

AGE 12+

# STAR WARS

MINIATURES

STARSHIP BATTLES™



КНИГА ПРАВИЛ

РУССКАЯ ВЕРСИЯ V. 0.90

COLLECTABLE  
MINIATURES  
GAME

От переводчика.

Данный перевод не является официальным переводом правил. Тем не менее, игровые правила переведены с максимальной точностью (знаю, звучит самонадеянно, но это так) - так что игру освоить по этим правилам можно в полном объеме.

Версия перевода не финальная. Все высказывания, пожелания и замеченные неточности, а также советы по лучшему переводу терминов принимаются на e-mail и обсуждаются на форуме интернет-магазина Magic Portal.

В данный перевод правил уже включены все официальные исправления на Май 2007 года, а также большинство ответов из официального FAQ.

Отсутствует перевод "художественной" части оригинальной книжки - описание кораблей и оружия. Рекомендую использовать этот перевод в сочетании с оригинальной книгой, поскольку все остальные компоненты игры - англоязычны.

Павел Пинжин aka Zarem (e-mail: eilistraee@ya.ru)

Перевод осуществлен при поддержке интернет-магазина настольных игр Magic Portal:

[www.magicportal.ru](http://www.magicportal.ru)

## Credits

**Rob Watkins, Ryan Miller, Bill Slavicsek**  
Game Design and Development

**Richard Garfield, Frank Gilson, Christopher Perkins,  
Jonathan Tweet; Leland Chee and Chris Gollaher**  
(Lucasfilm Ltd.)  
Special Assistance

**Jennifer Clarke Wilkes**  
Editing and Additional Development

**Mark Goetz, Paul Hebron**  
Art Direction, Sculpture

**Paul Hebron, Mark Goetz**  
Art Direction, Print

**Dave Seeley**  
Package Art

**Rachel Kirkman**  
Brand Management

**Jeffrey Carlisle, Daniel Falconer, Langdon Foss,  
Matthew Hatton, Jonathan W. Hill, Warren Mahy,  
Christian Pearce, Chris Trevas, Anthony Waters**  
Sketch Artists

**Keven Smith**  
Graphic Design

**Mark Goetz**  
Cartography

**Brian Dumas, Nick Isaac**  
Production Design

**Bob Carrasca**  
Production

**Jay Sakamoto**  
Photography

Please keep this address for your records

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,  
& LATIN AMERICA  
[www.wizards.com/customerservice](http://www.wizards.com/customerservice)  
Wizards of the Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton WA 98057-0707 U.S.A.  
Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)  
1-206-624-0933 (outside the U.S.)

U.K., Eire & South Africa  
Hasbro UK Ltd  
PO Box 43  
Newport NP19 4YD  
UK  
Tel: + 800 22 427276  
Email: [wizards@hasbro.co.uk](mailto:wizards@hasbro.co.uk)

All Other European Countries  
Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA  
1 Hofveld 6D  
B-1702 Groot-Bijgaarden  
BELGIUM  
Tel: +32 70 233 277  
Email: [custserv@hasbro.co.be](mailto:custserv@hasbro.co.be)

Based on the *Star Wars Roleplaying Game* by Bill Slavicsek, Andy Collins, and JD Wiker, utilizing mechanics developed for the new *DUNGEONS & DRAGONS* game by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison, the *D&D® Miniatures Game* by Rob Heinsoo, Skaff Elias, and Jonathan Tweet, and the *Star Wars Miniatures Game* by Bill Slavicsek, Jonathan Tweet, Jeff Grubb, and Rob Walkins.

This Wizards of the Coast® game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

30099648000002 EN ISBN-10: 0-7869-4101-4 ISBN-13: 978-0-7869-4101-8

© 2006 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20 System, D&D Miniatures, WIZARDS OF THE COAST, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries. © 2006 Wizards of the Coast, Inc. MADE IN CHINA.

[www.wizards.com/swminis](http://www.wizards.com/swminis) [www.starwars.com](http://www.starwars.com)

## ВСТУПЛЕНИЕ

### «Давным-давно, в далекой-далекой Галактике...»

Одни из самых удивительных и неотразимых моментов из киносаги «Звездные Войны» - это космические сражения. Будь то подвижная схватка нескольких звездных истребителей или же массивная битва боевых флотов высоко в небе над планетой или луной, такие баталии занимают особое место в мире «Звездных Войн». И для этой игры с коллекционными миниатюрами и быстротечными настольными битвами декорациями являются все части знаменитой саги «Звездные Войны».

Имея возможность выбирать из всех галактических кораблей, вам предстоит создать флоты и командовать сражениями, которые могут коренным образом поменять судьбу Галактики – или хотя бы повлиять на следующее сражение!

Вы выбираете свою сторону. Вы выбираете свои корабли. Вы командуете своим флотом. И победа в космическом сражении лицом к лицу в мире фантастической вселенной «Звездных Войн» зависит тоже только от вас.

### Три способа наслаждаться игрой!

Игра **Star Wars Miniatures Starship Battles** предоставляет три вполне самостоятельных пути использования и наслаждения от вашей собственной коллекции миниатюр космических кораблей.

#### КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ.

Соберите свою часть «Звездных Войн», от Джедайских истребителей до грозных Звездных Крейсеров, от кораблей-дроидов до чужеродной инопланетной техники. Дополнительные наборы - бустера, продающиеся отдельно от стартового набора, могут предоставить вам еще больше кораблей из всех ваших любимых эпох «Звездных Войн».

#### СРАЖЕНИЯ.

Вызовите ваших друзей на поединок в рамках любой эпохи «Звездных Войн», чтобы определить, возобладаст светлая или темная сторона Силы. Игра **Star Wars Miniatures Starship Battles** обладает активным игровым процессом, способным всякий раз подвергать испытанию умения как новичков, так и ветеранов.

Начните свое знакомство с правил Быстрого Старта, используя те корабли, что прилагаются к Стартовому набору. Затем приобретите пару бустеров, чтобы добавить кораблей к своему флоту и разнообразить ваши сражения.

#### РЕИНСЦЕИРОВАНИЕ.

Используйте свою коллекцию космических кораблей, чтобы воссоздать заново ваши любимые звездные сражения из любых эпох ЗВ, или же создайте новые потрясающие сцены космических баталий для демонстрации, показательных битв или для использования в рамках сессии ролевой игры **Star Wars Roleplaying Game**.

### ИГРА STAR WARS MINIATURES.

Игра **Star Wars Miniatures Starship Battles** использует некоторые правила, изначально разработанные для игры **Star Wars Miniatures**, однако две эти игры не совместимы. Эта игра позволяет вам воспроизводить удивительные космические сражения, в то время как другая сталкивает персонажей друг с другом в тактических боях на поверхности планет. Нельзя поместить фигурку Дарта Вейдера на космическое игровое поле, так же, как нельзя использовать и миниатюру Звездного Крейсера на наземном поле битвы.

## ПРАВИЛА БЫСТРОГО СТАРТА.

Первая часть этой книги правил представляет обзор правил игры, используя ознакомительное сражение с использованием миниатюр из Стартового набора. Пройдя хотя бы один раз через вступительное сражение, вы будете готовы к знакомству с расширенными правилами на странице 14.

Флоты светлой и темной сторон готовятся встретиться в небесном сражении, чтобы определить судьбу Галактики.

**Да пребудет с вами Сила!**

### ВЫБОР СТОРОН.

Вы и ваш товарищ готовы разрешить судьбу звездных систем и планетарных правительств – или же, как минимум, исход значительного космического сражения. Каждый из вас контролирует группу кораблей (**флот**). Один игрок командует флотом, связанным со светлой стороной Силы, флот другого игрока принадлежит к темной стороне. Выберите себе флот из звездных кораблей, находящихся в Стартовом наборе, как указано ниже.

**Флот Светлой Стороны:** Mon Calamari Star Defender Viscount, плюс четыре случайных корабля Светлой стороны. Корабли Светлой стороны имеют круглую подставку.

**Флот Темной Стороны:** Super Star Destroyer Executor, плюс четыре случайных корабля Темной стороны. Корабли Темной стороны имеют восьмигранную подставку.

Каждый из вас выбирает сторону. Если вы оба хотите играть за одну и ту же сторону, бросьте 20-гранный кубик (**d20**). Выбросивший большее значение выбирает себе флот.

### КАК ПОБЕДИТЬ?

Победой считается уничтожение всех звездных кораблей противника.

### РАССТАНОВКА.

Разверните **игровое поле** (карту, на которой будет происходить сражение) и поместите ее на плоскую поверхность между собой и оппонентом.

### РАЗМЕЩЕНИЕ.

Игроки усаживаются у противоположных сторон игрового поля. Игрок Светлой стороны – у части с открытым космосом, игрок Темной стороны – у части с планетой.

### СБОР ФЛОТА.

Возьмите миниатюры, из которых состоит ваш флот, и соответствующие им карточки статистики. (Картинки на карточках должны помочь вам сопоставить их с миниатюрами кораблей.) Положите карточки перед собой, стороной полной мощности (full-strength) вверх (это сторона, на которой изображен корабль без повреждений).

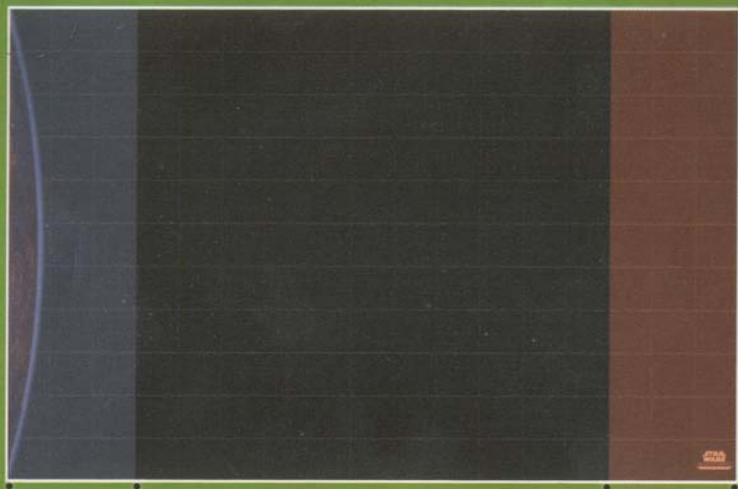
Положите 20-гранный кубик и **жетоны повреждений** и **команд** (damage counter и command counter) там, где оба игрока смогут до них дотянуться.

Таблицы Командующего флотом (Fleet Commander sheets) пока отложите. В сражении Быстрого Старта они вам не понадобятся.

## СТАРТОВЫЕ ПОЗИЦИИ.

Игрок Светлой стороны размещает свои корабли в любом месте карты в 3 клетках от начала карты. Затем игрок Темной стороны размещает свои корабли в 3 клетках от противоположной стороны карты. В одной клетке одновременно может находиться только один корабль.

**Исключение:** Размещайте только корабли классов 1, 2 и 3. Корабли класса 4 (истребители) остаются вне игры до тех пор, пока не произойдет их запуск с крупных кораблей.



Старт Темной стороны

Старт Светлой стороны

## Кто ходит первым?

В начале каждого раунда, оба игрока кидают 20-гранный кубик (d20), чтобы определить очередность ходов. Это называется сделать **проверку инициативы (initiative check)**. Игрок с меньшим результатом двигается первым, но атакует вторым, как описано на стр. 8.

## КАК ЧИТАТЬ КАРТОЧКИ СТАТИСТИКИ?

Каждая миниатюра в игре представляет собой модель корабля из вселенной «Звездных Войн».

Каждый корабль имеет соответствующую ему **карточку статистики (stat card)**, содержащую информацию о его игровых параметрах.

Посмотрите на карточку, изображенную на стр. 7

### Принадлежность.

Корабли в игре происходят из всех эпох саги ЗВ и сгруппированы по двум **фракциям (factions)**: Светлая Сторона и Темная Сторона. У кораблей Светлой стороны рамка карточки красная, у кораблей Темной стороны – синяя.

Все корабли вашего флота должны принадлежать к одной фракции.

**Полная мощность и Пониженная мощность корабля.**

У каждой карточки есть две стороны: сторона **Полной мощности (full-strength)** и сторона **Пониженной мощности (reduced)**. Корабль начинает игру без повреждений, и его карточка располагается стороной Полной мощности вверх. После получения определенного количества повреждений, корабль теряет свою боевую эффективность. Этот факт представлен стороной карточки с Пониженной мощностью (где показаны боевые повреждения). Дополнительная информация содержится в правилах Фазы Повреждений на стр. 13.

### Элементы карточки.

**Название (name):** сопоставляет название на карточке названию на подставке миниатюры.

**Стоимость (cost):** это – количество очков, которые нужно заплатить, чтобы добавить корабль в свой флот. В битве Быстрого Старта на стоимость кораблей мы пока не обращаем внимания.

**Класс (class):** класс корабля описывает его относительный размер. Класс также определяет дальность движения корабля.

**Броня (hull):** это значение определяет, сколько повреждений может выдержать корабль, прежде чем понизится его мощность или он будет уничтожен.

**Защита (defense):** у каждого корабля есть четыре стороны: нос, корма и два борта. Каждая из сторон корабля имеет рейтинг Защиты, определяющий то, как трудно попасть в корабль в сражении (см. диаграмму на стр. 11). Бросок кубика при атаке должен дать значение равное или превышающее значение Защиты для того, чтобы успешно попасть в корабль и нанести повреждения. Корабли 4 класса имеют одинаковое значение Защиты по всем своим сторонам, что является следствием их высокой маневренности.

**Системы вооружения (weapon systems), Атака/Повреждения (attack/damage):** у каждого корабля есть хотя бы одна система вооружения, а у многих в наличии более чем одна. Корабль может атаковать каждым из имеющихся оружий.

У каждого оружия есть рейтинг атаки и повреждений. Когда корабль атакует каким-либо оружием, бросьте d20 и прибавьте к результату броска значение рейтинга Атаки (первое число). Если результат равен или превосходит значение Защиты вражеского корабля, то попадание успешно. Рейтинг Повреждений (второе число) показывает, сколько очков повреждения наносит данное оружие вражескому кораблю.

**Точечная Защита, ТЗ (Point-Defense, PD):** Крупные корабли обладают оружием с малой дистанцией выстрела для боя с вражескими истребителями, которым удалось подойти вплотную. Орудия Точечной Защиты могут атаковать только корабли 4 класса, расположенные вплотную к атакуемому кораблю. Рейтинг ТЗ корабля является бонусом Атаки против истребителей.

**Особые Возможности (Special Abilities):** здесь описываются любые специальные атаки, способности или ограничения, которыми обладает корабль. Особые Возможности могут противоречить основным правилам, при этом верными являются Особые Возможности.

**Командование (Command):** у некоторых кораблей есть жетоны Командования (Command Counter), благодаря которым можно использовать дополнительные игровые опции. В битве Быстрого Старта мы ими пользоваться пока не будем.

**Коллекционный номер/Символ редкости/иконка сети:** Иконка показывает, что ваша миниатюра принадлежит к сету Starship Battles. Коллекционный номер показывает порядковый номер миниатюр в наборе, а также общее количество миниатюр в сете. Символ редкости – индикатор частоты встречаемости миниатюр: частая или обычная (common, кружок), нечастая или необычная ( uncommon, ромбик) и редкая (rare, звездочка).

## Полная Мощность

Название      Атака/Повреждения      ТЗ(Точечная Защита)      Класс      Стоимость

Орудийные системы

Особые способности

Командование

Коллекционный номер / символ редкости / иконка сета

Броня

Защита (нос)

Защита (борта)

Защита (корма)

## Пониженная Мощность

Название      Атака/Повреждения      ТЗ(Точечная Защита)      Класс

Орудийные системы

Особые способности

Командование

Броня

Защита (нос)

Защита (борта)

Защита (корма)

## Подставка

Светлая сторона      Иконка сета      Темная сторона

Коллекционный номер

Стоимость

Фракция

Название

Редкость

Копирайт

## КЛАССЫ КОРАБЛЕЙ.

Звездные корабли подразделяются на 4 класса, описанные ниже. Класс корабля – это общий показатель его относительного размера, а также это значение определяет, как далеко корабль может продвинуться за один ход. Некоторые специальные возможности также зависят от класса корабля.

**Класс 1:** Самые большие корабли в игре. Таких всего два во всем сете, и оба доступны только в Стартовом Наборе – Super Star Destroyer Executor и Mon Calamari Star Defender Viscount.

**Корабли 1 класса могут двигаться на 1 клетку за ход.**

**Класс 2:** Большие, мощные боевые корабли, такие как Imperial Star Destroyer и Republic Assault Ship. Корабли этого класса можно найти только в дополнительных наборах – бустерах.

**Корабли 2 класса могут двигаться на 2 клетки за ход.**

**Класс 3:** Транспортники и компактные боевые корабли всевозможной природы, например, Slave I и Millennium Falcon. **Корабли 3 класса могут двигаться на 3 клетки за ход.**

**Класс 4:** Истребители всех сортов: TIE Fighter, X-wing, Jedi starfighter. Корабли этого класса не находятся на поле боя в начале игры – они должны быть выпущены с крупных кораблей по ходу битвы. **Корабли 4 класса, после того, как они выпущены в открытый космос, могут передвигаться на 4 клетки за ход.**

## РАУНДЫ И ФАЗЫ.

В каждом Раунде насчитывается четыре **Фазы: Инициатива, Движение, Атака и Повреждения.**

### ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ.

Каждый раунд начинается с **фазы инициативы**. Каждый игрок проходит проверку инициативы. Результат устанавливает порядок действий игроков на все остальные фазы этого раунда. После окончания всех фаз, начинается новый раунд с новой фазы инициативы.

Игрок низшим значением броска инициативы двигается первым в фазу движения, а игрок с большим значением – первым атакует в фазу атаки.

### ФАЗА ДВИЖЕНИЯ.

Игрок с низшей инициативой первым передвигает свои корабли в этой фазе. Сначала первый игрок передвигает все корабли своего флота, затем – второй. Каждый корабль может двигаться только один раз за один раунд.

Корабль может двигаться на количество клеток меньше или равное значению класса корабля.

Движение не обязательно: корабль может остаться на своем месте в фазу движения. В одной и той же клетке карты не может находиться одновременно более одного корабля.

**Корабли 1 класса могут двигаться на 0 или 1 клетку.**

**Корабли 2 класса могут двигаться на 0, 1 или 2 клетки.**

**Корабли 3 класса могут двигаться на 0, 1, 2 или 3 клетки.**

**Корабли 4 класса могут двигаться на 0, 1, 2, 3 или 4 клетки.**

**Курс корабля (facing):** направление, в котором корабль обращен носом, может иметь большое значение для его защитных и огневых возможностей.

**Классы 1 и 2:** На каждую клетку перемещения, корабль 1 или 2 класса может либо продвинуться вперед на 1 клетку, либо повернуться на 90 градусов вправо или влево и продвинуться в клетку прямо по его курсу. Корабли 1 и 2 класса не могут двигаться диагонально. По окончании движения корабль должен быть расположен носом в ту сторону, в которую он перемещался.

Корабли 1 и 2 класса могут поворачиваться только перед совершением поворота прямо по курсу. Они не могут завершить свою фазу движения поворотом на 90 градусов.



**Классы 3 и 4:** Корабли класса 3 и 4 могут перемещаться в любом направлении, включая диагонали. Для корабля 3 класса важны курс движения и то направление, куда указывает его нос по окончании перемещения. Для корабля 4 класса направление носа не важно.

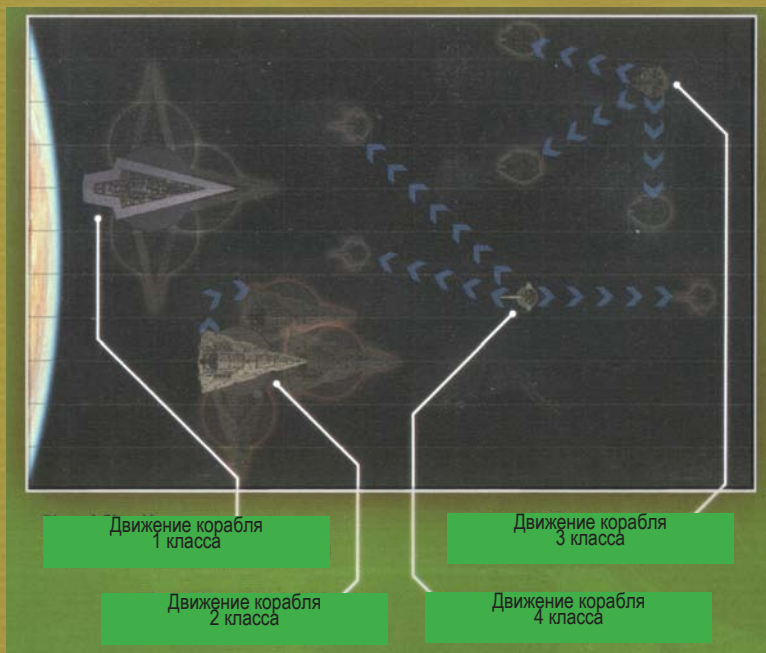
**Диагонально движение:** перемещение по диагонали совершается на столько же клеток, на сколько и по другим направлениям. Корабли 1 и 2 класса не могут перемещаться по диагонали.

**Движение среди кораблей:** Корабль может совершать перемещение через клетку, занятую в данный момент **дружественным** кораблем (кораблем вашего флота), но заканчивать движение в занятой клетке он не может. Корабль не может ни войти в клетку, занятую **вражеским** кораблем (кораблем флота противника), ни пройти через нее. Исключение: корабли 1 и 2 класса могут сдвигать вражеские истребители в тех клетках, в которые они входят. Сдвинутый истребитель перемещается на кратчайшее расстояние, чтобы полностью покинуть пространство движущегося корабля (в ближайшую клетку, не занятую кораблем). При нескольких равных вариантах перемещения, клетку для истребителя выбирает его владелец. При смещении истребителя его нельзя сдвинуть за край карты.

**Движение за край карты:** Если корабль покидает карту, он считается сбежавшим из битвы. Сбежавшие корабли полагаются уничтоженными.

**Истребители:** Все истребители не выставляются на карту перед началом игры, они должны быть выпущены с других кораблей-носителей уже по ходу игры.

Когда истребитель входит в клетку, соседнюю с клеткой, занимаемой вражеским истребителем, он должен остановиться. Мимо кораблей других классов истребители могут перемещаться свободно.



### ЗАПУСК ИСТРЕБИТЕЛЕЙ.

В ходе фазы Движения, после того, как все корабли флота переместились, флот может **выпустить** истребители. Поместите только что выпущенные истребители на карту в клетки, соприкасающиеся с тем кораблем, из которого вылетели истребители. В тот раунд, в который они были выпущены, истребители двигаться не могут.

Если корабль может запускать истребители, на его карточке указана специальная способность **Запуск Истребителей**, с указанием числа. Это число – это максимальное количество истребителей, которое корабль может выпустить за один раунд.

**Резерв истребителей (Fighter Pool):** истребители вашего флота не приписаны к какому-то конкретному кораблю. Все они формируют **резерв истребителей**, из которого вы можете запускать корабли в игру по вашему выбору, руководствуясь только максимальной вместимостью ваших кораблей, куда у вас остаются свободные истребители. Будучи уничтожены в сражении, истребители убираются из игры. В резерв в этой игре они не возвращаются.

### ФАЗА АТАКИ.

Первым в этой фазу атакует игрок с большим значением броска инициативы. Сначала первый игрок атакует всеми кораблями своего флота, затем второй игрок. Атакуйте своими кораблями в любом порядке, в каком хотите. За один раунд каждое орудие корабля может выстрелить только один раз. За один раунд корабль может атаковать всеми системами вооружения, которыми он обладает.

Орудия наносят повреждения кораблям в фазу Атаки (в эту фазу), но результаты подсчитываются в фазу Повреждений (следующую фазу).

### КОРАБЛИ 1, 2 И 3 КЛАССА.

Корабли 1, 2 и 3 класса могут атаковать любой вражеский корабль на поле боя, однако, они могут атаковать вражеские истребители (корабли 4 класса) только в случае, если те находятся в непосредственной близи (занимают соседнюю клетку). Во время атаки другие корабли, находящиеся на карте, не закрывают линию видимости атакующему и не предоставляют укрытия атакуемому. Чтобы совершить атаку, выберите целью вражеский корабль и следуйте этим шагам:

1. Выберите **орудие** корабля, которым вы атакуете. Бросьте d20 и прибавьте к результату броска рейтинг **Атаки** выбранного орудия. На некоторых кораблях есть более одного орудия. Разными орудиями можно целиться в разные корабли.

2. Определите, в какую **сторону** защищающегося корабля вы целитесь. У кораблей есть 4 стороны: нос, корма и два борта. У разных сторон могут быть разные рейтинги **Защиты**. Если результат броска (в сумме с рейтингом Атаки орудия) равен или превышает рейтинг Защиты вашей цели, то совершенно попадание и атака успешна.

3. Если атака успешна, она наносит **повреждения**, равные рейтингу **Повреждений** того орудия, из которого совершена атака. Поместите соответствующее количество **жетонов повреждения** рядом с карточкой атакованного корабля.

**Значение броска атаки = значение d20 + рейтинг Атаки**  
**Если Бросок Атаки  $\geq$  рейтинг Защиты, то атака успешна (попадание)**

**Успешная атака (попадание) наносит повреждения (рейтинг Повреждений), понижающие Броню**

**Точечная Защита:** Крупные корабли оснащены орудиями малой дальности для борьбы с нападающими истребителями (кораблями 4 класса). Эта способность указывается рейтингом **Точечной Защиты** (аббревиатура **PD** на карточке корабля). Корабль с Точечной Защитой может совершить одну атаку против каждого соприкасающегося вражеского истребителя во время фазы Атаки. Точечная Защита не может атаковать отдаленные истребители и не может атаковать корабли других классов. Значение рейтинга Точечной Защиты используется как добавка к значению броска атаки. Каждая успешная атака этими орудиями наносит 1 очко повреждения. **Атаки Точечной Защитой** **отрабатываются в первую очередь.**

**Множественные цели:** Корабль с несколькими орудиями на борту может атаковать одновременно разные цели, по одной из одного орудия. Атаковать соприкасающиеся корабли необязательно.

**Атака дружественных целей:** Дружественные корабли (корабли из того же флота, что и атакующий корабль) атаковать нельзя.

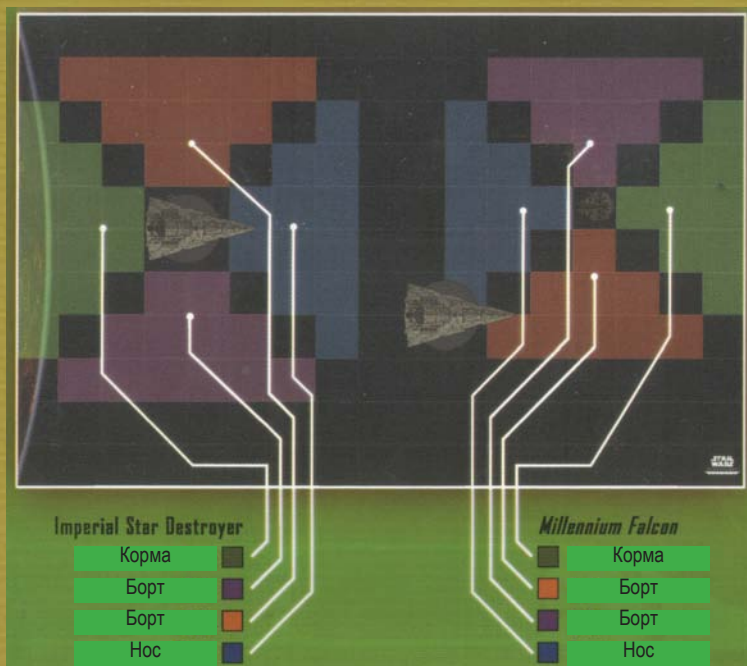
**Критический удар:** Выброшенное на кубике число 20 при броске на атаку (именно цифры на кубике, независимо от дополнительных бонусов и модификаторов) означает, что атака автоматически успешна (совершенно попадание), невзирая на значение защиты цели. Вдобавок, этот удар считается критическим! Для такой атаки прибавляется 1 очко повреждений к значению рейтинга Повреждений использованного орудия.

**Автоматический промах:** Выброшенное на кубике число 1 при броске на атаку (именно цифра на кубике, независимо от дополнительных бонусов и модификаторов) означает автоматический промах (неуспешную атаку), невзирая на значение бонусов к этому броску.

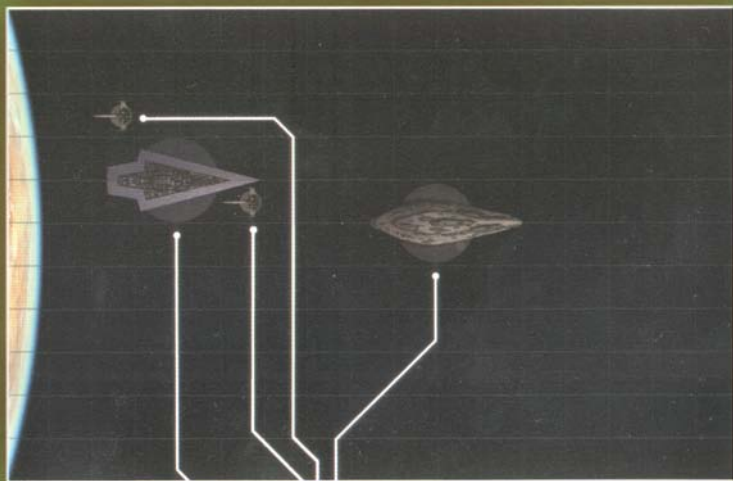
## ПРИЦЕЛИВАНИЕ И СТОРОНЫ КОРАБЛЯ.

У корабля есть четыре стороны: нос, корма и два борта. Диагональная линия, разделяющая две стороны, считается обеими сторонами сразу (на выбор атакующего игрока).

В приведенном ниже примере, Imperial Star Destroyer может атаковать либо нос, либо левый борт Millennium Falcon. (Игрок, скорее всего, выберет борт, поскольку там значение Защиты ниже).



## НАЦЕЛИВАНИЕ ОРУДИЙ.



Super Star Destroyer *Executor*  
X-wing Starfighter  
X-wing Starfighter  
Mon Calamari Star Defender *Viscount*

В свой ход, Super Star Destroyer может использовать Точечную Защиту для атаки каждого из X-wing, соприкасающегося с ним. Остальные свои орудия он может обратить против Mon Calamari Star Defender или против любого выжившего из X-wing.

### КОРАБЛИ 4 КЛАССА.

Истребители (корабли 4 класса) следуют тем же правилам для атаки, что и остальные корабли, со следующими исключениями:

Корабль 4 класса должен соприкоснуться с вражеским кораблем, чтобы атаковать или быть атакованным.

Корабль 4 класса может быть атакован соприкасающимися кораблями 4 класса или при помощи Точечной Защиты кораблей 1 и 2 класса. Остальные орудия могут целиться в него обычным образом.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ.

Некоторые корабли обладают специальными способностями, описанными на их карточках. Для данной битвы Быстрого Старта, не волнуйтесь насчет спец-способностей. Оставьте это для того времени, когда вы уже постигнете основы игры.

## Фаза Повреждений.

Хотя игроки и наносят повреждения своими кораблями по очереди, подсчет и реализация повреждений происходит одновременно. После того, как все корабли в игре подвигались и атаковали, подсчет эффектов повреждений происходит в эту фазу.

У каждого корабля есть рейтинг **Брони**. Он показан на карточке корабля в виде цифр, разделенных горизонтальной линией, например, 7/3. Первое число показывает Броню корабля в состоянии **Полной Мощности**. Второе число показывает Броню корабля, когда он получил достаточно повреждений, чтобы перейти в состояние **Пониженной Мощности**.

**Подсчет повреждений:** Взгляните на количество повреждений, причиненных каждому кораблю. Если суммарное повреждение меньше, чем Броня корабля в Полной Мощности, то ничего не принимайте. Жетоны повреждений остаются с этим кораблем, но в остальном с кораблем ничего не произошло.

Если суммарное повреждение равно или превышает суммарное значение Брони в Полную и Пониженную мощность (сумма двух чисел, разделенных чертой), то корабль уничтожен. Уберите фигурку корабля с игрового поля.

Если суммарное повреждение равно или превосходит лишь значение Брони в Полную Мощність, уберите количество жетонов, равное этому значению, и переверните карточку корабля на сторону Пониженной Мощности. Все оставшиеся жетоны повреждений остаются с кораблем дальше.

**Пример 1.** Ваш Republic Assault Ship (Броня 5/3) получил 4 очка повреждений в фазу Атаки этого раунда. Это меньше, чем значение Брони корабля в его Полную Мощність, так что этого недостаточно для перевода корабля в Пониженную Мощність. Жетоны повреждений в этом случае остаются рядом с карточкой корабля.

**Пример 2.** Ваш Republic Assault Ship получил 7 очков повреждений в фазу Атаки этого раунда. Это больше, чем значение Брони в Полную Мощність (5), так что вы убираете 5 жетонов повреждений и переворачиваете карточку на сторону Пониженной Мощности. Осталось 2 жетона, которые остаются рядом с карточкой корабля. Если ваш корабль получит в следующих фазах атаки еще 1 очко повреждений, он будет уничтожен.

**Пример 3.** Ваш Republic Assault Ship получил 10 очков повреждений в фазу Атаки этого раунда. Это превышает сумму Брони в Полную и Пониженную Мощність корабля (5+3=8), так что корабль уничтожен.

**Примечание:** Некоторые корабли не переходят в состояние Пониженной Мощности – у них есть только одно значение Брони на карточке. Такой корабль считается уничтоженным, как только он получил повреждения равные или превышающие значение Брони в состоянии Полной Мощности.

## РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

В этой секции приводятся дополнительные правила для более полной игры.

### СОЗДАНИЕ ФЛОТА.

Как и в Быстром Старте, один игрок собирает флот Светлой стороны Силы, а другой игрок – флот, связанный с Темной стороной. Вместо использования кораблей, которые достались вам в Стартовом наборе, вы можете увеличить и разнообразить свой флот дополнительными кораблями из бустеров sets Starship Battles. Чтобы создать флот для стандартной баталии, вы можете потратить до 300 очков при выборе кораблей.

**Стоимость:** Каждый корабль имеет стоимость, измеряемую в очках, которая указана на подставке миниатюры и в верхнем правом углу карточки статистики.

### ЭТИКЕТ ФЛОТОВОДЦА.

Создавайте свой флот в тайне, используя только карточки статистики. Не демонстрируйте пока миниатюры, из которых будет состоять ваш флот; просто держите наготове выбранные карточки.

Свой флот вы открываете противнику только тогда, когда вы выставляетесь на карту для сражения.

### ПОДХОДЯЩИЙ ФЛОТ ДЛЯ ПОДХОДЯЩЕЙ БИТВЫ.

У каждого флота есть свои плюсы и минусы, в зависимости от собранных в нем кораблей. Постарайтесь создать несколько различных вариантов флотов и прочувствовать, как каждый из них играет. Каждый из них будет выигрышным при использовании разных стратегий и тактик. Один может состоять из множества мелких истребителей, другой может опираться на малое число мощных гигантских кораблей, а третий может комбинировать эти два стиля в какой-нибудь особенной манере. Чем больше комбинаций вы испытаете, тем больше трюков и тактик постигнете – и тем больше побед вы одержите!

### РАССТАНОВКА ФЛОТА.

Оба игрока раскрывают составы своих флотов одновременно.

Бросьте d20. Игрок с низшим значением выставляется первым, затем второй игрок. Флот Темной стороны выставляется в рамках 3 клеток от края карты с изображением планеты. Флот Светлой стороны выставляется в рамках 3 клеток от противоположной стороны.

После того, как оба флота готовы, бросайте d20, чтобы пройти проверку инициативы и начать сражение.

### КАК ПОБЕДИТЬ?

Победой считается уничтожение всех кораблей вражеского флота.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ И ОПЦИИ КОМАНДУЮЩЕГО ФЛОТОМ

Некоторые корабельные орудия обладают специальными эффектами против определенного рода целей. Вдобавок, сам корабль может иметь специальную способность, описанную на его карточке. В конце концов, некоторые корабли имеют жетоны Командования, позволяя игроку-владельцу предпринимать особые действия. Для правил на особые орудия и возможности обратитесь к глоссарию.

### Одновременные эффекты.

Если несколько событий и эффектов происходят в одно время, отыгрывайте их одно за другим. Обычно не имеет значения, в каком порядке эти явления происходят. Если же это играет какую-то роль, то следуйте таким правилам.

**Выбор игрока:** Если несколько эффектов воздействуют на корабль или корабли игрока, этот игрок определяет их порядок.

**Действующий игрок – в первую очередь:** Если эффекты действуют на корабли обоих игроков, действующий игрок (тот, чей корабль в данный момент что-то предпринимает) принимает решение в первую очередь.

### Специальные Способности.

Большинство специальных способностей или особых эффектов орудий – автоматические. Они либо работают всегда, либо срабатывают при определенных условиях. Например, у Millennium Falcon есть свойство Antifighter targeting +7 (+7 к атаке против истребителей). Если вы атакуете кого-то своим Millennium Falcon, вам не нужно решать, использовать или нет этот эффект. Он просто автоматически добавляет означенный бонус, если целью является истребитель.

### Цели Специальных Способностей.

Когда вы выбираете себе цель для специальных способностей, таких как Long-Range Bomber, следуйте тем же правилам, что и для атаки.

**Приемлемая цель:** Вы можете избрать только удовлетворяющую условиям описания цель, если таковая есть. К примеру, Long-Range Bomber позволяет истребителю использовать одно из своих орудий для атаки корабля класса 3 или крупнее на расстоянии до двух клеток. В этом случае нельзя применить это орудие против другого истребителя или против корабля, находящегося далее, чем в 2 клетках.

## ПРИМЕР РАУНДА

Марк играет флотом Светлой стороны, включающим Mon Calamari Star Defender Viscount, а Дженнифер – флотом Темной стороны, включающим Super Star Destroyer Executor. Данный пример рассматривает главным образом эти два корабля.

**Фаза Инициативы:** Марк и Дженнифер начинают игру, проходя проверку инициативы. Марк бросает d20 и получает 15, Дженнифер бросает d20 и получает 7. Дженнифер будет двигаться первой, но атаковать второй, в то время как Марк будет двигаться вторым, а атаковать – первым.

**Фаза Движения:** Выбросившая меньше при инициативе, Дженнифер движется первая. Она продвигает Executor на 1 клетку вперед. Затем она запускает два корабля 4 класса (истребители) из Executor'a, и помещает их в незанятые клетки, соприкасающиеся с этим кораблем.

Марк после этого двигает свой Viscount. Он поворачивает корабль на 90 градусов и двигает на 1 клетку вперед, чтобы задействовать свое орудие Barrage, которое стреляет только с бортов корабля. Затем он запускает три истребителя, выставляя их по соседству с кораблем.

**Фаза Атаки:** Выбросивший больше при инициативе, Марк атакует первым. Его Viscount может выбирать целью вражеские корабли (кроме истребителей), расположенные где угодно на карте. У него есть 4 орудия: Turbolasers (+5/4), Ion Cannon (+5/3), Barrage (+8/4) и Frontal Battery (+2/3). Марк может атаковать один раз, используя Turbolasers, Ion Cannon и Barrage, в любом порядке. Он не может атаковать из Frontal Battery, поскольку она стреляет только по целям впереди корабля, а Марк развернул корабль боком, так что врага спереди уже нет. Также он не может использовать Точечную Защиту, поскольку нет соприкасающихся с кораблем вражеских истребителей. Его истребители не соприкасаются с кораблем противника, так что они в этот раунд не могут атаковать.

Марк бросает d20 на каждую атаку. Он атакует носовую область Executor'a с Защитой 18. Сначала он стреляет из Barrage и выкидывает 12. Добавив бонус орудия (+8), получает 20 – попадание. Обычно Barrage наносит 4 повреждения, но у Executor'a есть DR 1, что уменьшает полученные повреждения на 1. Дженнифер кладет 3 жетона повреждений рядом с карточкой корабля. Марк атакует из Turbolasers и выбрасывает 15, что тоже дает попадание (15+5=20). Дженнифер кладет еще 3 жетона к карточке. Марку везет при последней атаке из Ion Cannon, он выбрасывает 20 – критический удар! Эта атака наносит 4 повреждения: базовые 3, плюс 1 из-за способности Ion Cannon получать +1 к повреждению кораблей в Полной Мощности, плюс еще 1 за критический удар и минут 1 за DR вражеского корабля. Дженнифер кладет еще 4 жетона к карточке.



После того, как Марк отстрелялся, корабль Дженнифер контратакует. Несмотря а то, что ее Executor получил достаточно повреждений, чтобы перейти в Пониженную Мощность, он все равно атакует в полную силу, поскольку эффекты от повреждений еще не были разрешены. У Executor'a есть четыре орудия: Turbolasers (+5/4), Ion Cannon (+4/3), Barrage (+8/4) и Frontal Battery (+2/3).

Дженнифер может атаковать один раз из Turbolasers, Ion Cannon и Frontal Battery, в любом порядке. Она не может стрелять из Barrage, поскольку нет целей по бортам корабля, и не может использовать Точечную Защиту, поскольку нет соприкасающихся с кораблем вражеских истребителей.

Дженнифер бросает d20 на каждую атаку. Она атакует борт Viscount'a с защитой в 14. (Повернув свой корабль для использования Barrage, Марк одновременно сделал его более уязвимым к вражескому огню.) Дженнифер атакует сначала из Turbolasers и выбрасывает 11, что достаточно для попадания ( $11+5=16$ ). Обычно орудие нанесло бы 4 повреждения, но у врага тоже есть DR 1, снижающее повреждение на 1. Марк кладет 3 жетона к карточке Viscount'a. Затем она стреляет из Frontal Battery и промахивается, выбросив всего 6 ( $6+2=8$ ). Последняя атака из Ion Cannon – Дженнифер выбрасывает 18, достаточно для попадания. Эта атака наносит 3 повреждения: базовых 3 плюс 1 за то, что цель в Полной Мощности и минус 1 за вражеский DR. Марк кладет еще 3 жетона к своей карточке.

**Фаза Повреждений:** Марк и Дженнифер подсчитывают и реализуют эффекты от полученных повреждений одновременно. Во время этой фазы оба игрока проверяют, получили ли их корабли достаточно повреждений, чтобы перейти в Пониженную мощность или быть уничтоженными.

Viscount Марка получил 6 очков повреждений. Броня в Полной Мощности у него 10, так что этого недостаточно для понижения мощности. Жетоны повреждений остаются рядом с карточкой.

Executor Дженнифер получил 10 очков повреждений. Броня у него в Полной Мощности тоже 10. Так что он получил достаточно повреждений для понижения мощности. Дженнифер убирает 10 жетонов с карточки обратно в общий резерв и переворачивает карточку Executor'a на сторону Пониженной Мощности. В этом состоянии у корабля Броня тоже равна 10, так что еще 10 очков повреждений его уничтожат. В состоянии Пониженной мощности у него снижена Защита по всем сторонам и он больше не может стрелять из Barrage и Frontal Battery. Его Точечная Защита также значительно ослабела.

После окончания фазы Повреждений начинается новый раунд с новой фазы Инициативы для определения, кто будет двигаться первым в раунде. Битва продолжается раунд за раундом, пока один из флотов не будет полностью разбит. Игрок, у которого остаются выжившие корабли на игровом поле, одерживает победу.

## ОПЦИИ КОМАНДУЮЩЕГО ФЛОТОМ

В состав Стартового набора входят две таблицы Командующего Флотом. Эти таблицы предлагают дополнительные тактические решения для ваших кораблей.

Некоторые корабли, например, Republic Cruiser, обладают особой способностью, называемой **Командование**. Рейтинг Командования корабля определяет, на корабли какого класса он может влиять. Эта способность дает по одному **жетону Командования** за каждое изображение жетона на карточке корабля. Каждый раунд вы можете использовать командные жетоны, чтобы выбрать **опцию Командующего Флотом** из таблицы.

На таблице присутствуют четыре области, по одной на каждый класс кораблей. Чтобы выбрать опцию, положите рядом с ней командный жетон. В общем случае, опция действует на все корабли указанного класса, если специально не оговорено что-то другое.

Командная опция остается в силе до конца текущего раунда, в котором она была выбрана. В конце раунда, уберите с таблицы все командные жетоны.

**Выбор опции:** Вы можете мгновенно потратить командный жетон, чтобы выбрать и использовать опцию, когда захотите, будь вы в данный момент действующим игроком или нет. К примеру, вы можете активировать опцию Fly Casual (отменяет 1 атаку) сразу, как только один из ваших кораблей подвергся попаданию в фазу Атаки, даже притом, что сейчас не вы действующий игрок.

**Когда объявлять опции:** Вы можете выбрать командную опцию, которая дает бонус к Атаке, Повреждению или защите сразу же, как только была объявлена атака, но обязательно до того, как был сделан бросок кубика на атаку.

**Несколько опций:** Вы можете выбрать несколько опций за один раунд. Они могут быть выбраны для кораблей разных классов или для кораблей одного и того же класса. Однако, вы можете выбрать одну опцию лишь один раз за раунд. В общем случае, эффекты, предоставляемые разными опциями, складываются друг с другом.

**Ограничение по командным жетонам:** Каждый командный жетон, предоставляемый кораблем, может быть использован лишь один раз за игру.

### Командная игра.

Если имеется в наличии четыре игрока, то можно провести командное сражение. Два игрока командуют флотами Светлой стороны, двое других – флотами Темной стороны. Игра ведется до уничтожения обоих флотов одной из сторон.

Оба флота одной команды расставляются в одной зоне. Фазы завершаются попарно: игрок одной команды завершает свою фазу, затем игрок другой команды, потом второй игрок первой команды и второй игрок второй команды. Во время фазы Инициативы броски совершаются по одному на каждую команду.

**Уникальные корабли:** В команде не может быть более одной копии уникального корабля, точно так же, как если бы это был флот одного игрока.

**Союзники:** Корабли флота напарника считаются дружественными кораблями.

## ГЛОССАРИЙ

### **Acting – действующий.**

Действующий корабль – это корабль, который в данный момент движется, атакует, использует спец способность или командную опцию. Действующий игрок – игрок, к чьему флоту принадлежит действующий корабль.

### **Adjacent – соприкасающийся (соседний).**

Занимающий клетку, соседствующую с данным местом (по диагонали включительно).

### **Ally/allied ship – союзник/дружественный корабль.**

Корабль, принадлежащий тому же флоту. В командной игре дружественными считаются также корабли напарника по команде.

### **Advanced Communications Array – антенна улучшенной связи.**

Если хоть один корабль флота имеет на борту Advanced Communications Array, игрок, командующий этим флотом, может перебросить свой бросок на инициативу (в этом случае он должен согласиться на результат переброса).

### **Assault – штурмовой.**

Этот истребитель не может останавливать движение вражеских истребителей.

### **Attack – рейтинг атаки (параметр корабля).**

Бонус, добавляемый орудием корабля к броску кубика на атаку.

### **Attack – атака (действие).**

Корабль может атаковать вражеские корабли каждым своим орудием, включая Точечную Защиту.

### **Attack Formation – Построение для атаки (командная опция 4 класса).**

Каждое орудие каждого корабля 4 класса получает бонус +2 к Атаке против вражеских истребителей.

### **Attack phase – фаза Атаки.**

Корабли могут атаковать только во время фазы Атаки каждого раунда.

### **Attack roll – бросок на атаку.**

Бросок кубика, определяющий успешность атаки (попадание). Бросаете d20 и добавляете значение Атаки используемого орудия. Если сумма равна или превосходит значение Защиты цели, атака успешна (попадание) и наносит повреждения.

Выброшенное на кубике значение 20 (цифры на кубике, без учета модификаторов) – критический удар. Атака автоматически попадает и получает бонус +1 к наносимым повреждениям.

Выброшенное на кубике значение 1 (цифра на кубике, без учета модификаторов) – автоматический промах, какими бы высокими не были бонусы.

### **Baggage – заградительный огонь (вид орудийной системы).**

Разрушительной силы орудие, имеющееся на крупнейших флагманах. Располагается по обоим бортам. Может стрелять только по цели, располагающейся по своему борту.

Blaster Cannon – бластерная пушка (вид орудийной системы).

**Bonus – бонус.**

Бонусы прибавляются к значениям броска кубика или к статистическим параметрам. Бонус – это число со знаком «+». Большинство бонусов суммируются друг с другом, но не сами с собой.

**Bounty Hunter – охотник за головами.**

Этот корабль получает указанный бонус к Атаке против Уникальных кораблей.

**Broadside – бортовой.**

Некоторые системы орудий могут атаковать врагов только по борту корабля. Ширина выстрела равна ширине борта. Дальность – до края карты по прямой. Поражает лишь одну цель, безотносительно того, сколько кораблей попало в поле выстрела. За один раунд может поразить по одной цели с каждого борта.

**Buzz droids – дроиды-пилильщики.**

Любая цель, пораженная Сотрясающими Ракетами этого корабля, получает пенальти в -1 к защите до конца раунда.

**Capital ship – флагман.**

Иногда корабль 1 или 2 класса неформально именуются флагманами.

**Class – класс (параметр статистики корабля).**

Класс корабля – абстрактная мера его величины. Всего классов четыре. Корабль может передвигаться на количество клеток, равное значению его класса.

**Cloak – скрытность.**

Этот корабль не обязан останавливаться, входя в клетку, соприкасающуюся с кораблем, оснащенным гравитационными лучами.

**Command – Командование (параметр статистики корабля).**

Этот корабль может влиять на действия своего флота в течение раунда. Рейтинг Командования корабля определяет класс кораблей, подверженных влиянию; некоторые корабли могут влиять на более чем один класс. Каждое изображение командного жетона дает один реальный командный жетон, чтобы использовать таблицу командных опций. Будучи истраченным, командный жетон не может использоваться до конца игры.

Корабль может дать несколько командных жетонов за раунд.

**Command counter – командный жетон.**

Корабль дает один или более командных жетонов для использования с таблицей командных опций. Чтобы использовать опцию, положите жетон на отведенное место в таблице. Будучи использованным, командный жетон не может быть использован снова до конца игры.

**Concussion missiles – сотрясательные ракеты (вид оружейной системы).**

Это орудие получает бонус в +2 к Атаке против кораблей 1-3 класса (неистребителей).

**Antifighter targeting – наведение против истребителей.**

У этого корабля есть дополнительные орудия короткой дистанции огня для борьбы с истребителями. Он получает указанный бонус при атаке кораблей 4 класса.

**Critical hit – критический удар.**

Удар, поражающий жизненно важные системы и наносящий дополнительный ущерб. Критическим ударом считается атака, при броске на которую на кубике выпало число 20. Атака считается автоматически успешной и это оружие наносит +1 повреждение. Если у оружия есть собственный бонус, дополнительное повреждение все равно прибавляется к общей сумме. Если корабль каким-то образом может произвести критический удар, выкинув на кубике меньше, чем 20, эта атака также считается автоматически успешной.

**Damage – рейтинг Повреждения (параметр статистики корабля).**

Оружие корабля наносит повреждения равные рейтингу Повреждений при успешной атаке (попадании).

**Damage – повреждение.**

Корабль получает повреждения, когда по нему проходят успешные атаки. Повреждения уменьшают значение Брони поврежденного корабля.

**Damage control – контроль повреждений (командная опция 1 класса).**

Уберите 1 жетон повреждений с каждого корабля 1 класса, получившего повреждения. Вы можете убрать этот жетон в любой момент, но при этом корабль, который уже достиг Пониженной мощности не может восстановиться до Полной.

**Damage counter – жетон повреждений.**

Каждое очко повреждений, причиненных кораблю, представляется жетоном повреждений. Жетоны повреждений остаются с карточкой корабля, пока тот не достигнет Пониженной мощности или не будет уничтожен.

**Damage phase – фаза Повреждений.**

Результаты повреждений, нанесенных атаками кораблей, подсчитываются в фазу Повреждений раунда.

**Defense – рейтинг Защиты (параметр статистики корабля).**

Способность корабля избегать попаданий в бою. Если результат броска на атаку равен или превосходит Защиту атакуемого корабля, то атака успешна (попадание) и наносится повреждения, понижающие значение Брони.

**Destroy/destroyed – уничтожить/уничтожен.**

Корабль уничтожен, когда его Броня при Пониженной мощности (или Броня при Полной мощности, если он не имеет перехода в режим Пониженной) падает до значения 0 или ниже. Уничтоженные корабли убираются с игрового поля.

**DR – снижение повреждений.**

Большинство массивных кораблей имеют улучшенные генераторы защитного поля и многочисленные системы резервирования, которые значительно снижают уровень повреждений при атаках. Когда этот корабль должен получить повреждения при атаке, уменьшите эти повреждения на указанное количество очков.

**Droid – дроид.**

Любой корабль 4 класса со словом Droid в своем названии считается дроидом-истребителем. Некоторые из спец способностей влияют только на дроидов-истребителей.

**Droid Control – контроль дроидов.**

Дружественные дроиды-истребители получают указанный бонус к Атаке.

**Droid fighter/starfighter – дроид-истребитель.**

Корабль 4 класса со словом Droid в своем названии считается дроидом-истребителем.

**Emperor's Will – Воля Императора.**

Этот корабль может перемещать повреждения, полученные от отдаленных (не соприкасающихся с ним) противников на любой соприкасающийся с ним дружественный истребитель. Перемещенные таким манером повреждения и их эффекты подсчитываются сразу же, а не в фазу Повреждений.

**Enemy/enemy ship – враг/вражеский корабль.**

Врагами считаются корабли, принадлежащие флоту противника и не принадлежащие вашему флоту или флоту напарника по команде.

**Energy torpedoes – энергетические торпеды (вид оружейной системы).**

Это орудие истребителя не может атаковать корабли 4 класса.

**Evasive – Вертлявый (командная опция 4 класса).**

Истребители получают бонус в +2 против атак только от Точечной Защиты. Они не получают бонуса против атак от других истребителей или от кораблей с Наведением против истребителей. Данная опция должна быть использована после того, как атака заявлена, но до того, как был совершен бросок на Атаку.

**Evasion – Уклонение.**

Когда этот корабль должен получить повреждения от атаки от отдаленного противника (не соприкасающегося с ним), уменьшите эти повреждения на указанное значение.

**Face – сторона корабля.**

У корабля 4 стороны: нос, корма и два борта. У истребителей (4 класс) значения Защиты одинаковы со всех сторон. Для определения стороны корабля, проведите диагональную линию от риска на его подставке.

**Factions – фракции.**

Эти категории описывают альянсовую принадлежность кораблей. Корабли могут принадлежать к фракции Светлой стороны Силы и Темной стороны Силы.

**Fighter/starfighter – истребитель/космический истребитель.**

Корабли 4 класса неформально именуется истребителями.

**Fighter Launch – Запуск истребителей.**

Корабль, способный запускать истребители, имеет на карточке соответствующий рейтинг, показывающий максимальное количество истребителей, которое он может запустить в фазу Движения одного раунда.

Корабль без рейтинга Запуска истребителей не может запускать истребители.

**Fighter pool – резерв истребителей.**

Истребители не приписаны к определенным кораблям флота, хотя эти корабли могут запускать только ограниченное количество истребителей за ход.

Истребители флота формируют резерв, из которого игрок их берет. Уничтоженные истребители не возвращаются в резерв – они выбывают из игры.

#### **Fire arc – сектор обстрела.**

Большинство орудий могут стрелять в любую сторону. Однако, некоторые ограничены специально обозначенными направлениями огня.

#### **Fleet – флот.**

Группа космических кораблей одного игрока, сражающаяся в битве.

#### **Fleet Commander Option – опция Командующего Флотом.**

Некоторые корабли могут воздействовать на другие корабли, особенно дружественные, при помощи опций Командующего Флотом. Такие корабли дают командные жетоны, которые игрок тратит на специальные эффекты, помещая жетон на отведенное место в командной таблице.

Указанная опция влияет на все корабли указанного класса. Можно использовать несколько командных жетонов за раунд, для одного или нескольких классов кораблей, но не для одной и той же опции одновременно. Один корабль может получить бонусы от нескольких опций одновременно.

#### **Fly Casual – Неаккуратный Пролет (командная опция 3 класса).**

Когда корабль 3 класса успешно атакован, эта атака считается промахом. Эта опция предотвращает лишь одно потенциальное попадание по одному кораблю. Опцию можно применить после того, как был виден результат броска на Атаку.

#### **Force Sense – Ощущение Силы.**

Вражеские корабли получают пенальти в -1 к защите со всех своих сторон, пока они соприкасаются с этим кораблем.

#### **Frontal Battery – Носовая батарея (вид оружейной системы).**

Это орудие может стрелять лишь прямо по курсу.

#### **Full strength – Полная Мощность.**

Корабль, не получивший достаточно повреждений, чтобы перейти в режим Пониженной мощности, считается пребывающим в Полной мощности. Некоторые корабли не могут перейти в Пониженную мощность, они остаются в Полной мощности пока не будут уничтожены.

#### **Hull – Броня (параметр статистики корабля).**

Величина того, сколько повреждений корабль может выдержать, прежде чем перейдет в Пониженную мощность или будет уничтожен. Корабль в Полной мощности, получивший достаточно повреждений, чтобы понизить его Броню ниже первой цифры рейтинга, переходит в Пониженную мощность. Если Броня Пониженного режима падает до нуля (или такого режима нет вообще), корабль уничтожен.

#### **Immediate/immediately – немедленный/мгновенно.**

Немедленное действие происходит сразу же, по исполнении определенных обстоятельств, даже если ходит сейчас другой игрок или идет не соответствующая действию фаза. Это действие может прервать протекающее действие, возымев эффект ранее, чем текущее. Если несколько мгновенных эффектов происходят одновременно, то сначала действующий игрок предпринимает любое мгновенное действие, затем второй, и т.д. по очереди.

In a square – в клетке.

Корабль считается находящимся в клетке, если любая его часть занимает эту клетку. Корабли 3 и 4 класса занимают 1 клетку. Корабли 1 и 2 класса занимают квадрат 2x2 клетки.

**Incoming Fighters – Нападение Истребителей (командная опция 3 класса).**

Корабль 3 класса может атаковать корабли 4 класса (истребители) на расстоянии до 2 клеток.

**Infinite – Бесконечный.**

Этот истребитель, будучи уничтожен, возвращается в резерв, а не убирается из игры. Это свойство моделирует множество дешевых, легкозаменяемых кораблей.

**Initiative check – проверка инициативы.**

Каждый игрок бросает d20 на проверку инициативы. Выбросивший большее число движется вторым и атакует первым. Одинаковые броски перебрасываются.

**Initiative phase – фаза Инициативы.**

В эту фазу раунда игроки бросают кубик на проверку инициативы.

**Interceptor – Перехватчик.**

Этот истребитель может свободно двигаться мимо других истребителей, не имеющих свойства перехватчик. Другие истребители со свойством Перехватчик останавливают его движение в обычном порядке.

**Interdict – Сдерживание.**

Вражеские флоты автоматически проигрывают инициативу в первом раунде битвы (перебрасывать инициативу при этом запрещено). Вдобавок, все корабли (как вражеские, так и союзные), могут выпускать истребители только в половину своей емкости (округленной вверх), пока этот корабль находится в игре. Таким образом моделируется блокада прибытия истребителей с возможностью гиперпрыжка.

**Ion Cannon – Ионная Пушка (вид орудийной системы).**

Это орудие получает бонус в +1 к Повреждению против вражеских кораблей в Полной мощности.

**Jammer – Постановщик Помех.**

Этот корабль получает указанный бонус к Атаке против дроидов-истребителей.

**Jedi Command – Командование Джедая.**

Соприкасающиеся дружественные истребители получают указанный бонус к Атаке.

**Jedi Evasion – Уклонение Джедая.**

Когда этот корабль должен получить повреждения от успешной атаки, снизьте количество повреждений на указанное значение.

**Laser Cannon – Лазерная Пушка (вид орудийной системы).**

**Launch – Запуск.**

Истребители (корабли 4 класса) не могут появиться на поле боя сами по себе, они должны быть запущены с больших кораблей-носителей. Корабль может выпустить истребитель в конце фазы Движения в количестве не более указанного в рейтинге Запуска на карточке.



**Long-Range Bombardment – Дальнобойная Бомбардировка (командная опция 4 класса).**  
Этот истребитель может атаковать корабли класса 3, 2 и 1 (неистребители) на расстоянии до 2 клеток, нанося лишь половину повреждений.

**Long-Range Bomber – Дальнобойный Бомбардировщик.**  
Этот истребитель может использовать указанное орудие для атаки кораблей класса 3, 2 и 1 (неистребителей) на расстоянии до 2 клеток, уменьшая Повреждения от этого орудия вдвое.

**Move/movement – двигать/движение.**  
Корабль может двигаться на расстояние до такого количества клеток, какого значения его класс.

**Move phase – Фаза Движения.**  
Корабли могут двигаться только в Фазу Движения раунда.

**Nonfighter – неистребитель.**  
Корабли классов 3, 2 и 1 иногда именуются неистребителями.

**Opponent – противник.**  
Игрок, против которого вы играете.

**Phase – фаза.**  
Часть раунда. В раунде – 4 фазы: инициативы, Движения, Атаки и Повреждений. Корабль движется только в фазу Движения и атакует только в фазу Атаки. Подсчет результатов атак происходит в фазу Повреждений.

**Point-Defense/PD – Точечная Защита/ТЗ (параметр статистики корабля).**  
У флагманов есть особые орудия короткого радиуса действия для боя с истребителями, подошедшими вплотную к кораблю. Рейтинг ТЗ корабля – это его бонус к Атаке против кораблей 4 класса. Корабль может использовать ТЗ только против соприкасающихся с ним истребителей, нанося 1 очко повреждений при успешной атаке.

**Range – дальность действия.**  
Иногда орудийная система, специальная способность или командная опция может действовать только на определенном расстоянии. Это – расстояние в клетках между клеткой атакующего и клеткой атакуемого, включая клетку атакуемого. Диагонали также считаются как 1 клетка.

**Power to Engines – Мощность на Двигатели (командная опция 2 класса).**  
Корабли 2 класса могут двигаться по диагонали в фазу Движения этого раунда.

**Power to Shields – Мощность на Щиты (командная опция 1 класса).**  
Корабли 1 класса получают бонус в +2 к защите по всем сторонам. Решение по использованию опции должно быть принято после объявления атаки, но до совершения броска кубика на Атаку.

**Power to Shields, Front – Мощность на щиты, носовые (командная опция 2 класса).**  
Каждый корабль 2 класса получает бонус к защите в +2 в носовой части. Решение по использованию опции должно быть принято после объявления атаки, но до совершения броска кубика на Атаку.

**Power to Weapons – Мощность на орудия (командная опция 1 класса).**

Каждая оружейная система каждого корабля 1 класса получает бонус в +1 к Повреждениям во время фазы Атаки. Решение по использованию опции должно быть принято после объявления атаки, но до совершения броска кубика на Атаку.

**Proton Barrage – Протонный заградительный огонь (вид оружейной системы).**

Это орудие – разрушительная ракетная атака. Радиус обстрела ограничен бортами корабля. Не может атаковать корабли 4 класса.

**Proton Torpedoes – Протонные торпеды (вид оружейной системы).**

Это орудие не может атаковать корабли 4 класса.

**Reduced – Пониженная Мощность.**

Многие корабли могут продолжать боевые действия после получения значительных повреждений. Это отражается в перевороте карточки корабля на сторону Пониженной Мощности. У корабля в таком состоянии уменьшена огневая способность и понижен уровень Брони. Корабль в состоянии Пониженной Мощности, получивший повреждение, равные или превосходящие его Броню в данном состоянии, уничтожен. Некоторые корабли не переходят в состояние Пониженной Мощности. А уничтожаются сразу, получив повреждения, равные или превосходящие их Броню в состоянии Полной Мощности.

**Round – раунд.**

Космическая баталия играется раундами. В начал раунда игроки проходят проверку инициативы, затем двигают корабли и атакуют кораблями в свои соответствующие фазы. Когда все фазы завершены, раунд окончен и начинается новый.

**Rounding – округление.**

Эффекты, которые ополовинивают повреждения, движение, Защиту и т.п., всегда округляются до большего целого числа.

**Scramble Fighters – Истребители, поднятые по тревоге (командная опция 2 класса).**

Каждый корабль 2 класса со способностью Запуск Истребителей может выпустить 1 дополнительный истребитель в этот раунд. Дополнительные истребители выпускаются так же в конце фазы Движения, вместе с основными истребителями.

**Seismic Mines – Сейсмические мины.**

Этот корабль может выпускать сейсмические мины, чтобы повредить соприкасающиеся с ним истребители. Он получает бонус к рейтингу Точечной Защиты в +4.

**Sensor Array – Сенсорная антенна.**

Этот корабль поставляет сенсорные и целеуказательные данные своему эскорту истребителей. Все соприкасающиеся с ним дружественные истребители получают указанный бонус к Атаке.

**Ship – корабль.**

Отдельный звездолет, представленный отдельной миниатюрой. Некоторые корабли являются Уникальными – например, Luke Skywalker's X-wing. Другие корабли принадлежат к определенному виду и имеют описательные названия, например, Star Destroyer.

**Sith Command – Командование Ситха.**

Соприкасающиеся дружественные истребители получают указанный бонус к Атаке.

### **Space – пространство.**

Клетка или клетки, которые занимает корабль. Корабли класса 3 и 4 занимают 1 клетку. Корабли класса 1 и 2 занимают 4 клетки.

### **Spine – Ось.**

Некоторые орудия могут атаковать только тех врагов, что находятся сзади или спереди корабля. Ось считается шириной в ширину носа или кормы корабля и продолжается до конца карты от носа или от кормы.

### **Stacking – суммирование.**

В общем случае, эффекты, производимые специальными способностями, командными опциями и определенными орудиями суммируются друг с другом. К примеру, Millennium Falcon имеет Antifighter Targeting +7, что дает ему бонус в +7 к Атаке вражеских истребителей, а опция Target Fighters дает бонус в +4 к Атаке против соприкасающихся истребителей. В случае одновременного действия способности и опции, корабль получит суммарный бонус в +11 против соприкасающихся истребителей.

Если только не указано обратное, ни один бонус от способности, опции или орудия не складывается сам с собой.

### **Stellar grid – игровое поле.**

Игровая карта, на которой разворачиваются космические сражения.

### **Target – цель.**

Вражеский корабль, выбранный для атаки, специальной способности или командной опции. Клетка не может быть целью.

### **Target Fighters – Цельтесь в Истребители (командная опция 3 класса).**

Корабли 3 класса получают бонус в +3 к Атаке против истребителей (кораблей 4 класса) в этот раунд.

### **Tractor Beams – Гравитационные лучи.**

Этот корабль блокирует движение неистребителей (кораблей 1, 2 и 3 класса) так же, как истребитель блокирует вражеские истребители. Вражеский неистребитель того же класса или ниже должен остановиться, когда он входит в клетки, соприкасающиеся с этим кораблем. К примеру, корабль 2 класса с Гравитационным лучом блокирует движение вражеских кораблей 2 и 3 класса.

### **Turbolasers – Турболозеры (вид оружейной системы).**

### **Unique – Уникальный.**

Данный корабль – единственный в своем роде и имеет особенное название, например, Millennium Falcon. Нельзя иметь более одного Уникального корабля с одинаковым названием в своем флоте.

Различные версии одного и того же корабля имеют немного отличающиеся названия, но все они считаются одним и тем же кораблем в отношении уникальности. К примеру, Boba Fett's Slave I и Jango Fett's Slave I считаются оба как Slave I. Если возникает замешательство, карта корабля всегда определяет его название.

**Weapon system – Орудийная система.**

На корабле есть одна орудийная система или более. У каждой из них свои Атака и Повреждение. Корабль может атаковать каждым своим орудием один раз за одну фазу Атаки. Точечная Защита – исключение.

**Zone of control – контролируемая зона.**

Вражеские истребители не могут двигаться через клетки, соприкасающиеся с кораблем 4 класса. Эти клетки иногда называют контролируемой зоной корабля.