

# STAR WARS DESTINY

## КОЛЛЕКЦИОННАЯ ИГРА

В настольной игре *Star Wars: Destiny* вы поведёте в бой любимых персонажей саги Звёздные Войны и сразитесь за судьбу Галактики. Бросайте игральные кубики, чтобы определить, какой урон нанесут сопернику ваши карты. Персонажи будут сражаться до тех пор, пока одна из сторон не падёт под натиском другой.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

**1** Найдите в колоде **карты персонажей** и выложите их перед собой вместе с соответствующими кубиками. В этом наборе две карты персонажей: Кайло Рен и штурмовик Первого Ордена. К ним прилагаются **2 кубика Кайло** и **1 кубик штурмовика**. В стартовом наборе «Рей» вы найдёте карты Рей и Финна с соответствующими кубиками. Остальные кубики отложите в сторону.



ПЕРСОНАЖИ

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



ПОЛЕ БОЯ

ПАМЯТКА

### ВАЖНО! ПОДГОТОВЛЕННЫЕ И ПОВЕРНУТЫЕ КАРТЫ

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



ПОДГОТОВЛЕННАЯ КАРТА

ПОВЕРНУТАЯ КАРТА

**3** Сложите одинаковые жетоны (урон, щиты и ресурсы) в три отдельные стопки. Затем возьмите 2 ресурса и положите их перед собой.



УРОН

ЩИТЫ

РЕСУРСЫ

**4** Бросьте ваши кубики персонажей и сложите выпавшие значения (белые цифры). Игрок с наибольшей суммой значений выбирает, на каком поле боя сражаться. Если суммы совпали, бросьте кубики снова. Игрок, на чьём поле боя будет происходить сражение, **контролирует** это поле боя и кладёт его рядом со своей колодой. Его соперник убирает свою карту поля боя из игры, а его **персонажи получают 2 щита** (игрок сам решает, как распределить эти щиты между персонажами). После броска кубиков положите их на соответствующие карты.



СУММА: 2

СУММА: 3

Пример: играющий за Рей и Финна выбросил на кубиках 3, а его соперник — 2. Первый игрок выбирает, на каком поле боя будет происходить сражение.

### ХОД ИГРЫ

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

Ниже приведён список доступных действий (детально расписаны позже):

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

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

### ФАЗА ПЕРЕГРУППИРОВКИ

Во время фазы перегруппировки оба игрока выполняют следующие шаги:

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

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

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Вы выигрываете, если:

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

### ВАЖНО! ЦВЕТА КАРТ

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

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

Чтобы использовать некоторые карты, у вас на столе должен быть выложен хотя бы один персонаж определённого цвета.



КРАСНАЯ КАРТА

### ДЕЙСТВИЯ

#### СЫГРАТЬ КАРТУ С РУКИ

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



СОБЫТИЕ

УЛУЧШЕНИЕ (С КУБИКОМ)

ПОДДЕРЖКА (С КУБИКОМ)

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

У персонажа может быть **не больше трёх улучшений**. Разыграв улучшение, вы можете заменить одно из уже прикрепленных к персонажу улучшений. При замене вы оплачиваете **разницу** в стоимости двух улучшений. Сбросьте заменённое улучшение.

- ▶ **Сыграть поддержку:** выложите карту поддержки рядом с вашими персонажами (не прикрепляя её к ним). Карты поддержки не сбрасываются и используются многократно. К некоторым картам поддержки также прилагается кубик. Положите соответствующий кубик на карту поддержки.

### ВАЖНО! РЕСУРСЫ И СТОИМОСТЬ

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



СТОИМОСТЬ В РЕСУРСАХ

## ДЕЙСТВИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

### АКТИВИРОВАТЬ КАРТУ ПЕРСОНАЖА ИЛИ ПОДДЕРЖКИ

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



### ПРИМЕНИТЬ РЕЗУЛЬТАТ ВАШИХ КУБИКОВ

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

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

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

#### СИМВОЛЫ НА КУБИКАХ

- Ближний урон:** нанесите урон любому персонажу.
- Дальний урон:** нанесите урон любому персонажу.
- Щит:** персонаж по вашему выбору получает щиты (положите на его карту жетоны щитов). У персонажа **не может** быть больше 3 щитов.
- Ресурс:** получите ресурсы.
- Диверсия:** соперник теряет ресурсы.
- Сброс:** сбросьте случайные карты с руки соперника.
- Концентрация:** переверните другие кубики из вашего пула выбранными гранями вверх.
- Особенность:** активируйте особенность, отмеченную на соответствующей карте символом 1. У граней с особенностями нет значения.
- Пустая грань:** ничего не происходит. У пустых граней нет значения.

### МОДИФИКАТОРЫ И СТОИМОСТЬ

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

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

На некоторых гранях указан символ ресурса (3) на жёлтом фоне. Чтобы применить результат такого кубика, вы должны потратить указанное количество ресурсов.

**Пример:** у вас выпало 3 X, но на грани также указана стоимость в 1 3. Чтобы нанести 3 урона, вы должны потратить 1 ресурс.

### УРОН, ШИТЫ И ПОБЕЖДЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Только один персонаж получает урон от одного кубика или кубика с модификаторами. Чтобы отслеживать урон, используйте жетоны урона (со значениями 1 и 3). Если у персонажа есть щиты, 1 щит блокирует 1 урон и жетон щита сбрасывается.

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

### СБРОСИТЬ КАРТУ, ЧТОБЫ ПЕРЕБРОСИТЬ ВАШИ КУБИКИ

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

### ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ

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

### ЗАХВАТИТЬ ПОЛЕ БОЯ

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

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

### ВАЖНО! ПАС

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

## ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

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

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

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

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

- Страж.** Прежде чем активировать персонажа с ключевым словом «Страж», можете применить против этого персонажа результат кубика из пула соперника, лежащего гранью с урон (X или 1) вверх. Затем уберите этот кубик.
- Перераспределение.** Встречается только на картах улучшений. После того как персонаж, к которому прикреплено это улучшение, побеждён, можете немедленно прикрепить это улучшение к любому другому вашему персонажу. Переложите его кубик (даже если он был в пуле) на карту нового персонажа.
- Засада.** После того как вы сыграли карту с ключевым словом «Засада», можете немедленно совершить одно дополнительное действие.

### ПОДТИПЫ

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

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Лукас Лицзингер и Кори Коничка  
Дизайнеры: Моника Хелланд, Кристофер Хош и Брайан Шомбург  
Иллюстрация на коробке: Даррен Тэн  
Арт-директоры: Зои Робинсон, Энди Кристенсен  
Контроль качества: Зак Теалтомас  
Вычитка: Адам Бейкер и Молли Гаувер  
Лицензирование: Саймон Эллиот и Аманда Гринхарт  
Производство: Меган Дуэн, Джейсон Бодуан  
Координаторы производства: Джон Бриттон, Мар-

сия Колби, Джейсон Глоу и Джоанна Уайтинг  
Исполнительный продюсер: Майка Хёрли  
Креативный директор: Эндрю Наваро  
Издатель: Кристиан Т. Петерсен  
Одобрение в Lucasfilm: Крис Голахер и Брайан Мертен  
Отдельная благодарность: Кэтрин Шен, Джейкобу Фридману, Чарли Маккэррону и всем нашим тестировщикам.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Главный редактор: Александр Киселев  
Переводчик: Евгения Некрасова  
Редактор: Валентин Матюша  
Дизайнер-верстальщик: Кристина Союзар

Корректор: Ольга Португалова  
Предпечатная подготовка: Иван Суховой  
Креативный директор: Николай Пегасов  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

## КАК СОСТАВИТЬ СВОЮ КОЛОДУ

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

### СОБЕРИТЕ СВОЮ КОМАНДУ

В левом нижнем углу карты указаны очки персонажа, а также принадлежность: герой или злодей. Вы можете набрать персонажей максимум на 30 очков. Вы должны набирать в команду либо героев, либо злодеев. Добро и зло друг с другом не уживаются...

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

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

### СОСТАВЬТЕ КОЛОДУ

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

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

### ВЫБОР ПОЛЯ БОЯ

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



FantasyFlightGames.com/SWDestiny

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games, Inc. 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. Made in China.



© 2017 Русское издание ООО «Мир Хобби». Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



starwars.ru