

STAR WARS DESTINY

КОЛЛЕКЦИОННАЯ ИГРА

В настольной игре *Star Wars: Destiny* вы поведёте в бой любимых персонажей саги Звёздные Войны и сразитесь за судьбу Галактики. Бросайте игральные кубики, чтобы определить, какой урон нанесут сопернику ваши карты. Персонажи будут сражаться до тех пор, пока одна из сторон не падёт под натиском другой. Эта листовка поможет новичкам обучиться игре *Star Wars: Destiny*. Обучающее видео и справочник с полными правилами игры вы найдёте на сайте издательства Hobby World на странице игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

У каждого игрока своя колода. В этом стартовом наборе — колода на одного игрока. У вашего соперника должен быть свой стартовый набор, чтобы вы могли сыграть. Подготовка обоих игроков протекает следующим образом.

1 Найдите в колоде **карты персонажей** и выложите их перед собой вместе с соответствующими кубиками. В этом наборе две карты персонажей: **Оби-Ван Кеноби** с двумя кубиками и **Сатин Крайз** с одним кубиком. В стартовом наборе «Генерал Гривус» ваш соперник найдёт карты Гривуса и дроидов-командос с соответствующими кубиками. Остальные кубики отложите в сторону.

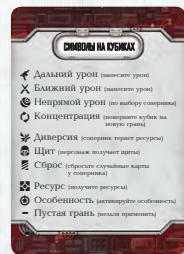


ПЕРСОНАЖИ

2 Отложите в сторону вашу **карту поля боя** (в этом стартовом наборе — «Логово Дозора Смерти») и памятку лицевой стороной вверх. Перемешайте оставшиеся 20 карт вашей колоды. Возьмите из неё на руку 5 карт. Если карты вам не нравятся, вы можете вернуть любое количество карт в колоду, ещё раз перемешать её и добрать карты на руку до 5.



ПОЛЕ БОЯ



ПАМЯТКА

ВАЖНО! ПОДГОТОВЛЕННЫЕ И ПОВЕРНУТЫЕ КАРТЫ

Карты могут быть либо подготовленными (стандартное положение), либо повернутыми (активированными). Разыграв карту, кладите её в подготовленном положении. Когда способность или правило требуют повернуть карту, поверните её на 90 градусов по часовой стрелке. Повернутую карту нельзя повернуть ещё раз.



ПОДГОТОВЛЕННАЯ КАРТА



ПОВЕРНУТАЯ КАРТА

ВАЖНО! ЦВЕТА КАРТ

У каждой карты свой цвет, соответствующий одному из четырёх аспектов:

- Синий: Сила
- Красный: войска
- Жёлтый: авантюристы и наёмники
- Серый: всё остальное



СИНЯЯ КАРТА

Чтобы использовать некоторые карты, у вас на столе должна быть **выложена** хотя бы одна карта определённого цвета или подтипа. Например, чтобы использовать способность карты «Направить Силу», у вас должен быть выложен лидер.

ХОД ИГРЫ

Участники ходят по очереди, начиная с игрока, контролирующего поле боя. В свой ход вы можете совершить **одно действие**.

Ниже приведён список доступных действий (детально расписаны позже):

- сыграть карту с руки;
- активировать карту персонажа или поддержки;
- применить результат ваших кубиков;
- сбросить карту, чтобы перебросить ваши кубики;
- использовать действие карты;
- захватить поле боя.

Если вы не хотите совершать действие, можете спасовать. Когда оба игрока спасовали подряд, наступает **фаза перегруппировки**, во время которой игроки готовятся к следующему раунду игры.

ФАЗА ПЕРЕГРУППИРОВКИ

Во время фазы перегруппировки оба игрока выполняют следующие шаги:

- Вернуть повернутые карты в подготовленное положение. Вернуть все кубики, ещё остающиеся в пуле, на соответствующие карты.
- Получить 2 ресурса.
- Сбросить сколько угодно карт с руки и добрать до 5 карт.

Затем игроки снова ходят по очереди, начиная с того, кто контролирует поле боя. Продолжайте делать ходы и проходить фазу перегруппировки, пока один из игроков не выиграет!

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Вы выигрываете, если:

- все персонажи соперника **побеждены**;
- у соперника в конце раунда (после фазы перегруппировки) не осталось карт **на руке и в колоде**. Если карты закончились у обоих игроков, побеждает тот, кто контролирует поле боя.

ДЕЙСТВИЯ

СЫГРАТЬ КАРТУ С РУКИ

Есть четыре типа карт, которые вы можете сыграть: события, улучшения, ухудшения и поддержка. Тип карты указан над описанием способности. Чтобы сыграть карту, потратьте количество ресурсов, равное стоимости этой карты.



СОБЫТИЕ



УЛУЧШЕНИЕ (С КУБИКОМ)



ПОДДЕРЖКА (С КУБИКОМ)

- Сыграть событие:** следуйте тексту карты, затем сбросьте её в открытую в вашу стопку сброса (рядом с вашей колодой).
- Сыграть улучшение:** прикрепите улучшение к одному из ваших персонажей. Для этого положите карту улучшения ниже карты персонажа. Карты улучшений не сбрасываются и используются многократно. К большинству улучшений прилагается кубик. Кубик разыгранного улучшения возьмите из отложенных и положите и на персонажа, к которому прикреплено улучшение.

У персонажа может быть **не больше трёх улучшений**. Один раз за раунд, когда вы разыгрываете улучшение, можете заменить им одно из уже прикрепленных к персонажу улучшений. При замене вы оплачиваете **разницу** в стоимости двух улучшений. Сбросьте заменённое улучшение.

- Сыграть ухудшение:** прикрепите ухудшение к одному из персонажей соперника. Для этого положите карту ухудшения выше карты персонажа. Карты ухудшений не сбрасываются и используются многократно. У персонажа может быть **не больше 3 ухудшений**.
- Сыграть поддержку:** выложите карту поддержки рядом с вашими персонажами (не прикрепляя её к ним). Карты поддержки не сбрасываются и используются многократно. К некоторым картам поддержки также прилагается кубик. Положите соответствующий кубик на карту поддержки.

ВАЖНО! РЕСУРСЫ И СТОИМОСТЬ

Чтобы разыграть карту, вы должны потратить количество ресурсов, равное её стоимости. Стоимость указана в левом верхнем углу карты. Вы получаете 2 ресурса во время каждой фазы перегруппировки, а также можете получить дополнительные ресурсы, если на кубике выпала грань с символом ресурса.



СТОИМОСТЬ В РЕСУРСАХ

ДЕЙСТВИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

АКТИВИРОВАТЬ КАРТУ ПЕРСОНАЖА ИЛИ ПОДДЕРЖКИ

Активировать можно только **подготовленную** карту персонажа или поддержки. Для этого поверните её набор и бросьте все кубики, соответствующие этой карте. Положите их перед вашими картами персонажей — это ваш **пул кубиков**. Применить результат брошенных кубиков можно будет в одном из последующих ходов (см. ниже). Активируя персонажа, бросайте **все кубики персонажа и прикрепленных к нему улучшений**. Активируя поддержку, бросайте только соответствующий кубик.



ПРИМЕНИТЬ РЕЗУЛЬТАТ ВАШИХ КУБИКОВ

За одно действие вы можете по очереди применить результаты любого количества кубиков в вашем пуле, лежащих гранью с **одним и тем же символом** вверх. Применив результат кубика, верните его на соответствующую карту.

Пример: на ваших кубиках выпали ближний (X) и дальний (1) урон. Следующим действием вы можете применить результат любого количества ваших кубиков, лежащих гранью либо с ближним уроном, либо с дальним уроном вверх, но не оба типа сразу. На каждый тип символа на кубиках тратится своё действие.

Эффекты каждого символа описаны ниже. Как правило, на грани кубика над символом указано значение (белое число), показывающее силу конкретного эффекта. Например, **2 X** означает, что вы можете нанести персонажу 2 урона, а **2 1** означает, что персонаж получает 2 щита.

СИМВОЛЫ НА КУБИКАХ

- Ближний урон:** нанесите урон любому персонажу.
- Дальний урон:** нанесите урон любому персонажу.
- Непрямой урон:** нанесите урон персонажам соперника. Соперник сам решает, как распределить этот урон между своими персонажами.
- Щит:** персонаж по вашему выбору получает щиты (положите на его карту жетоны щитов). У персонажа **не может** быть больше **3 щитов**.
- Ресурс:** получите ресурсы.
- Диверсия:** соперник теряет ресурсы.
- Сброс:** сбросьте случайные карты с руки соперника.
- Концентрация:** переверните другие кубики из вашего пула выбранными гранями вверх.
- Особенность:** активируйте особенность, отмеченную на соответствующей карте символом 1. Значения особенностей равны 0.
- Пустая грань:** ничего не происходит. Значения пустых граней равны 0.

МОДИФИКАТОРЫ И СТОИМОСТЬ

На синих гранях некоторых кубиков перед значением стоит плюс (+). Применить результат такого кубика можно **только вместе** с результатом другого кубика, на котором выпал тот же символ без плюса. В этом случае значение грани с плюсом прибавляется к значению грани другого кубика.

Пример: у вас выпало **+2 1** и **1 1**. Таким образом вы можете применить результаты **+2 1** и **1 1** вместе, чтобы нанести 3 дальних урона любому персонажу. Если бы у вас не выпало **1 1**, вы не смогли бы применить результат **+2 1**.

На некоторых гранях указан символ ресурса (1) на жёлтом фоне. Чтобы применить результат такого кубика, вы должны потратить указанное количество ресурсов.

Пример: у вас выпало **2 X**, но на грани также указана стоимость в **1 1**. Чтобы нанести 2 урона, вы должны потратить 1 ресурс.

УРОН, ЩИТЫ И ПОБЕЖДЁННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Только один персонаж получает дальний урон (1) или ближний урон (X) от одного кубика или кубика с модификаторами. Непрямой урон (1) от кубика или карты можно распределять между несколькими персонажами. Чтобы отслеживать урон, используйте жетоны урона (со значениями 1 и 3). Если у персонажа есть щиты, 1 щит блокирует 1 урон и жетон щита сбрасывается.

Персонаж **побеждён**, если получил количество урона, равное значению его здоровья. Уберите из игры карту персонажа и все соответствующие кубики (персонажа и прикрепленных к нему улучшений). Сбросьте карты прикрепленных к нему улучшений. Этого персонажа больше нельзя активировать, выбрать в качестве цели или использовать для розыгрыша карт.

СБРОСИТЬ КАРТУ, ЧТОБЫ ПЕРЕБРОСИТЬ ВАШИ КУБИКИ

Сбросьте с руки любую карту, чтобы перебросить один или несколько кубиков из вашего пула. Перед броском вы должны выбрать все кубики, которые хотите перебросить.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ

Способности некоторых карт поддержки, улучшений и персонажей обозначены словом «**Действие**». Чтобы совершить указанное действие, следуйте тексту карты.

МОЩНОЕ ДЕЙСТВИЕ

На некоторых картах указан особый тип действия — **мощное действие**. Мощное действие каждой карты можно использовать только один раз за игровой раунд.

ЗАХВАТИТЬ ПОЛЕ БОЯ

В каждом раунде захватить поле боя может только один игрок. Захватив поле боя, вы **можете** немедленно использовать его способность «**Захват**». Если вы ранее не контролировали это поле боя, возьмите его под контроль и положите рядом со своей колодой.

До конца раунда вы **автоматически пасуете**. Ваш соперник продолжает совершать действия, пока не спасует, но он **не может** захватить поле боя в этом раунде.

ВАЖНО! ПАС

Если вы не хотите совершать действие, вы можете спасовать. Вы ничего не делаете, но сохраняете возможность совершить действие после хода вашего соперника. Если оба игрока спасовали подряд, наступает фаза перегруппировки.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Прочитав этот раздел, вы сможете приступить к своей первой партии! Дополнительные термины и часто задаваемые вопросы вы найдёте в справочнике, размещённом на нашем сайте.

- ➔ **После того как...** Используйте эти способности после того, как произойдёт указанное в тексте.
- ➔ **Прежде чем...** Используйте эти способности **непосредственно перед тем, как** произойдёт указанное в тексте.
- ➔ **Нельзя заблокировать.** Когда урон «нельзя заблокировать», он не блокируется щитами (не убирайте щиты).
- ➔ **Уникальный.** Рядом с названиями уникальных карт есть звёздочка (*). У вас в игре не может быть больше одной копии уникальной карты.
- ➔ **Уберите.** Когда вы убираете кубик, верните его на соответствующую карту, не применяя его результат. Вы можете убирать кубики только из пула.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Это названия способностей, которые встречаются на картах. При использовании таких карт следуйте правилам:

- ➔ **Страж.** После того как вы активировали персонажа с ключевым словом «Страж», можете нанести ему урон, равный значению кубика из пула соперника, лежащего гранью с уроном (X, 1 или 1) вверх. Затем уберите этот кубик.
- ➔ **Перераспределение.** Встречается только на картах улучшений. Когда персонаж, к которому прикреплено это улучшение, побеждён, прежде чем это произойдёт, можете переместить эту карту улучшения на любого другого вашего персонажа. Если его кубик был в пуле, верните его на соответствующую карту.
- ➔ **Засада.** После того как вы сыграли карту с ключевым словом «Засада», можете получить 1 действие.

ПОДТИПЫ

На некоторых картах указан подтип (например, «**Оружие**» или «**Транспорт**»). С подтипами не связано никаких правил, но другие карты могут на них ссылаться.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики базовой игры: Лукас Лицзингер и Кори Коничка
Разработчики дополнения: Джереми Цвини, Аарон Хоаторн и Тайлер Парротт
Продюсер: Моуди Гавер
Редактор: Николас Нельсон
Дизайнеры: Кейтлин Гинтер, Нил Расмуссен, Джозеф Ольсен и Кристофер Хош
Иллюстрация на коробке: Даррен Тэн
Арт-директоры: Кристал Ченг, Энди Кристенсен, Тим Фандерс и Мелисса Шетлер

Контроль качества: Зак Тевалтомас
Лицензирование: Шерри Аниси и Лонг Моуа
Производство: Меган Дуэн и Джейсон Бодуан
Исполнительные продюсеры: Джон Франц-Вихлац и Крис Гербер
Креативный директор: Брайан Шомбург
Издатель: Эндрю Наваро
Одобрение в Lucasfilm: Крис Голлахер и Брайан Мертен

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор и переводчик: Валентин Матюша (Glad)
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнеры-верстальщики: Антон Русин (Минь) и Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Петасов
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Версия правил 1.0

Редакция Hobby World благодарит Александра Виноградова, Илью Гарбузова, Игоря Трескунова и Алексея Юшина за помощь в подготовке перевода игры.

© 2018 Русское издание ООО «Мир Хобби». Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Disney
starwars.ru

КАК СОСТАВИТЬ СВОЮ КОЛОДУ

Вы можете выбрать ваших любимых персонажей, улучшения, события, карты поддержки и поле боя. А после — испытать эту колоду на любом сопернике! Чтобы составить колоду, вам понадобится команда персонажей, 30 игровых карт, 1 поле боя и все кубики, соответствующие выбранным картам. Дополнительные карты и кубики продаются отдельно.

СОБЕРИТЕ СВОЮ КОМАНДУ

В левом нижнем углу карты указаны очки персонажа, а также принадлежность: герой или злодей. Вы можете набрать персонажей максимум на 30 очков. Нельзя иметь в одной команде одновременно и героев, и злодеев. Нейтральных персонажей можно добавлять в любую команду.

Персонажи в вашей команде могут быть как одного цвета, так и разных.

В команду вы можете включить только одну копию каждого уникального (+) персонажа и сколько угодно обычных персонажей. У обычных персонажей всегда один кубик. У уникальных персонажей есть два значения очков. Вы можете выбрать меньшее значение и использовать только один из кубиков персонажа либо выбрать большее значение и использовать оба его кубика.



СОСТАВЬТЕ КОЛОДУ

В колоде стартового набора содержится 20 карт, но в стандартную колоду входит ровно 30 карт. Вы можете собрать колоду из любых карт, но со следующими ограничениями:

- ➔ В колоде не может быть больше двух копий одной карты.
- ➔ У каждой карты есть обозначение — «герой», «злодей» или «нейтрал». Если вы выбрали персонажей-героев, то в вашей колоде не должно быть карт с обозначением «злодей», и наоборот. Нейтральные карты могут быть в любой колоде.
- ➔ Вы можете класть синие, красные и жёлтые карты в вашу колоду только при наличии персонажей этих цветов в вашей команде. Серые карты могут быть в любой колоде.
- ➔ В вашей колоде могут быть карты событий, улучшений, ухудшений и поддержки. Персонажей, замыслов и полей боя в колоде быть не должно; они не учитываются при подсчёте карт в колоде.

ВЫБОР ПОЛЯ БОЯ

Помимо персонажей и карт в колоде, вы должны выбрать 1 карту поля боя. У каждого игрока своё поле боя, но только одно из них будет использоваться во время партии.

