



**ЗНАЕМ  
ИГРАЕМ**  
[www.znaemigraem.ru](http://www.znaemigraem.ru)

**Магазин настольных игр,  
игрушек и подарков**

# STAR WARS™

ВОЙНА КЛОНОВ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



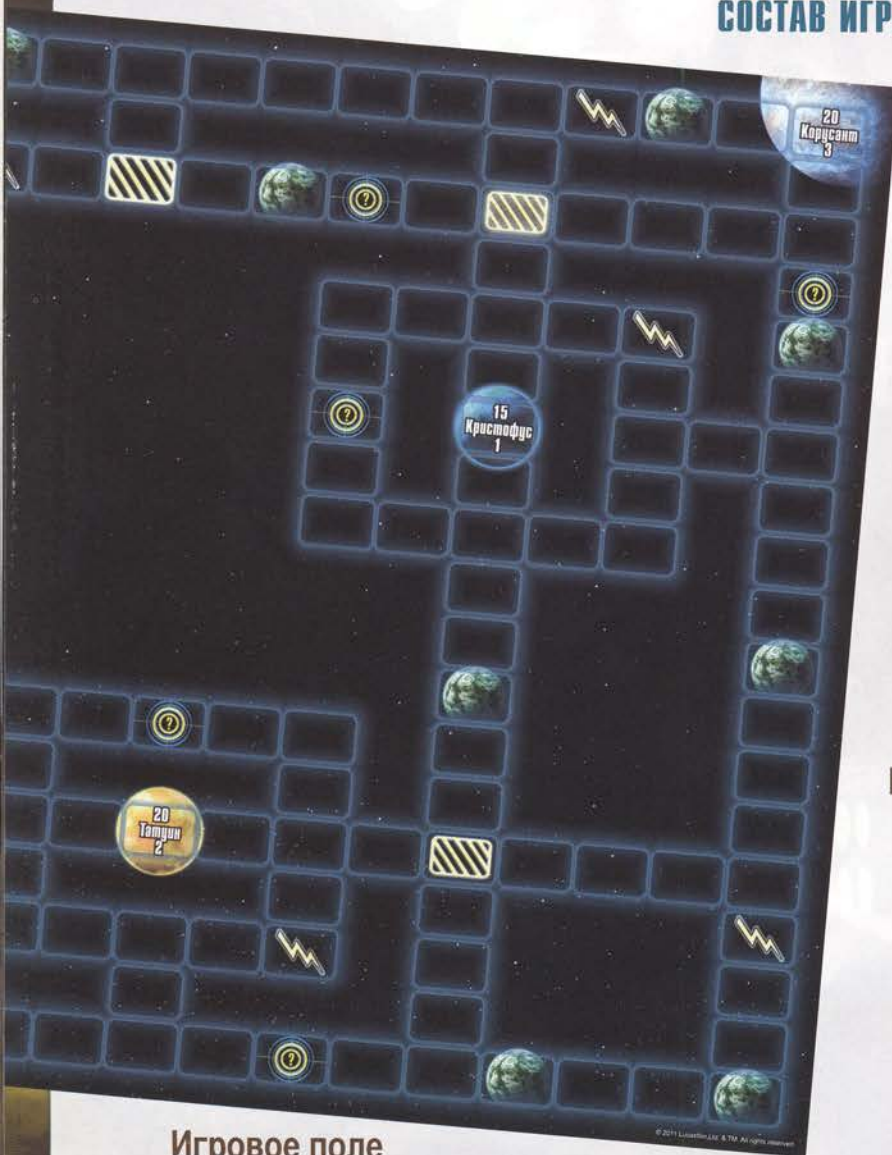
## ПРАВИЛА ИГРЫ



Давным-давно в далекой-далекой галактике бушевали Клонические войны. Встаньте на путь Светлой или Темной стороны Силы и поверните ход войны.

Каждый игрок может выбрать одного из четырех героев: Оби-Ван Кеноби, Анакина Скайуокера, Графа Дуку или Ассаж Вентресс. Каждый герой обладает своими способностями и умением владеть Силой. Перемещаясь по игровому полю, – схеме галактики – игрокам предстоит выполнять задания своих союзников, а также сражаться между собой за влияние над планетами и военными базами. С помощью игровых карточек и кубика игрок сможет влиять на других героев, вводить на поле боя новые войска и сокрушать вражескую оборону.

# СОСТАВ ИГРЫ



**Игровое поле**  
1 шт.



**Карточки заданий**  
32 шт.



**Боевые карточки Сепаратистов**  
48 шт.



**Боевые карточки Республиканцев**  
48 шт.



**Карточки героев и поединка**  
12 шт.



**Карты персонажей**  
4 шт.



**Кубик D6**  
1 шт.



**Планетарные жетоны**  
40 шт.



**Жетоны с портретом персонажа**  
4 шт.



**Жетоны параметров**  
16 шт.



**Фигурки героев**  
4 шт.

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Схема галактики с клетками для перемещения героев между различными районами боевых действий.

## КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ И ЖЕТОНЫ ДЛЯ НИХ

Анакин Скайуокер и Оби-Ван Кеноби со стороны **Республики**, и Граф Дуку и Ассаж Вентресс со стороны **Сепаратистов**, сражаются за контроль над галактикой. Каждый игрок выступает в роли одного из генералов для осуществления планов выбранной стороны. В процессе игры способности персонажей могут меняться, для этого каждый игрок имеет **Карту персонажа** и набор жетонов для нее. Вы сможете пройти путь от Падавана или Послушника до Мастера, или играть в тех **Статусах** героев, которые персонажи уже имеют.

## КАРТОЧКИ ЗАДАНИЙ

Колода карточек заданий необходима для получения новых заданий, выполнение которых принесет победные очки.

## БОЕВЫЕ КАРТОЧКИ РЕСПУБЛИКАНЦЕВ И СЕПАРАТИСТОВ

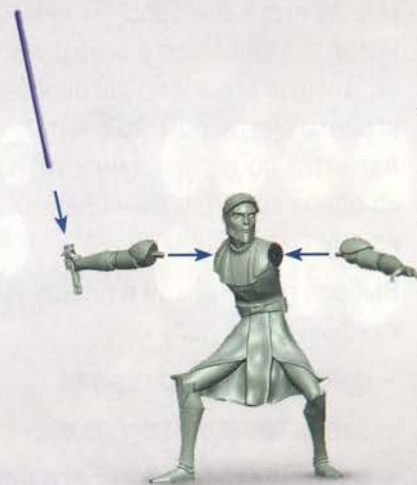
Каждая из сторон имеет резервы (колоды карточек **Республиканцев** и **Сепаратистов**), откуда игроки смогут получать подкрепления для осуществления боевых действий.

## ПЛАНЕТАРНЫЕ ЖЕТОНЫ

Необходимы для обозначения военных баз и их силы на игровом поле.

## ФИГУРКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

У каждого игрока своя фигурка героя для обозначения перемещений по игровому полю (для сборки фигурки отсоедините детали от литника и соедините между собой).



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игру могут играть от 2 до 4 человек. Если игроков двое или четверо, то разделитесь поровну, распределив стороны, за которые будете играть. При игре вдвоем один игрок выбирает любого из героев Светлой стороны (Оби-Ван Кеноби или Анакин Скайуокер), а второй кого-то из героев Темной стороны (Граф Дуку или Ассаж Вентресс). При игре вчетвером каждый игрок выбирает героя, за которого будет играть. Игроки, выбравшие героев одной стороны, будут действовать в команде. При игре втроем, пара игроков за одну сторону будет действовать в команде против третьего игрока, выступающего за другую сторону. Тот может выбрать любого героя противоположающей стороны и получает некоторые преимущества перед другими игроками.

При игре вдвоем очередность хода определяется между игроками броском кубика. При игре втроем, игрок оказавшийся в меньшинстве ходит первым, остальные игроки по договоренности. Если вы играете вчетвером, то очередность хода определяется по договоренности, но так, чтобы игрок из одной команды был следующим после игрока из другой команды.

Выбрав персонажей и определив порядок хода каждый игрок получает:

- фигурку своего героя;
- карту своего персонажа;
- боевую карточку своего персонажа и 3 карточки поединка (Групповая техника, Колющая техника и Клинчевая техника);
- жетон с портретом своего персонажа;
- 2 синих жетона «1» и «10» (для обозначения параметра Внутренней Силы);
- 2 желтых жетона «1» и «10» (для обозначения параметра Силового поля).

Также игроки (или игрок) одной команды получают в свое распоряжение Планетарные жетоны своей стороны (синие для Республиканцев и красные для Сепаратистов). Планетарные жетоны игроки кладут перед собой цифрами вниз. Игроки могут видеть лицевую сторону Планетарных жетонов своей стороны, но они не должны показывать ее своим противникам. Боевые карточки, карточки Поединка, и карточки Героев, которые не участвуют в игре, уберите обратно в коробку.

Карточки заданий тщательно перемешайте и положите одной стопкой в центр игрового поля рубашкой вверх. Колода карточек

Заданий общая для всех игроков и неделима. Боевые карточки Республики и Сепаратистов разделите на две соответствующие стопки, тщательно перемешайте и положите рядом с игровым полем рубашкой вверх. Колода боевых карточек одной стороны общая для игроков, выступающих за эту сторону. Оставьте рядом с каждой колодой место для Сброса, куда будут уходить уже разыгранные карточки.

Каждый игрок берет в руку 5 Боевых карточек из колоды своей стороны. При игре втроем, игрок, оказавшийся в меньшинстве, получает на руку 6 карточек своей стороны.

Игроки выступающие за Республику ставят фигурки своих персонажей на игровое поле на клетку с планетой Корусант, а выступающие за Сепаратистов на клетку планеты Мустофар. Далее игроки решают на каком уровне развития начнут игру их персонажи (см. Карты персонажей на стр. 5) и ставят соответствующие жетоны на Карту персонажа.



## ХОД ИГРЫ

### 1. КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

#### Характеристики героев

Каждый игрок имеет Карту своего персонажа, на которой будут обозначаться характеристики героя и его уровень развития. На карте указано:



- 1 – Портрет персонажа;
- 2 – Имя персонажа;
- 3 – Способности персонажа;
- 4 – Параметры Силы и Силового поля, а также Стоимость применения способностей, зависящая от уровня развития персонажа;
- 5 – Место для жетона с портретом персонажа для обозначения текущего уровня развития;
- 6 – Показатель Силы, на котором игрок будет размещать жетоны Силы для обозначения текущего количества очков Силы у персонажа;
- 7 – Показатель Силового поля Командного центра, на котором игрок будет размещать жетоны параметра Силовое поле.

Перед началом игры, игроки решают между собой на каком уровне развития начнут игру их персонажи. Игроки могут начать игру с начальным уровнем развития всех героев (для Светлых это уровень «Падаван», для Темных «Послушник») – установите жетоны с портретами персонажей на поле «5», на место, соответствующее уровню. При желании игроки могут начать игру с продвинутым уровнем развития героев, в таком случае на начало игры уровень развития **Оби-Ван Кеноби будет – «Рыцарь», Граф Дуку – «Лорд», Анакин Скайуокер – «Падаван», а Ассаж Вентресс «Послушник».**

При игре втроем, игрок оказавшийся в меньшинстве имеет уровень развития героя –

«Рыцарь», для светлых, или «Лорд», для темных. Остальные игроки имеют начальный уровень развития – «Падаван» или «Послушник».

#### Обозначение параметров «Внутренняя Сила» и «Силовое поле Командного центра»

В зависимости от уровня развития персонаж имеет соответствующие максимальные параметры Внутренняя Сила и Силовое поле.

**Например:** Оби-Ван Кеноби на втором уровне развития «Рыцарь» имеет максимальное значение параметра Силы 12, а параметр Силовое поле 15. Ни при каких условиях максимальное значение данных параметров на данном уровне развития не может быть больше указанного на Картах персонажей.

Для обозначения текущего значения этих параметров используются жетоны с цифрами «1» и «10», синего цвета для обозначения Внутренней Силы и желтого для обозначения Силового поля. Для указания текущего параметра равного числу от 0 до 10 поместите жетон с цифрой «1» на поле с необходимым числом в линейке параметра.

**Например:** текущее значение Внутренней Силы Графа Дуку равно 7, поместите синий жетон с цифрой «1» на значение 7 в линейке карты персонажа Внутренняя Сила. Если значение параметра больше 10, то поместите жетон с цифрой «10» на значение 0 в линейке, обозначив десяток, и жетон с цифрой «1» на необходимое значение, обозначив единицы. Например: текущее значение Силового поля Графа Дуку равно 15, поместите желтый жетон с цифрой «10» на значение 0 в линейке, а желтый жетон с цифрой «1» на значение 5.



Перемещайте жетоны на линейках параметров персонажей каждый раз, когда эти параметры меняются, чтобы остальные игроки видели текущее значение параметров героя.

## Способности героев

Каждый герой обладает 2 способностями – «Убеждение» и «Засада».

**Убеждение** – это воздействие на правителей нейтральных планет, с целью склонить их на свою сторону (см. Захват нейтральных планет).

**Засада** – это способ боевого столкновения рыцаря светового меча с противниками в битве (см. Битва).

Для использования данных способностей необходимо потратить некоторое количество Внутренней Силы. На разных уровнях развития персонажу необходимо тратить разное количество очков Внутренней Силы. Если персонажу не хватает необходимого количества очков Внутренней Силы для использования способности, то он не может играть ее. Для использования способности «Убеждение» помимо расхода Внутренней Силы также необходимо сбросить 1 любую выбранную карточку с руки в Сброс. Если у игрока нет карточек, то он не может играть данную способность.

**Например:** на уровне развития «Падаван», Анакину Скайуокеру для использования способности «Убеждение» необходимо потратить 3 единицы силы и сбросить одну карточку с руки в Сброс.

## 2. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

### Передвижение по игровому полю

Один раз в ход игрок может передвинуть фигурку своего героя по игровому полю. Для этого игрок бросает кубик и передвигает своего персонажа на количество клеток, которое равно или меньше выпавшего значения на кубике. Передвигать героев можно только по соприкасающимся клеткам, но в любую сторону (по горизонтали или вертикали соответственно). За один ход герой может посетить одну и ту же клетку несколько раз, возвращая после передвижения, героя на нее. Игрок может не совершать движение героем, но озвучить, хочет передвигаться или нет, игрок должен до броска кубика. Герои могут проходить через клетки занятые героями других игроков. На одной клетке может находиться любое количество героев.

### Клетки игрового поля



**Стартовые планеты** – Карусант для Республики и Мустофар – для Сепаратистов, на них персонажи игроков начинают свое путешествие.



Главные планеты противоборствующих сторон очень хорошо защищены регулярными войсками.



**Нейтральные планеты** – планеты рас и сторон, которые были вовлечены в конфликт и могут перейти на ту или иную сторону.



**Источник Силы** – таинственные места, на которых рыцари светового меча могут восполнить свои силы или провести совершенствование своих навыков. Если герой игрока проходит через данную клетку или заканчивает на ней свой ход, то он восстанавливает число очков Внутренней Силы до максимального значения на своем уровне развития.



**Военные базы** – это стратегически важные точки на пересечении космических маршрутов, которые в начале игры никому не принадлежат, но могут быть усилены и взяты под контроль одной из сторон.



**Ключевые планеты** (Тет, Кристофус и Татуин) – это планеты с очень развитой цивилизацией и военной мощью, не пожелавшие присоединиться ни к одной из сторон. Могут быть захвачены.



**Клетка заданий** – место встречи различных дипломатов, шпионов и сторонников противоборствующих сторон. Необходимы для получения героями специальных заданий.

## 3. ДЕЙСТВИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

### Захват Нейтральных планет

Закончив ход на незанятой Нейтральной планете, игрок может взять ее под контроль своей стороны. Для этого необходимо воспользоваться способностью персонажа «Убеждение» – потратить необходимое количество Внутренней Силы и сбросить карточку. После этого игрок выбирает один Планетарный жетон своей стороны и кладет на клетку Нейтральной планеты взакрытую. Планетарный жетон показывает, кому принадлежит на данный момент планета, а сумма чисел на Планетарных жетонах (если их несколько), показывает, сколько атак может выдержать Силовое поле командного центра данного гарнизона.

Если Нейтральная планета занята противником, то для ее захвата необходимо закончить ход на клетке данной планеты, вскрыть Планетарные жетоны, определив мощь Силового поля, разыграть битву (см. Битва) и победить в ней. После победы в битве «Убеждение» на Нейтральную планету применять не нужно, игрок может положить на нее свой Планетарный жетон и она перейдет под контроль победившей стороны. Планетарные жетоны проигравшей стороны возвращаются соответствующим игрокам. Игрок может не класть Планетарный жетон после победы, в таком случае Нейтральная планета снова становится свободной от воздействия сторон.

### Захват Ключевых и Стартовых планет

Ключевые и Стартовые планеты не нуждаются в усилении Планетарными жетонами. На клетках таких планет указана мощь Силового поля (например: для Татуина это число равно 20) и уровень защиты (1, 2 или 3). Уровень защиты соответствует уровню развития рыцаря светового меча: 1 – Падаван или Послушник, 2 – Рыцарь или Лорд, 3 – Мастер.

Если Ключевая планета не принадлежит противнику, то игрок будет сражаться против третьей стороны, за которую должен сыграть один из противников (см. Битва). После захвата Ключевой планеты игрок должен положить Планетарный жетон на данную клетку. Жетон в данном случае необходим для обозначения принадлежности планеты какой-либо стороне. Его номинал значения иметь не будет.

### Военные базы

Закончив ход на клетке Военная база игрок может создать на ней гарнизон. Игрок выбирает один Планетарный жетон своей стороны и кладет на клетку Военная база в закрытую. Планетарный жетон показывает, кому принадлежит на данный момент военная база, а сумма чисел на Планетарных жетонах (если несколько), показывает, сколько атак может выдержать Силовое поле командного центра данного гарнизона. Персонажи не могут проходить через клетки Военных баз, занятых противником. Встав на клетку Военной базы, под контролем противника, игрок обязан вступить в битву с гарнизоном данной базы. Если игрок побеждает в битве, то Военная база переходит под контроль его стороны – можно положить один Планетарный жетон в закрытую на данную клетку. Планетарные жетоны проигравшей стороны возвращаются соответствующим игрокам.

### Усиление и расформирование гарнизонов

Закончив героем ход на клетке с подконтрольной вам Нейтральной планетой или Военной базой, игрок может усилить гарнизон, положив один дополнительный Планетарный жетон в закрытую на данную клетку. На одной клетке может быть не более 5 Планетарных жетонов. Один раз в свой ход игрок может снять один Планетарный жетон с игрового поля и вернуть себе. Сняв, таким образом, Планетарный жетон игрок может потерять контроль над клеткой.

### Получение задания



1 – Условие для темной стороны (фон красного цвета);

2 – победные очки;

3 – условие для светлой стороны (фон синего цвета).

Проходя через клетку Задания, или заканчивая на ней свой ход, игрок может начать выполнять специальное задание. Для этого игрок берет верхнюю карточку из колоды заданий и смотрит ее.

Карточки заданий бывают 2 типов – для светлой (Республиканцы) и для темной (Сепаратисты) стороны. Карточки светлой стороны имеют синий верхний фон и изображение одного из сторонников Республики (Асока Тано, Мейс Винду или Мастер Йода) в левой стороне карточки. Карточки темной стороны имеют красный верхний фон и изображение одного из сторонников Сепаратистов (Генерал Грифус или Дарт Сидиус). Если игрок взял карточку своей стороны, и на ней есть «!», то игрок обязан начать выполнять данное задание. Если значка «!» нет, то игрок решает, хочет он выполнять данное задание или нет. Если нет, то карточка задания отправляется в сброс карточек заданий. Взять новую можно будет только в следующем ходу.

Перед началом выполнения задания игрок показывает левую часть карточки, где изображен персонаж его стороны, другим игрокам. При этом игрок должен закрывать ладонью, или другим



способом, остальную часть карточки, так чтобы ее содержания не увидели другие игроки. Полученную таким образом карточку задания игрок кладет рядом со своей Картой персонажа взакрытую. Он и его союзник могут в любой момент игры смотреть данную карточку. Противники не могут смотреть данную карточку, им останется только гадать, что же за задание получил игрок.

Если игрок взял карточку стороны противника, то он показывает данную карточку всем игрокам в открытую. О планах одной стороны узнала другая и теперь данное задание касается всех. Сторона противника решает, хочет она выполнять данное задание или нет (значок «!» в данном случае не учитывается). Если нет, то данная карточка задания отправляется в сброс. Взять новую можно будет только в следующем ходу. Если же противник берется за данное задание, то его задачей будет выполнение условия своей части задания (условие задания указанное на фоне, красном или синем, своей стороны), а стороны поднявшей карточку условие своей части. Карточка такого задания кладется рядом с игровым полем в открытую. Выполнить условие данного задания может любой игрок каждой стороны.

Если игрок уже имеет задание, то он не может брать новое. Это относится только к скрытым заданиям своей стороны. Общих заданий может выполняться одновременно любое количество. Если колода карточек заданий закончилась, то возьмите карточки заданий из Сброса, тщательно перемешайте и сформируйте новую колоду.

### Выполнение задания

В каждом задании указано условие его выполнения. В заданиях «Джабба Хатт», «Посылка» и «Сопроводить груз» указаны пункты назначения. Для выполнения таких заданий герою игрока необходимо пройти через названные клетки планет в указанном порядке.

**Например:** «Груз с планеты Кристофус должен быть доставлен на Татуин» – это значит, что герою необходимо сначала пройти через клетку планеты Кристофус, а затем через клетку планеты Татуин.

В заданиях «Расширение границ» и «Атаковать базу» игроку необходимо создать или отбить Военную базу у противника, а затем в указанное количество ходов не дать захватить ее. При этом обязательно необходимо, после уничтожения базы противника, создать свою. Если на месте уничтоженной базы не будет создано своей, то задание не будет считаться выполненным. Если в задании

указано «захватить базу», а у стороны противника нет ни одной Военной базы, то, для успешного выполнения такого задания, достаточно создать свою Военную базу и не дать ее отбить в указанное количество ходов.

Если в игре есть общее открытое задание, стороны могут мешать друг другу выполнять его. Условие перехвата такого задания указано в части противоположной стороны. Помешать выполнению задания возможно путем нападения на героя игрока в космосе или в том месте, куда игрок направляется для выполнения задания. Для этого необходимо переместить своего героя на клетку с героем выполняющим задание и объявить атаку.

При таком нападении происходит Поединок между персонажами игроков (см. Битва).

Если перехватывающий игрок побеждает в Поединке, то считается, что он выполнил текущее общее задание. Если же побеждает защищающийся игрок, то он может продолжать выполнять задание, пока не выполнит свою часть условия.

После того, как все условия задания соблюдены, игрок объявляет о его выполнении (показывает карточку скрытого задания). Он забирает карточку выполненного задания себе. Это необходимо для подсчета победных очков, которые указаны на каждой карточке задания. Набрав необходимое количество победных очков, игрок сможет повысить уровень развития своего героя или выполнить условие победы в игре.

### Обучение

Закончив героем ход на клетке Источник Силы, игрок может поднять его уровень развития. Для того, чтобы Падаван или Послушник приобрел уровень развития Рыцарь или Лорд необходимо: игроку иметь не менее 2 победных очков, сбросить 1 карточку с руки в сброс и простоять на данной клетке следующий ход.

Для того, чтобы Рыцарь или Лорд перешел на уровень развития Мастер, необходимо: игроку иметь не менее 5 победных очков, сбросить 2 карточки с руки в сброс и пропустить на данной клетке следующий ход.

При получении нового уровня развития переместите жетон с портретом персонажа, на Карте персонажа, на новый уровень. Герой, пропускающий ход для повышения уровня развития, не может быть атакован.

## 4. БОЕВЫЕ КАРТОЧКИ

В начале своего хода игрок берет себе в руку 1 боевую карточку из колоды своей стороны. Если у игрока больше 6 карточек на руке, то за каждую лишнюю карточку он получает штраф – «-1» к броску кубика при перемещении по игровому полю. Например: игрок, имеющий 8 карточек на руке, при выпадении на кубике значения «5», сможет переместиться не более чем на 3 клетки по игровому полю. В конце хода игрок может избавиться от лишних, на его взгляд, карточек положив их в Сброс рядом с соответствующей колодой. При игре втроем, игрок, оказавшийся в меньшинстве, берет в начале хода 2 карточки своей стороны, а не 1 и начинает получать штраф при перемещении, только если у него 8 или больше карточек на руке. Если колода боевых карточек закончилась, то возьмите боевые карточки из Сброса, тщательно перемешайте и сформируйте новую колоду.

### Карточки Битвы



В них входят карточки Отрядов и карточки различного воздействия на Битву. Карточки Битвы обеих сторон имеют общий вид:



- 1 – Название отряда;
- 2 – Тип карточки (Космос, Отряд, Поддержка или Герой) и уровень управления (1, 2 или 3);
- 3 – Показатель атаки;
- 4 – Показатель защиты;
- 5 – Тип щита (есть не у всех отрядов);
- 6 – Особые свойства отряда или описание действия карточки.

Все карточки Космоса и Битвы имеют **уровень управления**. Он показывает, какой минимальный уровень развития должен иметь персонаж игрока, или какой минимальный уровень защиты должен быть у планеты, чтобы можно было

разыгрывать данные карточки. Если уровень развития персонажа, или уровень защиты планеты, меньше указанного на карточке уровня управления, то игрок данную карточку разыгрывать не может.



или – 1 – Падаван и Послушник



или – 2 – Рыцарь и Лорд



или – 3 – Мастер

Карточка персонажа является одновременно и карточкой Отряда. Тип атаки персонажа может быть одной из трех цветов и зависит от применения карточек Техники. Защита у рыцарей светового меча всегда зеленого цвета. При получении повреждений персонаж теряет очки Внутренней Силы и может быть повергнут, только если их количество станет равно нулю.

### Карточки Космоса



Карточки с данным обозначением играют в любой момент своего хода, кроме Битвы. Для разыгрывания карточки покажите ее другим игрокам, выполните условие и положите в Сброс. Некоторые карточки можно играть в ход противника или союзника, если об этом указано дополнительно.

## 5. БИТВА

### Объявление атаки

Для того, чтобы атаковать планету, Военную базу или персонажа противника необходимо передвинуть своего героя на одну клетку с выбранной целью и объявить о нападении. Если противник не желает сражаться, то он сразу считается проигравшим в данной Битве. Если один герой атакует другого не находящегося на своей планете или Военной базе, то между героями начинается Поединок.

Игрок может атаковать Ключевые планеты, не находящиеся под контролем противника. В этом случае один из противников будет играть за третью сторону. Такой игрок имеет Уровень управления и показатель Силового поля указанный на клетке планеты.

Участвуя в Битве, за третью сторону, игрок может разыгрывать свои карточки, кроме карточки Персонажа. Также выступающий за третью сторону игрок использует свою карту персонажа, для отражения показаний мощи Силового поля.

## Перед битвой

**Атакующий игрок** устанавливает жетоны Силового поля на значение соответствующее его уровню развития.

**Обороняющийся игрок**, если его герой атакован на подконтрольной планете или Военной базе, также устанавливает жетоны Силового поля на значение соответствующее его уровню развития.

Если атакована Нейтральная планета или Военная база, на которой нет героя, то игрок не сможет во время боя применять карточку персонажа. Уровень управления данного игрока в битве будет равен количеству Планетарных жетонов (1 жетон – 1 уровень и т.д.). Силовое поле не будет иметь очков мощи, а сможет выдержать только определенное количество атак отрядов атакующего, равное сумме чисел Планетарных жетонов установленных на атакуемой клетке.

**Например:** на обороняющейся Военной базе нет героя, но есть 2 Планетарных жетона. Обороняющийся игрок повернул их лицевой стороной, их значения 2 и 3. Это значит, что Уровень управления обороняющегося равен 2 (2 Планетарных жетона), а его Силовое поле сможет выдержать 5 (2+3) атак Отрядов противника. Если на стороне обороняющегося Стартовая или Ключевая планета, то его Уровень управления и параметр Силового поля будут равны указанным на клетке планеты значениям.

Задача игроков – уничтожить Силовое поле командного центра противника. Если показатель Силового поля игрока равен нулю или его Силовое поле исчерпало лимит атак на него, то данный игрок проигрывает битву.

После того, как параметры Силового поля и Уровень управления игроков определены можно приступать к разыгрыванию карточек Битвы. Для этого выделите немного места на столе рядом с игровым полем, чтобы было удобно класть, разыгрываемые с руки карточки. Игроки начинают битву с карточками, которые уже есть у них на руках.

### Разыгрывание карточек

Битва разделена на ходы. Первым ходит атакующий игрок. В свой ход игрок может сделать 6 последовательных действий.

1. Взять одну карточку из колоды своей стороны;
2. В начале своего хода сыграть одну карточку Поддержки (карточку не являющейся наземным подразделением – отрядом и карточкой Космос);
3. Перевернуть лицом вверх карточку Отряда, которую игрок десантировал в прошлом ходу;

4. Сыграть одну карточку Отряда – наземное подразделение. Выбранная карточка кладется на стол рубашкой вверх. Таким образом, Отряд десантируется на поле битвы. Такой отряд не может атаковать, или быть атакованным, но и противник без специальных действий не сможет узнать, что же за Отряд десантирован.

5. За сброс одной карточки с руки ввести в Битву Рыцаря светового меча или наоборот, вывести из битвы под поле командного центра;

6. Атаковать силы противника (см. столкновение Отрядов).

### Столкновение отрядов

В свой ход игрок выбирает Отряды, которые будут атаковать противника – атакующий игрок указывает на них. Затем обороняющийся игрок указывает, какие его Отряды будут вставать в защиту. Один Отряд может встать в защиту только против одного атакующего. Отряд, проигравший взаимодействие атаки и защиты считается уничтоженным и его карточка кладется в Сброс. Если у атакующего игрока есть Отряд, против которого не встал в защиту не один другой Отряд, то этот Отряд наносит повреждения Силовому полю командного центра. В зависимости от типа атаки наносятся разные повреждения по Силовому полю. Каждый наземный Отряд имеет свои параметры атаки и защиты. В зависимости от типа атаки, столько повреждений может нанести Отряд Силовому полю командного центра или Герою. Также различные типы защиты по разному взаимодействуют с различными типами атак.

### Типы атаки:

Атака/Защита	Тип	Повреждения
Зеленая Атака	Плазма	1 Единица
Красная Атака	Ракеты	2 Единицы
Синяя Атака	Лазер	3 Единицы

### Соотношение атаки к защите:

Атака/Защита	Зеленая Защита	Красная Защита	Синяя Защита
Зеленая Атака	Кубик*	Без повреждений	Без повреждений
Красная Атака	Выведен из строя	Кубик*	Без повреждений
Синяя Атака	Выведен из строя	Выведен из строя	Кубик*

\* – если атака и защита равны, то исход боя между отрядами решается броском кубика. У кого

из игроков на кубике выпадет большее значение, того игрока Отряд победит в столкновении и уничтожит Отряд противника.



**Параметр Щита** есть только у некоторых Отрядов. Цвет щита означает, что данный Отряд не при каких условиях не может быть уничтожен атакой данного цвета.

### Действия героем

Если герой вступил в Битву, то игрок может действовать им, как любым другим Отрядом. Герои имеют все 3 типа атаки на выбор и защиту зеленого цвета. При нанесении повреждений герою, у него уменьшается соответствующее количество Внутренней Силы.

Если количество Внутренней Силы становится равно нулю, то герой считается поверженным и игрок проигрывает Битву.

Также во время Битвы, игрок может применить способность героя «Засада» и потратив необходимое количество очков Внутренней Силы атаковать выбранный отряд в Битве.

### Поединок

При столкновении двух героев в космосе, между ними происходит Поединок. Оба игрока берут в руку 3 карточки Техник, которые были отдельно отложены перед началом игры. Затем каждый сражающийся игрок выбирает карточку Техники и кладет перед собой на стол рубашкой вверх. Затем оба игрока вскрывают положенные карточки. В зависимости от вскрытых карточек происходит взаимодействие между героями, указанное в таблице справа. При парировании обмена ударами не происходит. Если Техника выигрывает, то герой наносит противнику повреждения, в соответствии с цветом атаки (синяя – 3, красная – 2, зеленая – 1). После обмена ударами игроки забирают выложенные на стол карточки Техник обратно в руку и повторяют выше описанные действия. Поединок продолжается до тех пор, пока один из героев не будет повержен – его запас Внутренней Силы станет равным нулю. Или пока один из игроков не решит сдаться.

В этом случае он будет побежден в Поединке, но переместит своего героя на выбранную Военную базу или Стартовую планету, откуда сможет продолжить игру на следующий ход.

**Например:** поединок между Анакином Скайуокером и Графом Дуку. Игроки одновременно вскрывают по одной выбранной карточке поединка – **Клинчевая защита** побеждает **Групповую атаку**.



Техники	Групповая защита	Клинчевая защита	Колющая защита
Групповая атака	Парирование	Клинчевая выигрывает	Групповая выигрывает
Клинчевая атака	Клинчевая выигрывает	Парирование	Колющая выигрывает
Колющая атака	Групповая выигрывает	Колющая выигрывает	Парирование*

Проигравший, но не сдавшийся, Битву или Поединок игрок, ставит героя на свою любую Военную базу или Стартовую планету и пропускает следующий ход. Пропускающего таким образом ход героя атаковать нельзя. Параметры внутренней силы и силового поля игрока восстанавливаются. Сдавшийся игрок сможет продолжить путешествие в свой ход.

На момент окончания битвы все боевые карточки, находящиеся все еще в битве, возвращаются в руки игроков.

Карточка отряда III уровня.  
Игрок может сыграть ее  
только если статус героя  
Лорд или Мастер

Карточки на руках игроков

Карточка поддержки,  
может быть сыграна  
только в начале хода

Игрок выбирает отряд,  
который встанет в защиту

Игрок выбирает  
какие отряды будут  
атаковать

Десантируемый  
отряд

Карточки героев при необходимости  
могут вступить в битву



## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

У каждого игрока есть 4 условия победы в игре:

1. Выполняя Задания получить 9 победных очков. При игре вчетвером или втроем, команде игроков, для выполнения данного условия победы, необходимо получить 15 победных очков;
2. Захватить 10 Нейтральных планет;
3. Захватить 3 Ключевых планеты (Тет, Кристофус и Татуин);
4. Захватить Стартовую планету противника.