



**ЗВЁЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**™

ЛЕГИОН™

ПРАВИЛА ИГРЫ



ВВЕДЕНИЕ

Идёт гражданская война. Деспотичная Империя железной рукой правит Галактикой, с беспрецедентной жестокостью пуская в ход свою сокрушительную военную машину. На их пути стоят отважные солдаты Альянса повстанцев, наносящие молниеносные удары со своих тайных баз. В этой отчаянной и неуступчивой борьбе каждое сражение может решить исход всей войны...

ОБЗОР ИГРЫ

«Звёздные Войны: Легион» — это соревновательная игра, в которой каждый участник контролирует свою армию, состоящую из героев, простых солдат и боевой техники. Бойцы проводят манёвры в разбомблённых районах боевых действий, ведут заградительный огонь из бластерных орудий, проводят смертельные поединки на световых мечах и выполняют другие действия, стремясь решить задачи, критически важные для их стороны.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ БУКЛЕТОМ

Буклет составлен с единственной целью — помочь новым игрокам разобраться, как играть в «Звёздные Войны: Легион». Поэтому здесь не разобраны многие исключения из правил и взаимодействия карт.

Если у игроков появятся вопросы, на которые нет ответа в этом буклете, им следует обратиться к полному справочному руководству, размещённому на сайте издательства Hobby World на странице игры «Звёздные Войны: Легион». Справочник содержит все игровые правила, упорядоченные по темам.

СОСТАВ ИГРЫ



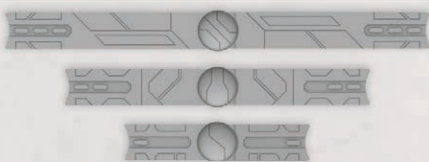
33 фигурки



8 баррикад



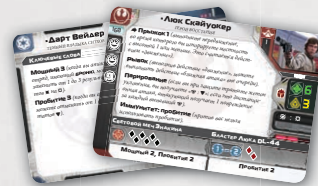
15 кубиков



3 шаблона для передвижения



1 линейка, состоящая из четырёх сегментов



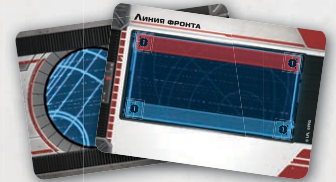
8 карт отрядов



35 карт улучшений



14 карт командования



12 карт сражений



10 жетонов
подавления



12 жетонов
повреждений



2 ионных
жетона



4 жетона
паники



6 жетонов
прицеливания



6 жетонов
ожидания



6 жетонов
уклонения



8 жетонов
приказов



6 жетонов
задач



18 жетонов
идентификации



1 счётчик раундов



6 жетонов
условий



3 жетона
неисправной
техники



6 маркеров
развёртывания



2 жетона
военачальников



12 жетонов
победы

СХЕМА СБОРКИ ФИГУРОК

Фигурки, входящие в состав игры «Звёздные Войны: Легион», требуют сборки. Игроки должны приклеить фигурки к подставкам и надёжно прикрепить дополнительные детали. Рекомендуем для быстрой сборки использовать суперклей. Игрокам следует прочесть инструкции по технике безопасности при работе с клеем и прочими материалами для творчества, используемыми в процессе сборки, а также дополнительные инструкции и советы на странице 28.

Соберите фигурки по шагам.

1. Отсортируйте детали для каждого вида фигурок, как показано ниже.
2. Соберите все фигурки, используя подходящие детали, как показано ниже.
3. Дождитесь, когда клей высохнет.



ЛЮК СКАЙУОКЕР
SWL_0001

ДАРТ ВЕЙДЕР
SWL_0002



ШТУРМОВИК
SWL_0003



ШТУРМОВИК
SWL_0004



ШТУРМОВИК
SWL_0005



ШТУРМОВИК
SWL_0006



КОМАНДИР ОТРЯДА ШТУРМОВИКОВ
SWL_0007



ШТУРМОВИК С HH-12
SWL_0008



ШТУРМОВИК С DLT-19
SWL_0009



СОЛДАТ ПОВСТАНЦЕВ
SWL_0010



СОЛДАТ ПОВСТАНЦЕВ
SWL_0011



СОЛДАТ ПОВСТАНЦЕВ
SWL_0012



СОЛДАТ ПОВСТАНЦЕВ
SWL_0013



КОМАНДИР ОТРЯДА СОЛДАТ ПОВСТАНЦЕВ
SWL_0014



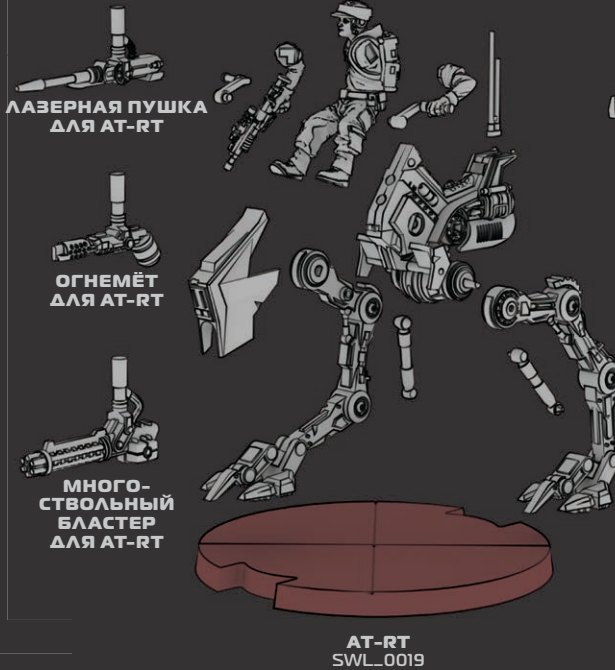
СОЛДАТ С ИОННЫМ РАКЕТОМЁТОМ MPL-57
SWL_0015



СОЛДАТ С Z-6
SWL_0016

СХЕМА СБОРКИ ФИГУРОК (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ВАРИАНТЫ ОРУЖИЯ ДЛЯ AT-RT:



АМОРТИЗАТОРЫ AT-RT

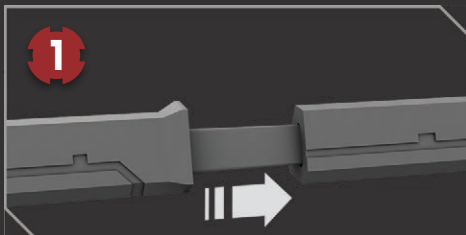


РУЛЬ МОТОСПИДЕРА

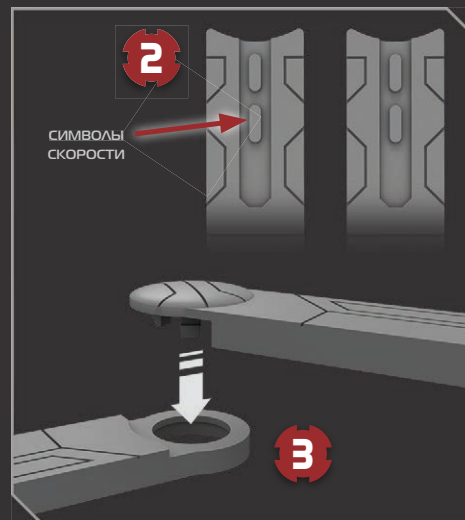


СБОРКА ЛИНЕЙКИ И ШАБЛОНОВ ДЛЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

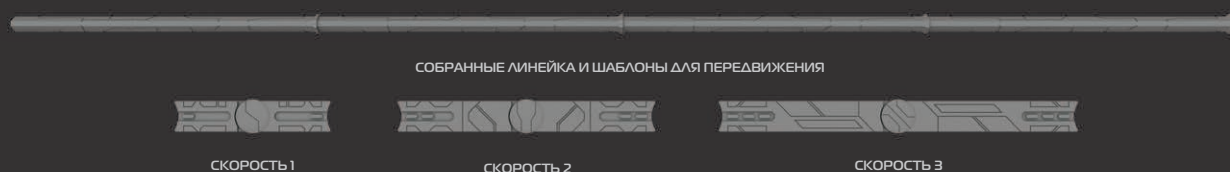
1. Чтобы собрать линейку, вставьте выступы в соответствующие пазы.



2. Чтобы собрать шаблоны для передвижения, разложите их детали по парам, чтобы в каждой паре были две детали одинаковой длины (с одинаковым количеством символов скорости). Эти символы выглядят как продолговатые овалы у вогнутых концов.



3. Соедините половинки каждого шаблона для передвижения, как показано справа.



ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ

Мы рекомендуем игрокам начать знакомство с игрой «Звёздные Войны: Легион» с обучающего сражения. Это позволит новичкам быстро освоиться с ключевыми концепциями игры.

Прежде чем начать обучающее сражение, ознакомьтесь с основными правилами, которые изложены в этом буклете. Перед началом первой партии проведите подготовку к игре по шагам, изложенным ниже в разделе «Подготовка к обучающему сражению».

Сыграв первую партию и разобравшись в основных правилах, вы будете готовы создавать свои собственные армии и использовать расширенные правила из соответствующего раздела на стр. 18.

ПОДГОТОВКА К ОБУЧАЮЩЕМУ СРАЖЕНИЮ

- 1. Определите поле боя:** это должна быть зона на плоской поверхности, размером метр на метр. Также у вас должно быть свободное пространство за пределами поля боя, чтобы игрокам было где размещать отряды, карты, жетоны и прочие компоненты.
- 2. Выберите стороны:** один игрок будет сражаться за строгую и дисциплинированную Империю, второй — за разношёрстный Альянс повстанцев.
- 3. Приготовьте счётчик раундов:** игрок Альянса берёт счётчик раундов, устанавливает на нём значение «1» и кладёт его у повстанческого края поля боя.
- 4. Приготовьте карты отрядов и жетоны приказов:** каждый игрок кладёт перед собой все карты отрядов и жетоны приказов для отрядов своей стороны. После этого игрок Альянса кладёт карту улучшения «Лазерная пушка для AT-RT» рядом с картой отряда «AT-RT». Во время атаки AT-RT может использовать это оружие вместо оружия, указанного на его карте отряда.



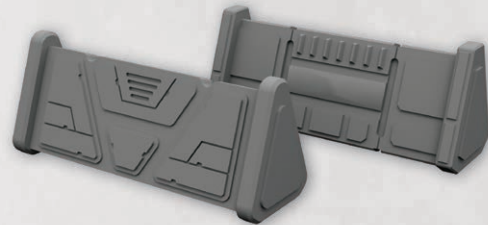
- 5. Приготовьте карты командования:** каждый игрок берёт на руку 1 копию карты «Засада», «Продвижение», «Натиск» и «Служебные инструкции».



- 6. Приготовьте отряды:** поместите фигурки рядом с соответствующими картами отрядов. В обучающем сражении отряды солдат повстанцев и штурмовиков состоят из 4 фигурок солдат и 1 фигурки командира отряда. Фигурки солдат с Z-6, солдат с ионным ракетомётом MPL-57, штурмовиков с DLT-19 и штурмовиков с НН-12 в обучающем сражении не используются.



- 7. Разместите отряды:** игрок Империи расставляет баррикады приблизительно так, как указано на иллюстрации на следующей странице. Затем игроки размещают на поле боя свои отряды так, как указано на этой же иллюстрации. Командиры штурмовиков, солдат повстанцев и разведчиков на мотоспидерах 74-Z отмечены на иллюстрации красным цветом.



- 8. Приготовьте резерв:** поместите жетоны прицеливания, уклонения и повреждений отдельными стопками рядом с полем боя. Поместите шаблоны для передвижения, линейку и кубики рядом с полем боя, чтобы они были под рукой у обоих игроков.



Жетон прицеливания



Жетон уклонения



Жетоны повреждений

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩЕГО СРАЖЕНИЯ



1. Жетоны приказов имперцев

2. Карты отрядов имперцев

3. Карты командования имперцев (на руке)

4. Линейка и шаблоны для передвижения

5. Резерв и кубики

6. Карты командования повстанцев (на руке)

7. Жетоны приказов повстанцев и счётчик раундов

8. Карты отрядов и улучшений повстанцев

9. Отряды повстанцев (фигурки)

10. Отряды имперцев (фигурки)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Звёздные Войны: Легион» — соревновательная игра, в которой каждая армия пытается достичь своих целей. Игра заканчивается по истечении 6 раундов или в тот момент, когда все отряды одного из игроков будут уничтожены. Подробнее правила определения победителя будут описаны позже.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

В этом разделе описаны ключевые понятия, связанные с фигурками, используемыми в игре.

ОТРЯДЫ

Армии в игре «Звёздные Войны: Легион» состоят из отрядов солдат и техники. **Солдаты** — это люди, инопланетцы и дроиды, формирующие костяк любой боевой силы Галактики. Они подвижны, слабо защищены и имеют ключевое значение для захвата жетонов целей. **Техника** — это шагоходы, аэроспидеры, танки на репульсорной тяге и мотоспидеры, способные усилить любую армию. Они крупные и прочные, но более неповоротливые, чем солдаты. Техника предоставляет армии важную огневую поддержку.

Армия каждого игрока состоит из нескольких отрядов.

Отряд — это несколько фигурок, действующих как единая боевая группа. Некоторые отряды (например, персонажи и крупная техника) состоят из одной фигурки. У каждого отряда есть соответствующая ему карта отряда и жетон приказа, который соответствует категории отряда.



Карта отряда

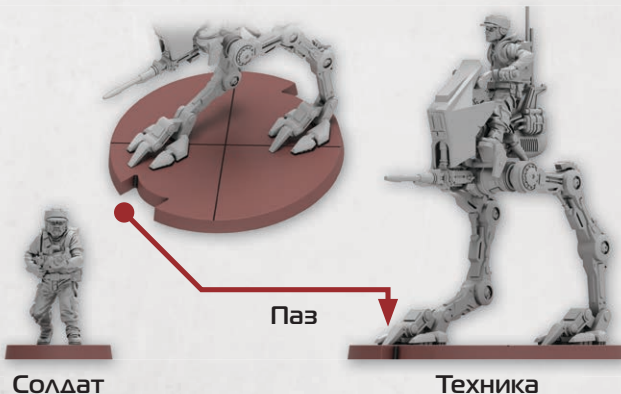


Жетон приказа



Фигурки

Каждый солдат представлен фигуркой, стоящей на круглой подставке. Техника представлена фигуркой на более крупной подставке, у которой есть пазы в передней и задней части. Техника делится на **НАЗЕМНУЮ ТЕХНИКУ** и **ТЕХНИКУ НА РЕПУЛЬСОРНОЙ ТЯГЕ**. Различия между ними будут описаны позже.



Солдат

Техника

Число в правом верхнем углу карты отряда обозначает, сколько фигурок составляют этот отряд. Одна из фигурок в каждом отряде является **КОМАНДИРОМ**. Командир отряда представлен фигуркой со знаками отличия, наплечниками или чем-то иным, указывающим на его высокий статус. На иллюстрациях в этом буклете командиры отрядов, состоящих из нескольких фигурок, помечены красным цветом. Если отряд состоит из одной фигурки, то эта фигурка и является его командиром. В обучающем сражении ко всем отрядам штурмовиков и солдат повстанцев добавляется пятая фигурка.



ДРУЖЕСТВЕННЫЕ игроку отряды — это отряды, которые он контролирует. Отряды, которые контролирует его соперник, — это **ВРАЖЕСКИЕ** отряды.

КАТЕГОРИИ

Отряды делятся на **КАТЕГОРИИ**, которые используются для выдачи приказов в фазе командования. Категория определяется по символу в правом верхнем углу карты отряда.

- Военачальник
- Рядовые
- Спецвойска
- Поддержка
- Тяжёлые войска



ХОД ИГРЫ

Партия в «Звёздные Войны: Легион» играется за 6 раундов. Каждый игровой раунд состоит из 3 фаз, которые разыгрываются в следующем порядке: фаза командования, фаза активации и конечная фаза.

ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

Во время фазы командования игроки пытаются упорядочить хаос войны, используя военачальников для выдачи приказов ближайшим отрядам. Армию игрока возглавляет **ВОЕНАЧАЛЬНИК**, влиятельный персонаж, помогающий отдавать приказы отрядам. У каждого военачальника есть арсенал мощных стратегий на поле боя, представленных набором карт командования. Каждый игрок использует одну из этих карт во время каждой фазы командования, чтобы отдавать приказы отрядам. **Во время обычной игры у игроков на руках будет по 7 карт командования, но в обучающем сражении каждый использует только 4 карты, упомянутые в разделе подготовки.**

Фаза командования разыгрывается по шагам.

1. **Выберите карту командования:** каждый игрок тайно выбирает карту командования на руке и кладёт её на стол взакрытую. После этого оба игрока одновременно раскрывают эти карты.
2. **Определите инициативу:** раскрытые карты определяют, у какого игрока будет инициатива, позволяющая выполнить первое действие в текущем ходу. Инициатива определяется по числу кружков в левом верхнем углу (у кого **меньше**, тот обладает инициативой).

Если на обеих картах одинаковое число кружков, то игрок, у которого находится счётчик раундов, бросает красный кубик защиты (красный шестигранник). Если выпадет «блок» (▼), то инициатива будет у этого игрока. Иначе инициатива будет у его соперника.

3. **Отдайте приказы:** каждый игрок, начиная с обладателя инициативы, выбирает дружественного военачальника и отдаёт от его лица приказы. Количество отдаваемых приказов указано на выбранной карте командования. Приказы можно отдавать только подходящим отрядам.

ВЫДАЧА ПРИКАЗОВ

Если отряд подходит для получения приказа, военачальник кладёт рядом с командиром этого отряда жетон приказа, соответствующий категории этого отряда. Жетон кладётся в открытую (стороной с символом категории вверх). **Эти отряды не активируются немедленно; лежащий в открытую жетон приказа означает, что этот отряд может быть активирован в следующей фазе игры.**

После того как игроки закончили разыгрывать карты командования, они кладут их рядом с полем боя. В тексте некоторых карт есть эффекты, дающие игрокам дополнительные эффекты; пока такая карта лежит рядом с полем боя в открытую, её эффекты активны.

Наконец, каждый игрок создаёт **ПУЛ ПРИКАЗОВ**. Чтобы создать пул, либо поместите все оставшиеся жетоны приказов в мешочек (не входит в состав игры), либо перемешайте их и выложите взакрытую рядом с полем боя. После этого игра переходит к фазе активации.

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ ПОДХОДЯЩИЕ ОТРЯДЫ

Чтобы получить приказ, отряд должен удовлетворять 2 требованиям:

- у отряда не должно быть приказа, полученного во время текущей фазы командования;
- отряд должен находиться на дистанции 1–3 от военачальника, который был выбран для выдачи приказов.

ИЗМЕРЕНИЕ ДИСТАНЦИИ

Дистанция — это расстояние между двумя фигурками, измеряемое линейкой, входящей в состав игры и состоящей из четырёх сегментов. Для измерения дистанции игрок помещает линейку так, чтобы одним концом она касалась подставки первой фигурки, и направляет линейку в сторону второй. Чтобы определить дистанцию атаки, сосчитайте число сегментов линейки между командиром атакующего отряда и ближайшей фигуркой защищающегося отряда.



ИЗМЕРЕНИЯ

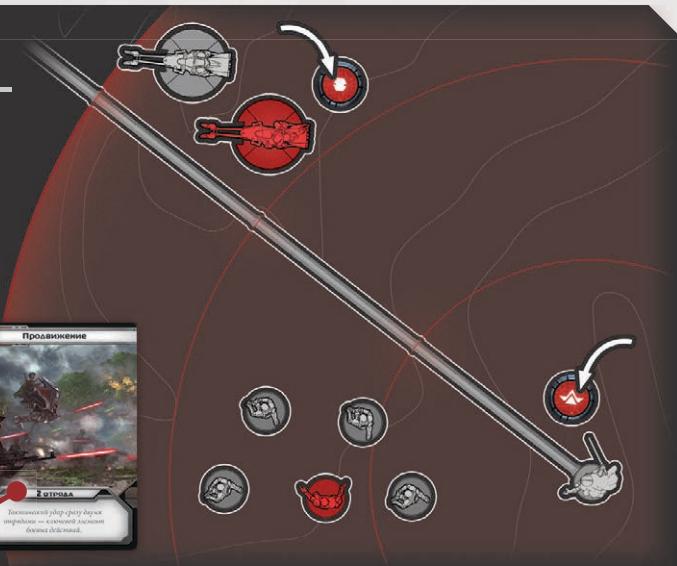
Игроки могут измерять расстояния линейкой в любой момент игры. Шаблоны для передвижения можно прикладывать к командиру отряда **только во время активации этого отряда.**

ВЫДАЧА ПРИКАЗОВ

1. Игрок Империи раскрывает карту командования «Продвижение» и выбирает Дарта Вейдера.
2. Карта «Продвижение» позволяет Дарту Вейдеру отдать приказы двум отрядам. На дистанции 1–3 от Дарта Вейдера есть три отряда, включая его самого.
3. Дарт Вейдер решает отдать приказы мотоспидерам 74-Z и себе, помещая в открытую рядом с каждым командиром жетон приказа с соответствующим символом.

2 ОТРЯДА

Количество отрядов, которые могут получить жетон приказа



ФАЗА АКТИВАЦИИ

Начиная с игрока, обладающего инициативой, игроки по очереди делают ход, активируя по одному из своих отрядов. Этот процесс повторяется, пока все отряды на поле боя не будут активированы.

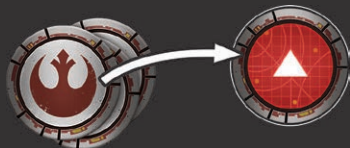
1. **Выберите отряд:** игрок либо выбирает отряд с жетоном приказа, лежащим в открытую, либо берёт случайный жетон из пула приказов и выбирает отряд с совпадающей категорией, у которого до сих пор нет лежащего в открытую жетона приказа.

Если игрок случайным образом вытянул из пула приказов жетон и этот жетон не соответствует ни одному отряду на поле боя из тех, какие можно было бы активировать (обычно так происходит, если отряд был побеждён и убран с поля боя), игрок откладывает этот жетон приказа в сторону и берёт из своего пула другой жетон.

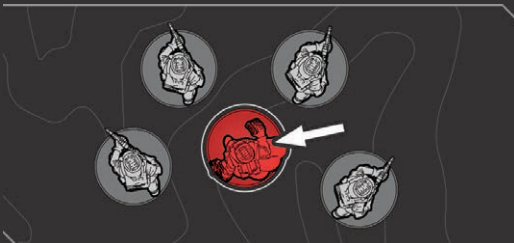
2. **Активируйте отряд:** игрок активирует выбранный отряд, выполняя им не более 2 действий, а также любое число действий вне очереди. Действия вне очереди будут описаны позже.
3. **Поместите жетон приказа:** игрок кладёт жетон только что разыгранного приказа в закрытую (символом категории вниз) на поле боя рядом с командиром этого отряда. Это означает, что отряд закончил активацию и в этом раунде больше не может быть активирован.

АКТИВАЦИЯ ОТРЯДОВ

1. Игрок Альянса решает взять из пула приказов случайный жетон и раскрывает жетон рядового.



2. Игрок выбирает один из отрядов рядовых и активирует его.



3. После активации игрок кладёт жетон приказа в закрытую рядом с командиром отряда.



КОНЕЧНАЯ ФАЗА

После того как в фазе активации все отряды активируются, игроки проходят конечную фазу, чтобы подготовиться к следующему раунду. Все лежащие в открытую карты командования сбрасываются с поля боя: больше их в текущей игре использовать нельзя.

После этого игроки возвращают жетоны приказов на карты оставшихся отрядов, а лишние жетоны приказов сбрасывают. Вслед за этим игроки убирают со своих отрядов жетоны прицеливания, уклонения и ожидания. Затем игроки убирают по 1 жетону подавления (если есть) с каждого своего отряда. Во время обучающего сражения жетоны подавления и ожидания не используются; остальные жетоны будут описаны позже.

Если все военачальники игроков побеждены, то игроки, начиная с обладателя инициативы, должны **ПРОДВИНУТЬ ПО СЛУЖБЕ** командира одного из своих отрядов солдат, сделав его военачальником. Для этого поместите в игровую зону рядом с этой фигуркой жетон военачальника. После этого исходный жетон приказа этого отряда сбрасывается и на карту этого отряда кладётся жетон приказа с символом категории «военачальник». Теперь отряд с новоиспечённым военачальником принадлежит этой категории и активируется при помощи соответствующего жетона приказа. Если к тому моменту, когда игрок потерял своего последнего военачальника, у него не осталось больше отрядов солдат, то он не может больше выбирать новых военачальников и разыгрывать карты командования.



Жетон военачальника

Далее игрок, у которого находится счётчик раундов, переводит его на следующее деление и передаёт счётчик сопернику.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Если все отряды одного из игроков побеждены, он выбывает из игры, а его соперник считается победителем. Если никто из игроков не выбыл из игры за 6 раундов, партия заканчивается и победителем становится игрок, набравший больше жетонов победы. **В обучающем сражении игроки получают по 1 жетону победы каждый раз, когда они уничтожают вражеский отряд.**

Если в конце игры у игроков поровну жетонов победы, они подсчитывают суммарную стоимость уничтоженных отрядов соперника. Побеждает тот, кто уничтожил отрядов на большую сумму.

Стоимость отряда



ДЕЙСТВИЯ

Во время своей активации отряд может выполнить не более 2 действий из следующего списка:

- движение;
- атака;
- прицеливание;
- уклонение.

Также некоторые игровые эффекты (например, ключевое слово Дарта Вейдера «**НЕУТОМИМЫЙ**») позволяют игроку выполнять действия вне очереди: такие действия не идут

в счёт двух действий за активацию и во время своей активации отряд может выполнить сколько угодно действий вне очереди. **За исключением движения, отряд не может выполнять одно и то же действие более одного раза за одну активацию, даже если это действие вне очереди.**

ДВИЖЕНИЕ (ДЕЙСТВИЕ)

Это действие позволяет отряду выполнить одно **ПЕРЕДВИЖЕНИЕ**. У каждого отряда есть скорость: от 1 до 3. Скорость обозначается на карте отряда красными полосками.

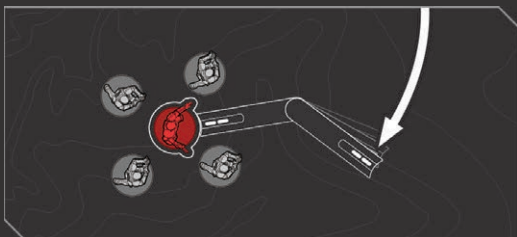


ПРИМЕР ПЕРЕДВИЖЕНИЯ СОЛДАТ

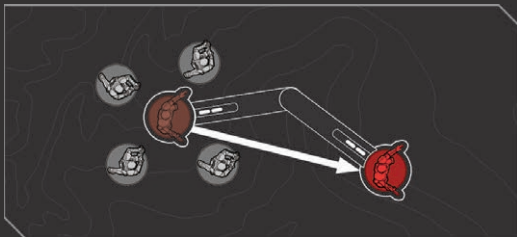
1. Игрок Империи прикладывает шаблон для передвижения со скоростью 2 к подставке командира отряда штурмовиков.



2. Игрок по желанию может изогнуть шаблон в сочленении.



3. Игрок берёт фигурку командира и прикладывает её подставку к концу шаблона для передвижения. После этого он передвигает остальные фигурки этого отряда так, чтобы отряд оставался целостным (см. справа).



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ СОЛДАТ

У солдат подставки без пазов, что символизирует их повышенную мобильность. Чтобы выполнить движение отрядом солдат, игрок выбирает шаблон для передвижения (скорость, указанная на выбранном шаблоне, не должна превышать скорость отряда) и прикладывает его к подставке командира этого отряда с любой стороны.

Игрок может изменять направление шаблона, как угодно изгибая его в сочленении. После этого игрок поднимает фигурку командира отряда и переставляет её, прикладывая подставку к противоположному концу шаблона для передвижения. Это называется **ПОЛНЫМ ДВИЖЕНИЕМ**.

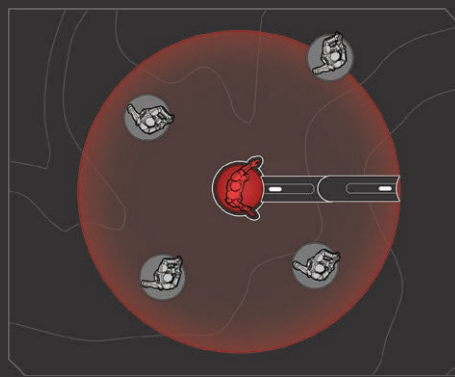
Игрок может выполнить **ЧАСТИЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ** по тем же правилам. В этом случае, вместо того чтобы прикладывать подставку командира отряда к противоположному концу шаблона для передвижения, игрок помещает командира на сам шаблон, в любом его месте, а затем вынимает шаблон из-под подставки.

После того как игрок передвинул командира, он передвигает все остальные фигурки этого отряда как угодно, лишь бы отряд оставался **ЦЕЛОСТНЫМ**. Отряд считается целостным, если расстояние между подставкой любой фигурки в отряде и подставкой командира отряда не превышает длины шаблона для передвижения со скоростью 1.

ЦЕЛОСТНОСТЬ ОТРЯДА

Отряд должен всегда оставаться целостным. Это означает, что все фигурки в отряде должны выставляться так, чтобы хотя бы частью подставки находились в досягаемости командира, т. е. пределах длины шаблона для передвижения, предназначенного для скорости 1. На приведённой ниже иллюстрации отряд из четырёх штурмовиков и командира является целостным.

Для экономии времени, если игрок хочет выполнить во время активации сразу несколько передвижений, он может вначале полностью закончить передвижение командиром, и только после этого восстанавливать целостность. Игрок также имеет право временно убрать в сторону любые фигурки передвигающегося отряда, чтобы положить на поле боя шаблон для передвижения, так как в конце этого передвижения они всё равно будут выставлены так, чтобы отряд стал целостным.



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ТЕХНИКИ

У техники на подставке есть пазы: это означает, что техника передвигается не так свободно, как солдаты. Чтобы выполнить движение отрядом техники, игрок выбирает шаблон для передвижения (скорость, указанная на выбранном шаблоне, не должна превышать скорость отряда) и вставляет один конец этого шаблона в передний паз подставки командира передвигающегося отряда. Игрок может изменять направление шаблона, как угодно изгибая его в сочленении. После этого игрок может выполнить полное или частичное движение. Для выполнения полного движения игрок поднимает фигурку командира отряда и переставляет так, чтобы второй конец шаблона оказался вставлен в задний паз её подставки.

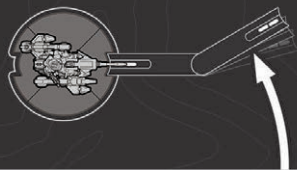
Для выполнения частичного движения игрок двигает командира отряда вдоль шаблона для передвижения так, чтобы пазы в подставке накладывались на шаблон.

ПРИМЕР ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ТЕХНИКИ

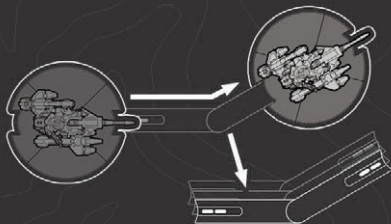
1. Игрок Альянса вставляет один конец шаблона для передвижения со скоростью 2 в передний паз подставки AT-RT.



2. Игрок по желанию может изогнуть шаблон в сочленении.



3. Игрок выполняет частичное движение. Для этого он ставит AT-RT на шаблон в желаемом месте, ориентируя по нему пазы, а затем вынимает шаблон из-под AT-RT и откладывает в сторону.



Вместо того чтобы совмещать задний паз подставки со вторым концом шаблона для передвижения, игрок может прекратить движение где угодно на шаблоне, а потом вынуть шаблон из-под фигурки.

После того как игрок передвинул командира, он передвигает все остальные фигурки этого отряда как угодно, лишь бы отряд оставался целостным. Все фигурки в отряде должны быть направлены в ту же сторону, что и командир.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА ДВИЖЕНИЕ

В этом разделе приводятся ограничения на движение в обучающем сражении. Дополнительные ограничения описаны в разделе «Расширенные правила» этого буклета.

СОПРИКОСНОВЕНИЕ ПОДСТАВОК

Фигурки из одного отряда можно размещать так, чтобы их подставки касались друг друга. Однако игрок не может ставить фигурки так, чтобы подставка фигурки касалась подставки фигурки из другого дружественного отряда.

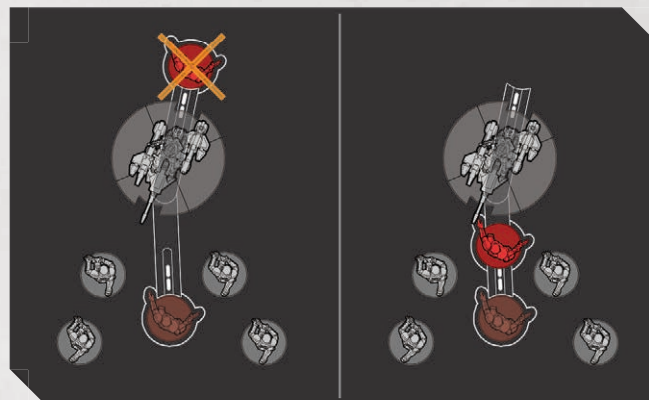
Если у командира отряда есть оружие ближнего боя, его можно размещать так, чтобы подставка соприкасалась с подставкой фигурки вражеского отряда. Если такое происходит, эти отряды будут находиться в **ВЛИЖНЕМ БОЮ** (будет описано позднее).

ПОМЕХИ ШАБЛОНУ ДЛЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Иногда шаблон для передвижения невозможно поместить на поле боя из-за декоративных элементов или других фигурок. В таком случае шаблон можно держать на весу, над всеми помехами, а командира отряда передвигать под ним. Или же вы можете отметить на поле боя местоположение всех препятствий и временно убрать их, чтобы использовать шаблон.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ СКВОЗЬ ФИГУРКИ

Нельзя передвигать командира так, чтобы он проходил сквозь фигурку наземной техники. Однако шаблон для передвижения можно накладывать на то место, которое занято наземной техникой, в том случае если отряд выполняет частичное движение и не проходит сквозь наземную технику, а останавливается до неё. Игрок **может** передвигать командира отряда сквозь фигурки солдат и техники на репульсорной тяге.



АТАКА (ДЕЙСТВИЕ)

Это действие позволяет отряду выполнить одну атаку. Есть два вида атак: **ДИСТАНЦИОННЫЕ** и **БЛИЖНИЕ**. В этом разделе приводятся правила дистанционных атак, которые происходят гораздо чаще; ближние атаки будут описаны позднее.

Во время атаки отряд, выполняющий это действие, называется **АТАКУЮЩИМ**, а отряд-цель атаки — **ЗАЩИЩАЮЩИМСЯ**. Атака проводится по шагам.

1. **Объявите защищающегося:** атакующий игрок выбирает один вражеский отряд, который он хочет атаковать. Теперь этот вражеский отряд будет защищающимся.

Затем атакующий игрок замеряет дистанцию от командира атакующего отряда до ближайшей фигурки защищающегося отряда (см. «Измерение дистанции» на стр. 9), чтобы определить дистанцию атаки.

2. **Соберите пул атаки:** для каждой фигурки в своём отряде атакующий выбирает одно оружие (указывается в нижней части карты отряда), дальностью которого не меньше дистанции атаки. Более подробно оружие описано на стр. 15.

После этого атакующий собирает кубики тех цветов, что указаны в графе оружия фигурки, и в том количестве, которое указано там же. Например, отряд из пяти штурмовиков, атакующий бластерными винтовками E-11, приносит пять белых кубиков: по одному белому кубу за каждую винтовку. Эти кубики и будут пулом атаки.

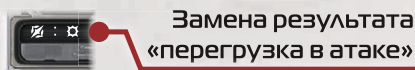


3. **Бросьте кубики атаки:** бросок производится строго по шагам.

А. **Бросьте кубики:** атакующий бросает все кубики из пула атаки.

Б. **Перебросьте кубики:** атакующий может использовать любые свойства, позволяющие ему перебрасывать кубики.

В. **Замените результаты «перегрузка в атаке»:** атакующий заменяет результаты «перегрузка в атаке» (⚡) на результаты, указанные на карте отряда, — т. е. поворачивает кубик нужной стороной вверх. Если на карте ничего не указано, атакующий заменяет такие результаты на пустые значения.



4. **Используйте уклонение и укрытие:** если у защищающегося есть жетон уклонения или он находится в укрытии, защищающийся может потратить жетоны уклонения и использовать укрытие, чтобы отменить результаты «попадание» (★). Уклонение и укрытие нельзя использовать для отмены результата «критическое попадание» (⚡). Оба свойства будут описаны позже.

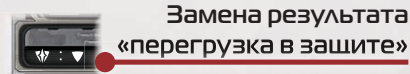
5. **Модифицируйте кубики атаки:** атакующий может использовать любые свойства карт, позволяющие модифицировать кубики атаки. После этого **защищающийся** может использовать любые свойства карт, позволяющие модифицировать кубики атаки.

6. **Бросьте кубики защиты:** бросок производится строго по шагам.

А. **Бросьте кубики:** за каждый символ попадания (★) и критического попадания (⚡), выпавший на кубиках атакующего, защищающийся бросает 1 кубик того цвета, который указан на карте защищающегося в графе защиты.

Б. **Перебросьте кубики:** защищающийся может использовать любые свойства, позволяющие ему перебрасывать свои кубики.

В. **Замените результаты «перегрузка в защите»:** защищающийся заменяет результаты «перегрузка в защите» (⚡) на результаты, указанные на карте отряда, — т. е. поворачивает кубик нужной стороной вверх. Если на карте ничего не указано, защищающийся заменяет такие результаты на пустые значения.



7. **Модифицируйте кубики защиты:** защищающийся может использовать любые свойства карт, позволяющие модифицировать кубики защиты. После этого **атакующий** может использовать любые свойства карт, позволяющие модифицировать кубики защиты.

8. **Сравните результаты:** атакующий подсчитывает число результатов «попадание» (★) и «критическое попадание» (⚡), а защищающийся подсчитывает число результатов «блок» (▼). Результат защищающегося вычитает из результата атакующего, и если результат атакующего был больше, защищающийся получает количество повреждений, равное разности результатов. Критические попадания (⚡) не оказывают дополнительных эффектов.



ПОЛУЧЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

У каждой фигурки в армии есть **ПОРОГ ПОВРЕЖДЕНИЙ**, указанный на карте её отряда. Порог указывает на то, сколько повреждений может выдержать каждая фигурка в отряде. Если фигурка получает количество повреждений, равное значению порога, она **ПОБЕЖДЕНА** и убирается с поля боя.

Когда отряд игрока получает повреждения, игрок распределяет повреждения: выбирает фигурку из этого отряда и кладёт рядом с ней жетоны повреждений до тех пор, пока либо не будут выложены жетоны повреждений в нужном количестве, либо пока фигурка не будет побеждена.



Если фигурка побеждена, но остаются нераспределённые жетоны повреждений, игрок выбирает другую фигурку из этого же отряда и повторяет процесс до тех пор, пока либо не будут выложены все жетоны в нужном количестве, либо пока все фигурки в отряде не будут побеждены.

Фигурка, имеющая хотя бы одно повреждение, считается **повреждённой**. При распределении повреждений повреждённые фигурки нужно выбирать в первую очередь, а командир отряда не получает повреждений, пока все остальные фигурки в отряде не будут побеждены.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ (ДЕЙСТВИЕ)

Это действие позволяет отряду более сосредоточенно атаковать врагов. Чтобы выполнить это действие, игрок кладёт на поле боя жетон прицеливания рядом

с командиром отряда, выполняющего прицеливание. Во время атаки отряд может тратить жетоны прицеливания, чтобы перебросить не более 2 кубиков атаки за каждый потраченный жетон.



Жетон прицеливания

УКЛОНЕНИЕ (ДЕЙСТВИЕ)

Это действие позволяет отряду лучше сосредоточиться на выживании. Чтобы выполнить это действие, игрок кладёт на поле боя жетон уклонения рядом с командиром отряда, выполняющего уклонение. Защищающийся отряд может тратить жетоны уклонения, чтобы отменить 1 результат «попадание» (✖) за каждый потраченный жетон уклонения.



Жетон уклонения

ПРИМЕР ДИСТАНЦИОННОЙ АТАКИ

1. Игрок Империи хочет атаковать отряд солдат повстанцев. Игрок Империи измеряет расстояние от командира штурмовиков до ближайшего солдата повстанцев во вражеском отряде и выясняет, что вражеский отряд находится в пределах дистанции 2.



2. Каждый штурмовик может добавить одно своё оружие в пул атаки. У штурмовиков есть оружие ближнего боя (✖) и дистанционное оружие с дальностью 1–3. Вражеский отряд находится на дистанции 2, поэтому штурмовики могут использовать только дистанционное оружие. Четыре штурмовика и командир отряда штурмовиков добавляют в пул по одному белому кубику атаки. После этого игрок Империи бросает кубики из пула атаки, и у него выпадают 1 попадание (✖) и 1 критическое попадание (⚡).



3. Игрок Империи тратит жетон прицеливания штурмовиков, чтобы перебросить 2 кубика атаки, плюс 1 дополнительный кубик за счёт ключевого слова «**МЕТКОСТЬ 1**» и получает 2 дополнительных попадания (✖). В сумме у него 3 попадания (✖) и 1 критическое попадание (⚡).



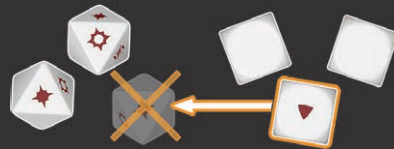
4. У отряда солдат повстанцев есть жетон уклонения. Игрок Альянса тратит его и отменяет 1 попадание (✖).



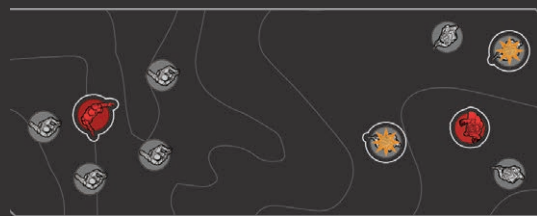
5. Остаются 2 попадания (✖) и 1 критическое попадание (⚡), поэтому игрок Альянса бросает 3 белых кубика защиты. У него выпадает 1 результат «перегрузка в защите» (⚡) на «блок» (▼) согласно графе «Перегрузка» на их карте.



6. Защищающийся вычитает 1 результат «блок» (▼) из 3 попаданий (2 ✖ и 1 ⚡). Таким образом отряд солдат повстанцев получает 2 повреждения.



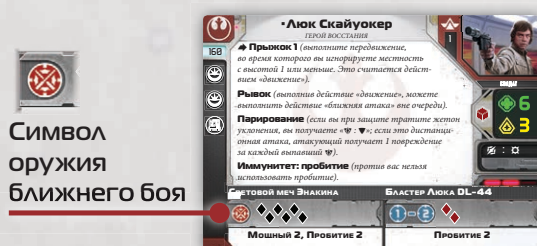
7. Порог повреждений солдат повстанцев равен 1, поэтому игрок Альянса выбирает 2 фигурки солдат повстанцев, кроме командира: они обе побеждены.



ОРУЖИЕ

У каждого отряда есть один или несколько видов оружия, описанных в нижней части карты отряда. У каждого оружия есть название и символ либо ближнего, либо дистанционного оружия. У всех видов оружия указана дальность: диапазон, определяющий минимальную и максимальную дистанцию, на которой отряд может использовать это оружие.

- ① ② ③ ④ Оружие с таким символом является дистанционным и может использоваться в пределах указанных дистанций, но не при соприкосновении подставок.
- ☒ Оружие с таким символом является ближним и может использоваться только в ближнем бою, когда подставки соприкасаются. Ближний бой будет описан позже.



Символ
оружия
ближнего боя

Для каждого оружия также указано некоторое количество разноцветных кубиков. Во время атаки, когда игрок формирует пул атаки, каждое оружие, выбранное фигуркой из атакующего отряда, вносит свой вклад (указанное количество кубиков указанного вида) в пул атаки.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ОРУЖИЯ

У некоторых видов оружия есть ключевые слова, указанные в нижней части карты отряда и описанные на обороте. Они вносят модификации в атаки, выполняемые с использованием этого оружия. **Ключевые слова суммируются; когда вы во время атаки используете два вида оружия с ключевым словом «МОЩНЫЙ 1», эти ключевые слова объединяются и вы получаете «МОЩНЫЙ 2».**

Ниже перечислены ключевые слова, которые используются в обучающем сражении. Остальные ключевые слова пока игнорируются.

МОЩНЫЙ X

Когда вы атакуете отряд, имеющий ключевое слово «БРОНЯ», ваш отряд, выполняющий атаку оружием с ключевым словом «МОЩНЫЙ X», может на шаге «модифицируйте кубики атаки» заменить X результатов «попадание» (★) на результаты «критическое попадание» (☒).

ОГРАНИЧЕНИЕ СТРЕЛЬБЫ: ТОЛЬКО ВПЕРЁД

Для того чтобы добавить оружие с ключевым словом «ОГРАНИЧЕНИЕ СТРЕЛЬБЫ: ТОЛЬКО ВПЕРЁД» в пул атаки, защищающийся должен находиться в переднем секторе обстрела атакующей фигурки, стреляющей этим оружием. **СЕКТОР ОБСТРЕЛА** — это конусообразная область, которая ограничена линиями, отмеченными на подставке фигурки техники. Сектор обстрела исходит от подставки и тянется в сторону поля боя. Чтобы определить границу сектора обстрела, приложите линейку к подставке атакующего, выровняв её относительно линии,

ПРИМЕР СЕКТОРА ОБСТРЕЛА



Поскольку как минимум одна фигурка вражеского отряда находится в переднем секторе обстрела AT-RT, весь этот отряд можно назначить целью лазерной пушки AT-RT с ключевым словом «ОГРАНИЧЕНИЕ СТРЕЛЬБЫ: ТОЛЬКО ВПЕРЁД».

начерченной на подставке. Если хотя бы часть подставки фигурки защищающегося окажется внутри сектора, образованного «продлёнными» линиями, считается, что защищающийся находится в секторе обстрела.

ПРОБИТИЕ X

Отряд, выполняющий атаку оружием с ключевым словом «ПРОБИТИЕ X», может на шаге «модифицируйте кубики защиты» отменить X результатов «блок» (▼).

БЛИЖНИЙ БОЙ

Если отряд соприкасается подставками с вражеским отрядом, они находятся в **БЛИЖНЕМ БОЮ**. Если отряд выполняет атаку против отряда, с которым он находится в ближнем бою, это будет ближняя атака. Ближние атаки выполняются по тем же правилам, что и дистанционные, но со следующими исключениями.

- Атакующий может использовать только оружие с символом ближнего боя (☒).
- Защищающийся должен находиться в том же ближнем бою, что и атакующий.

НАЧАЛО БЛИЖНЕГО БОЯ

Если у отряда есть оружие ближнего боя, он может начать ближний бой, переместившись так, чтобы его подставка соприкоснулась с вражеской. Ближний бой разыгрывается по шагам.

- Передвиньте командира отряда:** игрок выполняет передвижение командира отряда так, чтобы он соприкоснулся подставками с вражеской фигуркой.

Если у отряда нет оружия ближнего боя, он не может передвигаться так, чтобы после передвижения соприкасаться подставками с вражескими фигурками, и не может начинать ближний бой.

2. **Передвиньте остальные фигурки:** сохраняя целостность отряда, игрок переставляет все остальные фигурки отряда, начавшего ближний бой, к фигуркам вражеского отряда так, чтобы каждая атакующая фигурка соприкоснулась подставками с защищающейся.
3. **Соперник передвигает фигурки:** соперник, сохраняя целостность отряда, передвигает свои фигурки из защищающегося отряда, которые пока не соприкасаются подставками с фигурками своих врагов, так, чтобы атакующие и защищающиеся соприкоснулись подставками.

Если у отряда соперника нет оружия ближнего боя, соперник не передвигает свои фигурки.

Отряд может начать ближний бой только с одним вражеским отрядом, хотя остальные отряды позже могут присоединиться к этому ближнему бою.

В СТЫЧКЕ

Если **отряд солдат** находится в ближнем бою с **другим отрядом солдат**, эти отряды считаются находящимися **в стычке**. В стычке могут находиться только солдаты; техника может участвовать в ближнем бою, но не может находиться в стычке. Находящийся в стычке отряд не может выполнять дистанционные атаки, **не может быть целью дистанционных атак** и не может выполнять никакой тип передвижения, кроме **отступления**. Для того чтобы выйти из стычки, отряд должен отступить: для этого нужно потратить всю активацию на выполнение единственного передвижения со скоростью 1. Отступающий отряд не может в свою активацию делать ничего, кроме передвижения со скоростью 1.

МЕСТНОСТЬ

Местность символизирует деревья, здания, руины, баррикады и прочие особенности ландшафта, влияющие на сражение. Местность может предоставлять укрытие, перекрывать линию обзора и мешать передвижению. В этом буклете правила местности в основном касаются пластиковых баррикад, входящих в базовый набор. Информация о дополнительных видах местности находится в онлайн-справочнике.

УКРЫТИЕ

Во время атаки местность, находящаяся между двумя отрядами, может давать защищающемуся дополнительную защиту в виде **укрытия**.

Чтобы определить, есть ли у отряда укрытие, атакующий проводит воображаемую линию между центром подставки командира своего отряда и центрами подставок каждой

фигурки защищающегося. Если линия пересекает любую местность, фигурка будет **заслонённой**. Если как минимум половина фигурок защищающегося будет заслонена, то весь отряд будет считаться заслонённым и получает укрытие от местности, через которую проводились воображаемые линии.

При определении укрытия, если подставка командира атакующего отряда соприкасается с элементом местности, этот элемент местности не учитывается при определении заслонения фигурок.

ПРЕИМУЩЕСТВА УКРЫТИЯ

Местность может предоставлять либо **ненадёжное укрытие**, либо **надёжное укрытие**.

- Если местность, заслоняющая отряд, предоставляет ненадёжное укрытие, этот отряд может на шаге атаки «используйте уклонение и укрытие» отменить 1 результат «попадание» (★).
- Если местность предоставляет надёжное укрытие, этот отряд может отменить 1 или 2 результата «попадание» (★).

Игровые эффекты могут повышать степень укрытия. Если отряд, не имеющий укрытия, повышает степень укрытия на 1, он получает преимущества ненадёжного укрытия, а если отряд, имеющий ненадёжное укрытие, повышает степень укрытия на 1, он получает преимущества надёжного укрытия. Отряд не может повысить степень укрытия, если оно уже надёжное.

БАРРИКАДЫ

Местность, включённая в базовый набор игры «Звёздные Войны: Легион», включает 8 баррикад для имперцев. Эти баррикады предоставляют солдатам надёжное укрытие, но не предоставляют укрытия технике. Во время обучающего сражения отряды могут свободно передвигаться через баррикады.

КОМАНДИРЫ И УКРЫТИЕ



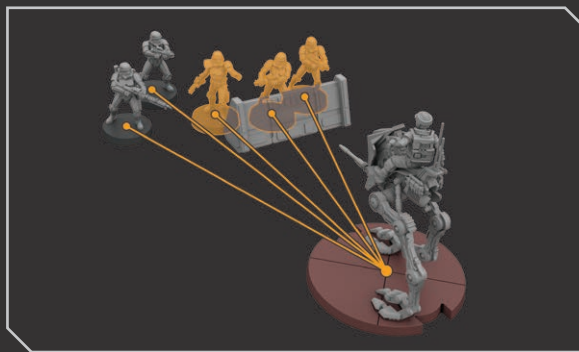
Поскольку этот командир отряда соприкасается со стоящей перед ним баррикадой, во время его атаки эта баррикада будет игнорироваться: она не заслоняет защищающегося от атаки этого отряда.

МЕСТНОСТЬ И УКРЫТИЕ

Атакующий АТ-РТ проводит линии от центра своей подставки до центров всех подставок отряда защищающихся штурмовиков.

Три из пяти фигурок штурмовиков заслонены баррикадой, а две — нет. Как минимум половина фигурок заслонена, поэтому весь отряд получает укрытие.

Баррикада предоставляет отрядам солдат (к которым относятся и штурмовики) надёжное укрытие.



КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ОТРЯДОВ

На карте отряда могут находиться ключевые слова. Они находятся в центральной части карты, ниже названия отряда. Ниже описаны ключевые слова, использующиеся в обучающем сражении. Оставшиеся ключевые слова («ВЕЗДЕХОДНАЯ ТЕХНИКА», «ОПЫТНЫЙ СКАЛОЛАЗ», «ПРЫЖОК 1» и «МАСТЕР ВЛАДЕНИЯ СИЛОЙ 1») игнорируются во время обучающего сражения, и их описание можно найти в онлайн-справочнике. Ключевые слова отряда распространяются на весь отряд.

БРОНЯ

Во время атаки на шаге «модифицируйте кубики атаки» защищающийся отряд с ключевым словом «БРОНЯ» отменяет все результаты «попадание» (★).

ИММУНИТЕТ: ПРОБИТИЕ

Если отряд с этим ключевым словом защищается, атакующий не может использовать ключевое слово «ПРОБИТИЕ», чтобы заменить результаты «блок» (▼) на пустую грань.

МЕТКОСТЬ 1

Во время атаки на шаге «перебросьте кубики атаки» отряд с этим ключевым словом, потративший жетон прицеливания, может перебросить 1 дополнительный кубик атаки.

НЕУТОМИМЫЙ

После того как отряд с этим ключевым словом выполнит действие «движение», он может выполнить действие «атака» вне очереди.

ПАРИРОВАНИЕ

Если отряд с этим ключевым словом защищается и тратит жетон уклонения, в его графе замены перегрузок появляется вариант «♣ : ▼», а если атака была дистанционной, атакующий получает 1 повреждение за каждый результат «перегрузка в защите» (♣), выпавший на шаге «бросьте кубики защиты».

ПРОВОРНЫЙ

Если отряд с этим ключевым словом при защите потратил хотя бы 1 жетон уклонения, после защиты он получает 1 жетон уклонения.

РЫВОК

После того как отряд с этим ключевым словом выполнит действие «движение», если он находится в ближнем бою, он может выполнить действие «атака» вне очереди.

СКОРОСТНОЙ 1

Когда отряд с этим ключевым словом передвигается, он игнорирует местность с высотой 1 и меньше. Во время обучающего сражения высота игнорируется.

Когда активируется отряд с ключевым словом «СКОРОСТНОЙ 1», он должен тут же выполнить принудительное передвижение. Оно не считается действием и потому не попадает под ограничение на 2 действия, которые отряд может выполнить во время фазы активации. **Чтобы выполнить принудительное передвижение, отряд выполняет полное движение с максимально возможной скоростью.** Если это невозможно, то отряд выполняет частичное движение, заканчивая передвижение на шаблоне настолько далеко, насколько это возможно. Если отряд таким способом выполнил частичное движение, он получает число повреждений, равное своей скорости. Если командир отряда заканчивает это передвижение и часть его подставки при этом выходит за край поля боя, этот отряд побеждён.

УКРЫТИЕ 1

Во время атаки на шаге «используйте уклонение и укрытие» отряд с этим ключевым словом повышает степень своего укрытия на 1, когда защищается от дистанционных атак.

СТОП!

Вы прочли все правила, необходимые для того, чтобы провести обучающее сражение. После игры прочтите раздел «Расширенные правила».

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Проведя обучающее сражение, игроки будут готовы узнать остальные правила. В этом разделе приводятся расширенные правила, касающиеся атаки, передвижения, подавления, карт сражений, создания армий и расстановки.

КАРТЫ КОМАНДОВАНИЯ

Некоторые карты командования эксклюзивны для уникальных персонажей. На таких картах в правом верхнем углу есть иллюстрация, совпадающая с иллюстрацией на карте отряда, относящейся к этому персонажу. Когда одна из таких карт разыгрывается в фазе командования, именно этот персонаж должен быть выбран в качестве военачальника, отдающего приказы. Если этот персонаж побеждён, то его карты командования больше нельзя разыгрывать.

В секции приказов некоторых карт командования указаны конкретные отряды (Дарт Вейдер, Люк Скайуокер) или конкретные виды отрядов (солдаты, техника). Такие приказы нужно отдавать только соответствующим отрядам.

ДЕЙСТВИЯ

В этом разделе приводятся правила выполнения действий, недоступных во время обучающего сражения: восстановление, действие карты и ожидание.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Восстановление позволяет отрядам воспрянуть духом и вернуться в сражение. Чтобы выполнить это действие, игрок убирает с отряда все жетоны подавления (см. на стр. 20) и подготавливает все повёрнутые карты улучшения этого отряда (см. на стр. 22).

ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ

У некоторых отрядов и карт улучшений есть особые действия, раскрывающие умения этого отряда, такие как свойство Люка Скайуокера «ПРЫЖОК 1». Эти действия описаны на картах отряда и картах улучшений, и им предшествует символ действия карты (♣).

Чтобы выполнить действие карты, игрок просто применяет эффект, описанный после символа действия (♣). Каждое действие карты может быть выполнено только один раз за каждую активацию отряда.

ОЖИДАНИЕ

Ожидание позволяет отрядам солдат отложить действие на потом. Если отряд ещё не выполнил атаку в текущей активации, он может выполнить действие «ожидание». Для этого игрок кладёт жетон ожидания на поле боя рядом с командиром отряда солдат, выполняющим это действие. Ожидание могут выполнять только отряды солдат.

ЖЕТОНЫ ОЖИДАНИЯ

Отряд солдат, имеющий жетон ожидания, может потратить этот жетон, чтобы выполнить атаку или движение, **после того** как вражеский отряд, находящийся на дистанции 1–2 от него, выполнит какое-либо действие.



Жетон ожидания

Если отряд солдат получает жетон подавления или выполняет движение, атаку или любое действие, он теряет жетон ожидания. У отряда не может быть больше 1 жетона ожидания.

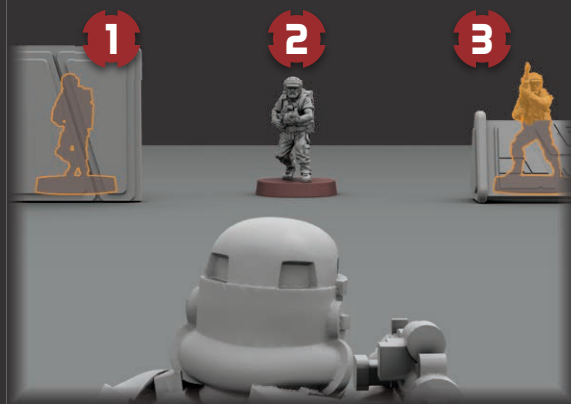
АТАКИ

В этом разделе описаны дополнительные правила атак, включая правила, связанные с линией обзора и с атаками, нацеленными сразу на несколько отрядов.

ЛИНИЯ ОБЗОРА

В игре «Звёздные Войны: Легион» игрок определяет линию обзора с точки зрения фигурки. Считается, что точка обзора каждой фигурки находится в самой верхней её части, точно над центром подставки. Если игрок видит с этой точки обзора часть фигурки соперника или её подставку, то от фигурки игрока к фигурке соперника можно провести линию обзора.

ЛИНИЯ ОБЗОРА



1. Этот солдат повстанцев находится за стеной, и линия обзора до него перекрыта.
2. Этот солдат повстанцев полностью открыт и находится на линии обзора.
3. Этот солдат повстанцев находится за надёжным укрытием, но всё же на линии обзора.

ПЕРЕКРЫТАЯ ЛИНИЯ ОБЗОРА

Линия обзора от одной фигурки до другой может быть **ПЕРЕКРЫТА** местностью или техникой. Если из-за особенностей местности или техники не видно даже краешка какой-либо фигурки, то линия обзора до этой фигурки перекрыта.

Солдаты не перекрывают линию обзора. Если игрок не видит фигурку только из-за того, что она заслонена другим солдатом на поле боя, эта фигурка не считается перекрытой.

ПОВРЕЖДЕНИЯ И ЛИНИЯ ОБЗОРА

Фигурка в защищающемся отряде может получать повреждения, только если до неё можно проложить линию обзора хотя бы от одной фигурки атакующего отряда. Если линии обзора от всех фигурок атакующего отряда до какой-либо фигурки из защищающегося отряда перекрыты, то эта защищающаяся фигурка не может получать повреждения. Вследствие этого может случиться так, что командир отряда получит повреждения или даже будет побеждён, хотя на поле боя ещё будут оставаться фигурки из его отряда. В этом случае одна из оставшихся фигурок продвигается по службе и становится новым командиром отряда — игрок заменяет эту фигурку фигуркой командира.

ПУЛ АТАКИ

Во время стандартной игры при формировании пула атаки только фигурки, имеющие линию обзора до защищающегося, могут использовать оружие и участвовать в атаке. При формировании пула атаки игроки выполняют в строгом порядке следующие шаги.

1. **Определите подходящие фигурки:** фигурка атакующего считается подходящей для внесения вклада в пул атаки, если у этой фигурки есть линия обзора хотя бы до одной фигурки защищающегося.
2. **Выберите оружие:** атакующий может выбрать для каждой подходящей фигурки одно оружие, которое станет её вкладом в пул атаки. Чтобы выбрать оружие, атакующий должен соответствовать всем требованиям, обозначенным ключевыми словами этого оружия, а дальность этого оружия должна быть больше или равна дистанции атаки — т. е. дистанции между командиром атакующего отряда и ближайшей фигуркой защищающегося.
3. **Соберите кубики:** атакующий собирает нужное количество кубиков тех видов, которые изображены на задействованном в атаке оружии, и кладёт их на поле боя рядом с защищающимся.

АТАКА, НАЦЕЛЕННАЯ НА НЕСКОЛЬКО ОТРЯДОВ

Во время атаки, если в отряде есть несколько видов оружия, их можно направить на разные вражеские отряды (если это возможно). Для этого просто добавьте следующий шаг после 2-го шага атаки.

- **Объявите дополнительного защищающегося:** если осталось оружие, ещё не добавленное в пул атаки, игрок может повторить шаги 1–2, формируя отдельные пулы атаки с новым оружием.

Также добавьте следующий шаг после шага 8.

- **Перейдите к дополнительному пулу атаки:** повторите шаги 4–9, выбрав новый пул атаки.

Например, отряд из шести штурмовиков экипирован картой улучшения «штурмовик с DLT-19». Он атакует солдат повстанцев пятью штурмовиками, формируя пул атаки из 5 бластерных винтовок E-11.

Однако ещё остаётся штурмовик с DLT-19, и игрок хочет атаковать им другой отряд. В пределах дистанции пока незадействованного DLT-19 есть ещё одна подходящая цель, AT-RT. Игрок решает выполнить дополнительную атаку, используя DLT-19 против AT-RT. Ключевое слово «МОЩНЫЙ 1», указанное на карте DLT-19, применяется только к пулу атаки, в котором используется это оружие.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ТЕХНИКИ

Когда техника выполняет движение, вместо обычного передвижения она может **ПОВЕРНУТЬСЯ**. Для этого игрок поворачивает командира отряда и все дополнительные фигурки в этом отряде на 90° или меньше. Все фигурки в отряде после поворота должны быть направлены в ту же сторону, что и командир.

Кроме того, есть два класса техники, подчиняющейся особым правилам: наземная техника и техника на репульсорной тяге. Техника на репульсорной тяге держится на «летающей» опоре, а наземная техника крепится непосредственно к подставке.

НАЗЕМНАЯ ТЕХНИКА

Когда наземная техника выполняет передвижение, вместо обычного движения она может выполнить **ЗАДНИЙ ХОД**. Для этого игрок выполняет либо полное, либо частичное движение, однако вставляет шаблон для передвижения в задний паз подставки командира отряда, а не в передний, и его передвижение ограничено скоростью 1.

Во время передвижения фигурка наземной техники может проходить сквозь фигурки техники на репульсорной тяге, но не может заканчивать движение так, чтобы подставки перекрывались. Кроме того, фигурка наземной техники может передвигаться через фигурки солдат, если эти фигурки не находятся в стычке. Если фигурка наземной техники передвигается так, что во время этого движения шаблон накладывается на фигурки солдат, то все такие фигурки солдат **ВЫТЕСНЯЮТСЯ**.

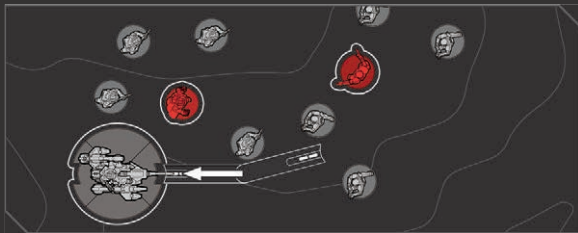
Вытесненные фигурки откладываются в сторону, чтобы фигурка техники могла выполнить своё движение. После этого второй игрок (тот, кто не передвигал технику), выставляет вытесненные фигурки обратно на поле боя.

Вытесненные фигурки нужно возвращать на поле боя по обычным правилам целостности отряда, и они не могут соприкоснуться подставками с фигурками врагов. Если вытеснен командир отряда, его фигурка ставится обратно в пределах дистанции 1 от его исходного расположения.

Если хотя бы одна фигурка отряда вытесняется, этот отряд получает 1 жетон подавления.

ВЫТЕСНЕНИЕ СОЛДАТ

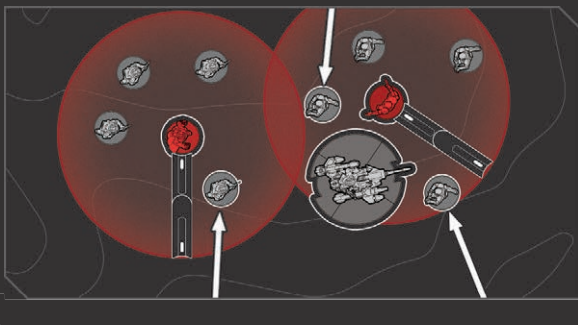
1. Игрок Альянса вставляет шаблон для передвижения со скоростью 2 в передний паз AT-RT.



2. Игрок Альянса передвигает AT-RT вдоль шаблона, который накладывается на две фигурки штурмовиков и одну фигурку солдата повстанцев.



3. Игрок Империи выставляет на поле боя вытесненные фигурки, соблюдая целостность.



ТЕХНИКА НА РЕПУЛЬСОРНОЙ ТЯГЕ

Во время передвижения техника на репульсорной тяге может двигаться сквозь все другие фигурки, **включая фигурки наземной техники**. Если техника на репульсорной тяге передвигается так, что шаблон для передвижения накладывается на фигурки других отрядов, игрок может держать шаблон для передвижения на весу, над всеми фигурками.

Финальное положение техники на репульсорной тяге (после того как она передвинулась) не может перекрывать другие фигурки, если только это не было принудительным передвижением. Если игрок выполняет принудительное передвижение, то финальное местоположение его репульсорной техники может перекрывать фигурки солдат. В этом случае эти фигурки солдат вытесняются.

НЕИСПРАВНАЯ ТЕХНИКА

Технику нельзя подавлять, но нанесённые ей повреждения могут значительно уменьшить её эффективность. У каждого отряда техники на карте отряда указано значение запаса прочности.



Значение запаса прочности

После того как фигурка техники получает количество повреждений, равное её запасу прочности, её игрок бросает красный защитный кубик.

- Если выпал «блок» (▼), фигурка **ТЕРЯЕТ УПРАВЛЕНИЕ** и получает соответствующий жетон. Когда игрок активирует отряд с жетоном потери управления, он бросает белый кубик защиты. Если выпадет пустая грань, эта техника в текущей активации выполняет на 1 действие меньше.
- Если выпала пустая грань, у фигурки появляется **НЕИСПРАВНОСТЬ ХОДОВОЙ ЧАСТИ**, и она получает соответствующий жетон. Отряд с неисправной ходовой частью не может выполнять задний ход и должен тратить 2 действия, чтобы выполнить 1 передвижение.
- Если выпала «перегрузка в защите» (⚡), одно оружие фигурки уничтожено. Соперник игрока выбирает оружие и кладёт жетон **УНИЧТОЖЕННОГО ОРУЖИЯ** на соответствующую карту; больше это оружие использовать нельзя.



Жетон потери управления



Жетон неисправности ходовой части



Жетон уничтоженного оружия

Отряды со значением запаса прочности «—» не получают эти эффекты.

ПОДАВЛЕНИЕ

Даже закалённые ветераны прячутся в укрытие, когда на них обрушивается шквал бластерного огня. Правила подавления воплощают в игре «Звёздные Войны: Легион» эффекты боевого духа и могут сыграть важную роль, если враг внезапно запаникует или прижмётся к земле.

ЖЕТОНЫ ПОДАВЛЕНИЯ

Жетоны подавления обозначают, что отряд бросается в укрытие. Если у отряда солдат есть хотя бы один жетон подавления, степень его укрытия повышается на 1 при защите от дистанционных атак.



Жетон подавления

ХРАБРОСТЬ

На всех картах отрядов солдат указано значение храбрости. Отряд, у которого число жетонов подавления больше или равно значению храбрости, считается **ПОДАВЛЕННЫМ**. Подавленный отряд во время активации выполняет на 1 действие меньше. Сколько бы жетонов подавления ни было у отряда, он может лишиться из-за подавления только одного действия. Отряды со значением храбрости «—» не могут получать жетоны подавления и быть подавленными.

КАК ПОЛУЧИТЬ ПОДАВЛЕНИЕ

Чаще всего отряд получает жетоны подавления, когда становится целью дистанционной атаки. После дистанционной атаки, если на кубиках атакующего выпало хотя бы 1 попадание (Ж) или критическое попадание (⚡), защищающийся получает 1 жетон подавления, даже если эти результаты были отменены. Когда отряд получает жетон подавления, игрок кладёт его рядом с командиром отряда; этот жетон остаётся с командиром до тех пор, пока не будет убран.



Значение храбрости

КАК УБРАТЬ ПОДАВЛЕНИЕ

После того как отряд, имеющий жетоны подавления, активировался, но до того как он выполнит какие-либо действия, он должен **СПЛОТИТЬСЯ**. Для этого игрок бросает 1 белый кубик защиты за каждый имеющийся у отряда жетон подавления. После этого за каждый результат «блок» (♥) и «перегрузка в защите» (⚡) с этого отряда убирается 1 жетон подавления. Если после этого у отряда число жетонов подавления будет меньше, чем его значение храбрости, он перестанет быть подавленным и сможет во время активации выполнять 2 действия, как обычно.

Кроме того, во время конечной фазы со всех отрядов снимается по 1 жетону подавления.

ПАНИКА

Отряд солдат, получивший слишком сильное подавление, может потерять самообладание и **ЗАПАНИКОВАТЬ**. Если у отряда после сплочения число жетонов подавления равно удвоенному значению храбрости или превышает его, он впадает в панику.



Жетон паники

Такой отряд получает жетон паники, и игрок кладёт его рядом с командиром отряда. Впавший в панику отряд по-прежнему подвержен эффектам подавления.

Во время активации впавший в панику отряд может выполнить 1 действие «движение» и ничего больше. Он не может выполнять действия вне очереди и должен передвигаться с максимальной скоростью по возможности по прямой линии к ближайшему краю поля. Если командир отряда заканчивает движение так, что хотя бы часть его подставки оказывается за пределами поля, этот отряд побеждён. Если запаниковал отряд, находящийся в ближнем бою, этот отряд обязан отступить.

Если число жетонов подавления у отряда снизилось, став меньше удвоенного значения храбрости, отряд перестанет паниковать и жетон паники убирается.

При проверке на панику отряды, находящиеся на дистанции 1–3 от дружественного военачальника, могут использовать значение храбрости этого военачальника вместо своего. Значение храбрости «—» считается бесконечно большим.

СБОР АРМИИ

Во время стандартной игры в «Звёздные Войны: Легион» каждый игрок собирает себе армию по вкусу, добавляялюбимых персонажей и экспериментируя со стратегиями.

Сбор позволяет игрокам собрать войско, заточенное под индивидуальный стиль игры. Кому-то нравятся универсальные, разнообразные войска, а кто-то создаёт армии, пользующиеся единственной стратегией, зато с безукоризненной эффективностью.

Чтобы создать действительно большую армию и увеличить возможные комбинации, игрокам нужно приобретать дополнительные наборы «Звёздные Войны: Легион» с дополнительными фигурками и картами улучшений.

ОЧКИ

Каждая армия состоит из отрядов, карт улучшений и карт командования. Отряды и улучшения стоят определённое число очков, и итоговая стоимость армии не может превышать 800.



Стоимость в очках








СТОРОНЫ

В игре есть две стороны: Галактическая Империя (имперцы) и Альянс повстанцев (повстанцы). В одной армии могут находиться отряды только одной стороны. Сторона, к которой принадлежит отряд, указана в левом верхнем углу карты.

КАТЕГОРИИ

Категории отрядов тоже используются при сборе армии. В каждой армии должны быть следующие представители.

-  • **Военачальник:** 1 или 2 военачальника.
-  • **Рядовые:** от 3 до 6 отрядов рядовых.
-  • **Спецвойска:** 3 или меньше отрядов спецвойск.
-  • **Поддержка:** 3 или меньше отрядов поддержки.
-  • **Тяжёлые войска:** 2 или меньше отрядов тяжёлых войск.

УЛУЧШЕНИЯ

Отряды экипируются картами улучшений. Каждая карта улучшения стоит определённое количество очков, указанное в правом нижнем углу. Отряд может получить по 1 карте улучшения за каждый символ улучшения на вертикальной полосе слева на карте отряда. Символы улучшений на карте отряда и карте улучшения должны при этом совпадать. Отряд не может получить больше одного экземпляра одной и той же карты улучшения.

У некоторых карт улучшений в описании указаны дополнительные ограничения. Например, карту улучшения с ограничением «только для штурмовиков» можно прикрепить только к отрядам штурмовиков. Кроме того, у некоторых карт улучшений есть ограничение «только для светлой стороны» или «только для тёмной стороны». Галактическая Империя находится на тёмной стороне, и её отряды могут использовать карты улучшений «только для тёмной стороны», а Альянс повстанцев находится на светлой стороне.

УНИКАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Некоторые отряды и улучшения относятся к конкретным персонажам, уникальному оружию или известным, уникальным в своём роде отрядам. У таких карт есть уникальные названия, перед которыми стоит точка. У игрока в армии не может быть двух или более карт с одинаковыми уникальными названиями.

КАРТЫ КОМАНДОВАНИЯ НА РУКАХ

В процессе сбора армии игрок берёт на руку 6 карт командования. В левом верхнем углу карт командования есть точки. На руке у игрока должны быть 2 карты с одной точкой, 2 карты с двумя точками и 2 карты с тремя точками,

и каждая карта должна быть только в одном экземпляре. Для добавления карты командования уникального персонажа, такого как Дарт Вейдер, этот персонаж должен входить в армию. После того как игрок выбрал 6 карт командования, туда же добавляется карта «служебные инструкции», и таким образом на руке у игрока оказывается 7 карт командования.

ЖЕТОНЫ ИДЕНТИФИКАЦИИ




Если в армии есть несколько отрядов одного типа, но с разными улучшениями, могут возникнуть трудности с определением того, у какого отряда какие улучшения. Для того чтобы обоим игрокам было проще различать разные отряды одного типа, при выставлении отряда положите рядом с подставкой командира жетон идентификации. Точно такой же жетон положите и на карту этого отряда.



Жетоны идентификации

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Карты улучшений отображают такие элементы как снаряжение, оружие и дополнительные солдаты, способные улучшить отряд. У каждого улучшения есть символ, определяющий его тип.

-  **Тяжёлое оружие**
-  **Снаряжение**
-  **Личный состав**
-  **Гранаты**
-  **Сила**
-  **Коммуникации**
-  **Командование**
-  **Водитель**
-  **Точка подвески**

У всех карт отрядов есть полоса улучшений, на которой указаны символы улучшений. За каждый такой символ этот отряд может получить 1 карту улучшения с таким же символом. У отряда не может быть 2 одинаковых карт улучшений.

Полоса улучшений



УЛУЧШЕНИЯ СОЛДАТ

На некоторых картах улучшений есть символы тяжёлого оружия (🔫) или личного состава (👤); это улучшения солдат. Улучшения солдат добавляют в отряд фигурки, которые могут отличаться внешне от других фигурок в отряде, но при этом будут обладать значением защиты, порогом повреждений и оружием, которые указаны на карте отряда.

ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

У фигурок таких солдат в руках особое оружие. При атаке его могут использовать только фигурки, у которых в руках изображено это оружие, хотя они также могут использовать и другое оружие, указанное на карте отряда.



ЛИЧНЫЙ СОСТАВ

Карты улучшения личного состава могут добавить в отряд специалистов, таких как медики и инженеры, или просто увеличивать численность отряда дополнительными фигурками.



УЛУЧШЕНИЯ ОРУЖИЯ

У некоторых карт улучшений есть символы гранат (☹) или точки подвески (☹). Это улучшения оружия. Все фигурки отряда с таким улучшением могут использовать их при атаке врага.



ДЕЙСТВИЯ КАРТЫ ВНЕ ОЧЕРЕДИ

На некоторых картах улучшений указаны действия карты вне очереди, перед которыми идёт соответствующий символ (⏩). Чтобы выполнить действие карты вне очереди, отряд применяет эффект, описанный после символа ⏩. Все действия карты вне очереди можно использовать только во время активации этого отряда.



ПОВЁРНУТЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

У некоторых карт улучшений есть символ поворота (↻). Для использования такого эффекта карты игрок должен **ПОВЕРНУТЬ** карту на 90°. Игрок не может использовать повернутую карту, пока она не будет подготовлена. Если игроку предписано **ПОДГОТОВИТЬ** карту, он возвращает её

в исходное положение. Отряд может выполнить действие «восстановление», чтобы подготовить все свои повернутые карты улучшений.



ИОННЫЕ ЖЕТОНЫ

Иногда армии используют особое оружие, чтобы атаковать вражескую технику ионным зарядом и сделать её бесполезной. Из-за этого оружия техника может получать ионные жетоны. Когда отряд активируется, если у него есть ионные жетоны, он теряет столько действий, сколько у него ионных жетонов (не более 2 действий), и сбрасывает все ионные жетоны.



КОЛОДЫ СРАЖЕНИЙ

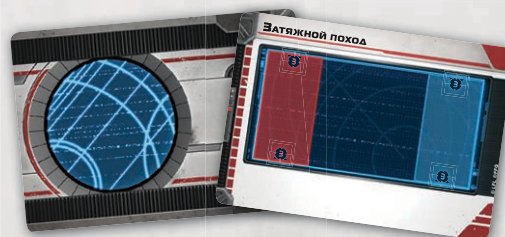
Победа в игре «Звёздные Войны: Легион» зависит от выполнения задач, приносящих победные очки, во время сражений в непредсказуемых условиях и с разной расстановкой войск. Все эти три фактора: расстановка, задачи и условия — определяются тремя колодами сражений. После подготовки поля боя возьмите 3 случайные карты из каждой колоды сражения. Затем нужно совместно сузить выбор, пока не останется по одной карте каждого вида (см. «Подготовка» на стр. 25).

Эти три карты укажут, где игроки могут размещать свои армии, в каких условиях будет проходить сражение и как в нём можно победить.

РАЗВЁРТЫВАНИЕ ВОЙСК

Опытные военачальники могут выбрать идеальное место для схватки с врагом, но хаос войны и условия задания часто вносят неразбериху даже в прекрасно составленные планы. В результате расстановка войск в разных схватках может быть самой разнообразной.

На всех картах развёртывания указаны области поля боя, на которых можно расставлять войска. Перед расставлением войск игроки должны отмерить области развёртывания, как показано на соответствующей карте, и пометить границы зон маркерами развёртывания: для этого нужно положить их в углы всех зон.



ЗАДАЧИ

Война между Галактической Империей и Альянсом за восстановление Республики ведётся в неравных условиях: повстанцы не могут побороть врагов грубой силой и потому должны вступать в бой только тогда, когда на кону стоят важные задачи. Империя, в свою очередь, знает, что одних побед в сражениях недостаточно и повстанцев нужно выслеживать и искоренять везде, где они появляются. Таким образом, простое уничтожение сил врага не является основной задачей сражений.

На всех картах задач описаны уникальные способы, которыми игроки могут завоевать победные очки в игре. В графе «Победа» описано, как можно победить в этом сражении. В некоторых картах также указаны инструкции по расстановке, которые игрокам нужно прочесть и выполнить до начала игры.



ЖЕТОНЫ ЗАДАЧ

Многие карты задач требуют, чтобы игроки положили на поле боя жетоны задач. У этих жетонов есть две стороны: «захваченная» и «незахваченная». Жетоны задач подчиняются следующим правилам.

Когда командир отряда **ЗАХВАТЫВАЕТ** жетон задачи, игрок переворачивает его «захваченной» стороной вверх и кладёт так, чтобы он соприкасался с подставкой



Захваченный жетон задачи

командира отряда. Жетон остаётся в контакте с подставкой командира отряда, когда тот передвигается по полю боя, если только командир отряда не впал в панику или не побежден.

Если командир отряда с захваченным жетоном задачи впадает в панику или побеждён, то до того как игрок уберёт или передвинет командира, жетон задачи переворачивается «незахваченной» стороной вверх и кладётся на поле так, чтобы соприкоснуться с подставкой командира отряда. Жетон остаётся на этом месте и может быть снова захвачен по обычным правилам.

Фигурки не могут перекрывать жетоны задач. Захватывать можно только незахваченные жетоны.

УСЛОВИЯ

В такой огромной и разнообразной галактике условия на поле боя никогда нельзя предсказать заранее. Необычной может быть погода, география, атмосфера и даже флора с фауной, так что ожидать можно чего угодно.

На картах условий указаны дополнительные правила, влияющие на игру. Перед началом игры оба игрока должны прочесть условия на карте.

Некоторые карты условий используют жетоны условий. Эти правила описаны на самих картах



Жетон условий



ПОДГОТОВКА

Чтобы подготовиться к стандартной партии в «Звёздные Войны: Легион», выполните следующие шаги.

- 1. Определите поле боя:** это должна быть зона на плоской поверхности, размером метр на два метра. Игроки садятся друг напротив друга у длинных сторон поля и размещают отряды, карты, жетоны приказов, шаблоны для передвижения и прочие игровые компоненты вне игровой зоны. Если есть необходимость, они назначают отрядам жетоны идентификации.
- 2. Определитесь с местностью:** важно определить эффекты местности до того, как начнётся игра. Игроки должны вкратце обсудить все элементы местности, используемой в сражении, и прийти к договорённости, какое укрытие она будет давать и какими характеристиками будет обладать.
- 3. Разместите элементы местности:** игроки совместно размещают элементы местности в согласованных местах. Если к согласию прийти не получается или не хочется, можно использовать правила «Соревновательного способа размещения элементов местности», описанные в справочнике.
- 4. Выберите цвет игроков и края:** игрок, у которого стоимость армии в очках меньше, выбирает цвет, за который будет играть: красный или синий. После этого играющий за синих выбирает один из двух длинных краёв поля и размещает свою армию рядом с этим краем. Затем играющий за красных занимает противоположный край поля боя. Если армии обоих игроков стоят в очках одинаково, определите цвет с помощью броска монетки.
- 5. Возьмите карты сражений:** перемешайте по отдельности колоды задач, развёртывания и условий. Возьмите 3 карты из каждой колоды и разложите их в 3 ряда по цветам, развернув лицом к играющему синими.

- 6. Определите детали сражения:** начиная с играющего синими, игроки по очереди выбирают один из рядов и убирают из него самую левую карту. Игрок может пропустить свою очередь убирать карту, если ему так хочется. После того как каждый игрок получил две возможности убрать карту из ряда (и либо воспользовался ими, либо пропустил свою очередь), в сражении будут использоваться самые левые карты в каждом ряду. Если в ряду были убраны две карты, оставшуюся третью карту убирать уже нельзя.
- 7. Разыграйте карты задачи и условий:** выполните все указания по подготовке на используемой карте задачи; после этого выполните все указания на используемой карте условия.
- 8. Разместите отряды:** начиная с играющего синими, игроки по очереди размещают по одному отряду из своей армии в своих областях развёртывания. Это повторяется, пока не будут размещены все отряды.
- 9. Приготовьте резерв:** поместите жетоны повреждений, подавления, паники и неисправной техники рядом с полем боя, чтобы получился резерв. Затем играющий синими берёт счётчик раундов и устанавливает его на «1». После этого начинается игра!

МЕСТНОСТЬ И ВОЗВЫШЕНИЯ

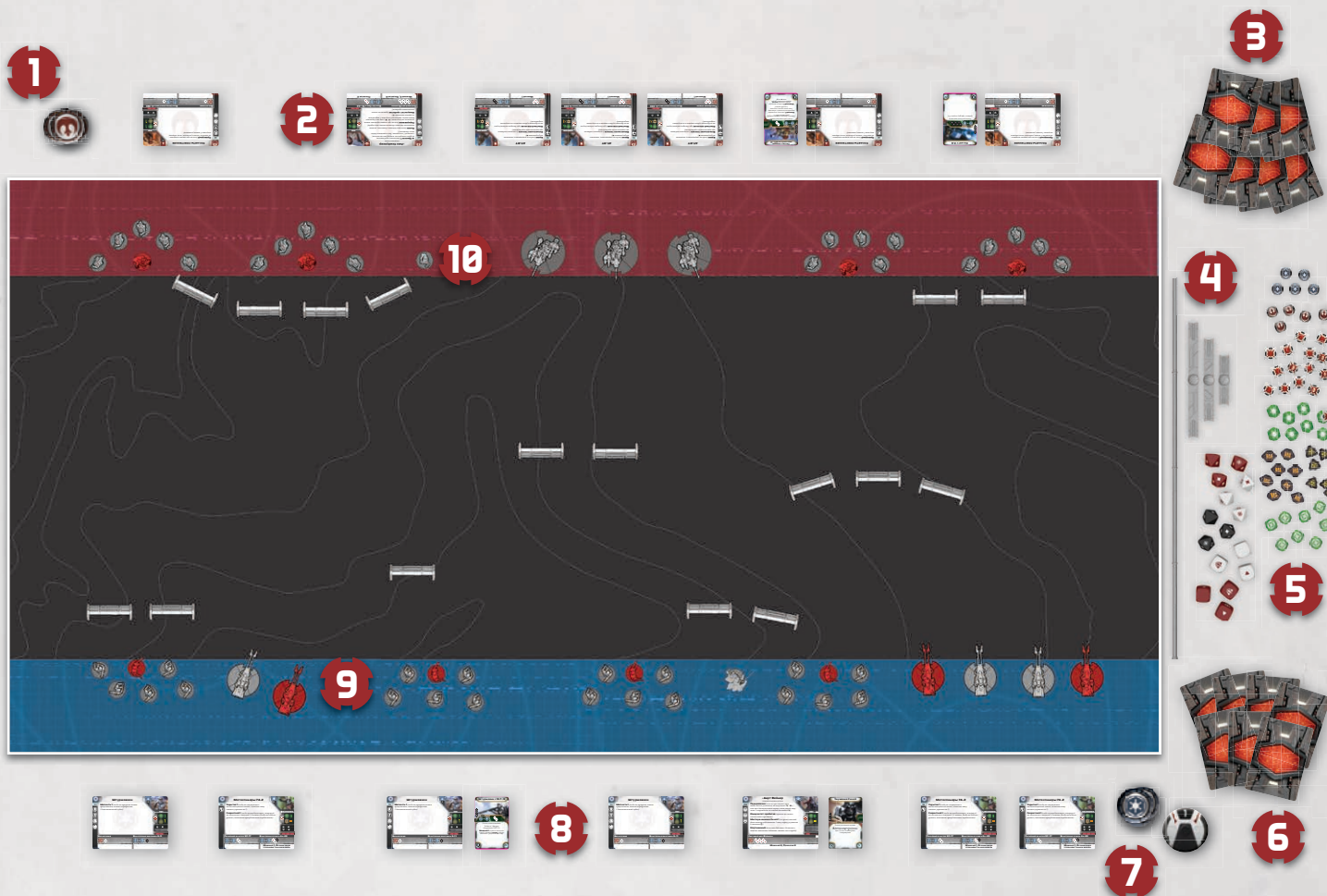
Игроки вольны использовать как входящие в состав игры, так и самодельные элементы местности. Правила по игре с самодельной местностью можно найти в электронном справочнике. Кроме того, в этом же справочнике приводятся особые правила по восхождению на вертикальные элементы местности и спуску с них. Ключевые слова «**ВЕЗДЕХОДНАЯ ТЕХНИКА**» и «**ОПЫТНЫЙ СКАЛОЛАЗ**», имеющиеся у AT-RT, предназначены как раз для игроков, использующих самодельные возвышения.

ВЫБОР ПАРАМЕТРОВ ПОЛЯ БОЯ



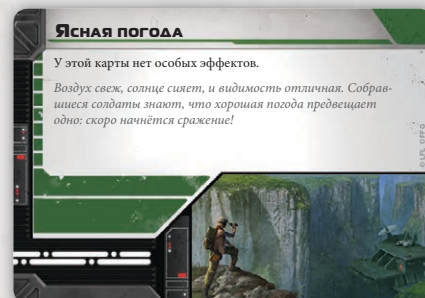
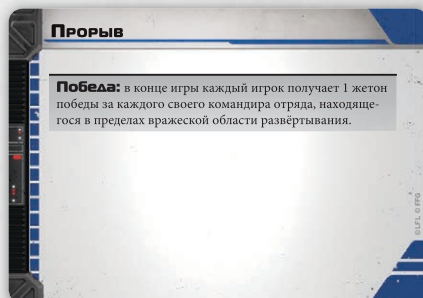
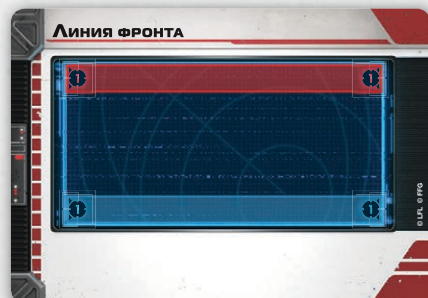
1. Играющий синими выбирает ряд карт развёртывания и убирает самую левую карту из ряда.
2. Играющий красными выбирает ряд карт условий и убирает самую левую карту из ряда.
3. Играющий синими тоже выбирает ряд карт условий и снова убирает самую левую карту из ряда.
4. Играющий красными не может убрать последнюю карту из ряда условий, поэтому он выбирает ряд карт задач и убирает самую левую карту из ряда.
5. В игре будут использоваться три самые левые оставшиеся карты.

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА СТАНДАРТНОГО СРАЖЕНИЯ



1. Жетоны приказов повстанцев
2. Отряды и карты улучшений повстанцев
3. Карты командования повстанцев на руке
4. Линейка и шаблоны для передвижения
5. Резерв и кубики
6. Карты командования имперцев на руке
7. Жетоны приказов имперцев и счётчик раундов
8. Отряды и карты улучшений имперцев
9. Отряды имперцев (фигурки)
10. Отряды повстанцев (фигурки)

КАРТЫ СРАЖЕНИЙ, ЗАДЕЙСТВОВАННЫЕ В ПАРТИИ ИЗ ПРИМЕРА ВЫШЕ



«ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЛЕГИОН» КАК ХОББИ

«Звёздные Войны: Легион» — это не просто отдельные сражения на игровом столе. Это ещё и сбор тематически объединённой красивой армии, которая позволит провести с друзьями запоминающиеся баталии. Коллекционируйте, создавайте армию, раскрашивайте фигурки — и вы получите ни с чем не сравнимый игровой опыт.

КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ

После того как вы решите, какую армию вы будете собирать (это могут быть повстанцы, имперцы, а то и обе армии сразу), у вас появится множество самых разных вариантов комплектования. Новые отряды, персонажи и улучшения помогут вам создать уникальное и разнообразное войско. Правила создания армии для индивидуальных сражений вы найдёте на стр. 22, а чтобы коллекция была хорошей, в ней должно быть множество разных отрядов, чтобы в каждой игре можно было пробовать разные комбинации и стратегии.

В поисках вдохновения при создании коллекции и армии вы не ограничены идеями из фильмов, книг, комиксов и других игр. Вы можете воссоздать войско, увиденное в фильме, а можете проявить творческий подход и придумать особую концепцию, на которой и будет основано ваше войско. Каждое дополнение к игре «Звёздные Войны: Легион» содержит множество опций, и такими готовыми наборами очень удобно расширять коллекцию.

СООБЩЕСТВО

Игры с фигурками часто требуют большего вовлечения, чем прочие виды настольных игр, в основном из-за того, что для них требуется больше места. К счастью, во многих магазинах настольных игр уже есть готовые игровые столы со смоделированной местностью. Ваш местный магазин настольных игр может стать идеальным местом для того, чтобы познакомиться с другими игроками, покрасить фигурки, чтобы ваши войска выглядели лучше всех, и даже организовать кампании и чемпионаты. У Fantasy Flight Games есть онлайн-форум для игр, и если вы хотите больше узнать об игре «Звёздные Войны: Легион», посмотрите, что пишут другие на сайте:

www.FantasyFlightGames.com/SWLegion

Естественно, в интернете есть множество других ресурсов, посвящённых тактике игры, советам по покраске и моделированию местности, а также идеям для кампаний, но помощь местного магазина и создание местного сообщества — это, чаще всего, самый эффективный способ насладиться игрой «Звёздные Войны: Легион» в полном объёме. Спросите местного продавца, как вы можете помочь организовать в магазине особое место, в котором будут собираться игроки, обсуждать тактику, делиться советами по покраске и проводить соревнования.



ОРГАНИЗОВАННАЯ ИГРА

Многие магазины предлагают интересные мероприятия по игре «Звёздные Войны: Легион» в рамках нашей программы Organized Play. Каким бы ни был уровень вашей подготовки, там будут игры для всех категорий игроков. Принимая участие в таких событиях, вы встретите единомышленников, продемонстрируете свои покрашенные фигурки и проверите свою тактическую подготовленность на всех этапах, начиная от казуальных игр и заканчивая сложными турнирами. Лучшие игроки смогут попасть на наши чемпионаты, финал которых каждый год проводится на всемирном чемпионате в головном офисе FFG, в Розвилле, штат Миннесота! Вы можете ознакомиться с программой Organized Play и тем, как убедить продавца в вашем городе поучаствовать в ней, на сайте:

www.FantasyFlightGames.com/SWLegion/OP

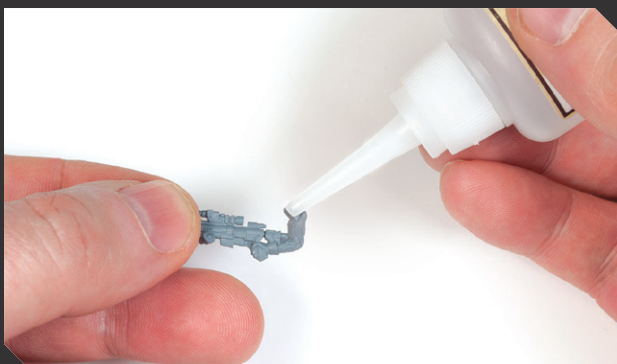
СБОРКА ФИГУРОК



Фигурки из базового набора разложены по отдельным пакетам, каждый пакет соответствует своей позе. Советуем собирать фигурки по одной позе за раз, чтобы компоненты не перемешались, так как конфигурации рук и тел строго индивидуальны. Подставки разделите на серые и красные. Фигурки имперцев устанавливаются на серые подставки, а фигурки повстанцев — на красные.



После этого при помощи модельного ножа зачистите все компоненты от швов и излишков материала, оставшихся после литья. Лучше всего пластик резать острым лезвием. Пройдитесь ножом вдоль шва, удаляя лишние наплывы. Берегите пальцы и в целях безопасности направляйте лезвие от себя.



Примерьте отдельные компоненты, прежде чем приклеивать их. При необходимости подрежьте в нужных местах. Поместите каплю суперклея на компонент, который вы хотите приклеить.



Соедините компоненты и подержите их в прижатом положении примерно десять секунд. Приклейте фигурку к подставке и отложите в сторону, чтобы клей просох.



Если какой-либо компонент изогнулся, его можно исправить горячей водой. Просто погрузите этот компонент в горячую воду на десять секунд.



Достаньте его из воды и выпрямите нужное место пальцами. Остывая, пластик примет новую форму. При этом полезно иметь под рукой чашку с холодной водой, в которую можно класть исправленные компоненты. Это ускорит процесс остывания.

ПОДГОТОВКА ФИГУРОК К ПОКРАСКЕ



Для улучшения внешнего вида фигурок можно нанести на подставку текстуру, чтобы изобразить «землю», на которой стоит фигурка. Если подставку оформить в первую очередь, то последующая грунтовка закрепит материал подставки и позже её проще будет покрасить. Нанесите на подставку кистью слой ПВА, а после опустите подставку в неглубокий контейнер, заполненный материалом для оформления. Для этого отлично подходит смесь песка и крохотных камней.



Прежде чем красить фигурку, её нужно загрунтовать, чтобы краска лучше ложилась и дольше держалась. При выборе грунтовки используйте матовую. Глянцевые и атласные грунтовки использовать не рекомендуется. Приготовьте место для покраски (с задником) и нанесите грунтовку на фигурку, держа спрей на расстоянии примерно 25 сантиметров. Когда фигурка высохнет, положите её, чтобы окрасить пропущенные места. Повторяйте, пока вся фигурка не будет покрыта тонким и ровным слоем грунтовки.

ПОКРАСКА ФИГУРОК

Перспектива покраски фигурок может испугать непосвящённых. К счастью, в интернете есть множество ресурсов, рассказывающих о краске, техниках и самом процессе покраски, которые помогут вам справиться. Обучающие видеоматериалы и документы вам очень пригодятся, но лучший способ ознакомиться с процессом — это попросить совета у опытного мастера в магазине настольных игр. Предложите владельцу магазина организовать регулярные встречи игроков, на которых они смогут заняться покраской фигурок и поделиться опытом в этом деле. Это интересный способ узнать больше о покраске и подготовить фигурки к игре.

На фотографии ниже показан стандартный подход, которого многие придерживаются при покраске своих фигурок.

Процесс начинается с грунтовки, после чего наносится базовый слой акриловой краски. Затем используется проливка для выделения углублений, после чего следует высветление для увеличения контрастности. Затем покрасьте подставку и исправьте все ошибки, которые могли быть допущены в процессе. В конце наносятся финальные штрихи, чтобы фигурка смотрелась поистине великолепно.

Неважно, хотите ли вы добиться покраски «как в фильме» или придумать свою собственную расцветку, в интернете есть множество ресурсов, на которых вы найдёте подходящие для ваших целей справочные материалы. Можете публиковать ваш процесс покраски на форуме Fantasy Flight Games, где ваши единомышленники поделятся с вами идеями, подсказками и техниками.



Грунтовка



Базовый цвет



Проливка



Высветление



Детализация

МОДЕЛИРОВАНИЕ МЕСТНОСТИ

Играть в «Звёздные Войны: Легион» будет гораздо интереснее, если добавить в неё элементы местности. С ними ваша игра будет смотреться визуально эффектнее, а также в неё добавится дополнительная сюжетная составляющая.

Элементы местности можно создать самому из таких материалов как древесина, вспененные листы EVA и наборы для железнодорожного моделизма. Многие можно найти в магазинах для ремонта, хобби и творчества. Поиск в интернете даст множество инструкций и советов, с чего можно начать изготовление поля боя своей мечты.

Есть множество готовых вариантов местности из пластика или разрезанной лазером фанеры. Ниже вы можете ознакомиться с примерами того, какая местность обычно используется в играх с фигурками, и советами, с чего можно начать.



Баррикады и невысокие препятствия дадут фигуркам области надёжного укрытия. В дополнение к баррикадам из базового набора вы можете сделать из обычных материалов невысокие препятствия, такие как поваленные деревья и низкие каменные стены.



Местность с деревьями, как в примере выше, можно сделать из тонкого картона и игрушечных деревьев, которые входят в наборы для железнодорожного моделизма. Если деревья будут отделяться от подставки, это облегчит расстановку фигурок.



Природные объекты, такие как скальные породы, можно сделать из сосновой коры, пеноматериалов, гипскартона и песка.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЗДАНИЙ В ПУСТЫНЕ



Это пустынное здание сделано из пеноматериала (строительной пены) и твёрдого картона, склеенных термоклеем. С пеноматериалами легко работать, они недорогие и легко режутся. Вырезав стены, склейте их между собой и покройте текстурой из краски и шпаклёвки. Здания будут выглядеть так, как будто сделаны из кирпича или обожжённой глины. После нанесения текстуры и добавления деталей здание готово к покраске.



При покраске изделия из пеноматериала стоит закрыть открытые участки, если будете использовать грунтровку из баллончика. Краски в баллонах могут растворить пеноматериал и повредить изделие. Либо грунтуйте здание кисточкой и акриловой краской, либо покройте открытые участки пеноматериала клеем ПВА или другим защитным покрытием.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

FANTASY FLIGHT GAMES

Разработчик: Алекс Дэви

Развитие: Люк Эдди

Текст правил: Адам Бейкер

Продюсер: Деррик Фукс

Редактура и корректура: Отем Колье и Тина Фокс

Менеджер отдела разработки: Джон Шаффер

Графическое оформление: Эван Симоне, Брайан Шомбург

Оформление обложки: Алекс Ким

Художники-иллюстраторы: Джейкоб Атьенса, Мэтт Брэдбери, Райан Валле, Марк Мольнар, Влад Ричеан, Тони Фоти, Насрул Хаким и Лукаш Яскульский

Арт-директоры: Кристал Чанг и Энди Кристенсен

Лепка: Бексли Андраджак, Роберт Брэнтсиг, Кори Девор и Давид Феррейра

Координатор лепки: Никлас Норман

Ведущий арт-директор: Мелисса Шетлер

Покрас фигурок: Бексли Андраджак, Мерседес Офейм, Тим Фландерс и Джон Шаффер

Фотограф: Райан Томпсон

Контроль качества: Зак Тевалтомас

Главный руководитель проекта: Джон Франц-Вихлач

Главный менеджер разработки: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Креативный директор: Эндрю Наваро

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Алексей Белов

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Великсар, Дмитрий Ворон

Корректор: Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Редакция благодарит Александра Пономарева за помощь в подготовке игры к изданию.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



ASMODEE NORTH AMERICA

Координатор лицензирования: Шерри Аниси

Менеджер лицензирования: Саймон Эллиот

Руководство производством: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

LUCASFILM LIMITED

Утверждение лицензий: Брайен Мертен

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Брэд Беттгер, Алекс Бирт, Эндрю Браун, Джоэл Бриггер, Иосия Бюркхардсмейер, Дэниел Кэссласи, Федерико Каштелу, Лахлан Конли, Ян Кросс, Шон Дэрби, Андреа Делл'Аньезе, Майк Деннис, Джеймс Доудалл, Джулия Фэта, Линдси Ферранте, Майк Ферранте, Брук Флюгар-Ливитт, Джарен Фосс, Трэвис Фосс, Джейсон Геммел, Дэн Гроте, Оскар Гроте, Иэн Хамп, Джеспер Хиллс, Кори Хайнс-Серния, Харви Джаррелл, Крис Ланглэнд, Грег Ларсон, Дэвид Лайт, Дэниел Лупо, Дэниел Махони, Эрик Миллер, Райли Маллинз, Мэтью Нотт, Спенсер Палмер, Эндрю Патисон, Шон Пёшл, Дэниел Поппе, Джаред Портер, Джеймс Рейо, Дэвид Робисон, Энтони Росси, Чак Седор, Даррон Тонг, Дэн Топчевски, Шон Вайда, Райан Фогт, Крис Уилер и Келли Юхас

Особая благодарность Мэтрим Шарльбуа, Нику Кингери, Райану МакКлэнахану и Эйджею Свонсону!

© & ™ Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.



starwars.ru



КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

ИГРОВОЙ РАУНД

Игра состоит из шести раундов. Каждый раунд состоит из трёх фаз.

ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

Игроки выполняют следующие шаги.

1. **Выберите карту командования:** каждый игрок тайно выбирает карту командования на руке и кладёт её на стол взакрытую. После этого оба игрока одновременно раскрывают эти карты.
2. **Определите инициативу:** игрок, на карте которого меньше кружков, получает инициативу. Если на обеих картах одинаковое число кружков, то игрок, у которого находится счётчик раундов, бросает красный кубик защиты. Если выпадет «блок» (♥), то инициатива будет у этого игрока. Иначе инициатива будет у его соперника.
3. **Отдайте приказы:** каждый игрок, начиная с обладателя инициативы, выбирает дружественного военачальника и отдаёт от его лица приказы. Приказы отдаются подходящим отрядам, количество и вид которых указаны на карте командования.

ФАЗА АКТИВАЦИИ

Начиная с игрока, обладающего инициативой, игроки по очереди делают ходы, активируя по одному из своих неактивированных отрядов.

1. **Выберите отряд:** игрок либо выбирает отряд с жетоном приказа, лежащим в открытую, либо берёт случайный жетон приказа из пула приказов и выбирает отряд с совпадающей категорией, у которого до сих пор нет лежащего в открытую жетона приказа.
2. **Активируйте отряд:** игрок активирует выбранный отряд, выполняет бросок, для того чтобы убрать подавление, и делает проверку на панику. Затем выполняет не более 2 действий, а также любое число действий вне очереди.
3. **Поместите жетон приказа:** игрок кладёт жетон только что разыгранного приказа взакрытую на поле боя рядом с командиром этого отряда.

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

Игроки обновляют поле боя, выполняя следующие шаги.

1. **Уберите жетоны:** игроки убирают с поля боя жетоны прицеливания и уклонения, возвращают жетоны приказов на соответствующие карты отрядов и убирают 1 жетон подавления с каждого отряда.
2. **Назначьте нового военачальника:** если все военачальники игрока побеждены, нужно назначить нового военачальника из числа командиров отрядов солдат.
3. **Передайте счётчик раундов:** игрок, у которого находится счётчик раундов, переводит его на следующее деление и передаёт счётчик сопернику.

ВЫПОЛНЕНИЕ АТАКИ

1. **Объявите защищающегося:** атакующий игрок выбирает один вражеский отряд, который он хочет атаковать, и замеряет расстояние до него; теперь этот вражеский отряд будет защищающимся.
2. **Соберите пул атаки:** каждая фигурка в атакующем отряде, от которой можно провести линию обзора до защищающегося, может добавить 1 подходящее оружие в пул атаки.
3. **Объявите дополнительных защищающихся:** если осталось оружие, ещё не добавленное в пул атаки, игрок может повторить шаги 1–2, формируя отдельные пулы атаки с новым оружием.
4. **Бросьте кубики атаки:** выберите пул атаки и бросьте кубики. Если допустимо, перебросьте кубики и замените результаты «перегрузка в атаке».
5. **Используйте уклонение и укрытие:** примените эффекты жетонов уклонения и укрытия, чтобы отменить результаты «попадание» (★).
6. **Модифицируйте кубики атаки:** используйте эффекты, модифицирующие кубики атаки.
7. **Бросьте кубики защиты:** за каждый символ попадания (★) и критического попадания (⚡) бросьте кубик защиты, указанный на карте защищающегося.
8. **Модифицируйте кубики защиты:** примените эффекты, модифицирующие кубики защиты.
9. **Сравните результаты:** атакующий подсчитывает число результатов «попадание» (★) и «критическое попадание» (⚡), а защищающийся — число результатов «блок» (♥). Результат защищающегося вычитает из результата атакующего. Защищающийся получает количество повреждений, равное разности результатов.
10. **Перейдите к дополнительному пулу атаки:** если атакующий заявлял несколько защищающихся, он повторяет шаги 4–9, выбирая новые пулы атаки.

НЕИСПРАВНАЯ ТЕХНИКА

После того как фигурка техники получает количество повреждений, равное её запасу прочности, её игрок бросает красный защитный кубик.

- Если выпал «блок» (♥), фигурка **ТЕРЯЕТ УПРАВЛЕНИЕ** и получает соответствующий жетон. Когда игрок активирует отряд с жетоном потери управления, он бросает белый кубик защиты. Если выпадет пустая грань, эта техника в текущей активации выполняет на 1 действие меньше.
- Если выпала пустая грань, у фигурки появляется **НЕИСПРАВНОСТЬ ХОДОВОЙ ЧАСТИ** и она получает соответствующий жетон. Отряд с неисправной ходовой частью не может выполнять задний ход и должен тратить 2 действия, чтобы выполнить 1 передвижение.
- Если выпала «перегрузка в защите» (⚡), одно оружие фигурки уничтожено. Соперник игрока выбирает оружие и кладёт жетон **УНИЧТОЖЕННОГО ОРУЖИЯ** на соответствующую карту; больше это оружие использовать нельзя.