



STAR WARS

THE

MANDALORIAN

ПРИГОДИ

ПРАВИЛА ГРИ

ВСТУП

У грі «Зоряні війни. Мандалорець: Пригоди» ви можете зіграти за легендарного мисливця за головами та його союзників. Ваша команда намагатиметься виконати каверзні місії за мотивами першого сезону серіалу «Мандалорець»™.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

МІСІЇ

Перед початком гри виберіть місію з книжки місій. Щоб перемогти, гравці повинні виконати вказане завдання.



Завдання місії 1.

Кожна місія має своє ігрове поле, на якому перебувають персонажі та вороги. Персонажі виконують різні дії, наприклад, переміщення чи атаки, намагаючись виконати завдання.



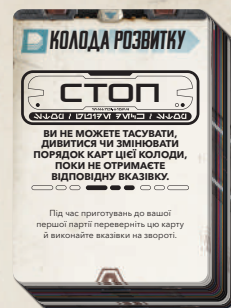
Частина поля з персонажем (1) та ворогом (2) на сусідніх клітинках.

Кожне поле — це особлива локація. Ознайомтеся з особливостями кожного поля, бо ви гратимете на них багато разів.

КОЛОДА РОЗВИТКУ

Колода розвитку додає в гру нові правила й урізноманітнює ігролад.

Кarti цієї колоди складені в особливому порядку. **Не тасуйте цю колоду.** Якщо ви випадково зробили це, відновіть колоду, викладаючи карти за порядком номерів, що вказані на лиці кожної карти.



Колода розвитку

До та після кожної партії виконайте вказівки верхньої карти колоди розвитку. На ній вказано, яку місію треба вибрати та які карти додати в гру. Кarti, які додають у гру за допомогою колоди розвитку, використовують протягом усіх наступних партій.



Номер карти

Також у грі є конверти з додатковими компонентами. Деякі з них пропонують нові варіанти гри або додають гравця-зрадника. Відкривайте конверти тільки тоді, коли отримаєте відповідну вказівку.



Конверт № 1

ПРИГОТУВАННЯ

Перед початком гри виконайте вказані кроки приготувань. У прикладі наведені приготування до гри вдвох на початковому рівні складності.

1/ Приготування:

- A. Прочитайте верхню карту колоди розвитку й виконайте її вказівки. Після цього вилучіть цю карту з колоди й відкрийте наступну карту. Продовжуйте відкривати карти розвитку й виконувати вказівки на них, поки не побачите карту з написом «СТОП».
- Б. Колода розвитку вказує, яку місію вибрати. У першій партії виберіть місію 1. Відкрийте книжку місій і прочитайте вступний комікс до місії 1 (у лівому верхньому куті зазначений номер місії).
- В. Перегорніть сторінку до частини з полем і покладіть книжку місій на центр стола.
- Г. Прочитайте інструктаж до місії (весь текст ліворуч від поля) і правила ігрового поля. Виконайте всі вказівки зі словом **ПРИГОТУВАННЯ** (відсутні в місії 1).

2/ **Колода планування.** Перетасуйте колоду планування й покладіть її біля ігрового поля.

3/ **Колода подій.** Перетасуйте колоду подій, ігноруючи символи на зворотах карт. Покладіть колоду нижче комірки «6+» інструктажу до місії.

4/ Жетони пошкоджень і саботажу:

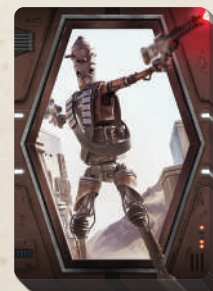
- A. Покладіть жетони пошкоджень у межах досяжності всіх гравців.
- Б. Знайдіть 5 білих жетонів саботажу й навмання викладіть по 1 жетону горілиць у кожну комірку дії нижче поля.
- В. Решту жетонів саботажу (зокрема ті, що лишилися після попереднього кроку — 4Б) перемішайте й покладіть долілиць (так, щоб ви не бачили значень на них) у межах досяжності всіх гравців.

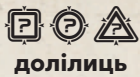


РІВНІ СКЛАДНОСТІ

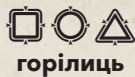
Ви можете вибрати рівень складності, який вважаєте прийнятним. Рівень складності вибирають перед кожною партією. Першу партію радимо грати на початковому рівні складності.

- Початковий.** Використовуйте початкову сторону карт персонажів. Персонажі мають більше очок здоров'я (ОЗ).
- Звичайний.** Використовуйте звичайну сторону карт персонажів.
- Героїчний.** Використовуйте звичайну сторону карт персонажів. Крім того, ваш розмір руки — 3 карти вмінь (замість 4).





долілиць



горілиць



підкріплення



5/ **Жетони загроз.** Знайдіть усі жетони загроз з номером вибраної місії на звороті. Розділіть ці жетони за формами на стоси й перемішайте жетони в кожному стосі. Викладіть ці жетони на полі так:

- A. : Покладіть ці жетони на відповідних клітинках **долілиць**.
- Б. (без знака питання). Покладіть ці жетони на відповідних клітинках **горілиць**.
- В. Покладіть біля ігрового поля помаранчеві жетони загроз стосом долілиць. Це **підкріплення**, яке пізніше з'явиться в грі.



Закритий жетон



Відкритий жетон

Решту жетонів загроз покладіть у коробку.

6/ **Вибір персонажів.** У кожній місії вказані певні персонажі. Гравці вибирають, за яких персонажів гратимуть, і отримують вказані нижче компоненти.

Ці правила дещо відрізняються в соло-грі або якщо ви граєте в трьох або в чотирьох (див. нижче «Соло-гра та брак персонажів»).

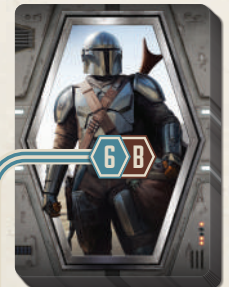
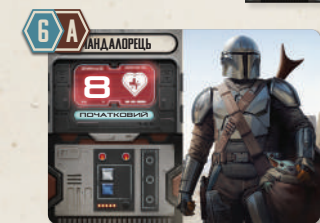
- A. **Карта персонажа.** Покладіть її перед собою. Якщо ви граєте на початковому рівні складності, використовуйте початкову сторону карт персонажів (більше значення ОЗ). Див. «Рівні складності» на с. 2.
- Б. **Фішка персонажа.** Розмістіть її на початковій клітинці ігрового поля (із символом).
- В. **12 карт умінь.** Перетасуйте ці карти й покладіть їх стосом біля вашої карти персонажа. Тепер беріть карти зі своєї колоди умінь, поки **не матимете 4 карти** на руці. Можете дивитися ці карти, але не показуйте їх іншим гравцям. На героїчному рівні складності беріть тільки 3 карти умінь.
- Г. **Карта-пам'ятка.** На цій карті стисло наведені важливі правила.

7/ **Виберіть першого гравця.** Домовтеся, хто ходитиме першим. Якщо ви не можете дійти згоди, визначте першого гравця навмання.

Тепер ви готові до гри.

СОЛО-ГРА ТА БРАК ПЕРСОНАЖІВ

Якщо доступних для місії персонажів менше, ніж гравців, тоді кілька гравців грають за одного персонажа. Також ви можете грати в режимі вільного вибору (див. «Обмежена кількість персонажів» на с. 13). У соло-грі один гравець керує двома персонажами (див. с. 13).



6 Г

ХІД ГРАВЦЯ

1. **Крок дій.** Ви повинні виконати 2 дії. Не грайте більше ніж 1 карту умінь в ту саму комірчку дії за один хід.
2. **Крок подій.** Виконайте згідно з силою кожної комірчки:
 - 6 або більше. Розіграйте кризу й подію після неї.*
 - 4. Розіграйте подію.*
 - 4 або менше. Не розіграйте кризи або події.
3. **Крок узяття карт.** Беріть карти умінь зі своєї колоди, поки не матимете 4 карти на руці (або 3, якщо граєте на героїчному рівні складності).

* Після цього скиньте всі карти та жетони з цієї комірчки дії. Якщо подія не мала ефекту, викладіть її підкріплення на найближчий клітинці.



ВМІСТ ГРИ



8 карт персонажів



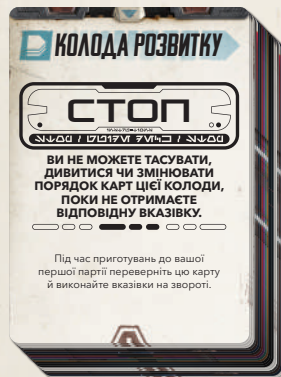
1 книжка місій



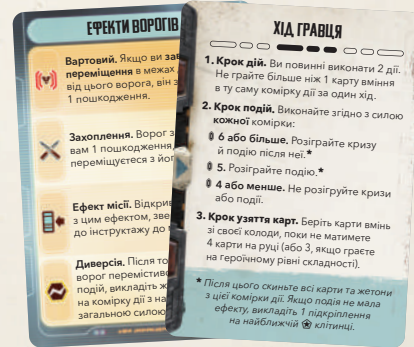
96 карт умінь



12 карт подій



71 карта розвитку
(не тасуйте карти цієї колоди)



4 карти-пам'ятки



2 конверти



106 жетонів загроз
(зі значеннями 1, 2, 3 або 4)



20 карт планування



25 жетонів пошкоджень
(зі значеннями «1/2» або «3/4»)



1 жетон малюка



10 жетонів саботажу



8 фішок персонажів
на підставках

ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія складається з серії раундів. Гра починається з першого гравця.

У свій хід гравець грає 2 карти вмінь зі своєї руки, розігрує події за потреби й насамкінець поповнює свою руку. Нижче описаний кожен з цих кроків.

1/ Дії. Виконайте 2 **різні** дії. Щоб виконати дію, зіграйте 1 карту вміння в комірку дії (нижче поля) і застосуйте ефект цієї дії.

2/ Події. Розіграйте подію за **кожну** комірку дії, на якій є щонайменше 5 сили. Потім скиньте всі карти й жетони з відповідної комірки. (Якщо на комірці **понад** 5 сили, спершу розіграйте кризу.)

Якщо в кожній комірці дії 4 сили або менше, пропустіть крок подій.

3/ Узяття карт. Беріть карти вмінь зі своєї колоди, поки не матимете 4 карти на руці (або 3, якщо граєте на героїчному рівні складності). Не беріть карти, якщо досягли ліміту руки.

Потім ходить наступний гравець за годинниковою стрілкою. Гравці продовжують ходити за годинниковою стрілкою, поки не виконають завдання або не провалять місію.

КРОК ДІЙ

У свій хід ви **повинні** виконати дві **різні** дії, граючи карти вмінь.

На картах умінь вказані значення від 1 до 4 — це сила карти й те, наскільки потужною буде ваша дія. Наприклад, граючи карту з силою 3 в комірку переміщення, ви можете переміститися на щонайбільше 3 клітинки поля.

Щоб виконати дію, зіграйте карту вміння в будь-яку комірку дії (нижче ігрового поля). Якщо на комірці дії є щонайменше 1 карта, кладіть зіграну карту зверху інших карт так, щоб бачити значення кожної карти на цій комірці.

Після цього застосуйте ефект дії (описаний на комірці дії та далі в правилах). У свій хід ви можете зіграти щонайбільше 1 карту в ту саму комірку дії.

Примітка. Ви можете зіграти карту вміння в комірку дії, не застосовуючи ефекту дії, але силу карти все одно рахують під час кроку подій.

У грі 4 основні дії: переміщення, атака, розвідка й планування. Докладніше про основні дії читайте нижче.

ПЕРЕМІЩЕННЯ



Перемістіть фішку вашого персонажа на кількість клітинок, що не перевищує силу зіграної карти вміння. Наприклад, граючи карту з силою 2, ви можете переміститися на 0, 1 або 2 клітинки.

Переміщуйтеся на 1 сусідню клітинку за раз. Див. «Місцевість» на с. 6, щоб дізнатися про обмеження переміщення.

Якщо ви переміщуєтеся на клітинку з ворогом або закритим жетоном загрози, то **повинні** завершити переміщення на цій клітинці. Ви не повинні завершувати переміщення, якщо опиняєтеся на клітинці з персонажем або **відкритим жетоном** бонуса (докладніше див. далі). На одній клітинці може перебувати будь-яка кількість персонажів, ворогів і жетонів загорз.

Якщо ви починаєте хід на клітинці з ворогом, то можете вільно переміститися з неї.

Важливо! Щоразу коли ви опиняєтеся на комірці із закритим жетоном загрози, негайно відкривайте його, перевернувши горілиць.

Крім звичайної дії переміщення, ці правила також стосуються будь-якої ситуації, коли ви переміщуєтеся.



Приклад розіграшу карти з силою 3 в комірку переміщення



Мандалорець виконує переміщення із силою 3. Він може переміститися на будь-яку клітинку, виділену жовтим кольором.

*Він **не може** переміститися на клітинку 1, бо йому заважає ворог.*

МІСЦЕВІСТЬ



- 1/ Клітинка.** Персонажі, вороги та загрози завжди перебувають на клітинках. На одній клітинці може перебувати будь-яка кількість персонажів і жетонів. Дві клітинки, розділені 1 тонкою лінією, вважають сусідніми.
- 2/ Стіна.** Сіра товста лінія — це стіна. Розділені стіною клітинки **не** вважають сусідніми. Персонажі й вороги не можуть переміщуватися через стіни чи рахувати через них дальність (пояснено далі).
- 3/ Зачинені двері.** Персонажі й вороги не можуть переміщуватися через зачинені двері чи рахувати через них дальність. У правилах поля вказано, як відчинити двері, після чого через них можна переміщуватися чи рахувати дальність.
- 4/ Висота.** Клітинки обведені пунктирною лінією — це висоти (як-от дах). Розділені пунктиром клітинки **не** вважають сусідніми, але через висоти можна рахувати дальність. Це означає, що персонажі й вороги не можуть переміщуватися через висоти, але висоти не заважають атакувати чи застосовувати ефекти.
- 5/ Клітинка з зіркою.** Деякі клітинки позначені символом ☆. Завдяки багатьом ефектам на цих клітинках з'являються підкріплення (пояснено далі). У деяких місцях можна побачити символ зірки іншого кольору. Такий символ може мати особливий ефект. На ці клітинки поширюються правила клітинок зі звичайною зіркою.
- 6/ Недоступна місцевість.** Обведену червоними лініями місцевість вважають недоступною. Туди не можна переміститися і через такі клітинки не можна рахувати дальність.

АТАКА

Атака — основний спосіб завдати ворогам пошкоджень.



Виконуючи цю дію, завдайте пошкоджень ворогу в межах дальності 1 (на вашій або сусідній клітинці) згідно з силою вашої карти вміння. Покладіть на ворога жетон пошкодження згідно з кількістю завданих пошкоджень. Ці пошкодження лишаються, поки ворог не загине.

Якщо кількість завданих ворогу пошкоджень дорівнює або перевищує його значення очок здоров'я (ОЗ), ворога знищено (див. «Жетони загроз: Вороги й бонуси» на с. 7). Вилучіть жетон знищеного ворога з поля і покладіть його в запас відкритих жетонів.



Атакуючи з силою 3, Мандалорець завдає ворогу на сусідній клітинці 3 пошкоджень. Цей ворог має 4 ОЗ, тому він не гине, однак отримує жетон пошкодження зі значенням 3.

Порада. Не витрачати всі дії на атаку й переміщення. Дійте зважено й намагайтеся найефективніше застосувати всі дії. Дія планування може врятувати вам життя, а дія розвідки допомагає уникати пасток і ефектів ворога.

АТАКА ЗАКРИТИХ ЗАГРОЗ

Ви можете атакувати будь-яку загрозу (не тільки ворогів). Це означає, що ви можете вибрати ціллю закритий жетон загрози, сподіваючись, що це ворог. Вибравши ціль атаки, відкрийте жетон загрози. Якщо це ворог, покладіть на нього жетон пошкодження як завжди. Якщо атакований жетон — **не** ворог, загроза лишається відкритою, але ви не викладаєте на неї пошкоджень.

Докладніше про ворогів і бонуси див. «Жетони загроз: Вороги й бонуси» на с. 7.

РОЗВІДКА



Дія розвідки дає вам змогу приховано подивитися викладений долілиць жетон загрози або перемістити ворога.

ПОДИВИТИСЯ ЗАГРОЗУ

Так ви зможете визначити тип жетона (ворог або бонус). Виконуючи цю дію, виберіть жетон, що лежить долілиць в межах дальності, яка не перевищує силу вашої карти. Наприклад, граючи карту з силою 3, ви можете вибрати жетон на відстані до 3 клітинок від вас.

Подивіться вибраний жетон, не показуючи іншим гравцям, і поверніть його **долілиць** на відповідну клітинку. Ви можете обговорювати побачену інформацію, щоб планувати з командою перебіг дій.

ПЕРЕМІСТИТИ ВОРОГА

Ви можете не дивитися жетон загрози, а натомість перемістити ворога, що знаходиться в межах дальності сили вашої карти. Для цього виберіть **відкритий** жетон загрози з таким ворогом і перемістіть його на 1 клітинку. Так ви можете уникнути ефектів ворога, як-от «вартовий» (докладніше див. далі).

Ви **не можете** виконувати дію розвідки через стіни, зачинені двері чи недоступну місцевість (рахуйте дальність за правилами на с. 8).

ПЛАНУВАННЯ



Дія планування дає вам змогу отримати потужні карти, щоб пізніше скористатися ними. Від цих карт може залежати ваша перемога.

Виконуючи цю дію, візьміть з колоди планування кількість карт, що дорівнює силі зіграної карти вміння. Не показуйте ці карти іншим гравцям (але можете обговорювати їх).

Можете залишити 1 карту, викидавши її **горілиць** нижче вашої карти персонажа. Ви не можете залишити карту «Невдача» (вона не має ефекту). Ви **не можете** мати більше однієї копії тієї самої карти.

Також ви можете покласти одну з узятих карт на верх колоди планування. Так ви збережете її для наступної дії планування.

Решту взятих карт покладіть у скид горілиць біля колоди планування.

На карті планування вказано, у який момент можна застосувати її ефект.



Тримайте карти планування горілиць нижче вашої карти персонажа, поки не зіграєте їх.

ЖЕТОНИ ЗАГРОЗ: ВОРОГИ Й БОНУСИ

Жетони загроз — це люди, предмети й цілі, з якими ви взаємодієте на полі. Частину цих жетонів викладають горілиць, а іншу — долілиць. Жетони загроз лишаються на полі, поки їх не знищать або не візьмуть.

Є 2 типи загроз: вороги й бонуси. Ефект, що посиляється на жетони загроз, стосується усіх жетонів загроз, незалежно від типу. Коли текст посиляється на ворогів, це стосується тільки **відкритих** жетонів загроз.

ВОРОГИ

На жетоні ворога зображена ілюстрація і така інформація:



1/ Клас. Снайпер (🎯), рукопашний борець (👊) або стрілець (🔫). Сам символ класу не має ефекту, але на нього посиляються інші карти. Наприклад, у грі є карта події, що може перемістити всіх 🔫 ворогів.

Жетон загрози ворога

2/ Очки здоров'я (ОЗ). Кількість пошкоджень, якої треба завдати, щоб убити ворога.

3/ Ефект. Деякі вороги мають ефекти, позначені особливими символами, як-от «вартовий» (👁️). Докладніше про ці ефекти читайте на с. 12 і с. 14.

БОНУС

На жетоні бонуса зображений великий символ, що означає особливі завдання або предмети, на які ви можете наштотхнутися під час гри. Зазвичай ефект бонуса залежить від правил поля або інструктажу до місії.



Жетон загрози з бонусом

Ви можете скористатися жетоном бонуса на своїй клітинці в будь-який момент під час кроку дій, навіть коли переміщуєтеся через клітинку з бонусом чи перед застосуванням ефекту ворога (як-от «вартовий»).

Відкриті жетони бонусів не змушують гравця зупинити переміщення.

Порада. Гравці мають обмежену кількість способів відновити ОЗ, тому карта планування «Оборона» має один з найпотужніших ефектів у грі. Ви можете скинути її, щоб заблокувати 1 пошкодження. Це може наблизити вас до перемоги в критичний момент гри.


КАРТИ ОСОБЛИВИХ УМІНЬ

На деяких картах умінь указані бонусні символи або ефекти. Нижче ви знайдете роз'яснення щодо них.

БОНУСНІ СИМВОЛИ

На деяких картах умінь указані символи під силою карти. Такі карти отримують додатково +1 до сили, якщо зіграти їх для дії, що відповідає символу. Цей символ не підвищує силу карти під час кроку подій, і не діє, якщо його зіграти для будь-якої іншої дії.




Якщо цю карту зіграти для атаки, вона матиме силу 2 .

ЕФЕКТИ ВМІНЬ

На деяких картах умінь указані ефекти. Ви можете застосувати ефект, якщо зіграєте карту для **вказаної дії** (Наприклад, «Переміщення»).



Цей ефект можна застосувати, якщо ви зіграєте карту для переміщення .

Ефект уміння застосовують **додатково** до дії для зіграної карти. Якщо ефект не вказує, коли його застосовують, то можете застосувати його до або після дії (на свій вибір). Ви не можете застосувати ефект під час дії, якщо не вказано інакше (наприклад, під час переміщення ви не можете переміститися на 1 клітинку, застосувати ефект і продовжити переміщення).

Ви не можете застосувати ефект, якщо не зіграли карту у **відповідну комірку дії**. Однак ви все ще можете зіграти карту, щоб виконати дію (використати силу карти за звичайними правилами).

Не обов'язково застосовувати ефекти вмінь. Однак якщо ви вирішили застосувати ефект уміння, то повинні зробити це повністю, крім частин зі словом «можете».

У вашій колоді може бути по дві копії деяких карт. Такі карти позначені двома світлими смужками під назвою.



2 смужки =
2 копії карти

ДОДАТКОВІ ДІЇ

Деякі ефекти дають вам змогу виконати більше ніж 2 дії за хід.

Щоб виконати додаткову дію, зіграйте карту дії за звичайними правилами. Ви **не можете** зіграти карту в комірку дії, якщо вже грали туди карту цього ходу.



Ця карта планування дозволяє виконати додаткову дію.

ДАЛЬНОСТЬ

Чимало ефектів стосуються жетонів у межах певної дальності. Щоб визначити дальність, порахуйте кількість клітинок від вашого персонажа до цього жетона (найкоротший з доступних шляхів). Наприклад, дальність до ворога на вашій клітинці становить 0.


Якщо ефект дає змогу вибрати загрозу в межах вказаної дальності, це стосується будь-якої загрози в межах вказаної дальності. Наприклад «завдайте 1 пошкодження в межах дальності 1» стосується загрози на вашій або сусідній клітинці.

Ви **не можете** рахувати дальність через стіни, зачинені двері чи недоступну місцевість. Ви **можете** рахувати дальність через висоти, загрози (вороги й бонуси), персонажів і відчинені двері (див. «Місцевість» на с. 6).

Ви можете рахувати дальність **навколо** стін чи недоступної місцевості. Уявіть, що персонажі дивляться з-за рогу, щоб прицілитися.



На прикладі вказана дальність від Мандалорця до кожного ворога та іншого персонажа.

Якщо двері відчинені, то жетони загроз  перебувають в межах дальності 4. Якщо двері зачинені, то ви не зможете порахувати дальність до них.

БЕЗПЛАТНІ ДІЇ

Деякі ефекти дають вам змогу виконати безплатні дії. Наприклад, «безплатно виконайте будь-яку дію із силою 3». Виконуючи таку дію, **не грайте** карту вміння. Безплатна дія **дає змогу** знову скористатися дією, яку ви вже виконали цього ходу. Так само, після безплатної дії **ви можете** виконати ту саму дію за допомогою розіграшу карти вміння.

Як і додаткові дії, безплатні дії не рахують до двох дій, які ви повинні виконати у свій хід.

КРОК ПОДІЙ

Карти подій — це дії ворогів та інші проблеми, з якими ви зіштовхнетеся на своєму шляху. Виконавши крок дій, переходьте до кроку подій.

Перевірте силу **кожної** комірки дії зліва направо (додайте значення всіх карт вмінь і жетонів саботажу). Згідно з силою кожної комірки виконайте таке:

- ❖ **6 або більше.** Розіграйте кризу й подію після неї (читайте нижче). Потім скиньте всі карти вмінь і жетонів саботажу з комірки дії (карти вмінь скидайте горілиць біля своєї колоди вмінь, а жетони — горілиць у запас жетонів).
- ❖ **5.** Розіграйте подію. Після цього скиньте всі карти вмінь і жетони саботажу з комірки дій.
- ❖ **4 або менше.** Не розігруйте кризи чи події в цій комірці дії. Усі карти й жетони залишаються в цій комірці.



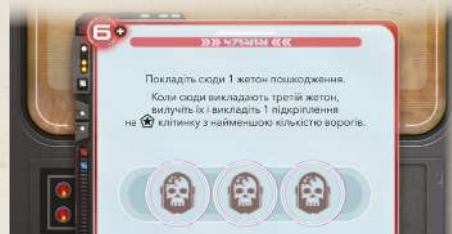
На цій комірці дії 6 сили (2 за жетон саботажу й 4 за карти). Під час кроку подій розіграйте кризу й подію в цій комірці дії.

У деяких випадках ви не розіграватимете події під час цього кроку або зіграєте більше ніж одну подію та/або кризу за хід. Стежте за тим, які карти вмінь ви граєте.

Бонусні символи та ефекти вмінь **не** рахують під час кроку подій. Рахуйте тільки значення у верхньому лівому куті кожної карти вміння (і значення на жетонах саботажу).

РОЗІГРАШ КРИЗИ

Для кожної місії є особливі правила кризи, наведені в нижній частині інструктажу. Щоб розіграти кризу, виконайте вказівки з інструктажу.



Правила кризи місії 1

РОЗІГРАШ ПОДІЇ

Щоб розіграти подію, візьміть верхню карту колоди подій і виконайте її вказівки. На кожній карті події вказаний щонайменше 1 ефект з текстом і символами. Починайте з ефекту вгорі карти й просувайтесь вниз, по чергово застосовуючи кожен ефект.

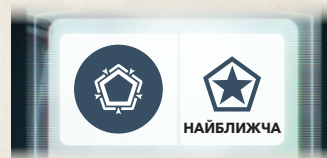
Зазвичай ці ефекти переміщують ворогів, атакують ними або додають підкріплення на поле. Докладніше про ефекти подій читайте нижче.

Ви ухвалюєте **всі** рішення щодо карт подій, узятих у ваш хід. Наприклад, якщо ворог повинен переміститися до найближчого персонажа, а таких персонажів кілька, ви вибираєте, до кого саме переміститься ворог.

Важливо! Якщо карта події не мала ефекту, викладіть 1 підкріплення в найближчу клітинку (див. «Карта події не мала ефекту» на с. 10).

ПОЯВА ПІДКРІПЛЕННЯ

Деякі події вказують викласти підкріплення. Коли це відбувається, візьміть верхній жетон зі стосу підкріплень і викладіть його **горілиць** на вказану клітинку.



Ця подія вказує викласти підкріплення на найближчу до вас клітинку з зіркою. Деякі події можуть указати вам викласти підкріплення на інші клітинки, наприклад, вашу.

Якщо є кілька підхожих клітинок для появи підкріплення, виберіть клітинку для появи підкріплення, **перш ніж** узяти жетон.

Якщо в запасі вичерпалися жетони підкріплень, переверніть усі жетони знищених підкріплень (вороги), перемішайте їх і створіть новий стос. Якщо ви повинні викласти підкріплення, а всі жетони підкріплень у грі, нічого не відбувається.

ПЕРЕМІЩЕННЯ ВОРОГА

Більшість подій переміщують ворога. На карті вказані кількість ворогів, клас і відстань переміщення.



Ця подія переміщує 1 ворога на 2 клітинки до найближчого персонажа.

Вороги завжди рухаються до **найближчого персонажа** найкоротшим можливим шляхом.

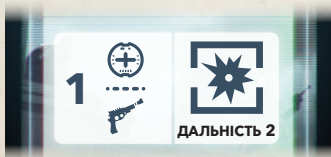
Розігруючи подію, виберіть, які вороги цього класу перемістяться. Ви **повинні** вибрати ворога, який може переміститися принаймні на 1 клітинку.

Якщо ви не можете перемістити ворогів, нічого не відбувається. Якщо карта не має ефекту, викладіть 1 підкріплення на найближчу клітинку (докладніше читайте розділ «Карта події не мала ефекту» праворуч).

Дивіться приклад кроку подій на с. 11.

Уточнення

- ❖ Вороги можуть переміщуватися через персонажів та інші загрози (вороги та бонуси).
- ❖ Вороги не переміщуються і не атакують, поки на це не вкаже карта або ефект.
- ❖ На одній клітинці може перебувати будь-яка кількість ворогів. Якщо вони всі не вміщуються на одній клітинці, кладіть жетони один на одного так, щоб бачити символи.
- ❖ Деякі рідкісні ефекти переміщують ворогів **від** персонажів. У такому разі переміщуйте ворога так, щоб щоразу відстань до персонажа збільшувалася на 1 клітинку (внаслідок цього переміщення ворог може наблизитися до іншого персонажа). Якщо ворог не може переміщуватися далі, він залишається на місці.
- ❖ Якщо на карті вказано кілька класів, ви можете вибрати будь-яких ворогів цих класів.



Згідно з цією подією ви повинні вибрати 1 або 1 в межах дальності 2 від персонажа (див. «Атака ворога»).

КАРТА ПОДІЇ НЕ МАЛА ЕФЕКТУ

Якщо зіграна карта події не мала ефекту, викладіть 1 підкріплення горілиць на **найближчу** клітинку (про підкріплення читайте на с. 9). Зазвичай це трапляється, коли згідно з подією треба перемістити ворога або атакувати ним, але на ігровому полі немає ворогів.

Не викладайте підкріплення, якщо подія мала принаймні частковий ефект (наприклад, ворог переміщується на 1 клітинку або ви змушені розіграти ще 1 карту події).

АТАКА ВОРОГА

Більшість подій призводять до атак ворогів. На карті вказані кількість ворогів, клас і дальність атаки.



Ця подія змушує 2 ворогів атакувати персонажа в межах дальності 0 (на їхній клітинці).

Якщо ворог атакує персонажа, покладіть на його карту **1 пошкодження**.

Якщо кількість завданих персонажу пошкоджень дорівнює або перевищує кількість його очок здоров'я (ОЗ), цей персонаж гине й **усі гравці програють**.



Здоров'я Пошкодження

Якщо у ворога кілька цілей для атаки, він вибирає **найближчого персонажа**.

Граючи подію, ви ухвалюєте всі рішення: які вороги атакують, послідовність атаки ворогів і вибір між кількома найближчими персонажами. Ви **повинні** вибирати так, щоб якомога більше ворогів атакували.

Якщо жоден ворог не може атакувати, то нічого не відбувається. Якщо ефект карти не можна застосувати взагалі, викладіть 1 підкріплення на найближчу клітинку (див. «Карта події не мала ефекту» вище).

Дивіться приклад кроку подій на с. 11.

ПРИКЛАД КРОКУ ПОДІЙ

- 1/ Під час кроку подій в комірці дії переміщення 6 сили (2 за жетон саботажу й 4 з карт).
- 2/ В комірці дії щонайменше 6 сили, тому спершу треба розіграти кризу. Криза змушує вас викласти жетони пошкодження на трек.
- 3/ На комірці дії щонайменше 5 сили, тому візьміть і розіграйте подію.
- 4/ Карта події переміщує всіх ворогів на 2 клітинки до найближчого персонажа.
- 5/ Карта події змушує 2 ворогів атакувати персонажів у межах дальності 0 (А). Єдиний ворог у межах дальності 0 від персонажа перебуває на клітинці з Мандалорцем (В). Ворог завдає йому 1 пошкодження (В).
- 6/ Скиньте цю карту події та всі карти вмінь і жетони саботажу з комірки дії переміщення.
- 7/ У комірці дії атаки всього 5 сили, тому ви тільки граєте подію для цієї





ІНШІ ЕФЕКТИ ПОДІЙ

Багато подій замість символів містять текстовий опис. Просто виконайте вказівки цього тексту.

Деякі події мають ефект «6+», який застосовують тільки тоді, коли в комірці дії щонайменше 6 сили.

ЗВОРОТИ КАРТ ПОДІЙ

На звороті кожної карти події зображений символ. Ви можете здогадатися, який ефект матиме ця подія і завдяки цьому краще розпланувати свій хід. Наприклад, якщо на звороті карти події зображений символ , то ви знаєте, що внаслідок події  вороги перемістяться та/або атакуватимуть.

Колоду подій завжди перетасовують навмання, не зважаючи на символи на зворотах цих карт.

ЖЕТОНИ САБОТАЖУ

На комірках дій можуть бути розміщені жетони саботажу, силу яких додають до сили цієї комірки під час кроку подій.



Зворот жетона саботажу

Якщо внаслідок ефекту відбувається саботаж дії, візьміть навмання 1 жетон саботажу з запасу закритих жетонів і викладіть у цю комірку дії стороною зі значенням горілиць. Якщо це відбувається під час кроку подій, внаслідок чого на комірці дії з'являється щонайменше 5 сили, розіграйте подію (і в разі потреби кризи) для цієї комірки після того, як ви завершите розігрувати попередню подію.

На комірці дії може лежати необмежена кількість жетонів саботажу. Якщо у вас вичерпалися жетони саботажу, переверніть **усі** скинуті жетони саботажу (білі й жовті) долілиць і перемішайте їх, створивши новий запас.

Якщо вам треба викласти жетон саботажу, а вони всі у грі, використовуйте будь-який підходящий замітник (як-от монетку), вважаючи, що це жетон саботажу із силою 1.

ЕФЕКТ ЖЕТОНА БОНУСА

Кожен жетон бонуса має особливий ефект. У більшості місій є аптечка, опис ефекту якої ви знайдете нижче. Усі інші жетони бонусів описані в книжці місії.

Ви можете скористатися жетоном бонуса на своїй клітинці в будь-який момент під час кроку дій, навіть коли ви переміщуєтеся через клітинку з бонусом чи перед застосуванням ефекту ворога (як-от «вартовий»).

АПТЕЧКА

Можете скинути цей жетон бонуса з вашої клітинки під час кроку дій, щоб відновити 1 очко здоров'я вашого персонажа. Це один з небагатьох способів відновити здоров'я у грі.



Аптечка

Ви **не можете** застосувати ефект, якщо ви не маєте пошкоджень, або щоб відновити 1 очко здоров'я іншому персонажу. Якщо ви не використовуєте жетон бонуса, залиште його на клітинці.

ЕФЕКТИ ВОРОГІВ

Деякі вороги мають ефекти з особливими символами. У першій місії ви зіштовхнетеся з ворогами з ефектом «вартовий» (докладніше читайте далі). Про всі інші ефекти ви дізнаєтеся пізніше, у наступних місіях.

ВАРТОВИЙ (V)

Якщо ви завершуєте переміщення в межах дальності 1 від цього ворога, він завдає вам 1 пошкодження.



Якщо Мандалорець закінчить переміщення на будь-якій виділеній жовтим кольором клітинці, він зазнає 1 пошкодження.

- ❖ Це відбувається тільки **наприкінці** вашого переміщення. Якщо ви проходите через вартового ворога й закінчуєте переміщення в межах дальності 2 або більше, то не зазнаєте пошкодження.
- ❖ Якщо внаслідок переміщення ви відкриваєте жетон з вартовим ворогом, він завдає вам 1 пошкодження за звичайними правилами. Якщо ви відкрили цього ворога **не під час** переміщення, він не завдає пошкодження.
- ❖ Якщо ви виконаєте дію переміщення на 0 клітинок, то не зазнаєте пошкоджень від вартових (бо ви не перемістилися).

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

Якщо інформація на карті або в книжці місії суперечить цій книжці правил, дотримуйтеся вказівок карти чи місії. Якщо дві карти суперечать одна одній, активний гравець вирішує, ефект якої карти застосувати.

Активний гравець ухвалює рішення в разі рівнозначних варіантів вибору. Він також визначає послідовність застосування двох ефектів. Повністю застосуйте перший ефект, перш ніж переходити до наступного.

КОЛОДА ВИЧЕРПАЛАСЯ

Якщо будь-яка колода вичерпалася, **негайно** перетасуйте її скид, щоб утворити нову колоду.

У рідкісному випадку, коли ви не можете взяти карту вміння, бо в колоді й скиді не лишилося карт, беріть карту, як тільки вони стануть доступними.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Гра закінчується, коли гравці виконують указане в місії завдання або провалюють місію. Зазвичай гравець виконує завдання **наприкінці** свого ходу, тому для перемоги гравцям доведеться ще пережити крок подій.

Якщо завдання виконане, усі гравці перемагають. Якщо виконується будь-яка умова провалу місії, гравці негайно програють.



Завдання та умови провалу місії 1.

КІНЕЦЬ ГРИ

Наприкінці гри (після перемоги чи поразки) виконайте вказівки верхньої карти колоди розвитку. Так у грі з'являються нові карти, правила або інші компоненти. Після цього колода розвитку вкаже, яку місію вибрати наступною.

Не змінюйте порядок карт у колоді розвитку! Коли ви будете готові до наступної партії, прочитайте верхню карту колоди розвитку.

Кожна місія — це окрема партія. Гравці почнуть нову місію без пошкоджень, яких вони зазнали в попередній партії. Також гравці можуть вибрати інших персонажів. Ви **не** зобов'язані грати в усі місії тим самим складом гравців, на одному рівні складності або в одному режимі. Усе це можна змінювати між партіями.

СПІЛКУВАННЯ І ПРИХОВАНА ІНФОРМАЦІЯ

Ви можете обговорювати карти на руці з іншими гравцями, але **не можете показувати їх**. Також коли ви приховано дивитесь загрозу, то **не показуєте** її іншим гравцям, проте можете розповісти команді про неї (ви навіть можете збрехати).

Кarti в усіх скидах — відкрита інформація, ви можете переглядати їх у будь-який момент. Ви **не можете** передивлятися карти колоди подій. Гравці бачать тільки зворот верхньої карти.

СТОП

Ви готові розпочати свою першу гру. Остання сторінка правил гри містить стислу інформацію, до якої ви можете звертатися під час гри.

Решту правил ви дізнаєтеся пізніше. Не читайте їх, поки не отримаєте вказівку зробити це.

ОБМЕЖЕНА КІЛЬКІСТЬ ПЕРСОНАЖІВ

Якщо гравців більше, ніж доступних для місії персонажів, грайте з режимом вільного вибору чи режимом спільних персонажів:

Режим вільного вибору. У цьому режимі гравці можуть використовувати будь-яких персонажів для будь-якої місії, не дотримуючись сюжету «Мандалорця». Правила цього режиму швидкі й прості.

Режим спільних персонажів. У цьому режимі ви граєте тільки персонажами, доступними для місії, але гравці контролюють їх разом. Цей режим складніший і робить партію довшою.

Обидва режими сумісні з колодою розвитку. Ви можете змінювати режими між партіями. Вибирайте режим, який більше подобається вашій групі. Докладніше про обидва режими читайте нижче.

РЕЖИМ ВІЛЬНОГО ВИБОРУ

Граючи в цьому режимі, кожен гравець вибирає **будь-якого** персонажа (навіть якщо його немає в інструктажі до місії). Гравці **не зобов'язані** вибирати Мандалорця в кожній місії.

Якщо вибраного персонажа немає в інструктажі до місії, то для нього немає особливих правил приготувань. Покладіть фішку цього персонажа на початкову клітинку (📍).

РЕЖИМ СПІЛЬНИХ ПЕРСОНАЖІВ

У цьому режимі один гравець не контролює одного персонажа. Натомість всі гравці контролюють **рівно двох персонажів**.

На початку гри виберіть двох персонажів, указаних в інструктажі до місії (незалежно від кількості гравців). Решту персонажів не використовуйте. Виконайте звичайні кроки приготувань, але з такими змінами:

📍 Перетасуйте карти вмінь обох персонажів і створіть із них **одну колоду**. Це спільна колода для всіх гравців — кожен братиме звідси карти вмінь.

📍 Покладіть карти обох персонажів біля колоди вмінь.

Коли ви виконуєте дію, вона стосується персонажа, **зображеного на зіграній карті вміння**. Наприклад, граючи карту вміння IG-11 для переміщення, ви переміщуєте тільки IG-11 (а не іншого персонажа).

У свій хід ви виконуєте 2 дії за звичайними правилами. Ви можете зіграти 2 карти вмінь того самого або різних персонажів. Ви не можете грати більше ніж одну карту в ту саму комірку дії за один хід (байдуже, карту вміння якого персонажа ви граєте).

Коли персонаж отримує карту планування, покладіть її нижче карти цього персонажа. Кожен персонаж все ще обмежений тільки 1 копією кожної карти планування. У свій хід ви ухвалюєте **всі рішення**, зокрема про розіграш карт планування.

Якщо в правилах указано «ви», це стосується персонажа, який зараз виконує дію. Розіграна подія стосується персонажа, якому належить верхня карта в комірці дії. Також якщо подія посилається на «найближчу закриту загрозу», це стосується загрози, найближчої до персонажа, якому належить верхня карта в комірці дії.

СОЛО-ГРА

Для соло-гри грайте за правилами описаного вище режиму спільних персонажів. Ви граєте з однією рукою карт, контролюючи 2 персонажів. Ви перемагаєте, виконавши завдання місії за звичайними правилами.

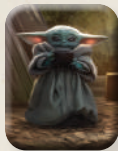
На соло-гру поширюються всі інші правила, зокрема щодо використання колоди розвитку.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Прочитайте ці правила, перш ніж грати місію 2.

МАЛЮК

У деяких місіях використовують жетон малюка. В інструктажі до місії вказано, як цей жетон входить у гру. Зазвичай цей жетон безпосередньо пов'язаний із завданням місії.



Жетон малюка

Малюка можна:

Носити. Якщо малюк у персонажа, розмістіть його жетон на карті персонажа. Також у деяких місіях вороги можуть носити малюка. Ви розміщуєте жетон малюка на жетоні ворога, коли гра вказує зробити це.

Не носити. Коли малюка не несе ніхто, його жетон перебуває на клітинці поля.

ПОРЯТУНОК МАЛЮКА

Виконуючи **будь-яку** дію на клітинці з малюком, ви можете врятувати його (тепер ваш персонаж несе малюка). Ви можете зробити це в будь-який момент протягом дії, навіть коли переміщуєтеся через клітинку з малюком.

Ви **не можете** рятувати малюка, якщо його несе інший персонаж або ворог. Знищивши ворога, що ніс малюка, розмістіть жетон малюка на відповідній клітинці.

Ви **не можете** самі скинути жетон малюка або передати його іншому персонажу. Ви також **не можете** врятувати малюка, якщо він утік протягом цього ходу.

УТЕЧА МАЛЮКА

Якщо ви зазнаєте пошкоджень (не заблокувавши їх), поки несете малюка, він тікає від вас. Коли це відбувається, ви розміщуєте жетон малюка на **сусідній** клітинці. Якщо можливо, ви **повинні** вибрати клітинку з **ворогом або закритим жетоном загрози**.



Малюк біжить від Мандалорця. Ви повинні розмістити жетон малюка на клітинці 1, 2 або 3 (на ваш вибір). Малюк не може втекти на порожню клітинку або на клітинку, де є тільки жетон бонуса.

Якщо ви заблокували всі пошкодження, малюк не тікає і ви продовжуєте нести його.

Деякі події можуть змусити малюка втекти, навіть якщо вам не завдали пошкоджень. Дотримуйтеся вказаних вище правил втечі малюка. Якщо в момент розіграшу такої події ніхто не ніс малюка, він не тікає.

ДОДАТКОВІ ЕФЕКТИ ВОРОГІВ

Починаючи з місії 2, у грі з'являються нові ефекти ворогів. Нижче в правилах і на карті-пам'ятці ви знайдете опис кожного з цих ефектів:

Захоплення. Ворог завдає вам 1 пошкодження, якщо ви переміщуєтеся з його клітинки.

- Ви зазнаєте пошкодження на клітинці з ворогом (негайно перед вашим переміщенням).
- Якщо ворог з ефектом захоплення переміщується з вашої клітинки (наприклад, унаслідок дії розвідки), ви не зазнаєте пошкоджень.

Ефект місії. Відкривши загрозу з цим ефектом, зверніться до інструктажу до місії (позначену цим символом).

- Ви не можете скасувати цей ефект. Він відбувається, навіть якщо ви вбили ворога.
- Цей ефект вказаний на деяких жетонах бонусів. Дотримуйтеся тих самих правил, що й із ворогом.

Диверсія. Після того як цей ворог **перемістився** під час кроку подій, викладіть жетон саботажу на комірку дії з найменшою загальною силою.

- Якщо ворог не переміщується (наприклад, він уже на клітинці з персонажем), то не викладайте жетон саботажу.
- Якщо цей ворог перемістився в будь-який інший момент (наприклад, під час кроку дій), не викладайте жетон саботажу.

Також нагадуємо про ефект вартового (докладніше читайте на с. 12):

Вартовий. Якщо ви завершуєте переміщення в межах дальності 1 від цього ворога, він завдає вам 1 пошкодження.

- Це відбувається тільки **наприкінці** вашого переміщення. Якщо ви проходите через вартового ворога й закінчуєте переміщення в межах дальності 2 або більше, то не зазнаєте пошкодження.
- Якщо внаслідок переміщення ви відкриваєте жетон з вартовим ворогом, він завдає вам 1 пошкодження за звичайними правилами. Якщо ви відкрили цього ворога **не під час** переміщення, він не завдає пошкодження.
- Якщо ви виконаєте дію переміщення на 0 клітинок, то не зазнаєте пошкоджень від вартових (бо ви не перемістилися).

ПРОНУМЕРОВАНІ КЛІТИНКИ

У кутах деяких клітинок вказані невеликі номери. Ці номери потрібні для деяких ігрових ефектів. Наприклад, можлива ситуація, коли інструктаж до місії вказує вам викласти особливий жетон на клітинку 8.



Клітинка 8

ДІЯ МІСІЇ

Починаючи з місії 3, у грі з'являються особливі дії, пов'язані з певною місією. Це комірки дій зеленого кольору, на які поширюються звичайні правила для комірок дій. Зігравши в цю комірку карту вміння, виконайте вказані в комірці вказівки.

Під час приготувань на неї викладають білий жетон саботажу, як і на звичайні комірки.



Комірка дії місії 3

На деяких з цих дій вказано «якщо # 4+». Ви можете зіграти сюди будь-яку карту вміння, але зможете виконати дію, тільки якщо зіграна карта вміння має силу 4 або більше (деякі ефекти вмінь дають змогу збільшити силу вміння понад 4).



ТВОРЦІ ГРИ

Автори гри: Корі Конечка та Джош Беплер

Художнє оформлення та ілюстрації у вступних до місій: Девід Арділа з InkVoltage

Обкладинка: Даррен Тан

Ілюстрації ігрових полів: Геннінг Людвігсен

Ілюстрації карт і жетонів ворогів: Кріс Бйорс, Метт Бредбері, Марк Балагао, Джей Бі Касакоп, Грей Ерб, Тоні Фоті, Маріуш Гендзель, Сергій Глушаков, Насрул Гакім, Одрі Отт, Бен Джуд, Алекс Кім, Роберт Ласкі, Аліса Маккарті, Франциско Міяра, Monztre, Джейкоб Мюррей, Ричард Філпott, Паоло Пуджоні, Франциско Ріко, Даррен Тан, Раян Вейл, Андреа Зафіратос

Артдиректор: Тоні Мастранджелі

3D-модель нижньої частини коробки: Ден Конечка

Редагування і коригування: Тімоті Меєр

Координатори з ліцензування: Кіра Гартке та Кейтлін Соуза

Схвалення ліцензії: Дана Картрайт

Координатори виробництва: Естель Гаван та Алекс Шлі

Менеджери виробництва: Джастін Енґер та Остін Літцер

LUCASFILM LIMITED

Схвалення ліцензії: Браян Мертен

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Рибаків

Перекладач: Артем Деменко

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук



unexpected
games



GEEKACH

Українське видання © 2024 Geekach LLC. Усі права застережено.

© & ™ Lucasfilm Ltd. ™/® i © 2024 Unexpected Games. Gamegenic і логотип Gamegenic належать Gagenic GmbH, Germany. Unexpected games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

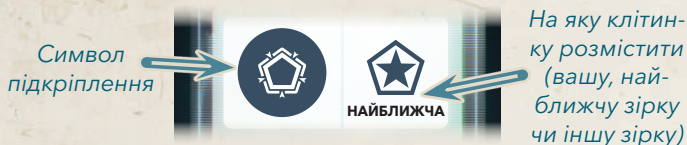
СТИСЛА ІНФОРМАЦІЯ

Перегляньте цю сторінку, щоб швидко згадати правила й знайти потрібну інформацію.

СИМВОЛИ КАРТ ПОДІЙ

ПОЯВА ПІДКРІПЛЕННЯ (С. 9)

Викладіть 1 підкріплення горілиць на вказану клітинку.



ПЕРЕМІЩЕННЯ ВОРОГА (С. 10)

Вороги переміщуються до найближчого персонажа.



АТАКА ВОРОГІВ (С. 10)

Вороги завдають 1 пошкодження найближчому персонажу.



ПРАВИЛА, ЯКІ ЧАСТО ЗАБУВАЮТЬ

- ❖ **Спірні моменти.** Активний гравець вибирає один з рівнозначних варіантів.
- ❖ **Ефекти карт умінь:**
 - Якщо не вказано інакше, застосовуйте ефект **до або після** дії (на ваш вибір).
 - Ефекти вмінь необов'язкові.
 - Ефекти, що дають змогу вибрати «будь-якого персонажа», дозволяють вибрати себе, якщо в тексті карти не вказано «інший персонаж».
- ❖ **Завершення переміщення:**
 - Ви повинні завершити переміщення, якщо опиняєтеся на клітинці з ворогом або закритою загрозою.
 - **Відкриті бонуси** не заважають вашому переміщенню (якщо тільки бонус не був закритим на початку вашого ходу).
 - Якщо ви починаєте переміщення на клітинці ворога, то можете безперешкодно переміститися з неї.
- ❖ **Визначення дальності.** Ви можете рахувати дальність через загрози, персонажів, висоти й відчинені двері. Ви можете рахувати дальність з-за рогу.
- ❖ **Жетони загроз.** Відкриті жетони загроз поділяються на ворогів і бонуси. Закриті жетони загроз не вважають жетонами жодного з цих типів.



Аптечка. У будь-який момент під час кроку дій скиньте цей жетон бонуса зі своєї клітинки, щоб відновити 1 очко здоров'я вашого персонажа (див. с. 12).

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Безплатні дії 8	Колода розвитку 1	Сусідній (див. Місцевість) 6
Бонуси 7, 12	Криза 9	Дії
Висота (див. Місцевість) 6	Крок дій 5-8	Атака 6
Вороги 7, 10	Крок подій 9-11	Дія місії 15
Дальність 8	Недоступна місцевість (див. Місцевість) 6	Переміщення 5
Двері (див. Місцевість) 6	Перемога в грі 12	Планування 7
Додаткові дії 8	Підкріплення 9-10	Розвідка 7
Жетон малюка 14	Пошкодження 6	ЕФЕКТИ ВОРОГІВ
Жетони загроз 7	ворогів 6	Вартовий 12
Жетони саботажу 11	персонажів 10	Диверсія 14
Карти вмінь 5	Приготування 2-3	Ефект місії 14
Бонусні символи 8	Рівні складності 2	Захоплення 14
Ефекти вмінь 8	Соло-гра 13	
Карты планування 7	Стіни (див. Місцевість) 6	
Колода вичерпалася 12		