

# STAR WARS X-WING™

ИГРА С МИНИАТЮРАМИ

- Люк Скайуокер
- Ниен Нанб
- Чубакка
- техник-оружейник
- 2 улучшенных щита
- 2 улучшенных двигателя
- «Тысячелетний сокол»

## НОВЫЕ ПРАВИЛА

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

## УНИКАЛЬНЫЕ ИМЕНА

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

## ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ-ТУРЕЛЬ



На каждом корабле в этом расширении в качестве основного оружия используется турель: на каждой карте корабля стоит символ **основного оружия-турели**, а на каждом жетоне корабля изображена круговая красная стрелка, которая служит напоминанием.

Атакуя основным оружием, вы можете выбрать целью атаки вражеский корабль **не только в секторе обстрела, но и за его пределы**. Атакуя вспомогательным оружием, вы должны выбрать целью атаки корабль, находящийся в секторе обстрела (если на карте улучшения не указано иное).

## НОВЫЕ КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ МОДИФИКАЦИИ И НАЗВАНИЯ

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



## УЛУЧШЕНИЯ ДЛЯ ОТДЕЛЬНЫХ ФРАКЦИЙ

Некоторые карты улучшений в этом наборе обозначены как **«Только для мятежников»**. Такие карты нельзя брать в имперские звенья.

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

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

## СОСТАВ РАСШИРЕНИЯ

- Правила игры
- 1 корабль «Тысячелетний сокол»
- 1 пластиковая подставка
- 2 пластиковые шпильки
- 2 жетона кораблей
- 1 диск манёвров
- 1 жетон концентрации
- 1 жетон уклонения
- 2 жетона перегрузок
- 1 жетон критического попадания
- 3 жетона идентификации (№20)
- 5 жетонов щитов
- 1 ионный жетон
- 6 жетонов миссий:
  - 1 жетон контрабандиста
  - 2 жетона конвоя
  - 3 жетона контейнеров
- 1 справочная карта
- 4 карты кораблей:
  - Хан Соло
  - Лэндо Калриссиан
  - Чубакка
  - контрабандист Внешнего кольца
- 14 карт улучшений:
  - ударные ракеты
  - штурмовые ракеты
  - изворотливость
  - принять огонь на себя
  - инстинкты ветерана

## БОЛЬШИЕ КОРАБЛИ

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

### ИОННЫЕ ЖЕТОНЫ

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

### ПЕРЕКРЫТИЕ

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

### ПОДГОТОВКА

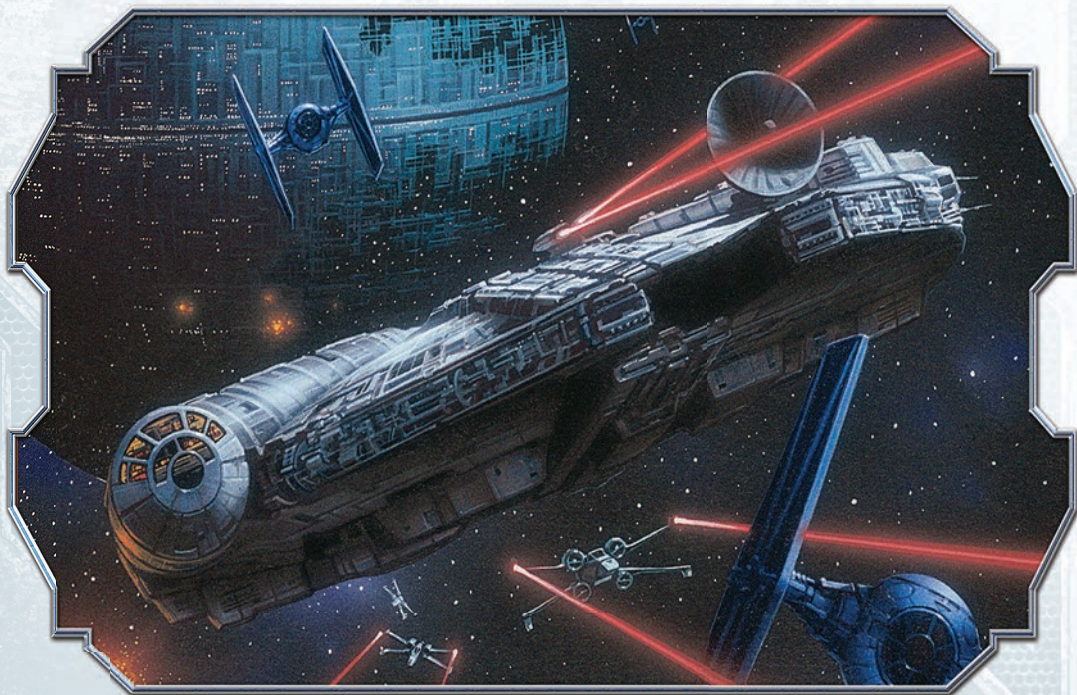
Большие корабли следуют стандартным правилам подготовки. Однако в ходе подготовки подставка большого корабля может выступать за пределы дистанции 1 (или зоны подготовки миссии) в том случае, если она целиком закрывает ширину этой зоны.

## ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ БОЛЬШОГО КОРАБЛЯ



Мятежник решает расположить свой YT-1300 в зоне подготовки диагонально. Убедившись, что один из углов подставки касается края игровой зоны мятежника, игрок поворачивает подставку корабля так, чтобы тот смотрел в нужном ему направлении.

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



## МИССИЯ 4. ЛОГОВО ВОРОВ

Инженеры корпорации Синара сыграли важнейшую роль в становлении флота Империи и по-прежнему остаются одним из ключевых винтиков в имперской военной машине. Их усилиями был создан прототип нового корабля, и в настоящее время его перевозят в точку сбора имперского флота. Проведав об этом, оперативники Альянса посулили солидную награду тому, кто перехватит прототип. Сочувствующие делу восстания контрабандисты готовят западню, а небольшой имперский конвой должен во что бы то ни стало доставить драгоценный груз.

### ПОДГОТОВКА МИССИИ

**Альянс:** 100 очков сбора.

**ИМПЕРИЯ:** 100 очков сбора.

Имперец выставляет свои корабли в пределах дистанции 1–3 от своего края игровой зоны и за пределами дистанции 1 от нейтральных краёв игровой зоны. Он выбирает 2 своих корабля, которые будут конвоирами, и вставляет в их подставки жетоны конвоя.

Далее имперец размещает 3 жетона контейнеров в пределах дистанции 1–3 от своего края игровой зоны. Жетоны контейнеров нельзя размещать в пределах дистанции 1 от любого из нейтральных краёв игровой зоны. Жетоны контейнеров должны располагаться на дистанции 3 или дальше друг от друга. Сориентируйте жетоны контейнеров так, чтобы они смотрели строго в направлении края мятежника, как показано на диаграмме справа.

Мятежник ставит свои корабли в пределах дистанции 1 от своего или нейтрального края игровой зоны. Корабли мятежника нельзя размещать в пределах дистанции 1–2 от жетонов контейнеров. Мятежник выбирает один из своих кораблей, который будет контрабандистским, и вставляет в его подставку жетон контрабандиста.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- ДЕЙСТВИЕ-КРАЖА.** Корабль мятежников с жетоном контрабандиста может совершить действие-кражу, находясь в пределах дистанции 1 от жетона контейнера. Совершая такое действие, мятежник одновременно бросает 3 кубика атаки и 3 кубика защиты. Если результатов  $\star$  выпало больше, чем результатов  $\heartsuit$ , он убирает жетон контейнера из игровой зоны и кладёт его рядом со своей картой корабля. Если результатов  $\star$  выпало меньше или столько же, сколько и результатов  $\heartsuit$ , игрок кладёт один жетон слежения на карту корабля контрабандиста. Каждый жетон слежения автоматически добавляет один результат  $\star$  к каждому последующему броску кубиков при действии-краже. Даже если у корабля есть жетоны перегрузки, он всё равно может совершить действие-кражу.



ЖЕТОН  
КОНВОЯ



ЖЕТОН  
КОНТЕЙНЕРА



ЖЕТОН  
КОНТРАБАНДИСТА

- КОНТЕЙНЕРЫ.** Жетоны контейнеров не считаются кораблями или преградами. Их нельзя атаковать или уничтожить. В начале фазы завершения каждый жетон контейнера выполняет манёвр [↑ 2] в направлении края мятежника. Если жетон контейнера находится в пределах дистанции 1 от одного корабля с жетоном конвоя, он вместо этого выполняет манёвр [↑ 3]. Если жетон контейнера находится в пределах дистанции 1 от двух кораблей с жетонами конвоя, он вместо этого выполняет манёвр [↑ 4].
- Жетоны конвоя.** Когда корабль с жетоном конвоя уничтожен, имперец может поместить этот жетон на другой свой корабль — но только в конце фазы завершения. Нельзя поместить жетон конвоя на корабль, уже имеющий такой жетон.
- ЖЕТОН КОНТРАБАНДИСТА.** В конце фазы планирования мятежник может переставить жетон контрабандиста на другой свой корабль. В этом случае он должен сбросить все накопленные жетоны слежения с карты предыдущего корабля.

### ЦЕЛИ

**Победа Альянса:** мятежник должен собрать 2 жетона контейнеров рядом со своими картами кораблей.

**Победа Империи:** 2 контейнера должны покинуть игровую зону через край мятежника. Имперец может одержать победу, даже если все его корабли уничтожены.



## МАНЁВРЫ YT-1300

В таблице перечислены все доступные для YT-1300 манёвры. Держите эту таблицу под рукой, чтобы игроки в любой момент могли свериться.



## АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

**Разработчик расширения:** Кори Коничка  
**Творческое развитие:** Джеймс Книффен  
**Разработчик базовой игры:** Дэйв Литтл  
**Продюсер:** Стивен Кимболл  
**Редактура и вычитка:** Дэвид Хансен  
**Внутреннее оформление:** Кристи Баленеску, Мэтт Брэдбери, Адам Бёрн, Саша Динер, Мариуш Гандзель, Стефан Гантьез, Блэйк Хенриксен, Лукаш Яшкольски, Дэвид Нэш, Франсиско Рико, Скотт Шомбург и Николас Штольман  
**3D-моделирование кораблей:** Джейсон Бодуан  
**Менеджер графического дизайна:** Брайан Шомбург  
**Графический дизайн расширения:** Даллас Мельхофф  
**Графический дизайн базовой игры:** Даллас Мельхофф при участии Криса Бека, Шона Бойка, Майкла Силсби и Эвана Симоне  
**Координатор лицензирования и развития FFG:** Деб Бек  
**Менеджер оформления:** Эндрю Наваро  
**Художественный руководитель:** Зои Робинсон  
**Обеспечение производства:** Эрик Найт  
**Координаторы производства:** Джон Бриттон, Меган Дуэн и Джейсон Глоу  
**Исполнительный продюсер:** Майкл Хёрли  
**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен  
**Тестирование:** Тревис Кларк, Майкл Гернес, Райан Хенсон, Крис Хош, Калар Комарец, Роб Коуба, Скотт Льюис, Кортни Льюис, Джош Льюис, Эндрю Либерко, Брент Роуз, Брэд Сэдлер, Джулиан Смит, Меган Сноу, Сэм Стюарт, Джереми Стомберг, Зак Тьюэлтомас, Иан Тревис, Джейсон Уолден и Брайан Уэллс  
**Старший менеджер Lucas Licensing:** Крис Голлахер

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов  
**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев  
**Перевод на русский язык:** Валентин Матюша  
**Вёрстка:** Иван Суховей  
**Корректурa:** Ольга Португалова  
**Вопросы издания игр:** Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)  
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
 Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби»  
 ПРАВОБЛАДАТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ РФ И СТРАН СНГ.  
 ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.  
[WWW.HOBBYWORLD.RU](http://WWW.HOBBYWORLD.RU)



**HOBBY  
 WORLD**  
 Играть интересно

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

Если вы желаете получить больше информации об игре, посетите страницу в интернете:  
[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)