

**STAR WARS™**

**ЗОВНІШНЄ КІЛЬЦЕ™**



**ДОВІДНИК**

## ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ДОВІДНИКОМ

Ця книга містить точні правила гри «Зовнішнє Кільце». Перед використанням цієї книги гравці мають прочитати та зрозуміти правила з посібника «Як Грати», і вже якщо під час гри в учасників виникнуть питання, вони можуть звернутися до Довідника.

Більшу частину Довідника становить глосарій, у якому гравці можуть знайти детальні правила та роз'яснення, наведені в алфавітному порядку за темами. Також гравці можуть використовувати покажчик на звороті Довідника, щоб швидко знаходити потрібні теми в глосарії.

### Зміст

Довідник містить наступні розділи.

Глосарій.....	2–15
Додаток 1: Підготовка до гри.....	16
Додаток 2: Карти та властивості.....	17
Додаток 3: Гра на одного.....	18–19
Покажчик.....	20

## ОСНОВНІ ПРАВИЛА

Цей розділ містить основні правила, що стосуються різноманітних компонентів та концепцій гри.

### Гравці та Персонажі

Під час партії в **Зовнішнє Кільце** кожен гравець контролює персонажа.

У посібнику «Як Грати» і в Довіднику слово «гравець» стосується як людини, яка грає, так і персонажа, яким грає ця людина.

### Обмеження компонентів

Кубики, жетони пошкоджень, кредитів та мети — нескінченні. Інші компоненти обмежені їхньою фактичною кількістю в коробці.

- Якщо тобі не вистачає жетонів пошкоджень, кредитів чи мети, то можеш використати щось для заміни жетонів, які закінчились: наприклад, монети.
- Якщо тобі не вистачає кубиків, то можеш кинути усі наявні кубики і записати результат. А потім перекинути стільки кубиків, скільки не вистачало, і додати результат до записаного.
- Якщо ти мусиш взяти карти з колоди, але в колоді бракує карт, то береш стільки карт, скільки є в колоді (можливо, навіть 0).

### Золоті правила

Якщо інформація з Довідника суперечить правилам із посібника «Як Грати», роби так, як написано в Довіднику.

Якщо властивість карти суперечить Довіднику, роби так, як написано на карті. Якщо на карті і в Довіднику написано різне, але можна виконати і те, й інше, виконай обидва варіанти.

## ГЛОСАРІЙ

Цей глосарій містить детальні правила гри **Зовнішнє Кільце**.

Теми відсортовані за алфавітом. Якщо не можеш знайти потрібну тему, скористайся покажчиком на сторінці 20.

### Активи

До активів належать розшук, вантаж, екіпаж, спорядження, обладнання та халтурка, що зустрічаються на різних типах карт.

- Коли ти отримуєш актив, то розміщуєш його на планшеті гравця чи аркуші корабля у слот, що має такий самий тип, як і актив.
  - Вантаж, спорядження та обладнання на картах зустрічей розташовані внизу карти. Але написи на них догори дриг'ом, тому що ці карти потрібно розміщувати в слотах у верхній частині планшета гравця чи аркуша корабля. Розташуй такий актив під своїм планшетом чи аркушем корабля так, щоб було видно тільки частину карти з активом.
- Якщо ти отримуєш актив, але в тебе немає жодного вільного слоту відповідного типу, можеш скинути одну зі своїх карт, щоби звільнити слот.
- Ти можеш вирішити не отримувати актив і скинути його.
- Ти не можеш скидати активи у будь-який момент. Активи можна скидати, тільки якщо це дозволяють властивості, правила чи для того, щоби звільнити слот для щойно отриманого активу.

**Пов'язані теми:** Вантаж, Екіпаж, Належність, Обладнання, Розшук, Слоти, Спорядження, Халтурка

### Активний гравець

Активний гравець — це той гравець чи гравчиня, чий хід зараз відбувається. Тобто це гравець чи гравчиня, що зараз виконує свою фазу планування, фазу дій або фазу зустрічей.

**Пов'язані теми:** Хід гравця

### Банк даних

Банк даних — це колода пронумерованих карт, які мають розміщуватись у колоді послідовно. Під час гри учасники отримуватимуть вказівки розіграти карту банку даних із певним номером.

- Якщо ти мусиш розіграти карту банку даних із певним номером, знайди потрібну карту в колоді та вголос зачитай інструкції, вказані у верхньому розділі карти.
  - У колоді є різноманітні карти, що можуть вказати гравцям розіграти ефекти, перевірити вміння, або отримати активи.
- Трапляється, що декілька карт банку даних мають однаковий номер.
  - Якщо ти мусиш розіграти певний номер карти банку даних, але під цим номером є декілька карт, випадковим чином обери одну з них та розіграй її.
  - На сорочці кожної карти є певна кількість крапок, яка вказує, скільки карт під цим номером є у колоді.
  - Під час підготовки колоди банку даних візьми усі карти з одним номером, перетасуй їх та поклади у колоду на відповідне місце. Повтори це для всіх груп карт банку даних із однаковими номерами.

- Якщо карту банку даних потрібно скинути, поверни її в колоду банку даних на відповідне місце. Якщо в колоді є декілька карт із номером скинутої карти, перетасуй усі карти з цим номером та поклади на відповідне місце у колоді.
- Зауваж, що в колоді банку даних є не всі номери. Наприклад, у колоді є карта №40, але немає карти №39.

**Пов'язані теми:** Жетони контактів, Халтурка

## Бій

Бій може початися, якщо цього вимагає властивість карти або якщо ти вступаєш у бій із патрулем.

- Є два типи бою: наземний та космічний. Тип бою вказує, яке значення атаки ти використовуватимеш: свого персонажа чи корабля. Також від типу бою залежить, хто отримує пошкодження: персонаж чи корабель.
  - Якщо ти вступаєш у бій із контактом або ворогом з карти халтурки чи зустрічі, і на карті вказане значення космічного бою (☁), ти вступаєш у космічний бій. **Бій із патрулем — це завжди космічний бій.**
  - Якщо ти вступаєш у бій із контактом або ворогом з карти халтурки чи зустрічі, і на карті вказане значення наземного бою (👤), ти вступаєш у наземний бій.
  - Якщо ти вступаєш у бій із іншим гравцем, ви берете участь у наземному бою, коли знаходитесь на планеті, або у космічному бою, коли знаходитесь не на планеті (якщо в інструкціях не вказано інше).
- Якщо ти вступаєш у бій із патрулем, ти завжди вступаєш у космічний бій.
  - Якщо ти перемагаєш, то втрачаєш одну репутацію у фракції цього патруля та отримуєш винагороду, вказану на жетоні цього патруля. Потім потрібно вивести жетон патруля з гри (прибрати його з мапи) та відкрити наступний жетон патруля цієї фракції.
  - Якщо ти програєш бій із патрулем, перемісти жетон патруля на будь-який сусідній терен (за власним вибором).
- Якщо ти відкриваєш жетон контакту, який є на одній із твоїх карт розшуку, можеш вступити у бій із контактом замість того, щоб відкривати карту банку даних.
  - Якщо ти перемагаєш у бою, можеш ліквідувати або захопити жетон контакту.
  - Також ти можеш вступити у бій із членом екіпажу, якщо маєш відповідну карту розшуку (Див. «Розшук» на стор. 9).
  - Бій може початися під час відігравання карти халтурки або зустрічі. Карта може вказати тобі вступити у бій з ворогом із цієї карти. На карті буде вказано ім'я чи назву ворога, а також значення його наземного (👤) чи космічного (☁) бою.
  - Розіграй бій проти ворога з карти за звичайними правилами бою. Ворог із карти вважається атакованим, а кубики за нього кидає гравець ліворуч від тебе.
- Деякі ігрові властивості дозволяють вступати в бій проти інших гравців.
- Протягом бою активний гравець вважається нападником. Патруль, контакт, карта зустрічі, карта халтурки або гравець, проти якого нападник вступив у бій, вважається атакованим.
- Якщо відбувається бій, у якому не бере участі активний

гравець, то нападником вважається ініціатор бою.

## Як відбувається бій

Під час бою гравці виконують наступні кроки у такій послідовності:


- 1. Нападник кидає кубики:** нападник бере кількість кубиків, що дорівнює значенню атаки його персонажа чи корабля, та кидає їх.
  - Якщо це наземний бій, нападник бере кількість кубиків, що дорівнює значенню наземної атаки (👤). Якщо це космічний бій, нападник бере кількість кубиків, що дорівнює значенню космічної атаки (☁).
  - Спочатку нападник, а потім атакований, можуть використати властивості карт, які змінюють значення атаки нападника. Потім, спочатку нападник, а після нього атакований, можуть використати властивості карт, які дозволяють перекинути кубики. Один і той самий кубик можна перекидати декілька разів.
- 2. Підрахуй пошкодження, які завдав нападник:** Нападник рахує кількість пошкоджень, що випали на кубиках.
  - Кожен ✨ — це одне пошкодження, кожен ✨ — це два пошкодження.
  - Нападник та атакований можуть використати властивості, що змінюють значення на кубиках чи збільшують кількість пошкоджень. Спочатку треба розіграти властивості, які дозволяють перекинути кубики.
- 3. Атакований кидає кубики:** атакований кидає кубики та підраховує кількість пошкоджень за такими ж правилами, як у кроках 1 та 2.
  - Спочатку атакований гравець, а потім нападник можуть використати властивості карт, які змінюють значення атаки атакованого. Потім спочатку атакований гравець, а після нього нападник, можуть використати властивості карт, які дозволяють перекинути кубики. Один і той самий кубик можна перекидати декілька разів.
  - Якщо атакований — це патруль, контакт чи ворог із карти зустрічі або халтурки, кубики атакованого кидає гравець, що сидить ліворуч від нападника.
- 4. Визнач переможця:** гравець, у якого на кубиках випало більше пошкоджень, стає переможцем. Його супротивник програє бій.
  - Якщо обидва учасники викинули однакову кількість пошкоджень, перемагає нападник.
  - Ефекти перемоги чи програшу залежать від того, через що почався бій. Деякі бої принесуть гравцям винагороду чи репутацію, інші — не принесуть нічого.
  - Ефект від перемоги розігрується перед кроком 5. Це означає, що гравець може перемогти у бою, але його все одно спіткає невдача.
- 5. Отримай пошкодження:** нападник і атакований отримують стільки пошкоджень, скільки викинув опонент.
  - Якщо це був наземний бій, пошкодження отримує персонаж.
  - Якщо це був космічний бій, пошкодження отримує корабель.
  - Якщо атакованим був патруль, контакт або ворог з карти, він не отримує пошкоджень. Такий атакований може тільки перемогти або програти у бою.

- Деякі властивості можуть **додавати** та **перевертати** кубики або **скасовувати** результат бою. Ці властивості детально описані в «Додатку 2: Карти та властивості» на стор. 17.

**Пов'язані теми:** Кораблі, Кубики, Патрулі, Персонажі, Пошкодження, Розшук, Терени

## Вантаж

Вантаж — це актив, який ти можеш доставити на певну планету, щоб отримати за це винагороду.

- Зазвичай гравці отримують вантаж, купуючи його в  колоді ринку. Проте деякі персонажі починають гру з вантажем.
- Коли отримувеш вантаж, розмісти його у вільний слот «Вантаж» на своєму планшеті корабля.
  - Ти можеш скинути карту зі слоту «Вантаж», щоб звільнити слот для щойно отриманої карти вантажу. Якщо ти купуєш карту під час дії Ринок, можеш зробити обмін скинутої карти на нову.
- Якщо ти перебуваєш на планеті, вказаній у «Пункті призначення» вантажу, можеш доставити цей вантаж, виконавши дію доставки. Потім ти отримувеш «Винагороду», вказану на карті доставленого вантажу.
- Кожна карта вантажу на ринку має вартість, яка вказує, скільки кредитів потрібно заплатити, щоб придбати цю карту, або скільки коштуватиме ця карта при обміні.
- Ти не можеш придбати вантаж, якщо перебуваєш на планеті, що вказана у пункті призначення цього вантажу. На кожній карті вантажу є нагадування про це правило.
- Деякі вантажі належать до **протизаконних**. Зазвичай на таких картах вказано, що гравець має кинути кубик під час доставки, та, в залежності від результату на кубіку, або доставити вантаж як зазвичай, або розіграти карту банку даних №1.

**Пов'язані теми:** Активи, Доставка, Кубики, Належність, Ринок, Скинути

## Вивести з гри

Див. «Скинути» на стор. 12.

## Вирвище

Вирвище — унікальний терен на мапі, що заважатиме тобі пересуватися.

- Якщо під час руху ти стаєш на Вирвище, твоя фаза планування одразу ж завершується і ти переходиш до виконання фази дій.
- Якщо якась властивість дозволяє тобі ще раз порухатися чи пересуватися не під час фази планування, ти все одно мусиш зупинитися, щойно станеш на Вирвище. Проте якщо ти починаєш цей рух, знаходячись у Вирвищі, можеш вільно рухатися, як зазвичай.
- Якщо, знаходячись у Вирвищі, ти відкриваєш карту зустрічі, то береш її з колоди Кессель/Вирвище. Карти зустрічі Вирвища завжди дають шанс зробити другий хід поспіль.
- Карти зустрічі Вирвища можуть дати тобі додатковий хід. Якщо ти отримувеш додатковий хід, виконай ще один хід (фазу планування, дій та зустрічей) одразу після того, як завершиш виконувати поточний хід.
  - Ти можеш виконати тільки 2 ходи поспіль. Якщо під час додаткового ходу ти отримаєш ще один додатковий хід, тобі доведеться його проігнорувати.

- Патрулі можуть проходити крізь Вирвище, не зупиняючись.
- Вирвище не вважається навігаційною точкою. Якщо властивість вказує на гравців у навігаційних точках, це не стосується гравців у Вирвищі.



**Пов'язані теми:** Рух, Сусідні, Терени, Фаза зустрічей

## Гатунок

Див. «Жетони контактів» на стор. 5.


## Доставка

Під час фази дій активний гравець може виконати доставку, щоб доставити вантаж чи втікача на відповідну планету.

- Якщо ти знаходишся на планеті, яка вказана в «Пункті призначення» твого вантажу, можеш доставити цей вантаж, виконавши доставку. Ти отримувеш винагороду, вказану на карті вантажу, і скидаєш цю карту.
  - Якщо ти хочеш доставити **протизаконний** вантаж, кинь кубик перед тим, як зможеш виконати доставку. Якщо випаде хіт () , ти доставляєш вантаж та отримувеш винагороду. Якщо випаде будь-яке інше значення, в тому числі і крит () , ти мусиш розіграти карту банку даних №1 замість того, щоб доставити вантаж як зазвичай.
- Якщо у тебе є захоплений утікач і ти знаходишся на планеті, вказаній на карті розшуку цього контакту, можеш доставити втікача, виконавши доставку. В такому разі ти отримувеш «Винагороду за захоплення», а потім **выводиш з гри** карту розшуку та відповідний жетон контакту.
- Ти можеш доставити будь-яку кількість вантажів та втікачів під час однієї доставки. В такому разі самостійно обери, у якій послідовності доставляти вантажі та втікачів.
  - Якщо ефекти доставки будь-якого активу змушують тебе завершити хід, ти більше не можеш доставляти активи під час цього ходу.
- Якщо ти отримувеш вантаж або захоплюєш утікача під час своєї фази зустрічей, ти не можеш одразу ж виконати доставку, навіть якщо знаходишся на планеті з Місця Призначення. Дочекайся своєї фази дій.

**Пов'язані теми:** Вантаж, Розшук, Хід гравця

## Дроїди

Деякі карти персонажів та екіпажу мають позначку дроїда ().

Ця позначка не має жодних ефектів, проте на неї можуть посылатися різноманітні властивості.

**Пов'язані теми:** Екіпаж, Персонажі

## Екіпаж

Екіпаж — це актив, який надає тобі додаткові навички та властивості.

- Зазвичай гравці отримують членів екіпажу, відкриваючи жетони контактів.
- Коли ти отримувеш члена екіпажу, поклади його у вільний слот «Екіпаж» на своєму аркуші корабля.
  - Можеш скинути карту зі слоту «Екіпаж», щоб звільнити його для щойно отриманого члена екіпажу.
  - Коли отримувеш карту екіпажу, можеш скинути її замість того, щоб класти у слот «Екіпаж».
- Якщо ти скидаєш актив екіпажу зі свого аркуша корабля, поверни карту у відповідну колоду. Якщо член екіпажу мав

жетон контакту, поклади цей жетон горілиць на найближчу до тебе планету з вільною позначкою для контактів (ігноруючи ґатунок).

- Якщо декілька планет із вільними позначками для контактів є найближчими до тебе, обери на власний розсуд, на яку з них покласти жетон.
- Поки у тебе є актив екіпажу, ти отримувеш усі навички, вказані на карті цього активу. Коли ти скидаєш актив екіпажу, ти втрачаєш навички, вказані на карті цього активу.
  - Якщо якась властивість вимагає у тебе мати навичку, це означає, що потрібна навичка хоча б один раз має бути вказана на карті твого персонажа, чи на одній із карт твого екіпажу.
- Члени твого екіпажу перебувають у тому самому терені, що й ти.
  - Якщо ти знаходишся в одному терені з іншими гравцями, твої члени екіпажу також знаходяться в одному терені з ними.

**Пов'язані теми:** Активи, Банк даних, Жетони контактів, Навички, Перевірка майстерності, Розшук, Скинуги

## Жетони контактів

Жетони контактів відображають персонажів, яких можна зустріти, подорожуючи галактикою.

- На початку гри всі жетони повинні лежати на мапі долілиць.
- Кожен жетон контакту має номер на лицьовій стороні. Цей номер відповідає номеру карти банку даних. Коли ти відкриваєш контакт під час фази зустрічей, візьми та розіграй карту банку даних, номер якої вказано на щойно відкритому жетоні.
  - Якщо ти відкриваєш контакт, жетон якого лежить долілиць, переверни цей жетон горілиць.
  - Якщо ти маєш відповідну карту розшуку, можеш вступити в бій із утікачем (контактом, що вказаний на карті розшуку), замість того, щоб відкривати карту банку даних цього контакту.
- Кожен жетон контакту має **ґатунок**, що визначається крапками певного кольору. Також ґатунок вказано на картах розшуку та відповідних позначках на мапі, куди жетони виставляються на початку гри.
  - Під час підготовки до гри жетони контактів кладуться на мапу, на позначки відповідного ґатунку (з такою самою кількістю та кольором крапок) біля планет.
  - Ґатунок жетона не вказує на силу чи властивості контакту. Використовуй ґатунок, щоб полегшити пошук утікачів зі своїх карт розшуку.
  - Якщо ігрові ефекти дозволяють покласти або перекласти жетон контакту на планету, його можна покласти на будь-яку вільну позначку для жетонів біля цієї планети. У такому разі позначка і жетон можуть мати різний ґатунок. Якщо на карті не вказано інше, жетон контакту залишається в тому ж положенні (горілиць або долілиць), у якому був до переміщення.
- Якщо жетон контакту лежить на мапі горілиць, будь-який гравець може у будь-який час подивитися карту банку даних із відповідним номером.
- Якщо властивість вказує тобі «таємно подивитися на» жетон контакту, подивись на зображення на жетоні, що лежить долілиць, не показуючи його іншим гравцям. Потім

поклади жетон долілиць на ту саму позначку для жетонів на мапі, де він лежав до цього.

- Ця властивість не дозволяє тобі дивитися відповідну карту банку даних.
- Жетони контактів, що розташовані на позначках для контактів біля планети, знаходяться на планеті. Якщо ти перебуваєш на планеті, всі жетони контактів, що розташовані на тій самій планеті, знаходяться в одному терені з тобою.
- Жетон контакту, що розташований на твоїй карті Розшуку **не** знаходиться в одному терені з тобою.
- Якщо властивість вказує «поміняти місцями» два жетони контактів, треба взяти кожен із цих жетонів з мапи та покласти на позначку біля планети, де до цього лежав інший жетон із цієї пари.
  - Кожен із цих жетонів залишається в тому ж положенні (горілиць або долілиць), у якому був до переміщення.
- Деякі жетони контактів мають позначку фракції (☠️👤👤👤) та/або позначку дроїда (🤖). Ці позначки не мають ефектів, проте на них можуть посилатися інші властивості.

**Пов'язані теми:** Банк даних, Відкрити контакт, Дроїди, Розшук

## Кarti зустрічей

Кarti зустрічей пов'язані з теренами на мапі. Під час своєї фази зустрічей ти можеш взяти та розіграти карту зустрічей, що відповідає терену, в якому ти перебуваєш.

- Є багато колод, які складаються з карт зустрічей. Більшість таких колод пов'язані з парою планет, одна колода відповідає усім навігаційним точкам і одна — Кесселю та Вирвищу.
- На сорочці кожної карти зустрічей є назви теренів, яким відповідає ця карта, або напис «Навігаційна точка» (такі карти пов'язані з усіма навігаційними точками).
  - Також на сорочках є перелік винагород, які можна знайти в цій колоді.
- Лицьова сторона кожної карти зустрічей має розділи. Якщо ти на планеті (або у Вирвищі), розіграй розділ, що відповідає цій планеті (або Вирвищу). Якщо ти у навігаційній точці, розіграй розділ в залежності від того, є в цій навігаційній точці патруль, чи немає.
  - Розділ може бути поділений на секції в залежності від твоєї репутації у фракцій.
- Коли розіграєш карту зустрічей, розіграй тільки один розділ (або секцію) карти.
  - Розіграй розділ (або секцію), що відповідає ситуації у грі (де ти перебуваєш, яка в тебе репутація тощо) на момент отримання карти.
- Деякі карти зустрічей містять активи. Один або декілька розділів вказують, як отримати актив із карти.
  - У таких активів немає вартості і їх не можна використовувати для обміну.

**Пов'язані теми:** Актив, Відкрити карту зустрічей, Скинуги

## Колода особливих товарів

У колоді особливих товарів (👛) можна купити дорогі активи. Кожна придбана карта з цієї колоди додасть тобі слави у той чи інший спосіб.

- У цій колоді можна знайти різноманітні активи: вантаж, екіпаж, спорядження, халтурку чи обладнання.

- Карти цієї колоди коштують від 10,000 до 20,000 кредитів.

**Пов'язані теми:** Активи, Вантаж, Екіпаж, Обладнання, Ринок, Скинути, Слава, Спорядження, Халтурка

## Колоди ринку

Ти можеш купувати карти з шести колод ринку: розшуку (🔍), вантажу (📦), спорядження та обладнання (🛠️), халтурок (👔), особливих товарів (👉) та кораблів (🚢).

- У кожній колоді ринку завжди має бути відкрита верхня карта.
  - Якщо верхню карту купують, отримують, скидають чи замішують у колоду, відкрив нову верхню карту (переверни її горілиць).
  - Якщо ігровий ефект каже тобі перетасувати колоду ринку, після того як ти купиш чи отримаєш карту, відкрив верхню карту тільки тоді, коли перетасуєш колоду.
- Якщо ефект спонукає взяти чи відкрити певну кількість карт, то верхня відкрита карта — одна з цих карт.
- Колоди ринку містять різноманітні карти. Тому в ефектах та властивостях вказані позначки колод, а не їхні назви.
  - Коли властивість вказує, наприклад, на вантаж, то вона вказує на будь-яку карту вантажу, незалежно від того, з якої вона колоди.

**Пов'язані теми:** Активи, Вантаж, Колода особливих товарів, Кораблі, Обладнання, Ринок, Розшук, Спорядження, Халтурка

## Кораблі

Кожен гравець починає гру зі стартовим кораблем.

- Значення гіперприводу (🚀) вказує, скільки теренів ти можеш подолати під час руху у своїй фазі планування.
- Значення атаки корабля (👊) вказує, скільки кубиків ти кидатимеш під час космічного бою.
- Значення броні (🛡️) вказує, скільки жетонів пошкоджень має бути на аркуші корабля, щоб тебе спіткала невдача.
- Кожен корабель має слоти, в які можна додавати активи. Актив можна покласти у слот, тільки якщо актив має такий самий тип, як і слот.
- У кожного корабля є ціна, яка вказує, скільки кредитів треба заплатити, щоб придбати цей корабель, або на скільки кредитів цей корабель зменшить ціну іншого корабля під час обміну.
- Новий корабель можна купити у 🚢 колоді ринку. Під час придбання корабля ти мусиш обміняти на нього свій старий корабель, навіть якщо вартість старого корабля дорівнює нулю.
- Коли купуєш корабель, виведи його карту ринку з гри (це вказано на самій карті). Потім заміни аркуш старого корабля на аркуш щойно придбаного корабля.
  - Скинь усі жетони пошкодження з корабля.
  - Поклади старий корабель до інших невикористаних аркушів кораблів. Якщо у старого корабля була карта ринку, її не потрібно повертати у колоду.
  - Якщо у щойно придбаного корабля недостатньо слотів, щоб розмістити всі активи з попереднього корабля, заповни слоти нового корабля активами відповідного типу на власний розсуд. Скинь усі активи, що не вмістилися.
- Можеш у будь-який час переглядати всі невикористані

аркуші кораблів.

- Усі кораблі, які можна купити на ринку, мають мету, котра вказана на аркуші корабля.
  - Якщо ти мусиш виконати дії для досягнення мети корабля (наприклад, перемогти 2 патрулі), їх треба виконати саме на цьому кораблі. Будь-який прогрес у досягненні мети корабля до придбання самого корабля ігнорується.
  - Якщо для досягнення мети мають виконуватися певні умови (наприклад, у тебе має бути карта обладнання), то не важливо, як і коли ці умови були виконані, головне, щоб ці умови все ще виконувалися на момент досягнення мети.
- Патрулі не вважаються кораблями для ігрових властивостей.

**Пов'язані теми:** Бій, Мета, Обладнання, Пошкодження, Ринок, Рух, Слоти

## Космічний бій

Див. «Бій» на стор. 3.

## Кредити

Кредити — основна валюта у грі. Кредити представлені жетонами.

- У грі є жетони кредитів номіналом «1,000», «5,000» та «10,000».
- Коли ти отримуєш кредити, візьми жетони кредитів із запасу, комбінуючи їх так, щоб загальна сума номіналів жетонів дорівнювала сумі кредитів, які ти маєш отримати.
- Коли ти сплачуєш або втрачаєш кредити, візьми жетони кредитів свого персонажа, комбінуючи їх так, щоб загальна сума номіналів жетонів дорівнювала сумі кредитів, які ти мусиш сплатити або втратити, та поверни їх у запас.
- Ти можеш розмінити свої жетони кредитів у будь-який час, використавши запас жетонів. Поклади у запас свої жетони кредитів на будь-яку суму та візьми з запасу жетони зручного тобі номіналу на таку ж суму.
- Якщо властивість дозволяє придбати карту «зі знижкою», вона зменшує вартість цієї карти на вказану суму.
- Якщо властивість дозволяє тобі отримати карту «безкоштовно», вважається, що ти купуєш карту, але не платиш за неї кредити.
- Гравці можуть обмінюватися кредитами з активним гравцем у будь-який момент гри. Обмін не зобов'язаний бути рівноцінним — ти можеш дати іншому гравцю кредити і не отримати натомість нічого, якщо згоден на такий обмін.
  - Будь-які умови обміну, які не можна виконати миттєво, не обов'язкові до виконання.
 

*Наприклад: ти дав комусь із гравців кредити в обмін на обіцянку повернути їх із відсотками. Гравець, що отримав від тебе кредити, не зобов'язаний виконувати обіцяне.*

**Пов'язані теми:** Активний гравець, Колоди ринку, Ринок, Угода

## Кубики

Гравці кидають кубики під час бою для проходження перевірок та для розіграшу різноманітних властивостей.

- На кожному кубіку 8 граней із наступними позначками:
  - ✱ Хіт (на 3 гранях)

- ✨ Крит (на 1 грані)
- 👁 Фокус (на 2 гранях)
- Пусто (на 2 гранях)

- Крит (✨) — це **не** хіт (✨) для ігрових ефектів. Якщо властивість карти каже викинути на кубуку хіт (✨), то крит (✨) не вважається успішним результатом.
- Властивості, що посиляються на результати кубиків, використовують позначки. Коли властивість посиляється на результат із гранню без жодного символу, використовується слово «пусто».

**Пов'язані теми:** Бій, Доставка, Перевірка майстерності, Халтурка

## Майстерність

Див. «Перевірка майстерності» на стор. 9.

## Мапа

Мапа складається з шести фрагментів, на яких зображені деякі планети всесвіту *Зоряних Воєн*, та двох заглушок.

- На стор. 16 цього довідника є додаток «Підготовка». Там вказана послідовність, у якій потрібно з'єднувати фрагменти мапи для звичайної гри. Також там є інструкція для створення мапи випадковим чином.

**Пов'язані теми:** Рух, Сусідні, Терени

## Маршрути

Див. «Терени» та «Сусідні» на стор. 13.

## Мета

Кожна карта персонажа та більшість аркушів кораблів дають гравцям мету, досягнувши якої можна здобути додаткову славу та властивості.

- Кожен учасник починає гру з персональною метою, вказаною на карті персонажа.
- Кожен корабель, котрий можна придбати на ринку, має мету корабля, вказану на аркуші корабля.
  - Якщо ти мусиш виконати дії для досягнення мети корабля (наприклад, перемогти 2 патрулі), їх треба виконати саме на цьому кораблі. Будь-який прогрес у досягненні мети корабля до придбання самого корабля ігнорується.
  - Якщо для досягнення мети мають виконуватися певні умови (наприклад, у тебе має бути карта обладнання), то не важливо, як і коли ці умови були виконані, головне, щоб ці умови все ще виконувалися на момент досягнення мети.
- В описі кожної мети на карті персонажа та аркуші корабля вказано, що робити, щоб її досягти.
  - У якості винагороди за досягнення мети ти здобуваєш славу та перевертаєш карту чи аркуш іншою стороною догори.
- Коли після досягнення мети ти перевернеш карту чи аркуш іншою стороною догори, то замість мети отримаєш нову властивість, яку зможеш використовувати.
  - В описі кожної властивості зазначено, як і коли її можна застосовувати.
- Ти можеш класти жетони мети на карту персонажа чи аркуш корабля, щоб було видно прогрес у досягненні мети.

- Щодо Доктора Афри тобі потрібно виконати умову, що завершується словами «халтурку виконано», щоб досягти прогресу у виконанні її персональної мети.

**Пов'язані теми:** Кораблі, Персонажі, Слава

## Навички

Навички вказують, наскільки успішно персонаж чи екіпаж може впоратися з тим чи іншим завданням.

- На карті кожного персонажа та члена екіпажу вказана одна чи декілька навичок.
- Якщо ти втрачаєш члена екіпажу, ти не можеш використовувати його навички.
  - Ти не можеш втратити навички, що вказані на карті твого персонажа.
- Під час гри ти проходите перевірку майстерності, щоб дізнатися, що відбуватиметься після застосування різноманітних ігрових ефектів. Саме навички спрощуватимуть тобі проходження перевірок.
  - Під час проходження перевірки майстерності в певній навичці, успішний результат залежатиме від того, скільки разів ця навичка вказана на карті персонажа та картах членів екіпажу.
- Якщо властивість вказує тобі отримати навичку, то це тимчасова навичка. Вона в тебе є тільки на час дії властивості.
  - Ти можеш отримати навіть ту навичку, яка в тебе і так уже є. Наприклад, Доктор Афри може використовувати свою властивість, щоб отримати навичку Маскування, незважаючи на те, що в неї вже є ця навичка.

**Пов'язані теми:** Екіпаж, Перевірка майстерності, Персонажі, Халтурка

## Навігаційні точки

Див. «Терени» на стор. 13.

## Наземний Бій

Див. «Бій» на стор. 3.

## Найближчі

Властивості в грі інколи посиляються на найближчого гравця, терен або компонент. Мається на увазі гравець, терен або компонент, до якого пролягає навігаційний маршрут із найменшою кількістю теренів.

- Визначати найближчого гравця, терен або компонент, треба по найкоротшому маршруту з усіх можливих.
- Деякі властивості вказують на найближчого гравця, терен або компонент як на свою ціль. Якщо декілька гравців, теренів чи компонентів є найближчими, активний гравець самостійно обирає одну ціль для властивості з найближчих гравців, теренів чи компонентів.
- Якщо патруль знаходиться в одному терені з тобою, він вважається найближчим.

**Пов'язані теми:** Патрулі, Рух, Терени

## Належність

На деяких активах у верхній частині текстового розділу жирним шрифтом вказані ключові слова (наприклад, **ПРОТИЗАКОННО**). Це належність.

Сама по собі належність не дає жодних бонусів чи штрафів.

Проте ігрові ефекти можуть посилатися на належність карт.

**Пов'язані теми:** Активи, Вантаж

## Невдача

Тебе спіткає невдача, якщо кількість пошкоджень твого персонажа досягне значення його витривалості або кількість пошкоджень твого корабля досягне значення його броні.

- Коли тебе спіткає невдача:
  - Ти втрачаєш 3,000 кредитів (або всі кредити, якщо не маєш 3,000).
  - Ти скидаєш усі свої секрети.
  - Ти кладеш жетон свого персонажа лежачи у тому ж терені, щоб відобразити, що тебе спіткала невдача.
  - Ти одразу закінчуєш виконання поточної дії або фази. На цьому твій хід завершено.
- Якщо тебе спіткала невдача, то під час наступної фази планування ти мусиш зняти усі пошкодження зі свого персонажа та корабля (не можна обирати інші варіанти). Потім і повертаєш жетон свого персонажа у звичайне положення. Більше не вважається, що тебе спіткала невдача.
- Якщо тебе спіткала невдача, але ти знімаєш пошкодження і на карті твого персонажа менше пошкоджень, ніж його витривалість, та на аркуші корабля менше пошкоджень, ніж його броня, то більше не вважається, що тебе спіткала невдача. Поверни жетон свого персонажа у звичайне положення.
- Якщо тебе спіткала невдача під час виконання халтурки, то халтурку не виконано. Збережи карту халтурки. Можеш спробувати впоратися з халтуркою під час своїх наступних ходів.
- Гравців, яких спіткала невдача, не можна атакувати.
  - Якщо інший гравець має карту розшуку з членом твого екіпажу, а тебе спіткала невдача, він може вступити в бій із членом екіпажу. Ти не можеш захищати свого члена екіпажу, поки вважається, що тебе спіткала невдача.
- Якщо ти перемагаєш у бою і в тому ж бою отримуєш достатньо пошкоджень, щоб зазнати невдачі, ти все одно отримуєш винагороду за перемогу у бою.

**Пов'язані теми:** Бій, Кредити, Пошкодження, Секрети

## Обладнання

Обладнання — це актив, що додає кораблям різноманітні властивості.

- Зазвичай ти отримуватимеш обладнання, купуючи його у колоді ринку.
- Отримавши обладнання, ти мусиш розмістити його в пустому слоті «Обладнання» свого аркуша корабля.
  - Ти можеш скинути карту зі слоту «Обладнання», щоб звільнити місце для щойно отриманої карти обладнання. Якщо ти купиєш обладнання на ринку, можеш виконати обмін старого обладнання на нове.
- Кожна карта обладнання має вартість. Вартість вказує, скільки потрібно заплатити кредитів, щоб її купити, або на скільки кредитів ця карта знизить вартість іншої карти під час обміну.

**Пов'язані теми:** Активи, Кораблі, Ринок, Скинути

## Патрулі

Патрулі — це бойові кораблі різних фракцій, які будуть допомагати або шкодити гравцям протягом гри.

- Патрулі не вважаються кораблями для ігрових властивостей.
- Фракція патруля (☹, ☹, ☹, ☹) вказана на обидвох сторонах його жетона.
  - Багато властивостей та ігрових ефектів посилаються на фракцію патруля.
- Є патрулі чотирьох рівнів (1–4). На звороті кожного жетона патруля є від однієї до чотирьох крапок, що вказують на рівень цього патруля.
- На лицьовій стороні більшості жетонів патрулів вказана винагорода. Ти отримаєш її, якщо переможеш патруль у бою.
  - За перемогу над патрулем 1 рівня ти отримаєш кредити. Перемігши патрулі 2 і 3 рівня, ти здобудеш славу.
  - На патрулях 4 рівня не вказана винагорода, тому що їх неможливо перемогти.
- На кожному жетоні патруля вказано значення космічного бою (☹), котре визначає, скільки кубиків використовуватиме цей патруль під час бою.
- Кожен патруль 4 рівня має нескінченну атаку. Такий патруль неможливо знищити. Якщо ти вступиш у бій із таким патрулем, він автоматично перемагає та завдає достатньо пошкоджень, щоб тебе спіткала невдача.
  - Не кидай кубики під час бою з патрулем 4 рівня. Ти просто програєш, а твій корабель отримує максимальну кількість жетонів пошкоджень (корабель не може отримати жетонів пошкоджень більше, ніж значення його броні).
- Якщо ти програєш у бою з патрулем, пересунь патруль у будь-який сусідній терен на свій вибір.
- Якщо ти перемагаєш у бою з патрулем, то отримуєш винагороду, вказану на жетоні патруля (кредити або славу), та втрачаєш 1 репутацію у фракції цього патруля. Потім ти знищуєш цей патруль (виведи його жетон із гри).
- На мапі завжди є по одному патрулю від кожної фракції. Коли патруль знищено, відкрив наступний патруль цієї фракції та розташуй його на мапі.
  - Щоб відкрити наступний жетон патруля, візьми верхній жетон зі стосу жетонів патрулів відповідної фракції (на заглушці мапи) та поклади його горілиць на сусідню зі стосом навігаційну точку.
- В одному терені може знаходитися будь-яка кількість патрулів.

## Рух патрулів

Патрулі пересуваються відповідно до позначок, які можна знайти на картах колод ринку.

- Після придбання чи отримання карти з колоди ринку, ти мусиш відкрити верхню карту тієї колоди. Якщо на щойно відкритій карті буде символ патруля, то цей патруль має порухатися.
  - Патруль рухається тільки після того, як ти купиш чи отримаєш карту з колоди ринку. Якщо ти прокручуєш колоду і на новій відкритій карті є символ патруля, патруль **не** рухається.

- На картах ринку, що змушують патрулі рухатися, зображена фракція патруля і відстань. Фракція вказує, патруль якої з фракцій рухатиметься. Відстань — це число, що вказує, на скільки теренів має пересунути патруль.
  - На мапі в кожен момент гри є 4 жетони патрулів, що лежать горілиць (по 1 від кожної фракції). Знайди той, що належить фракції, котра вказана на щойно відкритій карті. Пересунь цей патруль на вказану кількість теренів. Патруль завжди рухається до гравця, який щойно придбав чи отримав карту ринку (що й спричинило рух патруля).
- Досить часто патрулі можуть рухатися до гравців різними маршрутами. Ти самостійно обираєш, яким із маршрутів патруль летітиме до тебе (це не обов'язково має бути найкоротший маршрут).
  - Проте якщо патруль може долетіти до тебе під час цього руху, він повинен це зробити. Ти **не можеш** вибрати маршрут, яким патруль до тебе не долетить.
  - Якщо ти на мапі знаходишся в напрямі за годинниковою стрілкою від патруля, патруль повинен рухатися за годинниковою стрілкою. Якщо ти знаходишся в напрямі проти годинникової стрілки від патруля, патруль повинен рухатися проти годинникової стрілки. Патруль не може рухатися у протилежному від тебе напрямку.
- Патруль зупиняється, щойно опиниться в одному терені з гравцем чи гравчиною, до яких рухався.
  - Коли таке трапляється, бій **не починається**. Гравці можуть почати бій з патрулем **тільки** у свою фазу зустрічей. Гравці зобов'язані вступити в бій з патрулем у своєму терені у свою фазу зустрічей, якщо мають негативну репутацію (☹) у фракції цього патруля.
- Патрулі можуть пролітати через терени з іншими патрулями, гравцями (якщо прямують не до цих гравців) та через Вирвище не зупиняючись.
- Якщо властивість каже, що патруль пересувається у **певний** терен, візьми жетон цього патруля з його поточного терену та постав у терен, вказаний у властивості.
  - У такому разі патруль не пересувається крізь терени, що знаходяться між поточним та вказаним теренами.
- Патрулі можуть знаходитися у навігаційних точках, на планетах та у Вирвищі.

**Пов'язані теми:** Бій, Кораблі, Найближчі, Репутація, Ринок, Терени, Фаза зустрічей, Фракції

## Перевірка майстерності

Перевірати свою майстерність у певних навичках треба тоді, коли карти спонукають це зробити.

- Щоб виконати перевірку майстерності, кинь два кубики. Результат, який потрібно викинути для проходження перевірки, залежить від того, скільки разів у тебе є певна навичка:
  - **Падаван:** якщо у тебе **немає** навички, майстерність в якій ти перевіряєш, тобі потрібно викинути хоча б один крит (✖), щоб пройти перевірку. В іншому разі перевірку провалено.
  - **Джедай:** якщо серед усіх твоїх навичок з карти персонажа, з карт екіпажу та навичок, отриманих за допомогою властивостей, потрібна навичка трапляється лише один раз, тобі потрібно викинути хоча б один хіт (★) або крит (✖), щоб пройти перевірку. В іншому разі перевірку провалено.

- **Магістр:** якщо серед усіх твоїх навичок потрібна навичка трапляється **двічі** (або більше разів), тобі потрібно викинути хоча б один хіт (★), крит (✖) або фокус (☹), щоб пройти перевірку. В іншому разі перевірку провалено.

- Під час перевірки майстерності для визначення, падаван ти, джедай чи магістр, враховуються навички з карти персонажа та з усіх карт членів твого екіпажу, а також навички, отримані за допомогою властивостей (ти отримуєш такі навички тільки на одну перевірку майстерності).
- Ефекти від проходження та провалу перевірки майстерності вказані у властивості, що вказала пройти цю перевірку.
  - На деяких картах вказаний ефект від проходження перевірки, але немає ефекту від провалу. Це означає, що від провалу ти не отримаєш жодних збитків.
  - На деяких картах вказаний ефект від провалу перевірки, але немає ефекту від проходження. Це означає, що від проходження ти не отримаєш жодних бонусів.

**Пов'язані теми:** Екіпаж, Карти зустрічей, Кубики, Навички, Персонажі, Халтурка

## Перемога у гри

Див. «Слава» на стор. 12.

## Персонажі

Усі гравці контролюють власних персонажів із всесвіту *Зоряних Воєн*. Персонаж позначається жетоном на мапі та картою на планшеті гравця.

- Кожен гравець починає гру з однією властивістю на карті свого персонажа. На карті вказано, коли і як цю властивість можна застосувати.
- На карті кожного персонажа є персональна мета, а також вказано, як її виконати. Коли твій персонаж виконує персональну мету, ти здобуваєш 1 славу та перевертаєш карту персонажа (ці інструкції написані на самій карті). На щойно відкритій стороні карти є друга унікальна властивість. Відтепер ти можеш її використовувати.
- Навички персонажа, вказані в нижній частині карти, використовуються для перевірки майстерності.
- Значення наземної атаки твого персонажа (☹) вказує, скільки кубиків атаки ти кидатимеш під час наземного бою. Значення витривалості персонажа (★) вказує, скільки пошкоджень може отримати твій персонаж до того, як тебе спіткає невдача.
- На тій стороні карти персонажа, з якою ти починаєш гру, внизу розділу властивостей є інструкції з підготовки. В інструкціях вказаний номер карти банку даних, із якою цей персонаж починає гру, а також позитивна чи негативна репутація, з якою ти починаєш гру.
  - Карта банку даних, яку ти отримуєш під час підготовки до гри, містить назву стартової планети. Це планета на мапі, куди ти ставиш жетон свого персонажа на початку гри.

**Пов'язані теми:** Бій, Мета, Навички, Пошкодження, Спорядження

## Планети

Див. «Терени» на стор. 13.

## Платити

Див. «Кредити» на стор. 6.

## Пошкодження

Гравці відстежують кількість пошкоджень, завданих персонажами чи кораблями за допомогою жетонів пошкоджень.

- Якщо персонаж або корабель отримує пошкодження, поклади на карту персонажа чи аркуш корабля відповідну кількість жетонів пошкоджень.
  - Жетони пошкоджень беруться з запасу.
- Коли кількість жетонів пошкоджень на карті твого персонажа досягне значення його витривалості, тебе спіткає невдача.
- Коли кількість жетонів пошкоджень на аркуші твого корабля досягне значення його броні, тебе спіткає невдача.
- Персонаж не може мати більше пошкоджень, ніж вказано у значенні його витривалості. Корабель не може мати більше пошкоджень, ніж вказано у значенні його броні.
  - Якщо персонаж чи корабель мусить отримати більше пошкоджень, ніж вказано в значенні його витривалості чи броні, надлишок ігнорується.
- Коли ти знімаєш пошкодження з персонажа чи корабля, прибери відповідну кількість жетонів пошкоджень з карти персонажа чи аркуша корабля.
  - Якщо ти вирішуєш (або мусиш) зняти пошкодження під час фази планування, зніми всі жетони пошкодження з карти персонажа та аркуша корабля.
  - Зняті жетони пошкоджень повертаються у запас.
- Якщо властивість дозволяє персонажеві захиститися від X пошкоджень, персонаж отримує на X жетонів пошкоджень менше.

**Пов'язані теми:** Бій, Кораблі, Невдача, Персонажі

## Придбання карт

Див. «Ринок» праворуч.

## Репутація

Усі гравці мають певну репутацію у кожній з фракцій: позитивну (⊕), нейтральну (⊖) або негативну (⊙).

- Твоя репутація у кожній з чотирьох фракцій відображається на відповідній шкалі твого планшета гравця. Для кожної фракції є власна шкала репутації з усіма можливими положеннями: позитивна (⊕), нейтральна (⊖) чи негативна (⊙).
  - Положення для нейтральної репутації знаходиться посередині шкали та має позначку фракції замість позначки нейтральної (⊖) репутації.
- Якщо ти отримуєш одну репутацію, пересунь жетон репутації на одне положення ближче до позитивної (⊕) репутації.
  - Якщо ти вже маєш позитивну репутацію та знову отримуєш репутацію, жетон репутації залишається на місці. Твоя репутація не може бути більшою ніж (⊕).
- Якщо ти втрачаєш одну репутацію, пересунь жетон репутації на одне положення ближче до негативної (⊙) репутації.
  - Якщо ти вже маєш негативну репутацію та знову втрачаєш репутацію, жетон репутації залишається на місці. Твоя репутація не може бути меншою ніж (⊙).
- Якщо ефект вказує, що твоя репутація стає позитивною, нейтральною чи негативною, встанови жетон репутації на

відповідне положення шкали. Неважливо, яка репутація в тебе була до того.

- Репутація впливає на те, який із розділів карти зустрічей ти розігруватимеш, чи зможеш пролетіти крізь терен з патрулем і чи обов'язково доведеться вступати в бій із патрулем тієї чи іншої фракції.

**Пов'язані теми:** Карти зустрічей, Патрулі, Рух, Фаза зустрічей, Фракції

## Ринок

Перебуваючи на планеті під час своєї фази дій, можеш виконати дію Ринок, щоб придбати актив із колоди ринку.

Щоб виконати дію Ринок, зроби наступні кроки:

- 1. Прокрути колоду:** можеш скинути верхню карту з будь-якої колоди ринку на твій вибір.
  - Щоб прокрутити колоду, візьми верхню (відкриту) карту з обраної колоди ринку та поклади її долілиць у низ колоди. Потім відкрив верхню карту цієї колоди.
- 2. Придбай карту:** можеш придбати верхню карту з будь-якої колоди ринку на твій вибір. Після купівлі відкрив верхню карту тієї колоди. Якщо на щойно відкритій карті є символ патруля, пересунь відповідний патруль.

## Придбання

Щоб купити карту, заплати стільки кредитів, скільки коштує карта.

- Після придбання активу ти мусиш розмістити його у слоті планшета гравця або аркуша корабля. Слот повинен мати такий самий тип, як і актив (наприклад, карту «Вантаж» можна розміщувати тільки у слоті «Вантаж»).
- Якщо в тебе немає вільного слоту відповідного типу, ти мусиш скинути один зі своїх активів того ж типу, щоб звільнити слот.
- Після придбання корабля виведи його карту ринку з гри (це вказано на самій карті). Потім заміни свій аркуш корабля на аркуш щойно придбаного корабля.
  - Прибери всі жетони пошкодження з корабля.
  - Поклади аркуш свого старого корабля до інших невикористаних аркушів кораблів. Якщо у твого старого корабля була карта ринку, **не** повертай цю карту в колоду.
  - Якщо у щойно придбаному кораблі недостатньо слотів, щоб розмістити усі твої активи, обирай та розташовуй активи у слотах, поки не закінчиться місце. Скинь усі активи, що не вмістилися.
- Після придбання карти з колоди ринку відкрив верхню карту тієї ж колоди. Якщо там є символ патруля, відповідний патруль має порухатися.

## Обмін

Купуючи карту з колоди ринку, можеш обміняти її на свою карту, щоб зменшити вартість карти, яку хочеш придбати.

- При обміні можеш скинути одну або декілька карт активів зі слотів свого планшета гравця чи аркуша корабля, щоб зменшити вартість карти, яку хочеш придбати, на суму вартостей скинутих карт.
  - Деякі активи, наприклад знайдені на картах зустрічей, не мають вартості і їх не можна використовувати для обміну.
  - Розшук, екіпаж та халтурку не можна скидати для обміну.

- Ти можеш використовувати обмін кожного разу, коли купуєш карту з колоди ринку, незалежно від того, чи це дія ринку, чи будь-який інший ігровий ефект.
  - Ти не можеш використовувати обмін для сплати інших ігрових ефектів, наприклад, отримання активів із карт зустрічей.
- Ти не отримуєш решту, якщо скинуті для обміну карти коштують дорожче, ніж карта, яку ти хочеш купити.

*Наприклад: скинувши Іонну гармату, що коштує 5,000 кредитів, щоб купити Комп'ютер наведення, що коштує 2,000 кредитів, ти не отримаєш 3,000 кредитів решти.*

- Деякі властивості дозволяють використовувати обмін для оплати ігрових ефектів. Такий обмін проводиться за звичайними правилами, крім того, що ти не купуєш карту з ринку.
- Коли ти купуєш корабель, то мусиш обміняти на нього свій старий корабель. Поклади аркуш старого корабля до інших невикористаних аркушів кораблів.
  - Не можна обмінювати свій корабель на активи. Тільки на новий корабель.
  - Ти можеш (і навіть мусиш) використати обмін під час розіграшу карти «Розпродаж уживаних кораблів» із 🎯 колоди ринку.

**Пов'язані теми:** Активи, Колоди ринку, Кораблі, Кредити, Патрулі, Хід гравця

## Розшук

Розшук — це завдання знайти та захопити або ліквідувати втікача (певний контакт). На кожній карті з розшуком є ім'я та портрет, що відповідають одному з жетонів контактів.

- Розшук — це актив, який можна знайти на картах ринку, зустрічей та банку даних.
- Коли отримуєш карту з розшуком, поклади її у вільний слот «Розшук» на своєму планшеті чи аркуші корабля.
  - Ти можеш скинути карту зі слоту «Розшук», щоб звільнити слот для щойно отриманої карти розшуку.
- Коли скидаєш розшук зі слоту свого планшета чи аркуша корабля, поверни скинуту карту у відповідну колоду.
  - Якщо на розшуку був жетон контакту, поклади цей жетон горілиць на найближчу до тебе планету з вільним місцем для жетона контакту (ігноруючи ґатунок).
- Якщо розшук має вартість «0», його можна купити безкоштовно, але не можна використовувати для обміну.
- Кожен розшук має ґатунок (представлений крапками певного кольору), який відповідає ґатунку на жетоні контакту.

### Як отримати винагороду за Розшук

Щоб отримати винагороду з карти розшуку, тобі потрібно знайти контакт, вказаний на карті, а потім перемогти його у бою.

Коли ти відкриваєш жетон контакту, який вказано на одній із твоїх карт розшуку, можеш вступити в бій із контактом, **замість того, щоб відкривати карту банку даних.**

- На кожній карті розшуку вказано значення атаки контакту, що показує, скільки кубиків кидатиме контакт під час бою.

- Позначка наземного (👤) або космічного (👤) бою поруч зі значенням атаки контакту вказує на те, у який саме бій ти вступиш: наземний чи космічний відповідно.
- Здобувши перемогу у бою з контактом зі своєї карти розшуку, ти вирішуєш: ліквідувати контакт або захопити його.
  - Якщо ти вирішуєш ліквідувати контакт, отримай «Винагороду за ліквідацію» з карти розшуку. Потім виведи карту розшуку та відповідний жетон контакту з гри.
  - Якщо ти вирішуєш захопити контакт, поклади жетон контакту на відповідну карту розшуку. Щоб отримати «Винагороду за захоплення», ти мусиш виконати дію доставки на вказаній планеті. Після отримання винагороди за захоплення, виведи з гри карту розшуку та відповідний жетон контакту.
- Якщо ти маєш карту розшуку, на якій вказано члена твого екіпажу, можеш вступити в бій із цим членом екіпажу, вважаючи це виконанням властивості «Зустріч».
  - Якщо ти перемагаєш у бою, скинь карту члена екіпажу та ліквідуй або захопи відповідний жетон контакту. Якщо ти захоплюєш контакт, візьми відповідний жетон контакту зі скинутих жетонів та поклади його на карту розшуку.
  - Якщо ти програєш бій, скинь карту атакованого члена екіпажу зі слоту на аркуші свого корабля. Поклади жетон контакту цього члена екіпажу горілиць на найближчу до тебе планету з вільним місцем для жетона контакту (ігноруючи ґатунок).
  - Під час бою ти не можеш використовувати навички чи властивості члена екіпажу, з яким б'єшся.

- Якщо ти маєш карту розшуку та знаходишся в одному терені з іншим гравцем, в активах якого є член екіпажу з цієї карти розшуку, можеш вступити в бій із цим членом екіпажу під час виконання своєї фази «Зустріч». Гравець, в активах якого є атакований член екіпажу, має вирішити: захищати члена свого екіпажу чи ні. Якщо гравець вирішує захищати члена свого екіпажу, ти вступаєш у бій із цим гравцем, а не з членом його екіпажу.
  - Якщо гравець вирішує захищати члена свого екіпажу, відбувається наземний бій, якщо ви знаходитесь на планеті, чи космічний бій, якщо ви знаходитесь не на планеті.
  - Якщо гравець, котрий захищав члена свого екіпажу, програє бій, він скидає карту екіпажу, а тибираєш: ліквідувати чи захопити жетон контакту скинутого члена екіпажу.
  - Якщо гравець, в активах якого є член екіпажу з карти розшуку, вирішує не захищати члена свого екіпажу, відбувається звичайний бій із контактом.

**Пов'язані теми:** Активи, Бій, Відкрити контакт, Доставка, Екіпаж, Жетони контактів, Ринок

## Рух

Ти можеш рухатися на своєму кораблі під час своєї фази планування.

- Ти можеш порухатися на кількість теренів, що не перевищує значення можливості гіперприводу твого корабля (🚀).
  - Ти можеш порухатися на нуль теренів.
  - Рух з терену у сусідній терен — це пересування на один терен.

- Якщо ти стаєш в один терен із патрулем і якщо в тебе **немає** позитивної репутації (☺) у фракції цього патруля, то мусиш одразу зупинитися і **завершити рух**.
  - Ти можеш вільно проходити через терени з іншими гравцями чи патрулями, у фракцій яких ти маєш позитивну репутацію.
- Якщо ти стаєш у Вирвище, то мусиш одразу ж завершити рух і перейти до виконання фази дій.
- Якщо на початку руху ти стоїш у Вирвищі або в терені з патрулем, пересувайся за звичайними правилами.
- Якщо властивість каже, що гравець або патруль мають пересунути у **певний** терен, візьми жетон цього гравця чи патруля з його поточного терену та постав у терен, вказаний у властивості.
  - У такому разі ні гравець, ні патруль не пересуваються крізь терени, що знаходяться між поточним та вказаним теренами.

**Пов'язані теми:** Вирвище, Кораблі, Патрулі, Сусідні, Фаза планування

## Секрети

Секрети — це таємні властивості, які можна знайти на картах зустрічей.

- Якщо ти береш карту зустрічі, і в потрібному тобі розділі є секрет, поклади карту біля себе долілиць, не показуючи іншим учасникам.
  - Секрети написані догори дриґом. Так у тебе не вийде випадково зачитати секрет вголос.
- У тексті кожного секрету зазначено, як і коли його можна застосувати. Розігруючи секрет, відкрий відповідну карту та зачитай потрібний розділ вголос.
- Можеш розповісти усім, які в тебе є секрети. Але забороняється показувати чи передавати карти іншим гравцям, а також зачитувати їх вголос.
- На свої секрети можна дивитися в будь-який час.
- Якщо тебе спіткала невдача, ти мусиш скинути всі свої секрети. Поклади карти під низ відповідних колод, не показуючи їх іншим гравцям

**Пов'язані теми:** Карти зустрічей, Фаза дій

## Скинути

Коли компонент потрібно скинути, роби наступне, в залежності від типу компонента:

- Скинуту карту ринку чи зустрічей потрібно покласти на денце відповідної колоди.
  - Деякі карти ринку потрібно вивести з гри, а не скинути. Це завжди вказано на самій карті. Зазвичай таке відбувається після придбання корабля, виконання халтурки чи отримання винагороди за розшук.
- Скинуту карту банку даних потрібно покласти у колоду банку даних на її місце за порядковим номером. Якщо в колоді декілька карт із таким же номером, витягни їх усі, ретельно перетасуй разом зі скинутою, а потім поверни у колоду на місце згідно з порядковим номером.
- Скинутий жетон треба класти до запасу невикористаних жетонів.
  - Коли контакт чи патруль ліквідовано, його жетон потрібно вивести з гри.

- Скинутий аркуш корабля потрібно повернути до запасу невикористаних аркушів кораблів.
- Якщо ігрові ефекти кажуть вивести компонент із гри, то цей компонент потрібно не скинути, а прибрати до коробки. Цей компонент не використовуватиметься до кінця гри.
- Якщо ти скидаєш карту екіпажу зі свого аркуша корабля, скинь карту за звичайними правилами. Якщо у цього члена екіпажу був жетон контакту, поклади цей жетон горілиць на найближчу до тебе планету з вільною позначкою для контактів (незважаючи на ґатунок).

**Пов'язані теми:** Доставка, Карти зустрічей, Колоди ринку

## Слава

Твоя мета — стати найславетнішим найманцем. Іншими словами, щоб здобути перемогу, потрібно підняти рівень слави до поділки «10» раніше за інших. Слава позначається символом (☼). Його можна побачити на шкалі слави та на деяких жетонах патрулів.

Ти здобуватимеш славу за доставку протизаконних товарів, придбання особливих предметів, знищення патрулів, виконання халтурок і розшуку та досягнення мети персонажа чи корабля.

- Коли ти отримуєш чи втрачаєш славу, пересунь маркер слави на планшеті гравця на відповідну кількість поділок. На шкалі завжди має бути вказаний твій поточний рівень слави.
  - Всі учасники починають гру з нулем слави. Якщо ти мусиш втратити славу, але маркер слави і так стоїть на поділці «0», просто залиш його на цій поділці.
- Якщо актив додає тобі слави, познач це маркером на шкалі слави. Якщо ти втрачаєш цей актив або умови отримання додаткової слави більше не виконуються, ти втрачаєш славу. Познач це маркером на шкалі слави.
- Якщо декілька гравців одночасно досягають необхідного для перемоги рівня слави, перемагає той або та з них, у кого більше кредитів. Якщо у них однаково кредитів, перемагає той або та з них, хто сидить найдалі (за годинниковою стрілкою) від першого гравця.
- Деякі властивості впливають на найславетнішого гравця. Мається на увазі гравець або гравчиня з найбільшим рівнем слави. Якщо декілька гравців мають однаковий найбільший рівень слави, усі вони вважаються найславетнішими.
  - Якщо властивість перевіряє, чи є **активний** гравець найславетнішим, то мова йде тільки про активного гравця. Якщо активний гравець є найславетнішим або одним із найславетніших, властивість вплине **тільки** на активного гравця.
- Деякі властивості впливають на гравця, славетнішого за тебе. Мається на увазі гравець або гравчиня з рівнем слави, більшим ніж у тебе. Якщо є декілька славетніших за тебе гравців, що також відповідають іншим умовам властивості, ти обираєш, на кого саме вплине властивість.
- Перед підготовкою до гри учасники можуть обрати довгу гру. В такому разі для перемоги потрібно буде отримати 12 слави, а не 10.

**Пов'язані теми:** Активи, Доставка, Колода особливих товарів, Патрулі, Розшук, Халтурка

## Слоти


На планшетах гравців та аркушах кораблів є слоти для активів.

- У кожному слоті може знаходитися тільки один актив. Він має бути такого ж типу, як і слот.
  - На деяких слотах написано «x2». Такі слоти можуть містити дві карти активів вказаного типу.
  - Деякі властивості можуть дозволити тобі мати кілька активів в одному слоті.
  - Деякі слоти мають два типи, наприклад, «Вантаж або Обладнання». У такий слот можна покласти один актив будь-якого з вказаних типів.
- Коли отримуєш актив, ти мусиш покласти його у вільний слот відповідного типу на своєму планшеті гравця або на аркуші корабля.
  - Поклади актив під планшет гравця або аркуш корабля так, щоб було видно тільки частину карти, де є зображення та опис активу.
  - Якщо ти можеш покласти декілька активів в один слот, розташуй другий актив під першим так, щоб перший актив закривав непотрібну частину карти другого активу.
- Якщо в тебе немає вільного слоту для щойно отриманого активу, можеш скинути одну зі своїх карт, щоб звільнити слот для нового активу.
- Можеш переставляти свої активи з одного слоту в інший у будь-який час. Проте активи завжди мають бути у слотах відповідного типу.
  - Тобі може знадобитися переставляти активи, коли ігрові ефекти змушують тебе втратити слот, змінюють його місткість або коли ти отримуєш новий корабель.
  - Якщо в тебе не вистачає місця для всіх активів, розмісти активи у слотах відповідного типу на свій розсуд та скинь усе, що не вмістилося.

**Пов'язані теми:** Активи, Кораблі, Скинути

## Спорядження

Спорядження — тип активу, який додає персонажеві додаткових властивостей.

- Найпоширеніший спосіб отримати спорядження — купити його у  колоді ринку.
- Коли ти отримуєш спорядження, розташуй його в слоті «Спорядження» свого планшета гравця.
  - Можеш скинути карту зі слоту «Спорядження», щоб звільнити місце для щойно отриманого спорядження. Якщо ти купуєш карту під час дії Ринок, можеш зробити обмін скинутої карти на нову.
- На картах спорядження вказано, які властивості вони додають персонажам і коли їх можна застосовувати.
- Кожна карта спорядження на ринку має вартість, що вказує, скільки кредитів потрібно заплатити, щоб придбати цю карту, або скільки коштівуватиме ця карта під час обміну.

**Пов'язані теми:** Активи, Персонажі, Ринок, Скинути

## Супротивники

Твої супротивники — це усі, з ким ти вестимеш бій. Це можуть бути контакти, патрулі, гравці або вороги з карт.

**Пов'язані теми:** Бій, Патрулі, Розшук

## Сусідні

Два терени на карті вважаються сусідніми, якщо вони з'єднані навігаційним маршрутом, який відображається на мапі синьою лінією. Два фрагменти мапи вважаються сусідніми, якщо вони торкаються один одного.

- У кожного стосу жетонів патрулів на заглишках мапи є сусідній терен — навігаційна точка, що з'єднана з цим стосом навігаційним маршрутом.
  - Сусідня до стосу патрулів навігаційна точка — це місце, де з'являються нові патрулі.

**Пов'язані теми:** Вирвище, Терени

## Терени

На мапі є три типи теренів: планети, навігаційні точки та Вирвище. Планети представлені ілюстраціями, навігаційні точки — жовтими кружечками, а Вирвище — червоною позначкою.

- Терени на мапі з'єднані між собою навігаційними маршрутами, які представлені синіми лініями між планетами та навігаційними точками.
- Вирвище — це унікальний терен, на який діють особливі правила руху.
- На деяких планетах є позначки фракцій. Карти зустрічєї таких планет допоможуть отримати репутацію у вказаній фракції чи отримати винагороду, якщо в тебе вже є позитивна репутація вказаної фракції.
  - Деякі властивості вказують на фракцію твоєї планети. Мається на увазі позначка фракції на планеті, де ти перебуваєш. Якщо ти на планеті без позначки фракції або взагалі не на планеті, то вважається, що у твоєї планети немає фракції.
- Технічно Кільце Кафрени — це дюрсталева конструкція між двома планетоїдами астеродного кільця. Проте в межах гри для всіх дій, властивостей та ефектів вважай Кільце Кафрени звичайною планетою.

**Пов'язані теми:** Вирвище, Рух, Сусідні

## Угода

Під час фази дій активний гравець може укласти угоду з іншим гравцем, якщо вони обидвоє знаходяться в одному терені. Укласти угоду — означає обмінятися картами та кредитами у будь-якій комбінації за взаємної згоди.

- Якщо ти знаходишся в одному терені з кількома гравцями, можеш укласти угоду з будь-ким із них у свою фазу дій. Проте ці гравці не можуть укласти угоду між собою, доки хтось із них не стане активним гравцем.
- Під час угоди не обов'язково обмінюватися рівноцінно. Ти можеш віддати будь-яку комбінацію карт та кредитів і отримати натомість більше, менше або навіть нічого.
- Будь-яку частину угоди, яку не можна виконати одразу ж, можна взагалі не виконувати.

*Наприклад: якщо ти даєш іншому гравцеві кредити в обмін на обіцянку повернути ці кредити згодом, правила гри не змушують боржника дотримуватися умов угоди.*

- Під час укладання угоди можна обмінюватися кредитами, халтурками, розшуками, вантажами, членами екіпажів, обладнанням та спорядженням.
  - Якщо під час угоди предметом обміну є карта розшуку із захопленим жетоном контакту, то цей жетон перейде новому власникові разом із картою.

- Під час угоди не можна обмінюватися секретами та кораблями.
- Кредити можна позичати (або давати в обмін на обіцянку щось зробити або чогось не робити) активному гравцеві у будь-який момент його ходу. Це **не дія** і такий обмін можна виконати, знаходячись в різних теренах.
  - Позичати чи брати в борг кредити можна навіть під час розігрування властивостей, зустрічей чи бою.

**Пов'язані теми:** Активи, Кредити, Фаза дій

## Фаза дій

Протягом фази дій активний гравець може виконувати будь-яку кількість дій у будь-якому порядку. Проте кожен дію можна виконувати тільки раз протягом однієї фази дій.

- Дії, які можна виконати протягом свого ходу:
  - Доставка
  - Ринок
  - Угода
  - Дія з карти
- У якості дії ти можеш розіграти будь-які свої властивості, які мають заголовок «Дія».
  - Кожну властивість «Дія» можна використати тільки один раз протягом однієї фази дій.
  - Властивості «Дія» не можуть переривати виконання інших дій чи властивостей. Їх можна розігрувати перед виконанням інших дій або після цього.

**Пов'язані теми:** Доставка, Ринок, Угода, Фаза зустрічей, Фаза планування

## Фаза зустрічей

У свою фазу зустрічей ти мусиш розіграти один варіант зустрічі.

- Під час своєї фази зустрічей ти мусиш обрати один із варіантів на своєму терені: **відкрити карту** зустрічей, або вступити в **бій із патрулем**, або відкрити **контакт**.
  - Якщо в одному терені з тобою є патруль і ти маєш негативну репутацію (☹️) у фракції цього патруля, то мусиш вступити в бій із цим патрулем.
  - Якщо ти не мусиш вступати в бій із патрулем, вибери варіант зустрічі на власний розсуд.
- Під час своєї фази зустрічей ти можеш виконати **одну** властивість «Зустріч» замість того, щоб відкривати карту зустрічей.
  - Якщо ти мусиш вступити в бій із патрулем, то не можеш виконувати властивість «Зустріч».
- Ти можеш вступити в бій із контактом з карти розшуку під час фази зустрічей. Ти вступаєш у бій або зі щойно відкритим контактом (тоді це перериває варіант зустрічі «відкрити контакт»), або зі своїм членом екіпажу (тоді це вважається розіграшем властивості «зустріч»).

**Пов'язані теми:** Жетони контактів, Карти зустрічей, Патрулі, Розшук, Терени, Хід гравця

### Вступити в бій із патрулем

Коли ти розігруєш цей варіант зустрічі, то вступаєш у бій із патрулем (див. «Бій» на стор. 3).

- Якщо ти перемагаєш патруль, отримуєш винагороду, вказану на жетоні (кредити чи славу) та втрачаєш 1 репутацію у фракції переможеного патруля. Виведи переможений жетон патруля з гри та відкрив наступний жетон патруля цієї фракції.

- Якщо ти зазнаєш поразки в бою із патрулем, пересунь жетон патруля у будь-який сусідній терен на свій вибір.
- Якщо через отримані у бою ушкодження тебе спіткала невдача, розіграй усі ефекти перемоги чи поразки у бою з патрулем до того, як твій корабель отримає пошкодження. Може статися так, що ти переможеш патруль та отримаєш нагороду, і в тому ж бою тебе спіткає невдача.
- Якщо під час фази зустрічей ти перебуваєш в одному терені з патрулем, у фракції якого ти маєш негативну репутацію (☹️), ти **мусиш** вступити в бій із цим патрулем.
  - Якщо ти маєш позитивну (😊) чи нейтральну (👉) репутацію у фракції патруля, із яким перебуваєш в одному терені, теж **можеш** вступити з ним у бій, але це не обов'язково.
- Якщо в одному терені з тобою є декілька патрулів, у фракції яких ти маєш негативну репутацію, ти **мусиш** вступити в бій із **одним** з цих патрулів на свій вибір.
  - Якщо ти маєш позитивну (😊) чи нейтральну (👉) репутацію у фракції усіх патрулів, що перебувають з тобою в одному терені, можеш вступити в бій з одним із них на свій вибір.

### Відкрити карту зустрічей

Коли ти розігруєш цей варіант, візьми карту зустрічі, на сорочці якої є назва терену, в якому ти перебуваєш. Прочитай розділ, що відповідає твоєму терену та виконай вказівки. Якщо в розділі є секції, виконай вказівки секції, що відповідає поточній ситуації у грі.

*Наприклад: Ти маєш негативну репутацію у Хаттів та знаходишся на Нал-Хатті. Ти береш карту зустрічі Татуїн / Нал-Хатта. Потім ти читаєш та виконуєш інструкції цієї карти. Ти мусиш виконати інструкції розділу Нал-Хатта. Якщо розділ поділено на дві секції (перша для гравців із позитивною або нейтральною репутацією у Хаттів, друга — для гравців із негативною репутацією у Хаттів), ти мусиш виконати вказівки з другої секції.*

- Вказівки відповідного розділу потрібно читати вголос. Виключення становлять тільки розділи з секретами.
  - Якщо розділ, який потрібно розіграти, — це секрет, поклади карту зустрічі долілиць поруч із собою.
  - Секрети написані на картах догори дригом, щоб гравці випадково не прочитали їх уголос.
  - У кожному секреті вказано, коли і як його можна розіграти.
  - Якщо розділ — це розшук, можеш покласти його у відповідний слот.
- Деякі карти зустрічей містять активи, які ти можеш отримати, виконавши певні розділи карти.
- Якщо ти **не** отримуєш секрет або актив, скинь карту після її розіграшу (поклади під низ відповідної колоди).

### Відкрити контакт

Якщо під час фази зустрічі ти відкриваєш контакт, прочитай та розіграй карту банку даних із номером, що вказаний на лицьовій стороні цього жетона контакту.

- Якщо жетон лежить долілиць, переверни його горілиць.
- Якщо на планеті, де ти знаходишся, долілиць лежать кілька жетонів контактів, обери один із них, **не дивлячись** на лицьову сторону. Переверни обраний жетон горілиць. Ти мусиш розіграти карту відкритого жетона (або вступити з ним у бій, якщо маєш відповідний розшук).

- Коли ти відкриваєш жетон контакту, який відповідає одному з утікачів на твоїх картах розшуку, можеш вступити з ним у бій, замість того, щоб розігрувати карту банку даних (див. «Розшук» на стор. 11).
- Після того, як перевернеш такий жетон, ти вирішуєш, вступити в бій із контактом чи розіграти карту банку даних як зазвичай. Можеш подивитися карту банку даних перед тим, як вирішити.
- Після того, як зіграєш карту банку даних, залиш жетон на планеті горілиць, якщо карта банку даних не вказує вчинити інакше (скинути жетон чи вивести з гри).

**Пов'язані теми:** Активи, Банк даних, Бій, Жетони контактів, Патрулі, Репутація, Розшук, Секрети, Терени, Хід гравця

## Фаза планування

Під час своєї фази планування ти можеш обрати щось одне: виконати рух, отримати кредити або зняти з себе усі пошкодження.

- **Рух:** якщо ти обираєш рух у свою фазу планування, пересунься на таку кількість теренів, що менша або дорівнює можливості гіперприводу твого корабля (див. «Рух» на стор. 11).
- **Отримати кредити:** якщо ти обираєш отримати кредити у свою фазу планування, візьми 2,000 кредитів із запасу кредитів та поклади їх до своїх жетонів кредитів.
- **Зняти пошкодження:** якщо ти обираєш зняти пошкодження у свою фазу планування, скинь усі жетони пошкодження зі своєї карти персонажа та з аркуша корабля.
  - Якщо тебе спіткала невдача, ти **мусиш** знімати пошкодження у фазу планування. Ти не можеш рухатися, отримувати кредити чи виконувати властивості «Планування».
- Під час фази планування можна розіграти **одну** властивість, позначену словом «Планування», **замість** виконання руху, отримання кредитів чи зняття пошкодження.

**Пов'язані теми:** Кредити, Невдача, Пошкодження, Рух

## Фракції

У грі є чотири фракції: Повстанці (☉), Імперія (☾), Хатти (☿) та Синдикат (♁).

- На планшетах кожного гравця є шкали, що відображають репутацію цього гравця у кожній з чотирьох фракцій.
- Кожна фракція має патруль, що пересувається по мапі та може становити для тебе загрозу.

**Пов'язані теми:** Патрулі, Репутація

## Халтурка

Халтурка — це актив, який ти можеш розігрувати у своїй фазі зустрічей, якщо знаходишся на певній планеті.

- Найчастіше ти отримуватимеш халтурку, купуючи її у 🗑️ колоді ринку. Проте деякі персонажі починають гру з халтуркою.
  - Якщо карта халтурки має ціну «0», ти можеш купити її без сплати кредитів.
- Карти халтурок не можна використовувати для обміну.
- Коли отримуєш карту з халтуркою, поклади її у вільний слот «Халтурка» на своєму планшеті чи аркуші корабля.
  - Ти можеш скинути карту зі слоту «Халтурка», щоб

звільнити слот для щойно отриманої карти халтурки.

- Якщо ти знаходишся на планеті, вказаній у «Пункті призначення» халтурки, можеш спробувати виконати халтурку, розігравши її властивість.
- Зазвичай карти халтурок передбачають розігрування карти банку даних. Найчастіше там потрібно буде пройти серію перевірок.
  - Над назвою кожної халтурки є перелік навичок, які ти перевірятимеш під час спроби впоратися з цією халтуркою. Якщо для виконання халтурки обов'язково потрібно успішно пройти перевірку майстерності певної навички, то назва цієї навички написана курсивом.
  - Прочитай той пункт карти банку даних, який зараз виконуватимеш. Але краще не читай усю карту наперед.
- Якщо властивість каже, що «халтурку виконано», ти отримуєш «винагороду» з карти халтурки. Також там сказано, чи карту халтурки потрібно скинути, чи вивести з гри.
- Якщо властивість каже, що «халтурку не виконано», ти завершуєш спробу впоратися з халтуркою, скидаєш карту банку даних, а карту халтурки залишаєш у себе.
  - Якщо тебе спіткала невдача під час виконання халтурки, то халтурку не виконано.

**Пов'язані теми:** Активи, Банк даних, Ринок, Скинути, Слава

## Хід гравця

Під час партії в *Зовнішнє Кільце* гравці ходитимуть по черзі за годинниковою стрілкою, доки хтось не переможе.

- У свій хід потрібно виконати три фази у наступному порядку:
  - Фаза планування
  - Фаза дій
  - Фаза зустрічей
- Якщо ефект завершує твій хід, ти не можеш більше розігрувати жодні властивості чи дії або виконувати фази свого ходу, які ще не було виконано.
- Після того, як ти виконаєш усі 3 фази свого ходу, твій хід завершено. Гравець чи гравчиня, що сидить ліворуч від тебе, починає виконувати свій хід.

**Пов'язані теми:** Фаза дій, Фаза зустрічей, Фаза планування

## ДОДАТОК 1: ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Щоб підготуватися до гри в *Зовнішнє Кільце*, потрібно виконати наступні кроки в зазначеному порядку. Для гри на одного є деякі додаткові правила, описані нижче (див. «Гра на одного» на стор. 18).

- 1. Склади мапу:** з'єднай фрагменти мапи, розташовуючи їх у вказаному порядку зліва направо. Якщо хочеш розташувати фрагменти мапи випадковим чином, дивись «Режим незнайомих регіонів» нижче.
  - Заглушка з позначками Повстанців та Синдикату
  - Фрагмент мапи з планетами Кантоніка та Орд-Мантелл
  - Фрагмент мапи з планетами Лотал та Мон-Каламарі
  - Фрагмент мапи з планетою Кессель
  - Фрагмент мапи з планетами Татуїн та Нал-Хатта
  - Фрагмент мапи з планетами Рілот та Набу
  - Фрагмент мапи з планетою Такодана та Кільцем Кафрени
  - Заглушка з позначками Імперії та Хаттів
- 2. Розклади жетони патрулів:** розділи жетони патрулів по рівнях (кількості крапок на звороті жетона). Поклади усі жетони 1 рівня горілиць на навігаційні точки (жовті кружечки), сусідні до відповідних позначок фракцій на заглушках.

Решту жетонів розподіли на 4 стоси. У кожному стосі має бути 3 жетони однієї фракції, розташовані за рівнями. 2 рівень вгору стосу, 4 рівень — вниз. Кожен стос жетонів має лежати долілиць на відповідній позначці фракції на заглушках мапи.
- 3. Розклади контакти:** переверни всі жетони контактів долілиць та ретельно перемішай їх. Потім поклади по одному контакту долілиць (не дивлячись) на кожну позначку контактів біля планет на мапі. Гатунок (кольорові крапки) жетона та позначки на мапі мають співпадати.
- 4. Підготуй запас жетонів:** відсортуй жетони пошкоджень, кредитів та мети й поклади на ігровому столі так, щоб усім гравцям було зручно їх брати.
- 5. Вибір персонажів:** усі гравці кидають по 6 кубиків. Хто викине найбільше \* та \* — буде першим гравцем. У разі нічиєї гравці, які викинули найбільший результат, перекидають кубики, доки не визначать, хто з них стане першим гравцем. Усі учасники по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця, обирають собі по одному персонажу та отримують наступні компоненти:
  - a.** 1 карту обраного персонажа. На початку гри карта має лежати догори тією стороною, на якій вказана персональна мета персонажа.
  - b.** 1 жетон обраного персонажа на підставці.
  - v.** 1 планшет гравця з пластиковим маркером слави, встановленим на позначку «0» на шкалі слави.
  - г.** 4 жетони репутації (по 1 для кожної фракції). Їх потрібно встановити на планшеті гравця посередині на відповідних шкалах репутації.
  - г.** 1 аркуш стартового корабля. Кожен гравець обирає, з яким кораблем починати гру: G9 «Такелажник» чи модифікований транспорт G-1A. Гравці перевертають свої аркуші кораблів відповідно до обраних кораблів.
    - Стартовий корабель потрібно обрати перед отриманням своєї карти банку даних.

- d.** 1 карту-підказку.
- e.** Жетони кредитів. Сума буде для всіх різною. Перший гравець отримує 4,000 кредитів. Далі по черзі за годинниковою стрілкою: другий гравець — 6,000 кредитів, третій — 8,000 кредитів та четвертий — 10,000 кредитів.

- б. Підготуй персонажа:** усі гравці одночасно виконують інструкції, вказані внизу карт їхніх персонажів.
  - a.** Унизу кожної карти персонажа вказаний певний номер карти банку даних. Візьми відповідну карту з колоди банку даних. Якщо це «Вантаж», розташуй карту в слоті «Вантаж» свого корабля. В іншому разі поклади карту в слот «Халтурка або Розшук» свого планшета персонажа.
  - b.** Постав жетон свого персонажа на початкову планету, вказану в щойно отриманій карті банку даних.
  - v.** Якщо в інструкції внизу карти персонажа вказана репутація, пересунь жетон репутації відповідної фракції вгору або вниз (↕ або ↘ відповідно).
- 7. Підготуй аркуші кораблів та колоди**
  - a.** Відсортуй карти ринку за сорочками. Має вийти 6 різних колод. Ретельно перемішай будь-яку колоду, поклади її долілиць під мапою, а потім відкрий верхню карту цієї колоди і поклади її на верх колоди. Повтори те саме для всіх інших колод ринку.
  - b.** Відсортуй карти зустрічей за сорочками. Має вийти 7 різних колод. Ретельно перетасуй кожну колоду та поклади біля відповідного фрагмента мапи
  - v.** Слідкуй, щоб карти у колоді банку даних були складені послідовно за номерами. Розташуй колоду біля мапи, щоб усім було зручно брати з неї карти.
  - г.** Тримай усі аркуші невикористаних кораблів разом, але так, щоб вони нікому не заважали.

### Режим незнайомих регіонів

Щоб скласти мапу випадковим чином, виконай наступні кроки:

- 1.** Перемішай 6 фрагментів мапи таклади їх долілиць в один стос. Оскільки фрагменти відрізняються за формою, перемішуй їх із заплученими очима.
- 2.** Відкрий верхній фрагмент та приєднай його до заглушки з позначками Повстанців та Синдикату.
- 3.** Відкрий наступний фрагмент та приєднай його до попереднього. Продовжуй, поки не використаєш усі фрагменти. Приєднай до останнього фрагмента заглушку з позначками Імперії та Хаттів.

Мапа, складена випадковим чином, не така збалансована, як стандартна. Проте досвідчені гравці часто надають перевагу саме випадковій мапі, адже це дозволяє щоразу опинятися в нових умовах.

## ДОДАТОК 2: КАРТИ ТА ВЛАСТИВОСТІ

Більшість карт мають властивості, які можна використовувати під час гри. В описі кожної властивості вказано, коли її можна використати та що при цьому відбудеться.

Цей додаток допоможе розібратися, як правильно тлумачити формулювання в описі властивості, та в якому порядку розігрувати ефекти.

### Ключові слова та фрази

- Якщо в тексті властивості написано «не можна», то це абсолютна заборона і її не можна скасувати іншими ефектами.
- Якщо в тексті властивості написано «можеш», то її ефект необов'язковий.
- Якщо в тексті властивості написано «потім», то це означає, що спочатку треба виконати ефект, який іде до ключового слова «потім», і тільки після цього розігрувати ефект, що зазначений після цього ключового слова.
- Якщо в тексті властивості написано «щоб», то для отримання ефекту, що йде після ключового слова «щоб», потрібно повністю виконати усе, що передує цьому ключовому слову.

*Наприклад, якщо властивість вказує втратити 1 репутацію у Хаттів, щоб здобути 1 славу, то ти не зможеш отримати славу, якщо у тебе вже і так негативна репутація у Хаттів.*

- Якщо в тексті властивості написано «і» чи «та», виконай те, що передує ключовому слову і те, що зазначено після нього, якщо це можливо.

*Наприклад, якщо властивість вказує отримати 5,000 кредитів та втратити 1 репутацію у повстанців, то ти можеш отримати кредити, навіть якщо у тебе вже і так негативна репутація у Повстанців.*

- У деяких властивостях є ключова фраза «раз за хід». Якщо у тебе є можливість використати цю властивість під час чужого ходу, то можеш використати її не частіше, ніж по одному разу протягом ходу кожного з гравців, навіть якщо ця властивість уже була один раз використана під час твого ходу.

### Послідовність виконання властивостей

- Якщо для зазначення послідовності використовується ключове слово «після», то ефект розігрується одразу після вказаної події.
- Якщо для зазначення послідовності використовується ключове слово «якщо», вказаний ефект розігрується в той самий момент, коли відбувається вказана подія.
- Ефекти з ключовим словом «якщо» мають пріоритет над ефектами з ключовим словом «після», якщо вони стосуються однієї і тієї ж події.
- Якщо декілька ефектів розігруються одночасно, активний гравець сам вирішує, у якому порядку вони виконуватимуться.
- Якщо в певний момент гри можна розіграти властивість, то її у цей момент можна розіграти лише один раз.

*Наприклад, якщо властивість можна розіграти «на початку бою», то таку властивість можна використовувати тільки по одному разу на початку кожного бою.*

- Властивості не можуть переривати розіграш інших властивостей. Їх можна розігрувати до або після виконання інших властивостей. Або окремо, в момент, коли інші властивості не розігруються.

### Використання властивостей під час бою

- Якщо властивість «скасовує» результати у бою, то ці результати ігноруються. Вони не завдають пошкоджень та не використовуються для визначення переможців.
- Якщо властивість «змінює» якийсь результат на інший, то початковий результат ігнорується, а властивості, що могли на нього вплинути, більше не можна застосувати до цього кубика.
- Якщо властивість додає хіт (✱) до результатів кидка, це означає, що до результатів, які щойно випали, додається ще один хіт (✱). Цей результат не випадав на кубуку, отже його не можна перекинути, проте його можна змінити, скасувати чи вплинути на нього в інший спосіб.
- Якщо властивість використовується «на початку бою», то її потрібно розіграти до того, як будь-хто з гравців кине кубики.
- Якщо властивість передбачає, що ти «Маєш +X» і далі є позначка (☹, ☺, ✨ чи ☼), добавь вказане у властивості значення до відповідного параметра на карті персонажа чи аркуші корабля.
  - Це пасивна властивість. Ти завжди маєш «+X» до відповідного параметра, доки володієш активом із цією властивістю.
  - Такі властивості можна комбінувати. Якщо до одного параметра ти отримуєш «+X» від однієї властивості та «+Y» від іншої, ти отримуєш обидва бонуси до цього параметра.
- Якщо гравець ліворуч від активного гравця в бою кидає кубики за контакт, патруль або ворога з халтурки чи карти контакту, він чи вона не може використовувати властивості свого персонажа у цьому бою.

*Наприклад, гравець, котрий грає за Лендо, сидить ліворуч від активного гравця і кидає кубики за патруль. Цей гравець не може використати властивість Лендо та перекинути кубик патруля.*

### Нічії та спірні ситуації

- Результат усіх спірних ситуацій, які не описані в цьому довіднику, визначає активний гравець.

*Наприклад, властивість вказує найславетнішому гравцеві втратити 2,000 кредитів. Якщо декілька учасників є найславетнішими, активний гравець вирішує, хто з них втратить кредити.*

- Якщо два гравці одночасно досягають достатнього для перемоги рівня слави, перемагає той або та з них, у кого більше кредитів. При однаковій кількості кредитів перемагає той або та з них, хто сидить далі (по черзі за годинниковою стрілкою) від першого гравця.

## ДОДАТОК 3: ГРА НА ОДНОГО

У *Зовнішнє Кільце* можна грати самотужки. У такому разі ти контролюєш персонажа як зазвичай та намагаєшся перемогти іншого персонажа, дії якого контролюються картами Штінту. Правила гри на одного повністю описані в цьому додатку.

### Підготовка

Виконай підготовку як зазвичай, крім наступних змін:

- Підготуй усі компоненти для Штінту, як для звичайного гравця.
- Ти — перший гравець (без кидка кубиків на кроці 5). Ти отримуєш 4,000 кредитів, Штінт — 6,000 кредитів, як зазвичай на кроці 5.
- Після того, як вибереш персонажа для себе, вибери іншого персонажа, проти якого гратимеш. Це має бути персонаж, який починає гру з картою банку даних №91 або №92.
- Штінт починає гру з кораблем G9 «Такелажник».
- Підготуй персонажа Штінту як зазвичай (крок 6). Поклади жетон мети на планету призначення з його карти вантажу чи халтурки (див. «Мета Штінту» праворуч).
- Ретельно перетасуй карти Штінту та сформуї із них колоду. Поклади колоду Штінту долілиць біля його карти персонажа.

### Гра

Під час гри виконуй свій хід як зазвичай. Після кожного твого ходу хід отримує Штінт. Щоб виконати хід Штінту, візьми верхню карту колоди Штінту та розіграй її, виконуючи вказані пункти, починаючи з верхнього і далі по черзі. Штінт ніколи не розіграє карти зустрічей.

У деяких розділах карт Штінту написано «зроби першу можливу дію». Це означає, що Штінт має виконати перший пункт цього розділу. Але, якщо перший пункт неможливо виконати, або його виконання не матиме ефекту (наприклад, Штінт не має пошкоджень, щоб їх зняти), Штінт виконує наступний пункт розділу замість першого. І так, доки не виконає якийсь із пунктів. Якщо Штінт не може виконати жоден із пунктів розділу, він не робить нічого з цього розділу.

У деяких розділах карт Штінту написано «зроби все». Це означає, що Штінт має виконати всі пункти цього розділу по черзі, починаючи з найвищого. Якщо пункт неможливо виконати або він не матиме ефекту, його слід пропустити.

Після виконання всіх розділів карти Штінту, скинь її (поклади долілиць під низ колоди Штінту). Правила тлумачення карт Штінту наведені нижче у цьому додатку.

Якщо ти набереш 10 слави раніше, ніж Штінт, то перемагаєш у грі. Якщо Штінт набере 10 слави раніше від тебе, ти програєш.

### Кarti та кредити Штінту

Роби все, що стосується слави, кредитів чи карт Штінту так, ніби це стосується звичайного гравця (наприклад, його вантаж можна класти тільки у слот «Вантаж»).

Штінт не використовує властивості карт, крім тих, які покращують параметри його персонажа чи корабля (наприклад, «+1 🍀»). Також Штінт не може виконати персональну мету персонажа чи корабля.

### Мета Штінту

Штінт використовує жетони мети, щоби позначити планети, куди він може доставити вантаж, чи де може виконати роботу. Ці жетони вказують, куди рухатиметься Штінт під час свого ходу (пояснення згодом).

Під час підготовки поклади жетон мети на планету призначення, вказану на карті вантажу чи халтурки, з якою Штінт починає гру.

Коли Штінт доставляє вантаж чи виконує халтурку на планеті, прибири з неї жетон мети.

### Рух

Коли карта Штінту (чи інший ігровий ефект) спонукає Штінт рухатись, пересунь жетон його персонажа на кількість теренів, вказану в можливостях гіперприводу його корабля (🚀). Штінт завжди рухається в напрямі найближчого жетона мети на мапі. Якщо Штінт знаходиться в одному терені з жетоном мети, він більше не пересувається.

Якщо є декілька маршрутів до найближчого жетона мети, Штінт має використовувати найшвидший (тобто той, у якому для досягнення жетона мети потрібно подолати найменше теренів). Як і звичайні гравці, Штінт зупиняється, якщо опиняється в одному терені з патрулем, якщо він не має позитивної репутації (👤) у фракції цього патруля.

- На відміну від звичайних гравців, Штінт може рухатись крізь Вирвище, як через звичайну навігаційну точку.
- Штінт не може вибрати довший маршрут, щоб уникнути патруля. Якщо на найкоротшому шляху його очікує патруль, Штінт має рухатись у напрямку патруля, навіть якщо має негативну репутацію (👤) у фракції цього патруля.
- Якщо Штінт може рухатись двома різними найкоротшими маршрутами (це не обов'язково мають бути маршрути до одного і того ж жетона мети, вони можуть вести до різних жетонів на різних планетах), то Штінт 1) використає маршрут, на якому немає патрулів, що могли б його зупинити. Якщо на жодному з маршрутів немає патрулів, то Штінт 2) використає маршрут, який дозволить йому зупинитися на планеті. Якщо останніми теренами обидвох маршрутів будуть планети, обери маршрут випадковим чином (наприклад, підкинь монетку).

**Важливо:** якщо після руху на максимальну дальність (значення можливості гіперприводу (🚀) Штінт закінчує рух у навігаційній точці, але один із двох попередніх теренів був планетою, Штінт зупиниться на планеті замість того, щоб летіти на максимальну дальність.

- Якщо Штінт може зупинитися на планеті, пересунувшись на 1 терен менше від можливості гіперприводу і також може зупинитися на планеті, пересунувшись на 2 терени менше, Штінт пересунеться на 1 терен менше від максимальної дальності.

### Придбання карт

На багатьох картах Штінту сказано, що треба купити карту. В таких випадках завжди зазначена колода ринку, з якої Штінт має придбати карту (наприклад, «Купи 📄»). Штінт може купувати карти, тільки якщо він знаходиться на планеті.

Коли Штінт купує карту, виконай наступні кроки у вказаному порядку:

- Перед придбанням Штінт прокручує вказану колоду, якщо виконується хоча б одна з наступних умов:

- Верхню карту не можна купити на планеті, де зараз знаходиться Штінт.
  - Якщо Штінт не вистачає кредитів, щоби придбати верхню карту, Штінт прокручуватиме колоду, навіть якщо у нього не вистачає кредитів на жодну карту у вказаній колоді.
  - Якщо у Штінту немає вільного слоту такого ж типу, як і верхня карта, Штінт прокручуватиме колоду незалежно від того, чи трапляються у ній карти інших типів.
  - Штінт купує карту зі ♣ колоди ринку і верхня карта коштує **не дорожче**, ніж його поточний корабель.
- 2.** Купуючи карту зі вказаної колоди, Штінт платить відповідну кількість своїх кредитів та кладе карту у вільний слот такого ж типу, як і щойно придбана карта.
- Штінт не купуватиме карту, якщо навіть після прокрутки у нього немає вільного слоту відповідного типу. Штінт не може скидати карти, щоб звільнити слот.
  - Штінт мусить дотримуватися обмежень на придбання, вказаних на картах ринку. Наприклад, «Не можна купити на Кесселі» чи «Не більше 1 карти бронекостюма на персонажа».
  - Штінт купуватиме навіть ті карти, які не зможе використати (наприклад, «Наймичку» із ♣ колоди ринку).
  - Штінт купує корабель, тільки якщо той коштує дорожче, ніж його поточний корабель. Штінт завжди використовує обмін під час купівлі кораблів, але ніколи не використовує обмін під час купівлі активів.
  - Купуючи карту «Розпродаж уживаних кораблів» із ♣ колоди ринку, Штінт виконує всі вказівки з карти і вибирає найдорожчий корабель, який може собі дозволити. Якщо таких кораблів декілька, Штінт вибирає один із цих кораблів випадковим чином.
- 3.** Після придбання карти потрібно відкрити верхню карту колоди ринку та виконати рух патруля, як зазвичай. Патруль рухається до Штінту.
- На відміну від звичайних гравців, Штінт не може обрати довший маршрут для патруля. Патруль завжди рухається до Штінту найкоротшим маршрутом.

### Халтурка і Вантаж

Деякі карти Штінту доручають виконати халтурку. В такому разі Штінт не бере карти банку даних і не проходить жодних перевірок. Він одразу отримує винагороду, вказану на карті халтурки (отримує чи втрачає репутацію, славу та кредити в кількості, вказаній у розділі «винагорода»).

Деякі карти Штінту доручають доставити вантаж, якщо Штінт на планеті призначення. У такому разі Штінт просто отримує винагороду, вказану на карті вантажу, а потім скидає цю карту. Якщо Штінт може доставити одразу декілька вантажів на одній планеті, він доставляє їх одночасно.

Коли Штінт доставляє **протизаконний** вантаж, він не кидає кубики, як вказано на карті вантажу. Проте деякі карти Штінту вказують йому отримати пошкодження під час доставки **протизаконного** вантажу.

### Екіпаж

Деякі карти дозволяють Штінтови отримувати членів екіпажу через жетони контакту. Штінт має дотримуватися звичайних правил для членів екіпажу, проте він не виконує вказівок із

карти банку даних. Натомість Штінт бере відповідну карту банку даних та одразу розташовує актив екіпажу у відповідному порожньому слоті свого корабля.

- Штінт не платить жодних кредитів, не проходить жодних перевірок і не розігрує жодних ефектів із карти банку даних.
- Якщо у Штінту немає пустих слотів для Екіпажу, він випадковим чином скидає одного зі своїх членів екіпажу, щоб звільнити місце для нового (використовуй звичайні правила для скидання карт екіпажу).
- Якщо на карті банку даних немає екіпажу, просто поверни її в колоду.
- Кarti Штінту завжди вказують відкрити жетон контакту, що лежить долілиць. Проте якщо на планеті всі жетони відкриті, Штінт бере карту банку даних жетона контакту найнижчого ґатунку (з найменшою кількістю точок).
  - Якщо на планеті два закритих або два відкритих жетони контактів однакового ґатунку, Штінт бере карту банку даних жетона, що лежить ліворуч.
- Штінт не захищатиме свого члена екіпажу, якщо цей член екіпажу є на твоїй карті розшуку і ти спробуєш його захопити.

### Рішення Штінту

Якщо властивість карти дозволяє Штінту вирішити, робити щось чи ні (наприклад, зіграти в азартну гру), Штінт завжди вибирає варіант «не робити», якщо це можливо. Якщо властивість карти змушує вибрати щось із переліку (наприклад, підготовка Лендо), вибір має бути випадковим (наприклад, для Лендо можна скласти жетони репутації в мішечок та витягти один навмання).

### Уточнення

- Штінт, як звичайний гравець, мусить дотримуватися всіх правил, крім виключень, що є в цьому додатку.
- Якщо під час свого ходу Штінт спіткає невдача, потрібно завершити поточний пункт карти Штінту. Після цього його хід одразу закінчується. Наступні пункти з карти Штінту не розігруються.
- Під час бою ти кидаєш кубики і за свого суперника (бо інших гравців немає). Проводь бій, як зазвичай, і підраховуй усі пошкодження для кожного кидка окремо, щоб не заплутатися.
- Якщо халтурка вказує розіграти карту банку даних №40, Штінту слід пройти перевірку на майстерність. Для цього кинь кубики за Штінта та проведи перевірку як зазвичай.
  - Якщо Штінт мусить вибрати одну з цих карт, він вибирає випадково, як вказано в розділі «Рішення Штінту» вище.

### Рівні складності

Для просунутих гравців грати зі Штінтом може бути надто просто. Щоб гра стала складнішою, Штінт може починати гру, маючи більше, ніж нуль слави. Що більше слави ти даси Штінтови на початку гри, то складніше буде перемогти.

Ти можеш зіграти проти Штінту у режимі довгої гри (до 12 слави). Це зробить гру простішою.

## ПОКАЖЧИК

<b>А</b>	Активи..... 2	Наземний бій..... див. Бій
	Активний гравець..... 2	Найближчі..... 7
<b>Б</b>	Банк даних..... 2	Належність..... 7
	Бій..... 3	Не можна..... див. Ключові слова та фрази
	Броня..... див. Пошкодження, Кораблі	Невдача..... 8
<b>В</b>	Вантаж..... 4	Нічі та спірні ситуації..... 17
	Вивести з гри..... див. Скинути	<b>О</b>
	Використання властивостей під час бою..... 17	Обладнання..... 8
	Вирвище..... 4	Обмеження компонентів..... 2
	Витривалість..... див. Персонажі, Пошкодження	Обмін..... 10
	Відкрити карту зустрічей..... 14	<b>П</b>
	Відкрити контакт..... 14	Патрулі..... 8
	Властивість Дія..... див. Фаза дій	Перевірка майстерності..... 9
	Властивості..... див. Карти та властивості	Перемога у грі..... див. Слава
	Вступити в бій з патрулем..... 14	Персонажі..... 9
<b>Г</b>	Гіперпривід..... див. Рух, Кораблі	Персональна мета..... див. Мета
	Гра на одного..... 18	Підготовка до гри..... 16
	Гравці та Персонажі..... 2	Планети..... див. Терени
<b>Ґ</b>	Ґатунок..... див. Жетони контактів	Платити..... див. Кредити
<b>Д</b>	Довга гра..... див. Слава	Повстанці..... див. Фракції, Репутація
	Доставка..... 4	Пошкодження..... 10
	Дроїди..... 4	Придбання карт..... див. Ринок
<b>Е</b>	Екіпаж..... 4	Придбання..... 10
<b>Ж</b>	Жетони контакту..... 5	Прокрутити..... див. Ринок
<b>З</b>	Захопити..... див. Розшук	Пусто..... див. Кубики
	Знищити..... див. Патрулі	<b>Р</b>
	Золоті правила..... 2	Результат..... див. Використання властивостей
<b>І</b>	Імперія..... див. Фракції, Репутація	під час бою
<b>К</b>	Карти зустрічей..... 5	Репутація..... 10
	Карти та властивості..... 17	Ринок..... 10
	Карти Штінту..... 18	Розшук..... 11
	Ключові слова та фрази..... 17	Рух патрулів..... 8
	Колода особливих товарів..... 5	Рух..... 11
	Колоди ринку..... 6	<b>С</b>
	Кораблі..... 6	Секрети..... 12
	Космічний бій..... див. Бій	Синдикат..... див. Фракції, Репутація
	Кредити..... 6	Скинути..... 12
	Крит..... див. Кубики	Слава..... 12
	Кубики..... 6	Слоти..... 13
<b>Л</b>	Ліквідувати..... див. Розшук	Спорядження..... 13
<b>М</b>	Майстерність..... див. Перевірка майстерності	Суперечливі ситуації..... див. Нічі та спірні ситуації
	Мапа..... 7	Супротивники..... 13
	Маршрути..... див. Терени, Сусідні	Сусідні..... 13
	Мета корабля..... див. Мета	<b>Т</b>
	Мета..... 7	Терени..... 13
<b>Н</b>	Навички..... 7	<b>У</b>
	Навігаційні точки..... див. Терени	Угода..... 13
		<b>Ф</b>
		Фаза дій..... 14
		Фаза зустрічей..... 14
		Фаза планування..... 15
		Фокус..... див. Кубики
		Фракції..... 15
		<b>Х</b>
		Халтурка..... 15
		Хатти..... див. Фракції, Репутація
		Хід гравця..... 15
		Хіт..... див. Кубики
		<b>Я</b>
		Як відбувається бій..... 3
		Як отримати винагороду за Розшук..... 11