели есть несколько путей следования, ИИ всегда передвигается по кратчайшему пути. Как и обычный игрок, он должен прекратить движение, если оказался в области с патрулём и у него нет положительной репутации в группировке, к которой принадлежит этот патруль.

- В отличие от других игроков, ИИ может передвигаться через Мальстрём, как если бы тот был узловой точкой навигации.
- Игрок-ИИ не может выбрать более протяжённый маршрут, чтобы избежать патруля. Если в ближайшей к жетону цели области находится патруль, игрок-ИИ всё равно будет передвигаться в том направлении, даже если у него негативная (☜) в группировке, к которой принадлежит этот патруль.
- Если игрок-ИИ может передвинуться по двум разным путям и оба находятся на одинаковом расстоянии от цели, ИИ предпочитает путь, на котором нет патруля, способного прервать его движение. А если на обоих путях следования нет патрулей, способных прервать движение, ИИ предпочитает закончить движение на планете (в том случае, если планета и узловая точка навигации одинаково удалены от цели). Если обе равноудалённые от цели области являются планетами, определите путь игрока-ИИ случайным образом (например, подбросьте монетку).

Важно: если ИИ передвинулся на число областей, равное значению своего гиперпривода (☞), и должен закончить движение в узловой точке, но если хотя бы одна из двух областей, пройденных непосредственно перед этим, была планетой, он вместо этого заканчивает движение на этой планете.

- Если обе эти области были планетами, ИИ заканчивает движение на той планете, которая ближе к его цели.

Покупка

Большинство карт ИИ позволяют ему купить какую-либо карту. Колода рынка, из которой покупает ИИ, всегда указана (например: «Купите карту ☞»). Игрок-ИИ может покупать карты, только находясь на планете.

Покупка разыгрывается поэтапно.

1. Перед покупкой игрок-ИИ сбрасывает верхнюю (лежащую лицевой стороной вверх) карту указанной колоды, если выполняется хотя бы одно из перечисленных ниже условий.
 - Эту карту нельзя купить на текущей планете игрока-ИИ.
 - У него недостаточно кредитов, чтобы купить верхнюю карту. В такой ситуации игрок-ИИ сбрасывает верхнюю карту, даже если он не может себе позволить ни одной карты в этой колоде.

- У него нет пустой ячейки, совпадающей с типом верхней карты. В такой ситуации игрок-ИИ сбрасывает верхнюю карту независимо от того, есть ли в этой колоде хотя бы одна карта, которую он мог бы положить в свою пустую ячейку.
 - Он покупает из ♣ колоды рынка, и стоимость верхней карты не превышает стоимость текущего корабля игрока-ИИ.
- 2.** Игрок-ИИ тратит требуемое количество кредитов, чтобы купить верхнюю карту указанной колоды рынка, а затем кладёт покупку в пустую ячейку.
- Он не покупает карту, если у него нет пустой ячейки, совпадающей с типом верхней карты колоды. Игрок-ИИ не может сбрасывать карты, чтобы освободить ячейки под новые покупки.
 - Он должен соблюдать ограничения на покупку карт, такие как «Нельзя купить на Кесселе» или «Ограничение: 1 **БРОНЯ** на персонажа».
 - Игрок-ИИ купит актив, даже если не может его использовать (например, карту члена команды «Работник по найму» из ♠ колоды рынка).
 - Он будет покупать только тот корабль, который стоит дороже его текущего корабля. Игрок-ИИ всегда использует для бартерных сделок свой текущий корабль, но никогда не использует для бартерных сделок активы.
 - Если он покупает «Подержанный корабль на продажу» из ♣ колоды рынка, он следует тексту всех свойств, перечисленных на этой карте, и выбирает для покупки самый дорогостоящий корабль, который может себе позволить. Если таких несколько, выберите случайным образом.
- 3.** После покупки карты раскройте верхнюю карту той же колоды рынка и разыграйте символы движения патруля на раскрытой карте: передвиньте указанный патруль в направлении игрока-ИИ.
- В отличие от ситуации, когда патруль передвигается к обычному игроку, к игроку-ИИ патруль всегда передвигается по кратчайшему пути.

Работа и груз

Некоторые карты ИИ позволяют игроку-ИИ выполнить имеющуюся у него работу. Для этого игрок-ИИ просто разыгрывает то, что указано в графе «Награда» его карты работы (увеличивает или уменьшает свою репутацию, славу, получает кредиты). Игрок-ИИ не берёт карты из базы данных и не проводит никаких проверок.

Некоторые карты ИИ позволяют игроку-ИИ доставить груз, находясь на планете, которая является его местом назначения. Для этого игрок-ИИ просто разыгрывает то, что указано в графе «Награда» его карты груза, и затем сбрасывает карту. Если у него несколько грузов, которые можно доставить в одно и то же место назначения, он их доставляет одновременно.

Когда игрок-ИИ доставляет **незаконный** груз, он игнорирует любые указания относительно броска 1 кубика на этой карте груза. Однако некоторые карты ИИ указывают игроку-ИИ получить повреждения, когда он доставляет **незаконный** груз.

Получение членов команды

Некоторые карты позволяют игроку-ИИ получать членов команды при контактах с жетонами встреч. При этом соблюдаются все основные правила получения членов команды, кроме того, что игрок-ИИ не разыгрывает свойство карты базы данных, соответствующей жетону встречи. Вместо этого просто возьмите карту базы данных, которая соответствует жетону встречи, и, если на ней изображён член команды, положите его в пустую ячейку «Член команды» на листе корабля игрока-ИИ.

- Игрок-ИИ не тратит кредиты, не проводит проверки и не разыгрывает другие свойства на карте базы данных.
 - Если у игрока-ИИ нет пустой ячейки «Член команды», он случайным образом сбрасывает одного из своих членов команды, чтобы освободить ячейку. Член команды сбрасывается по обычным правилам сброса.
- Если на карте в базе данных не изображён член команды, просто верните её в колоду.
- Карты ИИ всегда указывают игроку раскрыть лежащий **взакрытую** жетон встречи. Однако если на планете нет лежащих взакрытую жетонов встреч, игрок-ИИ разыгрывает на этой планете контакт с тем жетоном встречи, который ниже классом (имеет меньше точек).
 - Если на планете два лежащих взакрытую или в открытую жетона встреч одинакового класса, игрок-ИИ разыгрывает контакт с тем жетоном, который находится левее.
- Игрок-ИИ не защищает членов своей команды от охоты.

Решения, принимаемые ИИ

Если одно из ваших свойств заставляет игрока-ИИ принять решение (например, карта контакта, которая позволяет игрокам поучаствовать в азартной игре), игрок-ИИ всегда принимает решение не участвовать, когда это возможно. Если ИИ всё же обязан принять какое-то решение при выборе из равнозначных вариантов (как в случае с Лэндо и его указаниями по подготовке), это решение должно быть принято случайным образом (например, тяните жетоны из мешочка).

Пояснения

- Игрок-ИИ подчиняется всем правилам, которые применимы к обычным игрокам, если в этом приложении не говорится иное.
- Если игрок-ИИ побеждён в свой ход, он не разыгрывает никаких последующих пунктов карты ИИ. Вместо этого он должен завершить розыгрыш текущего пункта карты ИИ, который он разыгрывал в тот момент, когда был побеждён, после чего его ход закончен.
- Во время боя вы бросаете кубики за своего соперника (поскольку никакого другого игрока в партии нет). Разыгрывайте бой, как обычно, по этапам и подсчитывайте повреждения за каждый бросок отдельно.
- Если карта работы указывает вам разыграть карту базы данных № 40, игрок-ИИ, возможно, будет вынужден провести проверку навыка. Для этого бросьте кубики за игрока-ИИ и разыграйте проверку навыка по обычным правилам.
 - Если одна из этих карт вынуждает ИИ принимать решение, выбирайте случайный вариант, как описано в разделе «Решения, принимаемые ИИ».

Экспертный уровень

Для опытных участников игра против ИИ может показаться слишком простой. Вы можете усложнить её, если ИИ получит в начале игры несколько очков славы форы (чем больше у него будет славы в начале игры, тем более значимой будет ваша победа!).

Вы можете сыграть удлинённую партию до 12 очков славы. Но обычно это не усложняет победу над ИИ, а, наоборот, упрощает.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А			П	
Активы	2		Патрули	8
Альянс	См. «Группировки», «Репутация»		Персонажи	9
Атрибуты	2		Планеты	См. «Области»
Б			Пленение	См. «Охота»
База данных	2		Победа в игре	См. Слава
Бартерные сделки	См. «Рынок (действие)»		Побеждённые персонажи	10
Ближайший	3		Повреждения	10
Бой	3		Подготовка	16
В			Покупка карт	См. «Рынок (действие)»
В сторону	См. «Ближайший»		Попадание	См. «Кубики»
Г			Появление	См. «Патрули»
Гиперпривод	См. «Движение», «Корабли»		Правила одиночной игры	18
Груз	4		Проверки навыков	10
Группировки	4		Прочность корпуса	См. «Повреждения», «Корабли»
Д			Пустой результат	См. «Кубики»
Движение патрулей	9		Пути	См. «Области», «Соседство»
Движение	4		Р	
Доставка (действие)	4		Работа	10
Дроиды	5		Разрешение ничьих	17
Ж			Репутация	11
Жетоны встреч	5		Рынок (действие)	11
З			С	
Здоровье	См. «Персонажи», «Повреждения»		Сброс	12
Золотые правила	2		Свойства в бою	17
И			Свойства	См. «Толкование текстов карт и свойств»
Империя	См. «Группировки», «Репутация»		Секреты	12
К			Синдикат	См. «Группировки», «Репутация»
Карта Галактики	5		Слава	12
Карты ИИ	18		Собранность	См. «Кубики»
Карты контактов	5		Соперник	12
Класс	См. «Жетоны встреч»		Соседство	13
Колода роскоши	5		Т	
Колоды рынка	6		Текущий игрок	13
Контакт с жетоном встречи	15		Толкование текстов карт и свойств	17
Контакт с областью	14		Трата	См. «Кредиты»
Контакт с патрулём	14		У	
Корабли	6		Убрать из игры	См. «Сброс»
Космический бой	См. «Бой»		Удлинённая игра	См. «Слава»
Кредиты	6		Узловые точки навигации	См. «Области»
Критическое попадание	См. «Кубики»		Устранение	См. «Охота», «Патрули»
Кубики	6		Х	
Л			Хатты	См. «Группировки», «Репутация»
Личные цели	См. «Цели»		Ход игрока	13
М			Ц	
Мальстрём	7		Цели кораблей	См. «Цели»
Модификации	7		Цели	13
Н			Ч	
Навыки	7		Члены команды	13
Наземный бой	См. «Бой»		Э	
О			Экипировка	13
Области	7		Этап действий	14
Обмен (действие)	8		Этап контактов	14
Ограничения на компоненты	2		Этап планирования	15
Особые действия	См. «Этап действий»		Я	
Охота	8		Ячейки	15