

STAR WARS™

ARMADA™



LEARN TO PLAY

ARMADA™

Это период гражданской войны. Звездные системы галактики раздроблены преобладающей мощью Галактической Империи. Ее Звездные Разрушители наводят ужас на бесчисленные миры. Несмотря на эту угрозу, сформировался небольшой, но решительный Альянс повстанцев, чтобы противостоять Империи. От своих скрытых баз, командиры повстанцев вели флоты в дерзкие налеты для защиты их от угрозы обстрела и блокады. Массивные корабли и кишацие эскадрильи истребителей сталкивались в страшных боях по всей галактике.



ИСПОЛЬЗУЙ ЭТОТ ОБУЧАЮЩИЙ БУКЛЕТ

Этот буклет научит новых игроков, как играть в Star Wars: Armada. Он облегчит вашу первую игру, так как эта брошюра опускает некоторые исключения из правил и значения карт. Справочник по правилам, также включенный в этот продукт, отвечает на все вопросы по правилам и специальным исключениям не включенным в этот буклет и требующим дополнительной консультации.

ОБЗОР ИГРЫ

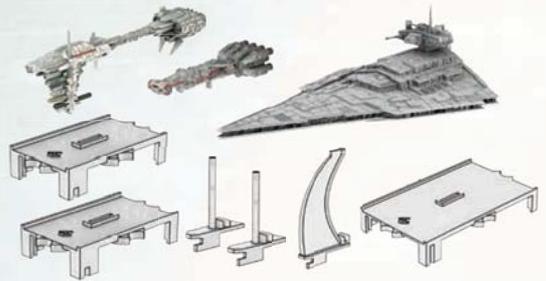
Star Wars: Армада является конкурентной игра о космической войне для двух игроков. В каждой игре, игроки берут на себя роли повстанцев и имперских адмиралов, направляя свои флоты и бесчисленное количество оружия в огненный конфликт. Победивший адмирал пошлет поlying остатки флота разгромленного соперника в гиперпространство.



МАШТАБ КОРАБЛЕЙ И ЭСКАДРИЛЬИ

Модели кораблей в Star Wars: Armada произведены по относительной шкале, не в истинном масштабе. Это решение позволяет появиться на столе любимым, знаковым кораблям вселенной Звездных Войн, в то же время представляя относительный размер всех судов друг по отношению к другу в правильном размере. Пластиковые истребители производятся в маленьком размере все еще сохраняя их отличительные силуэты и детали.

COMPONENTS



3 Ships (3 Ship Models, 3 Plastic Bases, 2 Plastic Support Poles, 1 Plastic Support Fin)



10 Squadrons (30 Plastic Fighters, 10 Plastic Bases, 10 Plastic Support Pegs, 10 Plastic Tree Pegs)



3 Ship Tokens



10 Squadron Disks (4 X-wings, 6 TIE Fighters)



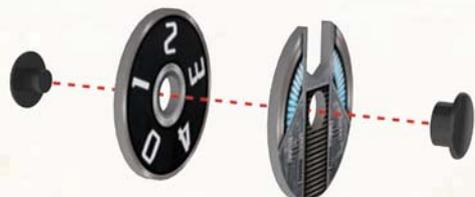
9 Attack Dice (3 Blue, 3 Red, 3 Black)



10 Activation Sliders



6 Command Dials (6 Plastic Dial Covers, 6 Punchboard Dials, 6 Gray Plastic Fasteners)



3 Speed Dials (3 Punchboard Dials, 3 Punchboard Faceplates, 3 Plastic Connector Pairs)



1 Rules Reference Booklet



6 Ship Cards



4 Squadron Cards



12 Objective Cards



4 Reference Cards



52 Damage Cards



18 Upgrade Cards



1 Initiative Token



6 Obstacle Tokens
(3 Asteroid Fields, 2 Debris Fields, 1 Station)



4 Setup Area Markers



13 Defense Tokens



12 Shield Dials with
12 Plastic Connectors



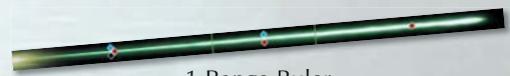
12 Command Tokens
(3 of each)



10 Victory Tokens
(Rebel on front,
Imperial on back)



1 Maneuver Tool
(5 Punchboard Numbers, 5 Plastic Segments;
see assembly on page 4)



1 Range Ruler
(double-sided)



6 Round Tokens



7 Objective Tokens



6 Ship ID Tokens



3 Main Ship ID Tokens



2 Main Flagship ID Tokens
(Rebel on front, Imperial on back)



4 Flagship ID Tokens



20 Squadron ID Tokens

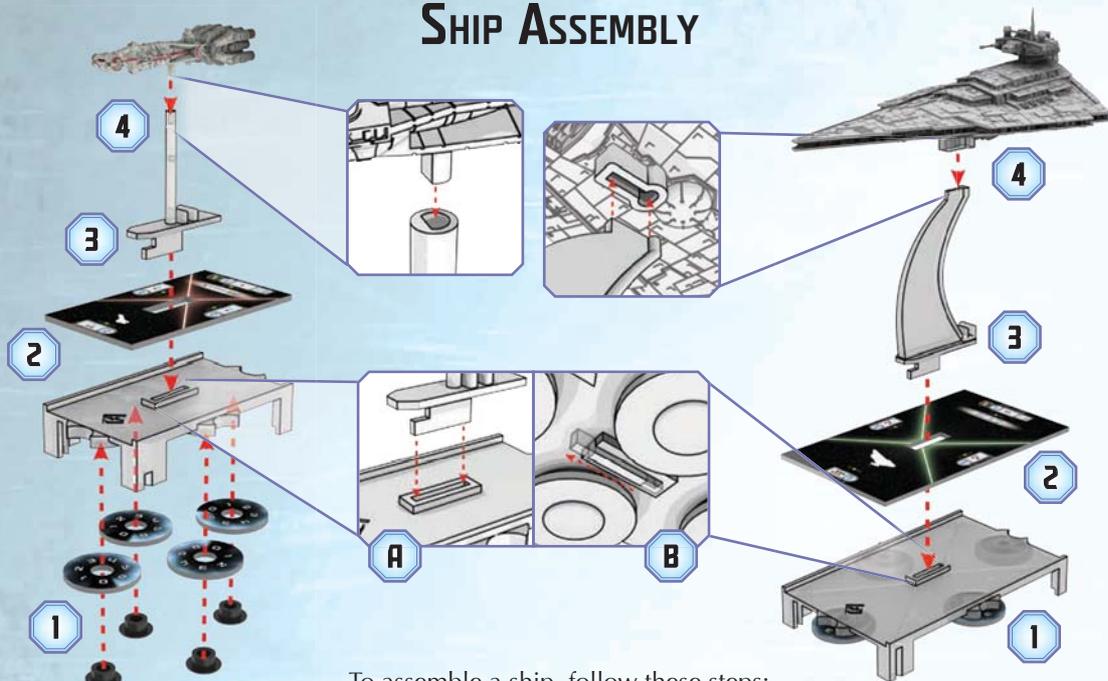
ДЛЯ ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРЫ

Для первой игры **Star Wars: Armada**, игрокам предлагается сыграть обучающий сценарий. Этот сценарий предназначен для новых игроков и позволяет быстро настроить и играть в игру с помощью только основных компонентов и правил.

Игроки должны понимать основные правила, представленные на страницах 5-18 данного буклета. Чтобы играть в обучающий сценарий нужно настроить игру, следуя инструкциям на странице 5 "Установка обучающего сценария".

После этого игроки будут иметь лучшее понимание правил геймплея в **Star Wars: Armada**, они будут готовы к тому, чтобы построить свои собственные флоты и включить дополнительные правила игры описанных в разделе "Расширенные правила", начиная со страницы 19.

SHIP ASSEMBLY



To assemble a ship, follow these steps:

- Using plastic connectors, attach the shield dials to the bottom of the base so the numbers face upward as shown above.
- Place the ship token on the base so that the illustrated ship icon is placed over the FFG logo, which indicates the front of the base.
- Insert the support pole (or support fin) into the center slot of the base (A) and slide it forward (B) until it locks in place underneath the base.
- Insert the support pole (or support fin) into the ship peg on the bottom of the ship corresponding to the ship token.

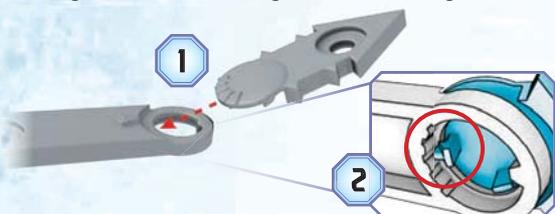
MANEUVER TOOL ASSEMBLY

Proceed through the following steps to assemble the maneuver tool as depicted below.



Assembled Maneuver Tool

- Align the three hooks of the arrow-shaped segment over the ring of a middle segment.
- Press downward to push the remaining two hooks through the ring.



- Insert the hook with the arm (the hook closest to the end of the segment) through the ring so that the arm rests gently in the ring's center groove.



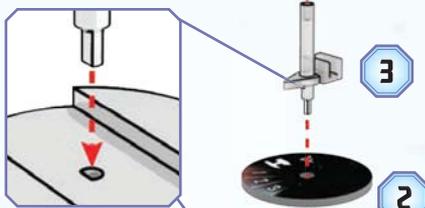
- Repeat steps 1 through 3 to attach the remaining segments to the tool. Then, press the punchboard numbers into the sockets of each segment in sequence from "0" to "4."



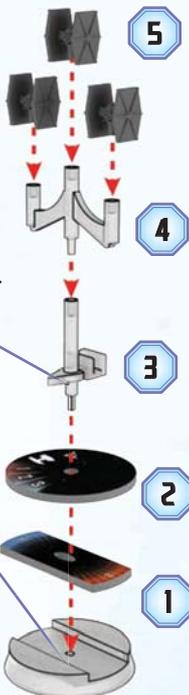
SQUADRON ASSEMBLY

To assemble a squadron, follow these steps:

1. Insert an activation slider into the slot on the base.
2. Place the squadron disk on the base.
3. Insert a support peg into the hole on the base through the squadron disk and activation slider.



4. Insert a tree peg into the support peg.
5. Place three fighters of the type depicted on the squadron disk into the tree peg.



СУДНО И ЭСКАДРИЛЬЯ

На протяжении всего этого буклета, термин "ship/корабль" относится к полностью собранному судну: пластиковая модель корабля, колышки или плавники, база (основание) корабля, и токен корабля. Термин "squadron/эскадрилья" относится к полностью собранной эскадрилье истребителей, укомплектованная пластиковыми истребителями, вилкой и колышками поддержки, базой (основанием), слайдером активации (Activation Sliders) и диском эскадрильи. Корабли и эскадрильи управляются игроком; поэтому, когда судно или эскадрилья поручено двигаться, сбросить жетоны, бросить кости, и т.д., игрок, который контролирует этот корабль или эскадрилью совершает эти действия от своего имени.

ОБУЧЕНИЕ НАСТРОЙКИ СЦЕНАРИЯ

1. Определите игровое поле: на плоской, устойчивой поверхности такой как стол, создать 3'x 3' игровое поле, используя маркеры установки поля для обозначения углов игровой зоны. Игроки будут созданы на противоположных краях этой игровой зоны.

2. Выберите фракцию: Каждый игрок выбирает фракцию, либо повстанцев, либо имперцев. Если оба игрока хотят управлять одной и той же фракцией – фракции назначаются случайно.

3. Выложить маркер инициативы: игрок повстанец имеет инициативу. Он помещает рядом с краем игрового поля маркер инициативы так, что бы его знак  был сверху.

4. Подготовьте карты кораблей и эскадрилий: Игрок повстанец собирает карты следующих кораблей и эскадрилий и помещает их рядом с его краем игрового поля: CR90 Corvette A, Nebulon-B Escort Frigate, X-wing Squadron. Имперский игрок делает то же самое с этими картами: Victory II-class Star Destroyer, TIE Fighter Squadron.

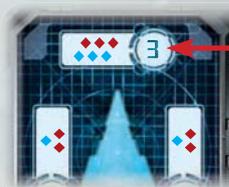
5. Построить Корабли и эскадрильи: Каждый игрок собирает токены корабля, которые соответствуют его карте корабля и строит свои корабли, как показано на схеме на странице 4 "ship assembly". Затем каждый игрок строит свои эскадрионы, как показано на схеме "squadron assembly".

6. Подготовка Кораблей: Для каждого корабля, разместить speed dial (диск скорости) со значением "2" рядом с картой корабля. Затем установите все четыре своих циферблата щитов на максимальные значения, показанные на его карте корабля.



Speed Dial

Затем поместите один command dials (диск управления) рядом с картой CR90 Corvette A, два диска управления около Nebulon-B Escort Frigate карты и три диска около Victory II-class Star Destroyer карты.



Victory II-class Ship Card

Maximum Shield Value



Victory II-class Ship Token and Shield Dial

7. **Подготовка эскадрилий:** Поверните диск каждой эскадрильи на максимальное число и установите каждый ползунок активации на отображение синей стороны.

8. **Выкладка Defense Tokens/токенов защиты:** Поместите токены обороны указанные на каждой карте корабля рядом с картой этого корабля.



Victory II-class Ship Card



Victory II-class Defense Tokens

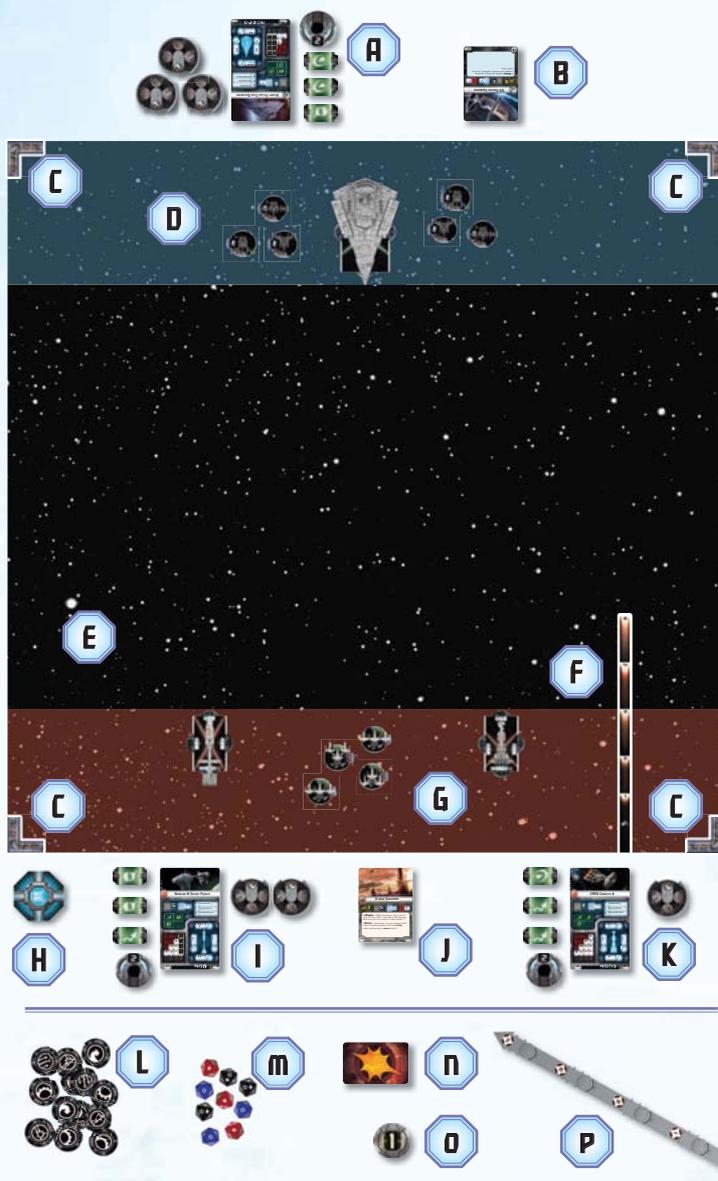
9. **Развертывание Кораблей и эскадрилий:** Каждый игрок ставит все его корабли и эскадрильи в игровой зоне, как можно ближе к позициям, представленным в диаграмме ниже, используя range ruler/линейку дистанции для их размещения.

10. **Подготовка общих компонентов:** выложите линейку дистанции, кости, а также маркер раунда с пометкой "1" рядом с игровой зоной. Перемешайте карты повреждения и разместите их лицом вниз рядом с игровой площадкой.

11. **Создать снабжение:** выложить command tokens/командные токены в стороне от игровой зоны.

LEARNING SCENARIO SETUP DIAGRAM

- A. Victory II-class Ship Card with Speed Dial, Command Dials, and Defense Tokens
- B. TIE Fighter Squadron Card
- C. Setup Area Markers
- D. Imperial Deployment Zone
- E. Play Area
- F. Range Ruler (distance side up)
- G. Rebel Deployment Zone
- H. Initiative Token
- I. Nebulon-B Escort Frigate Ship Card with Speed Dial, Command Dials, and Defense Tokens
- J. X-wing Squadron Card
- K. CR90 Corvette A Ship Card with Speed Dial, Command Dial, and Defense Tokens
- L. Command Tokens
- M. Dice
- N. Damage Deck
- O. Round Token
- P. Maneuver Tool



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Star Wars: Armada является конкурентной игрой, в которой каждый игрок управляет флотом кораблей и эскадрилий. Управляя, атакая, и маневрируя своими кораблями и эскадрильями, они повреждают и разрушают Флоты друг друга. Цель - уничтожить как можно больше сил флота противника, насколько это возможно к концу шестого раунда. Игра заканчивается, если все корабли одного игрока уничтожены.

ХОД ИГРЫ

Star Wars: Армада играется в течение шести раундов. Каждый раунд состоит из следующих фаз:

1. **Command Phase/Командная фаза:** игроки назначают диски управления каждому из своих кораблей.
2. **Ship Phase/фаза Корабля:** игроки по очереди атакуют и перемещают каждое своё судно.
3. **Squadron Phase/фаза эскадрильи:** игроки по очереди атакуют или перемещают свои эскадрильи.
4. **Status Phase/фаза Состояния:** Игроки готовят все их токены защиты и переворачивают токен инициативы.

В конце фазы состояния, игрок с инициативой ставит следующий номер на токене раунда рядом с игровой зоной. Начинается следующий раунд. Игроки продолжают играть в игру, пока либо один флот не разрушит все корабли флота другого игрока или шестой раунд не закончится.

ФАЗА 1: COMMAND PHASE

Во время этой фазы, игроки одновременно и тайно используют свои диски управления, чтобы выбрать команды для каждого из своих кораблей. При реализации, каждая команда дает кораблю мощный бонус. Чтобы выбрать команду, вращайте диск так что бы нужная иконка команды была помещена на циферблате в окошке. Затем поместите этот диск управления лицом вниз рядом с картой корабля, поместив его под любой другой диск управления уже назначенный этому корблю. Так диск управления размещается лицом вниз, что бы каждый игрок мог тайно планировать свою стратегию и держать свои команды в секрете от своего противника.

Эффекты каждой команды кратко описаны в "Commands/Команды" боковой панели на странице 8. В первой фазе - командой, игроки должны назначить диски управления на свои корабли так, чтобы каждый корабль имел ряд дисков управления, равную его командному значению. Повстанец игрок должен выбрать один командный диск для своего CR90 и два командных диска для его Nebulon-B. Имперский игрок должен выбрать три командных диска для его Victory-class Star Destroyer.



Nebulon-B Escort Frigate Ship Card

В командной фазе каждый последующий раунд, игроки выбирают только одну команду для каждого из их кораблей, потому что каждый корабль показывает только один диск во время фазы корабля. Так недавно выбранные команды размещаются под существующими командами, таким образом игроки планируют будущие раунды. Когда оба игрока заканчивают выбор команды для своих кораблей, они приступают к фазе Корабля.

CHOOSING COMMANDS

1. Игрок повстанец выбирает команду для своего Nebulon-B Escort Frigate беря один из дисков управления корабля и вращая диск таким образом, что значок обрамляет крепление.
2. Затем игрок повстанец присваивает диск управления своему Nebulon-B Escort Frigate, поместив его рядом с картой корабля. На Nebulon-B уже был положен один диск управления, он должен разместить новую команду под диск управления, который уже есть.



КОМАНДЫ

Команды помогают кораблям во многих отношениях. Краткий обзор представлен ниже:



Navigate/Навигация: изменение скорости и увеличение маневренности.



Squadron/Эскадрилья: приказать близлежащим эскадрильям раньше двигаться и атаковать.



Repair/Ремонт: восстановление щитов и повреждений корпуса.



Concentrate Fire/Концентрированный Огонь: увеличить мощность одной атаки.

Каждая команда подробно описана ниже в этой брошюре. В первом раунде сценария обучения, игроки могут не знать игру достаточно хорошо чтобы стратегически выбрать команды. Если это так, они могут использовать следующие предложенные команды, назначив их в порядке представленном таким образом, что последняя команда в списке для каждого корабля находится внизу его стека.

- **CR90 Corvette:** Repair Ⓜ
- **Nebulon-B:** Navigate Ⓜ, Squadron Ⓜ
- **Victory II-class:** Repair Ⓜ, Navigate Ⓜ, Concentrate Fire Ⓜ

ФАЗА 2: SHIP PHASE

Во время этой фазы, игроки по очереди активируют свои корабли. Фаза начинается с игрока, который имеет инициативу. Он выбирает один из своих кораблей и активирует его предприняв следующие шаги в указанном порядке:

1. Выявить диск управления
2. Атака
3. Выполнить маневр

После корабль заканчивает свою активацию, выявленный диск положить **лицом вверх на карту корабля**; диск управления лежащий на карте лицевой стороной вверх показывает, что корабль был активирован в этот раунд. Затем противоположный игрок активирует один из своих собственных неактивированных кораблей. Если игрок не имеет неактивированных кораблей, он должен пропустить свой ход. Этот процесс повторяется до тех пор, пока игроки не активируют все свои корабли.

ВЫЯВИТЬ ДИСК УПРАВЛЕНИЯ

На этом этапе, игрок показывает верхний диск управления лежащий наверху стопки дисков управления выбранного корабля и помещает его лицевой стороной вверх рядом с пластиковым кораблем. Если Игрок хочет реализовать выявленную команду с полным эффектом в этот раунд, он может потратить диск в подходящее для этого время, чтобы сделать это. Если он хочет зарезервировать ее на более позднее время, то он сразу же тратит диск (поместив его лицевой стороной вверх на карту корабля) и кладет соответствующий командный токен рядом с кораблем. Командные токены предоставляют игрокам гибкость, что позволяют им использовать выбранные команды в более поздних раундах. Тем не менее, командные токены производят меньший эффект, чем диск управления, когда используются.

АТАКА

Во время этого этапа, корабль может выполнять до двух атак. Атака происходит из одной **зоны корпуса**, и цель должна быть внутри **firing arc/арки огня** зоны корпуса (см "Firing Arcs and Hull Zones" на странице 9).

Целью атаки может быть **одна** зона корпуса вражеского корабля или одной и более вражеских эскадрилий. Затем атакующий кидает кости атаки в попытке повредить цель-противника. Этапы атаки подробно описаны на странице 13.

После того как корабль выполнил свою первую атаку, он может выполнить вторую атаку, но вторая атака должна происходить из **другой зоны корпуса**.

В первом раунде сценария обучения, игроки могут пропустить шаг "Атака", потому что их корабли и эскадрильи не будут в диапазоне атаки.

ВЫПОЛНЕНИЕ МАНЕВРА

Во время этого этапа, корабль должен выполнить маневр; игрок использует инструмент маневра, чтобы определить, точное положение, куда корабль будет двигаться. Расстояние на которое движется корабль соответствует его текущей скорости, которая отслеживается на его диске скорости.

Чтобы выполнить маневр кораблем, игрок выполняет следующие подстадии в следующем порядке:

1. Determine Course/Определить курс
2. Move Ship/Перемещение судна

определение маневра

Во-первых, игрок сбрасывает инструмент маневра, так что бы все его суставы были прямыми. Затем он может нажать на суставы инструмента маневра влево или вправо, чтобы изменить финальную позицию и направление его корабля. Диаграмма скорости на карте корабля показывает, как далеко от центра сустава инструмента маневра может быть повернута фаланга.

FIRING ARCS AND HULL ZONES

1 Front Firing Arc

Left Firing Arc



Right Firing Arc

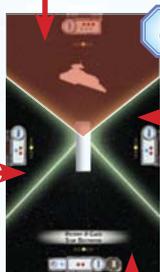
Rear Firing Arc

1. Each ship has four firing arcs. Each arc is the area between its **FIRING ARC LINES**, which are printed on the ship token.

Front Hull Zone

2

Left Hull Zone



Right Hull Zone

Rear Hull Zone

2. Each ship also has four **HULL ZONES**. Each hull zone is the area on the ship token between two firing arc lines.

(см. "Determine Course Example" справа). Каждый столбец на графике скорости соответствует количеству скорости в нижней части колонки.

Колонка показывает, на сколько делений, на каждом соединении, может быть повернута фаланга на этой скорости. Каждая строка соответствует одному из суставов инструмента маневра; строка непосредственно над скоростью относится к первому суставу, вторая строка относится ко второму суставу и т.д. "I" означает на одно деление от центра сустава может быть повернута фаланга в любом направлении, в то время как «II» означает, что может быть повернута на два деления, и "-" означает, что он должен оставаться прямым.

Игроку разрешается размещать инструмент прямо на игровом поле, чтобы определить возможные позиции для своего корабля, прежде чем совершать движения.

DETERMINE COURSE EXAMPLE



Speed Dial



Nebulon-B Escort Frigate Speed Chart

1. The Nebulon-B Escort Frigate's speed dial is set to "3," which corresponds to the "3" column on the ship's speed chart.

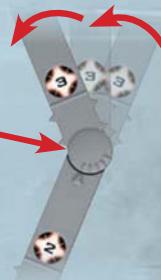


Maneuver Tool

2. The first row shows a "-", so the first joint must remain straight.



3. The second joint may be clicked once. The Rebel player clicks it once to the right.

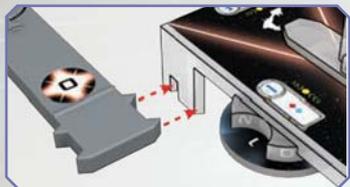


4. The third joint may be clicked up to two times. The Rebel player clicks it twice to the left.

движение корабля

Игрок размещает свой корабль на одной стороне инструмента маневра так, что пластиковые направляющие инструмента вставляются в пазы на боковой стороне базы корабля. Если все правильно установлено в передней части корабля, то база должна быть выше и идти параллельно направляющим.

Игрок прижимает инструмент маневра к столу и, не перемещая инструмент, подхватывает корабль. Затем он помещает корабль на суставе с номером, который соответствует текущей скорости корабля. Соответствующие направляющие вставляются в передние пазы базы корабля.



Maneuver Tool Placement

Стартовая позиция корабля и конечное положение должны быть на одной и той же стороне инструмента маневра. Кроме того, инструмент маневра не может быть помещен таким образом, что судно будет перекрывать инструмент при размещении его в окончательном положении. Если корабль перекрывает его, то инструмент должен быть помещен на другую сторону базы корабля прежде, чем судно будет перемещено. Иногда движение корабля заставляет его перекрывать эскадрильи или другой корабль. Если возникает такая ситуация, см. "Перекрывание / Overlapping" на странице 17.

ФАЗА 3: SQUADRON PHASE

После того как все корабли были активированы, игроки переходят к Фазе эскадрильи. Во время этой фазы, игроки активируют любые эскадрильи, которые не были активированы командой **Squadron/ Эскадрилья** на предыдущем этапе. каждая эскадрилья, которая активируется во время этой фазы может либо двигаться, либо атаковать, но не оба действия вместе. Эта фаза начинается с игрока, который имеет инициативу. Он выбирает одну из его неактивированных эскадрилий и активирует ее. После этого эскадра заканчивает свою активацию, игрок должен активировать вторую неактивированную эскадру, если это возможно. После этого его оппонент активирует две собственных эскадрильи таким же образом. Этот процесс продолжается, пока все эскадрильи не будут активированы.

ДВИЖЕНИЕ ЭСКАДРИЛЬИ

Для перемещения эскадрильи, игрок помещает линейку дистанции на столе лицевой стороной вверх так, что бы конец линейки (у дистанции 1) находился в контакте с любой частью основания (базы) эскадрильи. Затем он поднимает эскадрилью и помещает ее в любой точке вдоль линейки дистанции. Эскадрилья не может быть помещена какой-либо частью своей базы дальше дистанции, которая соответствует скорости эскадрильи.

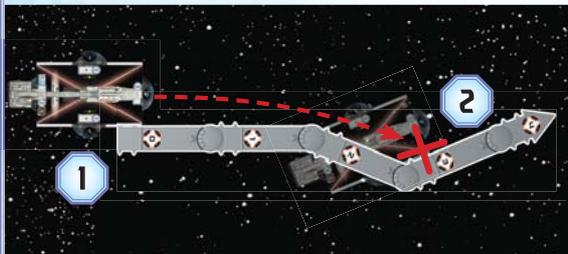


Range Ruler (distance side)

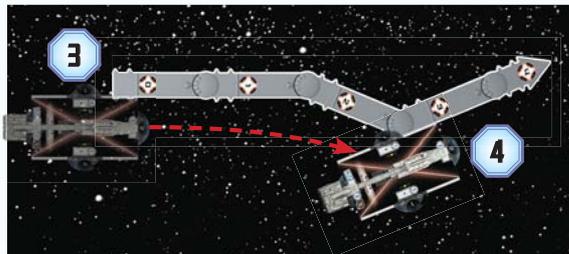
Эскадрилья не может быть размещена если любая часть ее базы перекрывает другую эскадрилью или корабль.

SHIP MOVEMENT EXAMPLE

Using the course set in "Determine Course Example," the Rebel player moves his Nebulon-B Escort Frigate.

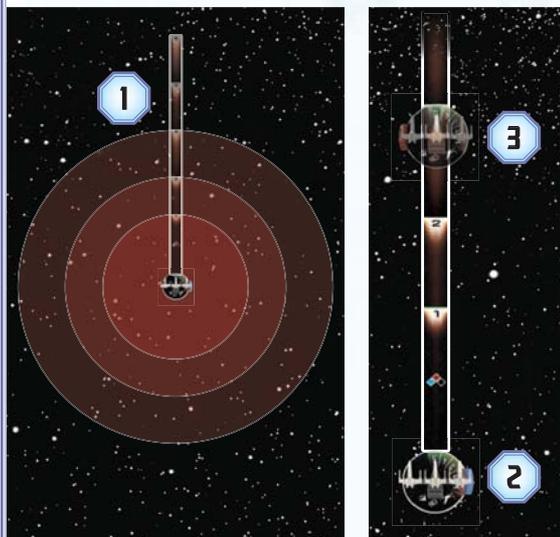


1. The Rebel player places the maneuver tool's flat end on the right side of the ship.
2. The Rebel player realizes that if he moves the ship to the joint below the "3" speed number, it will overlap the maneuver tool at that position. He must place the maneuver tool on the other side of the ship instead.

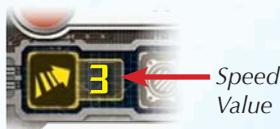


3. The Rebel player places the maneuver tool's flat end on the left side of the ship.
4. The Rebel player presses down the maneuver tool and moves the ship to the joint below the "3" speed number. Then he moves the ship to its final position, where it does not overlap the maneuver tool.

SQUADRON MOVEMENT



The Rebel player activates an X-wing squadron and places the distance side of the range ruler face up.



X-wing Squadron Card

1. The X-wing squadron has a speed of "3," so it can move anywhere within distance 1–3, in any direction.
2. The Rebel player decides where he will move the X-wing squadron and places the distance 1 end of the ruler in contact with the squadron's base.
3. The Rebel player picks up the X-wing squadron and places it at the end of the distance 3 band. Then he removes the range ruler from the play area.

АТАКА ЭСКАДРИЛЬИ

Эскадрилья может атаковать одну вражескую эскадрилью или одну зону корпуса вражеского корабля. Эскадрилья имеет 360° арки огня; эскадрилья может атаковать любую цель на дистанции 1. Атака эскадрильи описана в "Нападение/Attacking" на странице 13.

ENGAGEMENT/СТЫЧКА

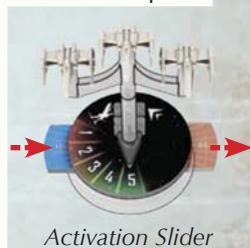
В то время как эскадрилья находится на дистанции 1 от вражеской эскадрильи, эти эскадрильи находятся в стычке. Находящаяся в стычке эскадрилья должна соблюдать следующие правила:

- В стычке эскадрилья не может двигаться.
- Когда эскадрилья находящаяся в стычке атакует, она должна атаковать эскадрилью вместо атаки корабля.

Стычка является важным элементом стратегии. Игроки могут использовать экран из эскадрилий для защиты своих кораблей, или они могут агрессивно маневрировать своими эскадрильями чтобы придавить эскадрилью противника.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ АКТИВАЦИИ ЭСКАДРИЛЬИ

Когда игрок активирует эскадрилью, он переключает ее слайдер активации на другую сторону, показывая другой цвет и значок. Игроки будут знать какие эскадрильи были активированы путем сравнения цвета и иконки показанных на слайдере активации и на маркере инициативы. Если цвета и иконки совпадают, то эскадра не может быть активирована.



ФАЗА 4: STATUS PHASE

Во время этой фазы, игроки, исчерпавшие токены обороны, переворачивают их на сторону готовности (токены обороны описаны подробно позже). Затем игрок с инициативой переворачивает токен инициативы. Цвет и значок должны показывать такой же знак и цвет как на неактивированных эскадрильях во время следующего раунда.

В конце этого этапа, игрок с инициативой помещает маркер раунда со следующим номером раунда рядом с игровым полем; номер показывает на маркере номер следующего раунда. Затем игроки начинают новый раунд начиная с Command Phase. Игроки продолжают играть раунды, пока игра не закончится.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра сразу же заканчивается, когда все **корабли** игрока уничтожены. Этот игрок уничтожен, а его соперник выигрывает игру.

Если ни один игрок не выбывает после шести раундов - игра заканчивается, и игрок с наибольшим количеством очков побеждает. Очки игрока равны общей стоимости каждого вражеского корабля и эскадрильи, которые были уничтожены; стоимость каждого корабля и эскадрильи печатается в правом нижнем углу его карты.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе описаны остальные правила, необходимые, чтобы играть обучающий сценарий.

КОМАНДЫ

Команды повышают мощность корабля, давая ему дополнительные возможности. Эффект каждой команды зависит от того потратит ли игрок диск управления или командный токен. Ниже описаны эффекты каждой команды.

NAVIGATE

Когда корабль определился с курсом для движения, он может потратить свою команду **navigate/навигация**, чтобы увеличить или уменьшить свою скорость на единицу. Это основной способ которым корабль меняет свою скорость. Кроме того, это может настроить один сустав инструмента маневра на одно деление больше, чем показано в диаграмме скорости. Минимальная скорость для всех судов "0", а максимальная скорость, указывается на диаграмме скорости. Корабль с токеном **navigate/навигация** может сбросить его при определении курса, что бы увеличить или уменьшить свою скорость на единицу.

SQUADRON

После того как значок раскрывается на диске управления, Корабль может потратить команду **squadron/эскадрилья**, чтобы активировать дружеские эскадрильи в количестве указанном на карте корабля. Он может активировать только эскадрильи, которые находятся на ближне-средней дальности от него (см. иллюстрацию "Targeting / Нацеливание" на стр. 13). Каждая эскадрилья активированная таким образом может **атаковать и двигаться** в любом порядке. Корабль выбирает и активирует эскадрильи по одной.



Nebulon-B Escort Frigate Ship Card

Корабль с командным токеном **squadron/эскадрилья** может сбросить его после выявления командного диска, чтобы активировать одну эскадрилью в соответствии с правилами выше.

REPAIR

После того как значок раскрывается на диске управления, корабль может потратить команду **repair/починка**, чтобы получить инженерные очки, равные его инженерной стоимости указанной на карте. Эти очки он может потратить на следующие эффекты в любой комбинации и количестве:



Nebulon-B Escort Frigate Ship Card

1 очко: перемещение одного щита от одной зоны корпуса корабля в другую его зону корпуса (без превышения максимального значения щита зоны корпуса).

- 2 очка: восстановление одного щита в любой зоне корпуса корабля.
- 3 очка: сбросьте любую повернутую лицевой стороной вверх или лицевой стороной вниз карту повреждения корабля.

Корабль с командным токеном **repair/починка** может потратить его после выявления диска управления. Корабль получает инженерные очки, равные половине его инженерного значения на карте, округляется вверх, чтобы осуществить эффекты, перечисленные выше.

CONCENTRATE FIRE

После того как корабль бросает кости во время нападения, он может выполнить свою команду **concentrate Fire/концентрированный огонь** на диске управления, чтобы бросить один дополнительный куб атаки. Он должен быть того же цвета как и кубы которые уже были кинуты. Корабль с этим командным токеном может сбросить этот токен после броска кубиков атаки, чтобы перебросить один куб атаки.

COMMAND TOKENS/ КОМАНДНЫЕ ТОКЕНЫ

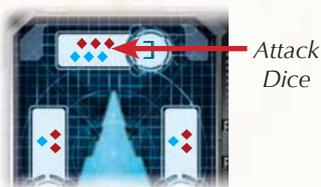
Когда игрок раскрывает диск управления корабля, он может потратить диск чтобы разместить командный токен рядом с этим кораблем. Максимальное количество командных токенов которые может иметь корабль равна командному значению указанному на его карте. Корабль не может иметь больше одной копии каждого типа командного токена.



Command Token

АТАКА

Приведенные ниже правила описывают, как корабль атакует вражеский корабль. Эскадрильи используют те же самые правила как и корабли, когда атакуют и защищаются; несколько исключений описаны в разделах "Атака эскадрильи" и "Защита эскадрильи". Для выполнения атаки, игрок сначала выбирает зону корпуса своего корабля которой будет атаковать. Затем он объявляет защищающуюся зону корпуса корабля на который он хочет напасть. Защищающаяся зона корпуса должна быть в пределах арки огня и радиуса атаки (см. Раздел "Targeting/Нацеливание" позже). После объявления защищающейся зоны корпуса, атакующий определяет свои кубы атаки. Эти кубы напечатаны на атакующей зоне корпуса.



Victory II-class
Ship Card

Затем атакующий бросает кубы атаки. Для каждого выпавшего знака ассигасу/точность (см. ниже), он может выбрать один из токенов защиты защитника; выбранный токен не может быть использован в течение этой атаки. Тогда защищающийся может использовать токены защиты, которые позволяют ему убирать повреждение различными способами (см. "Defense Tokens/токены защиты на стр. 14). Наконец, защищающемуся причинен ущерб, равный количеству hit/хит и critical/крит (см. ниже) иконкам (см. "Ship damage / повреждение корабля" на странице 15).

TARGETING / НАЦЕЛИВАНИЕ

Защищающаяся зона корпуса должна быть внутри арки огня атакующей зоны корпуса (см. "Firing Arcs and Hull Zones" на странице 9).

Кроме того, защищающаяся зона корпуса должна быть в пределах дистанции дальности атаки. Атакующий использует для измерения зеленую линейку дистанции, чтобы определить дальность до выбранной зоны корпуса (см. "Measuring Firing Arc and Range" на странице 14). Каждый диапазон на линейке дистанции изображает, кубы атаки какого цвета он может бросать.



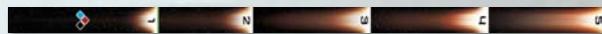
Например, на большом расстоянии корабль может бросить только красные кубы атаки. Если в атакующей зоне корпуса нет красных кубов, то она не может выполнять эту атаку.

SQUADRON ATTACKS / АТАКА ЭСКАДРИЛЬИ

Эскадрильи не имеют зон корпуса и, следовательно, нет нужды декларировать атакующую зону корпуса. Кубы атаки использующиеся эскадрилей напечатаны на карте эскадрильи. Когда эскадрилья выполняет атаку, она может предназначаться одному вражескому кораблю на дистанции 1 (отмеренной с помощью **оранжевой линейки дистанции**). Эскадрильи могут использовать все цветные кубы атаки на дистанции 1, но они игнорируют **critical/крит** иконки при атаке.



Attack Dice
on X-wing
Squadron Card



Range Ruler (distance side)

КУБЫ АТАКИ

Есть три различных цвета кубов атаки: красный, синий и черный. У каждой зоны корпуса каждого корабля напечатаны различные комбинации кубов атаки. Цвета кубов атаки служат двум целям:

1. При нападении на корабль с расстояния, некоторые цветные кубы не могут быть брошены для этой атаки (см. "Targeting" выше).
2. Каждый цвет имеет различное распределение значков.

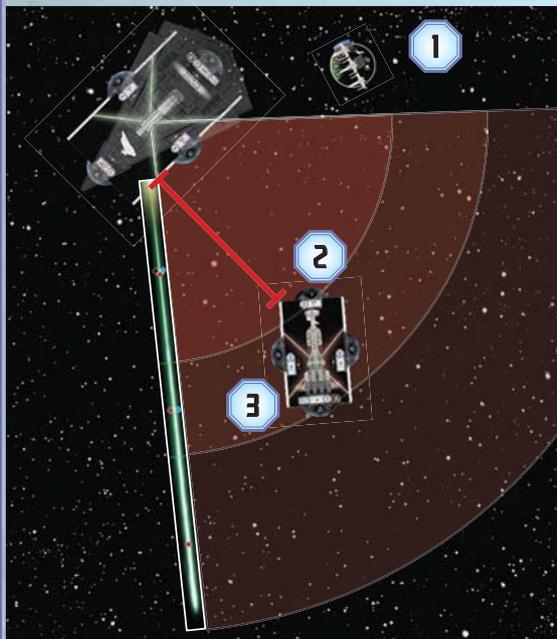
Есть три значка, которые появляются на этих кубах:

 **Ассигасу: Точность:** Атакующий выбирает один из токенов защиты для каждого значка точности. Выбранный токен не может использоваться во время этой атаки.

 **Hit: Хит:** Защитник получает одно повреждение за каждый значок хит.

 **Critical: Крит:** За каждый значок крит, если атакующий и защитник являются кораблями, защитник получает одно повреждение и первая полученная карта повреждения сдается лицом вверх.

MEASURING FIRING ARC AND RANGE



1. The X-wing is at close range, but outside the left firing arc of the *Victory II*-class.
2. The front hull zone of the CR90 Corvette A is at close range and inside the left firing arc of the *Victory II*-class.
3. The left hull zone of the CR90 Corvette A is at medium range and inside the left firing arc of the *Victory II*-class.

DEFENSE TOKENS / ТОКЕНЫ ЗАЩИТЫ

Каждый корабль имеет какое то количество токенов защиты, они могут быть использованы при защите от атаки для смягчения ущерба. После броска кубов атаки и использования атакующим знаков точности (на кубах), защищающийся может сбросить один или больше его токенов защиты, как описано ниже:



Redirect/Перенаправление:

Защищающийся выбирает одну из зон корпуса, прилегающих к защищающейся. Когда защищающийся получает повреждение, он может получить любое количество повреждений на щиты выбранной зоны корпуса, прежде чем он получает остальные повреждения на защищающейся зоне корпуса.



Evade/Уклонение: Если атака происходит на большой дистанции, защитник выбирает и отменяет один кубик атаки. На средней дистанции, он выбирает один кубик атаки чтобы бы его перебросить. На близкой дистанции и на дистанции 1 токен не имеет никакого эффекта.



Brace: После составления всех повреждений, защищающийся уменьшает общее количество повреждений на половину, округляется вверх.



Scatter/Рассеивание: Защитник отменяет все кубы атаки.

Когда защищающийся использует токен защиты, он переворачивает его на сторону - "истощён \ exhausted". Когда он использует истощенный токен защиты, он убирает токен к остальным жетонам в коробку. Все истощенные токены защиты готовятся \readied в течении фазы состояния.



Defense Token
(readied)



Defense Token
(exhausted)

Защитник не может тратить ни одного токена защиты более чем один раз за атаку, и он не может тратить больше, чем один токен защиты каждого типа за атаку. Если скорость защищающегося равна "0", то он не может использовать токен защиты.

SHIP DAMAGE / ПОВРЕЖДЕНИЕ КОРАБЛЯ

Всякий раз, когда корабль получает повреждения, он получает их каждой своей частью отдельно. Когда часть получает повреждение, игрок уменьшает значение щитов на данной зоне корпуса путем поворота диска щита на меньшую цифру. Если количество щитов равно нулю, то игрок берет одну карту повреждения и помещает ее лицом вниз рядом с картой своего корабля.



Victory II-class Ship
Shield Dial



Victory II-class
Ship Card

Если корабль имеет ряд карт повреждений равных по количеству его стоимости корпуса (hull), он будет уничтожен; удалить модель из игровой зоны наряду с любыми токенами и другими связанными компонентами.

CRITICAL EFFECT / КРИТИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ

Перед определением общего ущерба защищающегося от атаки, атакующий может осуществить критический эффект. Если атакующий выбросит на кубах по меньшей мере один критический значок, то **первая** карта повреждения, которую получает защищающийся, берется лицом вверх. Карты повреждения полученные лицевой стороной вверх считаются повреждениями корпуса корабля, а также несут эффект который описан на карте. Они остаются лицевой стороной вверх до тех пор, пока игровые эффекты не заставят перевернуть или сбросить ее.

SQUADRON DEFENSE / ЗАЩИТА ЭСКАДРИЛЬИ

Атака на эскадрилью следует тем же правилам как и для атаки на корабль с исключениями, описанными ниже. У эскадрильи нет зон корпуса; следовательно атакующему не нужно объявлять защищающуюся зону корпуса.

При атаке на эскадрилью, атакующий использует раздел карты – анти-эскадрильи, чтобы определить кубы атаки, которые одинаковы для всех зон корпуса.



Victory II-class Ship Card



X-wing Squadron Card

ПОВРЕЖДЕНИЕ ЭСКАДРИЛЬИ

Когда эскадрилья причинит ущерб, игрок уменьшает ее значение корпуса на величину ущерба. Он вращает диск эскадрильи так, что указатель на базе эскадрильи указывает на меньшее значение корпуса. Как только значение корпуса эскадрильи будет равно нулю или меньше, она будет уничтожена; удалите модель из игры вместе с любыми токенами и другими связанными компонентами.



Rotating
Squadron Disk

Эскадрилье причиняются повреждения, равные количеству **хитов** на кубах; она игнорирует знаки **критов**.

АТАКА ЭСКАДРИЛЬИ КОРАБЛЕМ

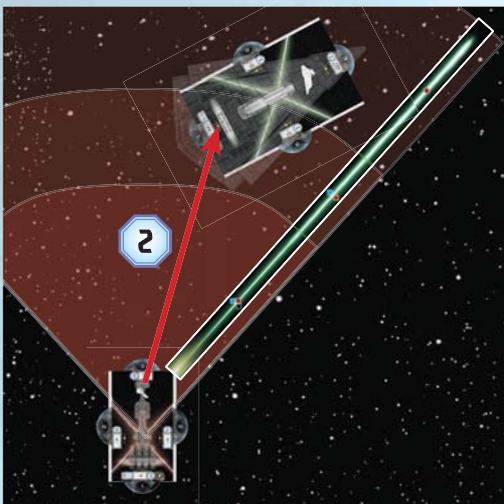
Когда корабль атакует эскадрилью, он может выполнить одну атаку каждой эскадрильи внутри арки огня в диапазоне атаки атакующей зоны корпуса. Каждая атака совершается отдельно.



ATTACK EXAMPLE



1. The Rebel player activates his CR90 Corvette A, reveals a command, and then decides to attack the *Victory II-class Star Destroyer*.



2. The Rebel player declares that the CR90 will attack from its front hull zone and will target the *Victory II-class*' rear hull zone. The Rebel player measures firing arc and range, confirming that the rear hull zone of the *Victory II-class* is within his front hull zone's arc and that the attack is at medium range.



CR90 Corvette A Ship Card



Medium Range

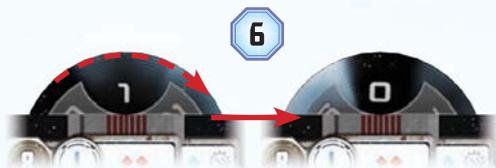
3. The CR90 has 2 red dice and 1 blue die in its front hull zone. The attack is at medium range, so the Rebel player gathers all 3 dice.



4. The Rebel player rolls the dice, resulting in 4 and 1 . He spends the command to roll an additional blue die, resulting in 1 .



5. The Rebel player decides to spend his icon to prevent the *Victory II-class* from spending its redirect token. The Imperial player decides to spend only his brace defense token. The total damage of 5 ($4 \text{ stars} + 1 \text{ star} + 1 \text{ star}$) is reduced to 3 (half of 5, rounded up).



6. The *Victory II-class* suffers the first point of damage, reducing its rear hull zone's shields to 0.



7. The *Victory II-class* suffers the remaining 2 points of damage on the ship's hull. The Imperial player draws a faceup damage card for the first point of damage because the Rebel player rolled at least 1 icon; he immediately resolves the effect on that card. Then he draws a facedown damage card for the second point of damage. He places both cards next to the *Victory II-class*' ship card.

ПЕРЕКРЫТИЕ

Эскадрильи не могут стоять так, чтобы они перекрывали другие корабли или эскадрильи. Если корабль будет перекрываться другим кораблем или эскадрильей, игроки используют следующие правила в зависимости от типа пластиковой модели которая перекрывают этот корабль.

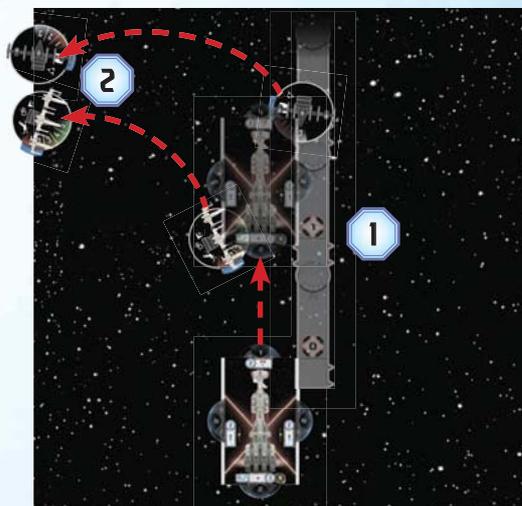
ПЕРЕКРЫТИЕ ЭСКАДРИЛЬИ

Если окончательная позиция движущегося корабля перекрывает одну, или более, эскадрилю, движущийся корабль заканчивает движение обычно, и игроки убирают перекрывающиеся эскадрильи с его пути. Затем игрок, который **не двигал** корабль, **помещает все** перекрывающиеся эскадрильи, независимо от того кто владеет ими, рядом с кораблем, чтобы их основания касались базы судна.

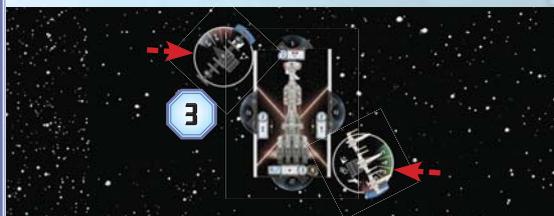
ПЕРЕКРЫТИЕ КОРАБЛЕЙ

Если окончательная позиция движущегося корабля будет перекрывать другой корабль, он **не сможет** закончить свое движение как обычно. Вместо этого, его скорость временно уменьшается на единицу и он пытается двигаться на этой скорости. Этот процесс продолжается до тех пор, пока движущийся корабль не сможет закончить движение или до тех пор, пока скорость его временно не сведётся к "0", в этом случае он остается в своем текущем положении. После передвижения, движущийся корабль и ближайший корабль который перекрывался получают по карте повреждения лицом вниз.

OVERLAPPING SQUADRONS



1. The Rebel player's CR90 attempts to complete a 2-speed movement, but there is a TIE fighter squadron and an X-wing squadron under the ship's final position.
2. The Imperial player removes those squadrons so the CR90 can be placed.



3. The Imperial player places the TIE fighter and X-wing squadrons as he chooses so that they are touching the CR90.

РАЗМЕР КЛАССА КОРАБЛЕЙ

Каждый корабль относится к размеру класса, как описано ниже:

- CR90 Corvette: Small: малый
- Nebulon-B: Small: малый
- Victory-class Star Destroyer: Medium: средний

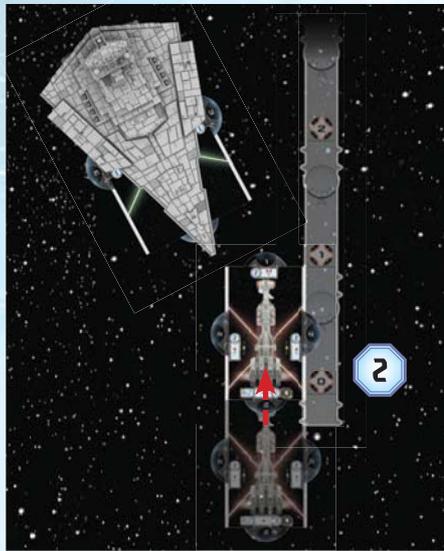
Размер класса не имеет присущего ему эффекта, но эффекты некоторых карт могут ссылаться на него. Расширенные пакеты с большими кораблями могут быть выпущены в будущем.



OVERLAPPING SHIPS



1. The Rebel player's CR90 Corvette A attempts to complete a 2-speed movement, but there is a *Victory II*-class at the ship's final position. The CR90 must temporarily reduce its speed by 1.



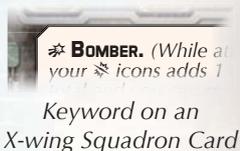
2. The CR90 completes a 1-speed movement.

3. Then the CR90 and the *Victory II*-class both receive 1 facedown damage card.



КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ЭСКАДРИЛЬИ

Каждая эскадрилья получает дополнительное преимущество от одного или нескольких ключевых слов. Правила для каждого ключевого слова печатаются на карте эскадрильи. В



качестве дополнительной справки, на каждом диске эскадрильи изображен значок, который соответствует каждому из его ключевых слов. Уникальные эскадрильи, такие как Люк Скайуокер, имеют уникальные специальные способности, которые описаны на их карте эскадрильи.

СТОП!

Теперь вы знаете, все правила, необходимые для игры в обучающий сценарий. Если возникают какие-либо вопросы во время игры, обратитесь к Справочнику по правилам (Rules Reference booklet).

После того как вы сыграли в свою первую игру, вы готовы узнать правила построения флотов, играть с целями и т.д. (см. "Расширенные правила" на страницах 19-24).



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

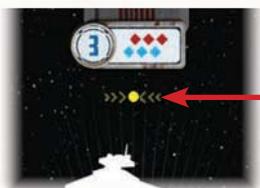
После игры в обучающий сценарий, игроки готовы узнать остаток основных правил необходимых, чтобы играть в полную игру **Star Wars: Armada**. Они включают в себя использование препятствий, строительство флотов, и использование целей.

ЛИНИЯ ЗРЕНИЯ И ПРЕПЯТСТВИЯ

Когда корабль или эскадрилья атакует, он должен проследить **line of sight/линию зрения** от себя до своей цели. Эскадрильи и корабли имеют разные точки, с которых линия зрения определяется следующим образом:

Эскадрилья: при трассировке линии зрения из эскадрильи, проследить линию, используя точки на базе эскадрильи, что ближе всего к противостоящей эскадрилье или зоне корпуса.

Корабль: при трассировке линии зрения из зоны корпуса, линия прослеживается с помощью желтой прицельной точки напечатанной в этой зоне корпуса.



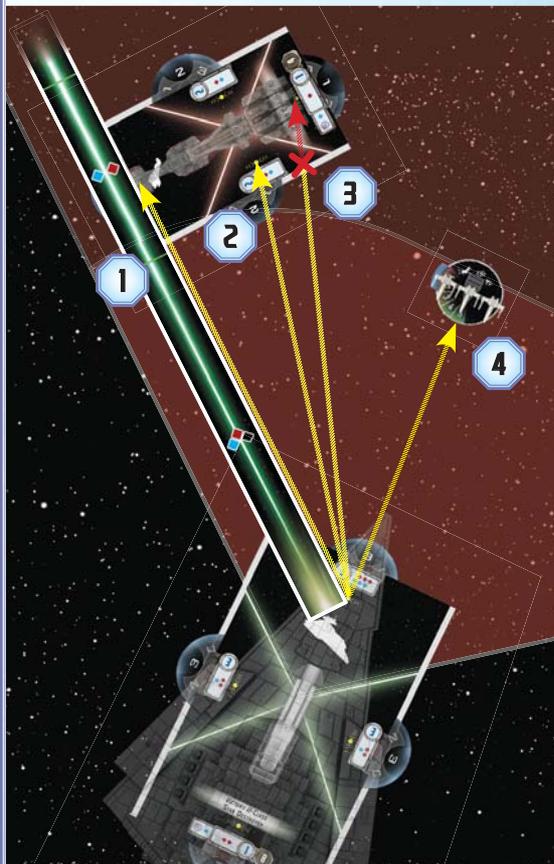
Targeting Point

Victory II-class Ship Token

Если линия зрения прослеживается через любую зону корпуса на защищающемся корабле, но не проходит через защищающуюся зону корпуса, атакующий не имеет прямой видимости и **он должен объявить другую цель**. Если нет адекватной цели, он не может выполнить атаку. Если линия зрения прослеживается через препятствия или корабли которые не являются атакующим или защищающимся, атака затруднена. Когда атака затруднена, то атакующий бросает на один кубик меньше по своему выбору.

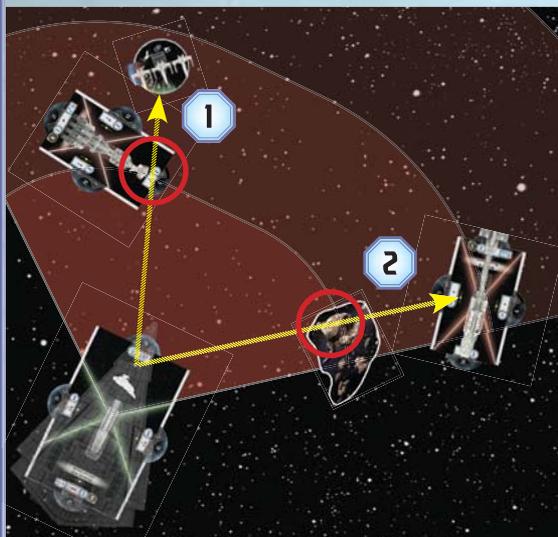
LINE OF SIGHT EXAMPLE

Using the range ruler, the Imperial player traces line of sight from the *Victory II-class* front hull zone to three different hull zones on the CR90 Corvette A and to the X-wing squadron.



1. He lines up the range ruler between the targeting points on the *Victory II-class*' front hull zone and the CR90's front hull zone. This line does not pass through another hull zone on the CR90, so the *Victory II-class* can attack that zone.
2. Repeating this process, he finds that the *Victory II-class* also has line of sight to the CR90's left hull zone.
3. He also finds that the *Victory II-class* does not have line of sight to the CR90's rear hull zone because the line passes through the CR90's left hull zone.
4. He traces line of sight to the closest point on the X-wing squadron's base. The X-wing squadron can be targeted by the attack.

OBSTRUCTION EXAMPLE



1. The Imperial player traces line of sight to the closest point on the X-wing squadron's base. The line passes through the CR90 Corvette A, so the attack is obstructed.
2. The Imperial player traces line of sight to the Nebulon-B's right hull zone. The line passes through an asteroid field, so the attack is obstructed.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствия изображают опасности и другие космические элементы которые имеют влияние на битву. Каждое препятствие представлена токеном помещенным на игровое поле. Каждый тип препятствия влияет на эскадрильи и корабли, как описано ниже.



Астероидное поле: корабль, который перекрывает это препятствие, получает 1 лицевой стороной вверх карту повреждения.

На эскадрильи нет эффекта.



Поле обломков: корабль, который перекрывает это препятствие, получает 2 повреждения на любой зоне корпуса. На эскадрильи нет эффекта.



Станция: корабль, который перекрывает это препятствие может сбросить одну из своих карт повреждений повернутых лицевой стороной вверх или вниз.

Эскадрилья, которая перекрывает это препятствие, может восстановить один корпус.

Корабли т эскадрильи могут двигаться через препятствия без проблем; только конечное положение судна или эскадрильи влияет на последствия описанные выше.

ФЛОТО-СТРОИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Чтобы играть в полную игру **Star Wars: Armada**, каждый Игрок выбирает корабли, эскадрильи и апгрейды (обновления) которые он желает использовать.

Все корабли, эскадрильи, и карты апгрейда имеют цифру указанную в нижнем правом углу карты. Это **стоимость очков флота** для каждого корабля, апгрейда или эскадрильи этого типа.



Fleet Point
Cost

CR90 Corvette A Ship Card

Прежде чем играть в игру, оба игрока должны построить Флот. Они делают это, выбирая любое число карт кораблей, карт эскадрилий, и карт апгрейдов, чья совокупная стоимость очков флота не превышает 300.

Игроки строят свой флот в тайне от своих оппонентов. Во время шага настройки "Соберите Компоненты", они одновременно показывают карты кораблей и эскадрилий в их флоте (см. "Complete Setup" на странице 23).

УНИКАЛЬНЫЕ ИМЕНА

Эта игра включает в себя множество известных персонажей и кораблей из вселенной

Звездных Войн. Каждый из этих известных деятелей представлен картой с уникальным именем, которое идентифицируется (•) слева от имени. Игрок не может взять две или больше карт, которые разделяют то же уникальное имя.

КАРТЫ ЭСКАДРИЛЬИ

Эскадрильи одного типа используют одну карту эскадрильи. Стоимость очков флота на карте эскадрильи указывает на то, сколько стоит одна эскадрилья этого типа; игрок должен заплатить за каждую эскадрилью этого типа выставленную на поле.

Некоторые карты эскадрильи имеют уникальные имена; они соответствуют известным пилотам из Вселенной Звездных войн. Эти пилоты ведут мощные эскадрильи, имеют дополнительные способности и токены защиты, что отделяет их от общих эскадрилий. Уникальные эскадрильи используют свои собственные карты эскадрильи.

Игрок может поставить на поле только одну копию каждой уникальной эскадрильи. Уникальная эскадрилья использует обратную сторону диска эскадрильи их типа, который отображает способности на уникальной карте эскадрильи.

СТРОИТЕЛЬСТВО ФЛОТОВ ИСПОЛЬЗУЯ ТОЛЬКО ОСНОВНОЙ НАБОР

В обычной игре Star Wars: Armada, каждый игрок строит флот используя собственную коллекцию судов и компонентов, прежде чем начать игру.

Если игроки имеют только один основной набор, они могут выбрать как поделиться компонентами. В связи с ограничением компонентов, они должны сделать так чтобы один игрок получил все карты повстанцев и отдать все имперские карты другому игроку. Тогда все остальные карты для апгрейда будут перетасованы и случайным образом поделены между игроками.

Затем игроки тайно и одновременно строят свои флоты на 180 очков перед установкой игры.

КАРТЫ АПГРЕЙДА

Игроки могут оснастить свои корабли обновлениями, такими как ионные пушки и знаменитые адмиралы. В строке обновления в нижней части каждой карты корабля отображаются значки которые представляют чем можно модернизировать свой корабль. Для каждого значка отображенного в строке обновления, корабль может оборудовать одну карту апгрейда с соответствующим значком.



Upgrade Icons

CR90 Corvette A Ship Card

АПГРЕЙДЫ ФРАКЦИИ

Карты обновлений могут быть использованы для кораблей любой фракции если они не имеют символа фракции рядом со стоимостью очков флота. Карта со значком повстанцев может быть оборудована только во флоте повстанцев, а карта с имперским символом может быть оборудована только в Имперском флоте.



Rebel Upgrade Card



Imperial Upgrade Card

АПГРЕЙД - МОДИФИКАЦИИ

У некоторых карт апгрейда есть значение "Modification". Судно не может быть оборудовано более одного апгрейда со значением "Modification".

TITLES / ТИТЛЫ

Карты апгрейда "титл" отображает определенную иконку на карте корабля в нижнем левом углу. Карта "титл" может быть оборудована только на корабли с соответствующим значком судна. Корабль не может быть оборудован более одной карты "титл".



Upgrade Card with Ship Icon



Icon on the CR90 Corvette A Ship Card

КОМАНДИРЫ

У командирских карт апгрейда есть свой значок на рубашке карты и значок в левом нижнем углу. Любые корабли могут оборудовать карты командира независимо от иконок на его строке апгрейдов, но он не может оснастить более одной карты командира. Корабль оснащенный картой командира является **флагманом**.



Commander Upgrade Card

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ АПГРЕЙДА

Многие эффекты карт апгрейда имеют специфическое время срабатывания во время игры, описанные на карте. Некоторые карты используют заголовки, чтобы указать, когда карта может быть использована, как описано ниже:

- Эффекты, которые изменяют кубы атаки, такие как изменение или переборс кубов, реализовываются после броска кубов атаки.
- "⚡:" Критические эффекты; см. "Критические эффекты" более подробно на странице 22.
- "☉:" другие эффекты с иконкой команды в качестве заголовка может реализоваться в то время как корабль выполнил соответствующую команду.

Некоторые эффекты карт требуют от игрока "**истощить \ exhaust**" карту. Для того чтобы "истощить" карту, поверните ее на 90 градусов по часовой стрелке. "Истощенная" карта не может быть истощена снова, предотвращая корабль от использования каких-либо эффектов, требующих истощить карту. В фазе Статуса, все карты апгрейдов подготавливаются вращением карточки на 90 градусов против часовой стрелки. Подготовленные карты могут быть снова исчерпаны.

СТОИМОСТЬ КАРТ АПГРЕЙДА

Когда игроки определяют свои очки в конце игры, они вносят в общую стоимость очков флота все карты апгрейда, оборудованные на кораблях.

ФЛОТО-СТРОИТЕЛЬНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

В дополнение к правилам, описанным ранее в этом разделе, флот должен соблюдать эти ограничения:

- Флот должен содержать либо повстанческие либо имперские корабли. Он не может содержать каких-либо кораблей, эскадрильи или модернизации, со знаком противоположной фракции.
- Флот должен иметь один флагман (корабль оборудованный картой командира). Он не может иметь более одного флагмана.
- Флот не может тратить больше, чем одну треть его очков флота на эскадрильи.
- Флот должен включать в себя три карты-цели, одну на каждую категорию (см. "Цели" на странице 22).

КРИТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ

Критические эффекты имеют разрушительные последствия, которые атакующий может совершить во время атаки, **прежде** чем будет подсчитан общий урон повреждений. Он должен иметь по крайней мере один знак крита в его пуле атаки. Атакующий может получить **только один** критический эффект за атаку.

Критические эффекты карт апгрейда имеют значок "крит" в заголовке.

Некоторые критические эффекты на картах апгрейда также указывают цвет: для того чтобы критический эффект сработал значок крита должен быть на кубе указанного цвета.

Стандартный критический эффект это:

-  Если защищающийся получает по крайней мере одну карту повреждения этой атакой, он получает первую карту повреждения лицом вверх. Эскадрильи не могут нанести или получить критические эффекты если не указано иное.



Critical Effect on an Upgrade Card

ID ТОКЕНЫ

Игроки должны использовать ID токены чтобы определить флагман и идентифицировать несколько копий одного и того же корабля. Это важно для отслеживания карт апгрейда, карт повреждений, и дисков управления присвоенных каждому кораблю.



Ship Base with Flagship ID Token

Чтобы назначить ID, вставьте ID токен в щель корабля, за поддержкой корпуса корабля или плавника. Затем поместите соответствующий этому кораблю ID токен на карте этого корабля.

ЦЕЛИ

Карты-цели добавляют разнообразие в каждом бою обеспечивая историю конфликта, почему Повстанцы и Имперские силы столкнулись, а также изменения которые помогут игрокам набрать очки.

Есть три категории целей:



Нападение: штурмовые цели обычно определяют один или несколько кораблей, которые стоят дополнительных очков флота, когда они повреждены или уничтожены.



Защита: цели обороны - так изменить поле игры, чтобы обеспечить значительное преимущество одного игрока.



Навигация: цели навигации - вознаграждение игроков, которые осуществляют маневр агрессивно и точно.

Карты-цели могут описать особые правила которым игроки должны следовать в процессе установки игры. Они также могут включать в себя специальные правила, которые должны быть использованы при воспроизведении этой цели. Некоторые цели позволяют игрокам получать токены победы позволяющие увеличить счет; в конце игры, каждый токен победы равен количеству очков флота напечатанных в правом нижнем углу карты-цели.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ-ЦЕЛЕЙ

Как часть процесса строительства флота, каждый игрок выбирает три карты-цели. Каждая карта-цель должна быть из другой категории. Это значит, что каждый игрок вводит в игру три карты-цели.

Во время шага настройки "Выбрать цель", **первый игрок** (игрок с инициативой) смотрит на все три карты-цели **второго игрока** и выбирает одну из этих карт, делая ее целью игры. Остальные карты-цели второго игрока и карты цели первого игрока не используются в эту игру.



СЛУЧАЙНЫЕ КАРТЫ ЦЕЛИ

Если играть только с основным набором игроков, то игроки должны случайным образом определять цели для игры. Во время шага установки "Выбрать Цель", второй игрок перемешивает все карты-цели в одну колоду. Затем он берет две карты-цели и выбирает одну для использования в игре.

ЗАВЕРШЕНИЕ НАСТРОЙКИ ИГРЫ

После того, как игроки ознакомились с правилами игры, они должны использовать полные правила установки. Для этого выполните следующие шаги (см. "Complete Setup" диаграмму на странице 24).

1. Определите игровое поле и установки

Поля: очистите 3' x 6' игровую зону. Затем установите 3' x 4' область установки используя длину линейки дистанции, чтобы поместить угловые токены поля установки 1' для определения коротких полей поля. Игроки сидят друг напротив друга по краям 6' игрового поля. При воспроизведении кораблей и эскадрилий только из основного набора использовать поле 3' x 3'.

Соберите компоненты: Каждый игрок ставит свои корабли, эскадрильи, и карты рядом с его краем игрового поля. Установите для каждого корабля диск щита с максимальным значением указанным на корабле. То же самое касается эскадрильи. Затем установите ползунок активации каждой эскадрильи, чтобы был виден синий конец ползунка с иконкой. Назначьте соответствующие токены защиты для каждого корабля и уникальной эскадрильи. Соберите достаточно дисков управления и диски скорости для флота. Свяжите ID токены кораблей и эскадрилий по мере необходимости.

3. Определите Инициативу: игрок, чей флот имеет самую низкую общую стоимость очков флота, этот игрок становится первым игроком. Первый игрок помещает токен инициативы рядом со своим краем поля лицевой стороной вверх. Если у игроков поровну очков флота, бросьте монету, чтобы решить, какой игрок получит инициативу.

4. Выберите цель: Первый игрок смотрит на все три карты-цели оппонента и выбирает одну, чтобы сделать ее целью для игры (см "Цели" на странице 22).

5. Выложить препятствия: начиная со второго игрока, игроки по очереди выбирают и размещают шесть препятствий на игровом поле. Препятствия должны быть в пределах области настройки, на расстоянии 3 от краев поля игры, и на дистанции 1 друг от друга.

При игре только с кораблями и эскадрильями включенными в начальный стартер игры, игроки размещают только четыре препятствия.

6. Развертывание кораблей: начиная с первого игрока, игроки по очереди развертывают свои войска в области настройки игры. Одно развертывание состоит из размещения одного корабля или двух эскадрилий.

- Корабли должны быть размещены в пределах зоны развертывания своих игроков. Зона развертывания игрока представляет

собой часть области настройки поля, которая занимает дистанцию 1-3 от его края игрового поля.

- Когда игрок ставит корабль, он должен установить его диск скорости в соответствие с его диаграммой скорости.

- Эскадрильи должны быть размещены на расстоянии 1-2 от дружественного корабля.

- Если игрок имеет только одну оставшуюся эскадрилью хотя он должен поставить две, то он не может разместить ее пока он не поставит все свои корабли.

7. Подготовьте другие компоненты:

перетасовать карты повреждений и поместить их вдоль игрового поля рядом с командными токенами, инструментом маневра, линейкой дистанции и круглым токеном с пометкой "1".

8. Очистка:

удалить токены установки с игрового Поля.

После завершения установки игроки начинают первый раунд игры.

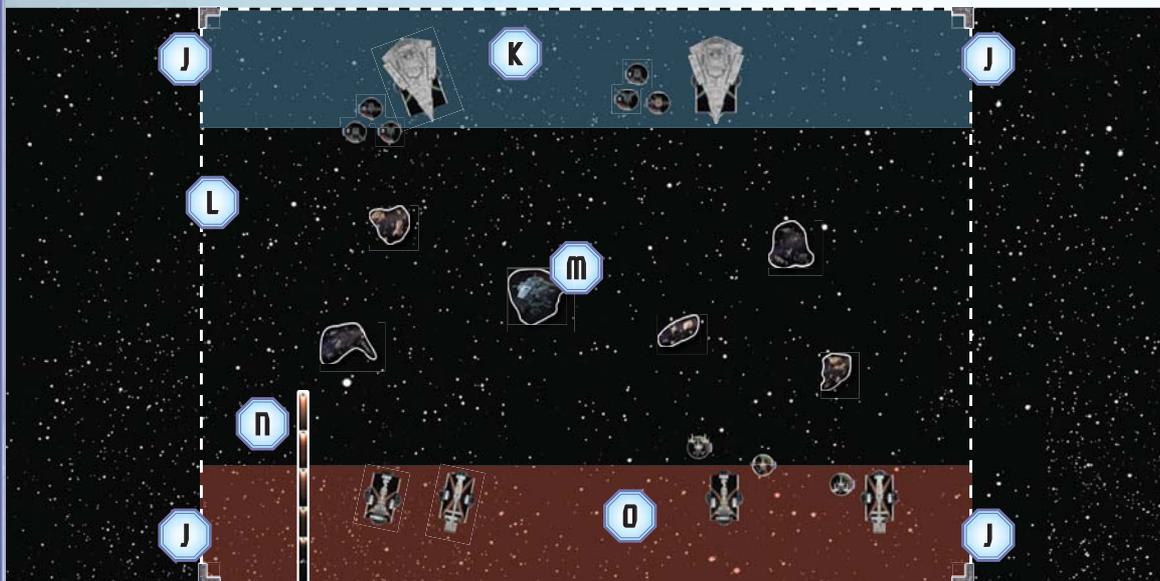


ЧТО ТЕПЕРЬ?

Теперь вы знаете, общие правила, необходимые для полной игры в Star Wars: Armada. Если возникают какие-либо вопросы во время игры, см. в буклет "Справочник по правилам". Справочник по правилам разбит по темам и объясняет правила и исключения не вошедшие в этот буклет правил. Чтобы построить стандартный флот на 300 очков, вам понадобятся дополнительные корабли, эскадрильи и обновления для расширения ваших возможностей настройки флота. Эти дополнительные компоненты продаются отдельно в пакетах расширения.

© & TM Lucasfilm Ltd. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGES 13 YEARS OR YOUNGER.

COMPLETE SETUP DIAGRAM*



- | | | |
|---|-----------------------------|--|
| A. Round Token | I. Imperial Player's Edge | T. CR90 Corvette B Ship Card with Speed Dial, Command Dial, Defense Tokens, and Upgrade Cards |
| B. Objective Card | J. Setup Area Markers | U. CR90 Corvette A Ship Card with Speed Dial, Command Dial, and Defense Tokens |
| C. Initiative Token | K. Imperial Deployment Zone | V. Nebulon-B Support Refit Ship Card with Speed Dial, Command Dials, Defense Tokens, and Upgrade Cards |
| D. <i>Victory II</i> -class Ship Card with Speed Dial, Command Dials, Defense Tokens, and Upgrade Cards | L. Setup Area | W. Nebulon-B Escort Frigate Ship Card with Speed Dial, Command Dials, and Defense Tokens |
| E. <i>Victory I</i> -class Ship Card with Speed Dial, Command Dials, Defense Tokens, and Upgrade Cards | M. Obstacle Tokens | |
| F. TIE Fighter Squadron Cards | N. Range Ruler | |
| G. Maneuver Tool | O. Rebel Deployment Zone | |
| H. Command Tokens | P. Rebel Player's Edge | |
| | Q. Dice | |
| | R. Damage Deck | |
| | S. X-wing Squadron Cards | |