

STAR WARS™ ПОВСТАННЯ

РОЗКВІТ ІМПЕРІЇ

Це доповнення розширює ваші можливості в настільній грі «Зоряні війни. Повстання». Герої та лиходії з фільму «Бунтар Один. Зоряні війни. Історія» долучаються до протистояння разом із такими улюбленими фанатів, як Джабба Гатт. Завдяки новим кораблям, винищувачам, танкам і поліпшеним картам тактики бої стають іще запеклішими й по-справжньому кінематографічними. За кого б ви не грали, доповнення «Розквіт Імперії» надасть вам важливі інструменти для підкорення або звільнення галактики.

ВМІСТ

- ☞ Книжка правил
- ☞ 44 карти місій (24 імперські, 20 повстанських)
- ☞ 12 карт цілей
- ☞ 32 поліпшені карти тактики (16 імперських, 16 повстанських)
- ☞ 16 карт дій (8 імперських, 8 повстанських)
- ☞ 8 лідерів на пластикових підставках
- ☞ 2 прикріплювані кільця
- ☞ 5 жетонів цілі
- ☞ 3 зелені кубики
- ☞ 2 листи нових військ
- ☞ 36 пластикових фігурок (18 імперських, 18 повстанських)

КАРТИ ДОПОВНЕННЯ

Усі карти в цьому доповненні позначені символом «Розквіту Імперії».

Якщо ви граєте з цим доповненням, замініть такі карти з базової гри відповідними картами з доповнення:

- ☞ «Диверсія» (карта місії повстанців)
- ☞ «Син Скайвокера» (карта дій повстанців)
- ☞ «Прекрасна розвідка» (карта дій Імперії)
- ☞ «Будівництво зоряного суперруйнівника» (дві карти місії Імперії)

Назви цих карт із доповнення відповідають назвам карт із базової гри; також ці карти містять символ доповнення «Розквіт Імперії».

ПРАВИЛА ДОПОВНЕННЯ

Для гри з цим доповненням затасуйте всі карти дій та місій у відповідні колоди. Використовуйте інші карти так, як показано нижче. Додайте всі жетони, кубики, фігурки та лідерів у відповідний запас невикористаних компонентів.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Для гри з цим доповненням приготуйтеся до гри (див. с. 15 довідника) з такими змінами:

☞ **Виберіть фракцію та візьміть компоненти.** Після того як гравці візьмуть компоненти своїх фракцій, вони кладуть листи нових військ нижче листів фракцій. Зображені на цих листах війська можна будувати за звичайними правилами гри.

☞ **Приготуйте колоду цілей.** Замість кроку 4 приготувань до гри виконайте таке:

- I. Розсортуйте карти цілей на три стоси за номерами, указаними на зворотах («I», «II» та «III»).
- II. Створіть стос із номером «III», перетасувавши карту «Креслення Зірки смерті» та 4 випадкові карти з номером «III».
- III. Створіть стос із номером «II», перетасувавши карту «Креслення Зірки смерті» та 4 випадкові карти номером «II». Покладіть стос із номером «II» на верх стосу з номером «III».
- IV. Перетасуйте карти з номером «I» та додайте 5 випадкових карт на верх стосу з номером «II». Після цього поверніть усі позostalі карти цілей у коробку, не відкриваючи їх. Потім гравець за повстанців бере одну карту цілі.

☞ **Приготуйте колоди тактики.** Якщо ви використовуєте правила кінематографічного бою, вилучіть із гри всі базові карти тактики. Натомість використовуйте поліпшені карти тактики з доповнення та нові правила, наведені в розділі «Кінематографічний бій».

☞ **Приготуйте карти місій.** Доповнення додає новий набір карт місій. Граючи з цим доповненням уперше, кожен гравець створює свою колоду місій, використовуючи **лише** карти місій із символом Дарта Вейдера та карти **із зображенням лідера** під вимогами до вмінь.



Символ Дарта Вейдера

У наступних партіях гравці вибиратимуть набір карт місій (див. розділ «Вибір карт місій» на с. 2).

У кожній партії використовують усі початкові місії та проекти. Затасуйте карти проектів із доповнення «Розквіт Імперії» в колоду проектів.

☞ **Розташуйте початкові війська та жетони лояльності.** Після розміщення жетонів лояльності під час кроку 8 приготувань до гри гравці повинні домовитися, які початкові набори військ використовувати – із базової гри або з доповнення «Розквіт Імперії» (див. далі).

Початкові війська для гри з доповненням «Розквіт Імперії» наведені нижче. Виконайте ці приготування замість частин II та III кроку 8 приготувань до гри:

- Гравець за Імперію розміщує 1 Зірку смерті у комірці з номером «3» своєї черги будівництва, а потім розміщує 4 ЗІД-винищувачі, 1 штурмовика й 1 недобудовану Зірку смерті у **вибраній ним** віддаленій системі.
 - **Важливо!** Вилучіть карту цієї віддаленої системи з колоди дроїдів-розвідників і покладіть у коробку.
- Гравець за Імперію отримує 8 ЗІД-винищувачів, 3 штурмові крейсери, 3 зоряні руйнівники, 2 ударні ЗІД-винищувачі, 12 штурмовиків, 4 АТ-СТ, 2 штурмові танки та 1 АТ-АТ. Він розташовує ці війська в будь-яких системах із жетонами лояльності Імперії, окупації або з недобудованою Зіркою смерті.
 - Щонайменше одна наземна фігурка повинна бути в кожній системі Імперії.
- Гравець за повстанців отримує 1 корелліанський корвет, 1 транспортник, 1 Х-вінг, 1 Y-вінг, 1 U-вінг, 5 солдатів повстанців, 2 аероспідери та 1 авангард-піхотинця. Він може розмістити ці війська в комірці «База повстанців» та/або в будь-якій **одній** повстанській або нейтральній системі (крім системи з недобудованою Зіркою смерті).

ЗЕЛЕНІ КУБИКИ

Деякі війська та лідери дають вам змогу кидати зелені кубики. На цих кубиках є 2 грані з символом прямого влучання (☘), а решта граней порожні. За допомогою цього символу під час бою ви можете завдати пошкоджень будь-яким військам за звичайними правилами.



У грі є лише 3 зелені кубики. Гравець не може кинути більше ніж 3 зелені кубики під час бою чи спроби виконання місії. Ці кубики можна використовувати на додачу до 5 червоних і 5 чорних кубиків.

Якщо під час застосування певного ефекту ви повинні кинути кубики, завжди використовуйте червоні або чорні кубики, якщо не вказано інакше. Наприклад, під час розігрування карти цілі «Креслення Зірки смерті» гравець за повстанців кидає червоні або чорні кубики.

МАЛІ ВМІННЯ

Деякі лідери мають малі вміння. Такі вміння позначені малими символами умінь на жетонах цих лідерів.

Кожен малий символ умінь дає змогу кинути 1 зелений кубик за лідера під час спроби виконання місії. Наприклад, якщо Джабба Гатт виконує розвідувальну місію (☘), киньте за нього 2 звичайні кубики (червоні чи чорні) та 1 зелений.

Малі символи вмінь рахують під час призначення лідерів на місії. Наприклад, Джабба Гатт може спробувати виконати місію, для якої потрібно до 3 символів розвідки (☘) або дипломатії (♣).

ЛИМІТ РЕЗЕРВУ ЛІДЕРІВ

Якщо в будь-який момент гри гравець має більше ніж 8 лідерів у своєму резерві, він повинен залишити собі лише 8, а зайвих – вилучити з гри.

У командній грі кожна команда обмежена 8 лідерами. Якщо в будь-який момент гри команда має більше ніж 8 лідерів у своєму резерві, вона повинна залишити собі лише 8, а зайвих – вилучити з гри. Якщо в одного гравця більше лідерів, ніж у його партнера, зайвих лідерів треба вилучити саме з його резерву.

ЖЕТОНИ ЦІЛІ

Жетони цілі використовуються під час розігрування карт цілей та місій. Ілюстрація на кожному такому жетоні відповідає ілюстрації на відповідній карті.



Жетон цілі «Аванпост»

Розміщуйте кожен жетон цілі згідно з указівками на відповідній карті.

ВИЛУЧЕННЯ ЖЕТОНІВ ЦІЛІ

Якщо ви маєте наземні війська в системі з жетоном цілі, а наземних військ суперника там немає, можете вилучити цей жетон. Поверніть його в запас. Звіртеся з відповідною картою, щоб визначити, чи застосувати спеціальний ефект унаслідок вилучення жетону.

Якщо систему знищено, вилучіть звідти всі жетони цілі та застосуйте ефект унаслідок їхнього вилучення.

НЕГАЙНІ ЦІЛІ

Деякі карти цілей містять вгорі слово «Негайно». Якщо гравець за повстанців отримує цю карту на руку, він негайно розкриває її та застосовує її ефект. Ця карта надаватиме репутацію в майбутньому, як зазначено на самій карті.

Негайна ціль залишається в грі, доки на ігровому полі є щонайменше один відповідний жетон цілі. Якщо всі відповідні жетони цілі вилучено, скиньте цю карту цілі.

МОЖЛИВОСТІ ВІЙСЬК

На деякі війська з доповнення поширюються особливі правила.

БУНКЕР-ГЕНЕРАТОР ЩИТІВ

Бункери-генератори щитів надають такі переваги:

☞ **Захист Зірки смерті.** Якщо Зірка смерті або недобудована Зірка смерті розташована в системі з бункером-генератором щитів, її неможливо знищити; також неможливо завдати чи призначити їй пошкодження. Це унеможливує розігрування карти цілі «Креслення Зірки смерті», доки не будуть знищені всі бункери-генератори щитів у цій системі.

☞ **Спрощені правила розташування.** На додачу до звичайних правил розташування військ, бункери-генератори щитів можна розташовувати в будь-якій системі, де є наземні війська Імперії й немає військ повстанців. Лояльність системи не має значення.

☞ **Місцеве підкріплення.** Доки у віддаленій системі, де немає військ повстанців, є бункер-генератор щитів, гравець за Імперію може розміщувати там війська, ніби це лояльна система. Цим не можна скористатися на тому ж кроці будівництва, коли був розміщений відповідний бункер-генератор щитів. Зауважте: під час розташування Зірки смерті в цій системі її враховують як одну з 2 фігурок, які можна розташувати в одній системі під час фази відновлення.

ІНТЕРДИКТОР

Війська повстанців не можуть відступати з системи з інтердиктором. Уміння повстанців, які надають додаткові можливості відступу, не можна застосовувати в системі з інтердиктором. Якщо всі інтердиктори в системі знищені, це обмеження більше не діє.

БУДІВНИЦТВО ВІЙСЬК

Тепер обидві сторони мають більше варіантів військ, які можна збудувати. Якщо гравцям важливо знати, які війська збудує суперник у фазі відновлення, першим вибиратиме гравець за повстанців, а потім – гравець за Імперію.

ЗНИЩЕННЯ Й ПЕРЕМІЩЕННЯ СПОРУД

Усі нерухомі наземні війська – це споруди. Зазвичай, якщо в системі з наземних військ у гравця залишилися тільки споруди, а його суперник усе ще має там наземні війська, то ці споруди треба знищити. Однак якщо в поточному раунді гравець **кидав принаймні один кубик** у цьому театрі бойових дій, його споруди не знищують. У такому разі перейдіть до наступного раунду бою.

Деякі ефекти дають змогу переміщувати війська суперника чи змушувати суперника перемістити війська. Такі ефекти не можна застосовувати до споруд.

КІНЕМАТОГРАФІЧНИЙ БІЙ

Це доповнення містить нові правила бою та поліпшені карти тактики, які додають тематичності й епічності. Обидві сторони мають власні колоди наземної та космічної тактики, які дають змогу застосовувати унікальні ефекти військ.

Граючи з цим доповненням, замініть карти тактики з базової гри поліпшеними картами тактики. Правила розігрування цих карт наведені нижче.

ПОЛІПШЕНІ КАРТИ ТАКТИКИ

Під час кроку бою «Візьміть карти тактики» кожен гравець бере й переглядає свої колоди тактики. Ці колоди ніколи не перетасовують. Гравці завжди можуть використати будь-яку карту тактики, крім скинутих карт.

Перш ніж перейти до першого кроку **кожного раунду** космічного бою та **кожного раунду** наземного бою, виконайте таке:

1. Гравці одночасно вибирають по 1 карті тактики з відповідної колоди й кладуть їх долілиць.
2. Після того як обидва гравці вибрали по карті, вони одночасно перевертають ці карти.
3. Починаючи з активного гравця, кожен гравець вибирає і розігрує верхній або нижній ефект своєї карти тактики.

Деяким ефектам передують символи війська. Такі ефекти можна розіграти лише за умови, що в системі є принаймні 1 така фігурка.



Для верхнього ефекту потрібен ЗІД-винишувач.

Потім гравці розігрують бій як завжди. Активний гравець кидає кубики, щоб розіграти свою атаку. Гравці не можуть розіграти поліпшені карти тактики **під час** атаки. Ці карти розігрують **лише на початку** кожного раунду бою, як описано вище.

Після того як гравець застосував ефект поліпшеної карти тактики, він повинен скинути її горілиць біля відповідної колоди тактики. Скинуті карти тактики **не затасовують назад у колоду** наприкінці бою. Натомість після того, як гравець використав останню карту тактики з відповідної колоди, він повертає всі карти з відповідного скиду в колоду (крім карти, яку він щойно розіграв). Гравці можуть передивлятися карти тактики в будь-якому скиді в будь-який момент гри.

ПЕРЕКИДАННЯ КУБИКІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ЛІДЕРА

Якщо ви граєте за правилами кінематографічного бою, значення тактики лідерів більше не використовують для взяття карт на початку бою. Натомість гравець під час впливу на бій може перекинути свої кубики в кількості, що не перевищує значення тактики його лідера для відповідного театру бойових дій.

Перекиньте всі вибрані кубики за один раз. Кожен кубик можна перекинути, використовуючи значення тактики, лише один раз на атаку. Якщо гравець має кількох лідерів у цій системі, він використовує лише найбільші значення космічної й наземної тактики своїх лідерів, присутніх у системі. Гравець може виконати цю дію **один раз** під час кожної своєї атаки.

БЛОКУВАННЯ ВЛУЧАНЬ

Деякі карти тактики блокують **влучання** (☒) або **прямі влучання** (☒). Ці ефекти застосовують на початку кроку «Завдайте пошкодження». Перед тим як завдати пошкодження, суперник повинен вилучити кубики з відповідними символами.

Приклад. Гравець за Імперію грає карту, яка блокує 2 чорні влучання (☒). Гравець за повстанців кидає свої кубики й отримує такий результат: 3 чорні ☒, 1 червоне ☒, 1 чорне ☒. Два чорні кубики, на яких випали влучання, він змушений вилучити. Після цього гравець за повстанців має 1 чорне ☒, 1 червоне ☒ та 1 чорне ☒.

ПОШКОДЖЕННЯ ТА ЗНИЩЕННЯ ВІЙСЬК

Деякі карти тактики **знищують** війська. Якщо фігурку знищено за допомогою карти тактики, гравець не кидатиме за неї кубики в цьому раунді бою. Вилучіть цю фігурку **після** того, як обидва гравці розіграють ефекти карт тактики. Тобто ця фігурка може бути використана для застосування ефекту карти тактики, який містить вимогу наявності такої фігурки.

Якщо ви граєте за правилами кінематографічного бою, пропускайте крок атаки «Знищте війська». Натомість фігурку знищують, якщо вона зазнала такої кількості пошкоджень, що дорівнює чи перевищує значення її витривалості наприкінці раунду бою (після того, як усі війська у відповідному театрі виконали атаку). Позначайте пошкодження, яких зазнала кожна фігурка, жетонами пошкоджень.

Якщо карта гравця **завдає пошкодження**, він розміщує жетон пошкодження під фігуркою на свій вибір. Якщо вказано колір, то пошкодження треба завдати фігурці зі значенням витривалості відповідного кольору. Якщо карта завдає більше ніж одне пошкодження, то їх можна розподілити між кількома фігурками, крім випадків, коли на карті прямо зазначено, що це повинна бути одна фігурка.

ВИЛУЧЕННЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Гравець може витратити кубик зі спеціальним символом (☒) під час впливу на бій, щоб вилучити 1 пошкодження з однієї фігурки. Вилучіть 1 жетон пошкодження з-під відповідної фігурки. Пошкодження можна вилучити лише з-під фігурки зі значенням витривалості відповідного кольору в поточному театрі бойових дій. Спеціальний символ не можна використовувати для взяття чи розігрування карт тактики.

Війська не знищують до кінця раунду бою, тому гравець може врятувати фігурку від знищення, вилучивши пошкодження. *Приклад. Фігурка, яка має 1 витривалість червоного кольору зазнає 1 пошкодження. Пізніше під час цього бою гравець використовує 1 червоний ☒, щоб вилучити 1 пошкодження з-під цієї фігурки й запобігти її знищенню.*

СКАСУВАННЯ КАРТ

Якщо карту тактики гравця **СКАСОВАНО**, він не може застосувати жоден її ефект. Хоча активний гравець зазвичай грає карту тактики першим, якщо на карті оборонця зазначено слово «**СКАСУЙТЕ**», то саме оборонець розіграє свою карту першим.

Якщо ефект дає змогу зіграти додаткову карту, додаткова карта не може бути скасована. Її також не можна буде використати для скасування іншої карти.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА КІНЕМАТОГРАФІЧНОГО БОЮ

Гравці дотримуються всіх правил бою базової гри, крім наведених нижче ситуацій:

- ☒ Якщо ефект дає гравцю змогу взяти карти тактики, він бере певну кількість карт на свій розсуд зі свого скиду й повертає у свою колоду. Узяття 1 карти завдяки ефекту генератора щитів здійснюють **перед тим**, як гравці виберуть карти наземної тактики.
- ☒ Ефекти поліпшених карт тактики поширюються на війська у відповідному театрі бойових дій, які перебувають у системі, де відбувається бій, якщо не вказано інакше.
- ☒ Ефекти поліпшених карт тактики тривають до кінця відповідного раунду бою.
- ☒ Кожен гравець повинен зіграти одну поліпшену карту тактики під час кожного раунду бою. Гравець може не застосовувати ефекти карти й скинути її.
- ☒ Деякі карти змінюють черговість атаки гравців (наприклад, змушують оборонця кидати кубики першим). Цей ефект триває до кінця бою або доки інший ефект знову не змінить цю черговість.

ВИБІР КАРТ МІСІЙ

Зігравши першу партію з доповненням, гравці можуть потім визначити, який набір карт місії використовувати: набір із доповнення **«Розквіт Імперії»** або набір із базової гри.

Наприкінці кроку 7 приготувань до гри гравець за повстанців і гравець за Імперію вибирають по одній карті місії зі своїх колод і кладуть їх долілиць, а потім перевертають їх.

Гравець, який відкрив карту з символом Дарта Вейдера, використовуватиме набір карт місії із доповнення **«Розквіт Імперії»**. Він вилучає з колоди всі карти, на яких немає символу Дарта Вейдера чи зображення лідера під вимогами до вмінь.

Гравець, який відкрив карту без символу або із зображенням лідера під вимогами до вмінь, використовуватиме набір карт місії із базової гри. Він вилучає з колоди всі карти з символом Дарта Вейдера.



Зображення лідера

використовується завжди



Немає символу

набір із базової гри



Символ Дарта Вейдера

набір із доповнення «Розквіт Імперії»

☒ Поверніть усі вилучені карти в коробку. Вони не знадобляться в цій партії.

☒ Усі початкові карти місії та проектів використовують у кожній партії.

☒ У командній грі генерал вибирає набір карт місії для своєї фракції під час приготувань до гри.

ТВОРЦІ

FANTASY FLIGHT GAMES

Автор доповнення: Корі Конечка

Продюсерка: Моллі Гловер

Коригування: Аллан Кеннеді

Менеджер розроблення: Джеймс Кніффен

Графічний дизайн: Віл Спрінґер

Керівник із графічного дизайну: Браян Шомбург

Обкладинка: Даррен Тан

Ілюстрації: Джастін Адамс, Алекс Агілар, Тіціан Бараччі, Раян Барджер, Метт Бредбері, Адам Берн, Вон Каберте, Джей Бі Касакоп, Ентоні Девайн, Dinodraving, Маріуш Ґендзель, Зак Грейвз, Одрі Отт, Джоел Гастек, Джефф Лі Джонсон, Адам Лейн, Дженніфер Ленг, Ігнасіо Базан Лацкано, Геннінг Людвіґсен, Алехандро Мірабал, Марк Молнар, Амін Нексеві, Девід Неш, Майк Неш, Борха Піндадо, Мацей Ребіж, Влад Райсіан, Сіім Рімм, Меттью Старбак, Метт Ставицький, Ніколас Штольман, Даррен Тан, Алекс Тут, Раян Вальє, VIKO, Магалі Вільнев та Бен Цвайфель

Художній керівник: Джон Тейлон

Скульптори: Джейсон Бодуан та Екшей Патак

Координація скульпторів: Ніклас Норман

Керівна артдиректорка: Меліса Шетлер

Координація забезпечення якості: Зак Тевалтомас

Старший менеджер проєкту: Джон Франц-Віхлач

Старший менеджер з розвитку продукту: Кріс Гербер

Креативний директор: Ендрю Наваро

РОЗ'ЯСНЕННЯ ЕФЕКТІВ КАРТ

Кілька карт із доповнення змінюють правила базової гри й потребують додаткового роз'яснення:

«ПІДРИВНА ДІЯЛЬНІСТЬ»

На відміну від інших місій, «Підригну діяльність» не треба пробувати виконати. Натомість гравець відкриває й грає цю карту, коли його суперник пробує виконати місію (на кроці «Завадити місії»). Призначені на місію «Підривна діяльність» лідери стають на заваді місії суперника.

☒ На цю місію можна призначити до 2 лідерів.

☒ На відміну від інших місій, гравці можуть відкривати свою «Підригну діяльність» після пасування у фазі наказів.

☒ Гравець може стати на заваді місії, використовуючи як лідера зі свого резерву, так і лідерів із «Підривної діяльності».

☒ Якщо гравець використовує «Підригну діяльність», це не вважають його ходом, бо цю карту він використовує під час ходу суперника.

☒ «Підригну діяльність» можна використовувати лише проти місій, на яких вказано «спробуйте виконати». Цю карту не можна використовувати проти карт, на яких вказано «виконайте».

☒ На призначених на місію «Підривна діяльність» лідерів не впливає місія «Обманный маневр».

«ЗАЧИСТКА ТЕРИТОРІЇ» ТА «СЕКРЕТНИЙ ОБ'ЄКТ»

Ці карти дій використовують карти дроїдів-розвідників, отримані гравцем за Імперію протягом гри. Ці карти дій залишаються в грі, доки відповідна карта дроїда-розвідника не буде відкрита й не буде розіграно їхній ефект.

Для розігрування ефекту цих карт дій **не потрібна** присутність відповідного лідера в системі.

ASMODEE NORTH AMERICA

Координація ліцензування: Шеррі Анісі

Спеціалістка ліцензування: Сімон Елліотт

Менеджери з виробництва: Джейсон Бодуан і Мерґан Ден

Видавництво: Крістіан Т. Петерсен

LUCASFILM

Схвалення ліцензії: Браян Мертен

© & TM Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games та логотип FFG — це © Fantasy Flight Games, Inc. Gamegenic та логотип Gamegenic — це © & © Gamegenic GmbH, Німеччина. Fantasy Flight Games розташоване за адресою 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, США, 651-639-1905.

Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених на ілюстраціях.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Володимир Вахрушкін

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Українське видання © 2026 Geekach LLC
Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua

