

STAR WARS

БИТКАТА ЗА ХОТ

КНИГА СЪС СЦЕНАРИИ



**DAYS OF
WONDER**

ИМПЕРСКА РАЗУЗНАВАТЕЛНА МИСИЯ.



Бунтовническите войници са на рутинна разузнавателна мисия, когато техните сензори уловят Имперски код, излъчван от заснежените равнини на Хот. Сразяващият пейзаж на ледената планета, вечно суров и непримирим, сега носи и тежестта на имперските сили.

Малкият батальон зимни шурмоваци тъкмо започва търсенето на базата на бунтовниците, когато от дъните отпред идва стрелба на бластер. Докато бунтовниците се придвижват да се сблъскат със зимните шурмоваци и да елиминират способността им да предават повече информация обратно на подкрепленията, имперските сили се стремят да смажат тази първа атака и да локализират базата на бунтовниците.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

- Започнете с 4 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: **4 медала.**

• Ако елиминирате единица груп-сонда, вие печелите 2 медала за победа.

4



4x



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

- Започнете с 3 командни карти.
- Победа: **4 медала.**

3



4x



2

КОНТРААТАКА СЪС СПИДЕРИ.

002



След като е установил първоначален контакт с имперските сили, е време Съюзът да организира защитата си срещу предстоящия имперски десант на Хот. Няма време за губене, защото авангардните разузнавателни войски туко-що са се натъкнали на бронираните имперски сили.

Висшето командване на база Ехо бързо пуска някои от своите ценни модифицирани Т-47 спидери, за да забави бързо все по-многочислените сили на Империята. Целта на бунтовниците е да елиминират възможно най-много зимни шурмоваци, да забавят напредването им, а може би дори да елиминират крачеща канонерка АТ-АТ в процеса.

За имперските сили тези незначителни бунтовници не са заплаха. Тежко бронираната крачеща канонерка трябва да премине през тях, без дори да забавя ход.



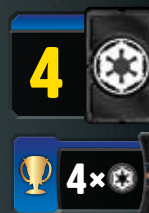
БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

- Започнете с 4 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: **4 медала.**



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

- Започнете с 4 командни карти.
- Победа: **4 медала.**



ВРАГЪТ Е ЗАБЕЛЯЗАН.



Докато патрулт им приключваше, бунтовническите войници забелязаха движение в далечината сред скалистите образувания. Миг по-късно те бяха предупредени за имперските войски в района и най-лошите им страхове се потвърдиха: врагът наистина беше там и скоро щеше да бъде в обсега на стрелба.

Имперските сили, които все още търсят местоположението на бунтовническата база, са решени да премахнат тази малка заплаха и бързо да възобновят своята разузнавателна мисия. Техните сензори обаче откриха пристигането на въздушни подкрепления, което ги кара да бъдат предпазливи. Никой не желаше да бъде този, който да докладва загубата на ценна крачеца канонерка АТ-АТ на лорд Вейдър, особено преди инвазията дори да е изобщо започнала.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

- Започнете с 4 командни карти.
- Победа: **5 медала.**
- Ако елиминирате крачеца канонерка АТ-АТ, получавате 2 медала.

4



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

- Започнете с 4 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: **5 медала.**

4



4

УСПЕШНО ПРИЗЕМЯВАНЕ.

0
0
4

x1



1

x5



2

x1



3

x2



4

Въпреки съпротивата на бунтовниците, нападателната група Буря Едно е успешно разгърната и има за задача да разчисти пътя за останалите сили на Империята. Шурмоваците се заемат да елиминират тази отбранителна позиция и да определят точното местоположение на базата на бунтовниците.

Множество крачещи канонерки АТ-АТ се забелязват на хоризонта, но ветераните на бунтовниците са готови да пожертват всичко, за да забавят настъплението на Империята и да защитят предния си пост. Всеки войник знае своята цел: да осигури време на базата Ехо, която организира силите си, за да бъде готова за основното нападение.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

- Започнете с 4 командни карти
- Победа: 4 медала.

4



4x



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

- Започнете с 4 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: 4 медала.

4



4x



- Окупирането на хексагона със символа  ви носи временно медал за победа (Бунтовническият съюз започват с този медал).



5

ОТБРАНА НА КОТА АЛФА.



Имперското разузнаване разкрива добре установена защитна позиция в долината отпред с отбранителна артилерия на Бунтовниците. Заплахата за тежките бронирани единици е сметена за твърде висока, за да се изпълни пълно фронтално нападение, така че малък подвижен боен отряд е натоварен със задачата да разчисти пътя и да превземе централния хълм.

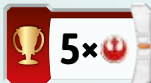
Съюзът на бунтовниците е установил кота Алфа като ключова отбранителна позиция поради контрола му над долината, която води до база Ехо. Артилерията е подкрепена от сухопътни войски, които покриват фланговете ѝ, а спидерите са изпратени в помощ на пехотата. Бунтовниците знаят, че ако тази позиция падне, това ще даде коридор на имперските сили за шурмуване и установяване на достъп до главната база по множество вектори за нападение.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

- Започнете с 5 командни карти.
- Победа: **5 медала**.

5



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

- Започнете с 5 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: **5 медала**.

5



- Окупирането на хексагона с руините със символ  носи временно 2 медала за победа (Бунтовническият съюз започва с тези два медала).





Когато имперска совалка пада в близост до предните окопи, бунтовническите разузнавателни части са изпратени да проверят останките. Совалката все още е цяла и може да съдържа жизненоважна информация за движението на имперските войски и разпределението на силите за атака. Целта на бунтовниците е да поемат контрола над совалката и да я задържат възможно най-дълго, за да предадат данните обратно на база Ехо за анализ.

Когато сигналът за бедствие идва от офицерската совалка, имперски щурмови сили са изпратени към мястото на катастрофата. Имперските заповеди са да се елиминират вражеските сили, които са били забелязани да се придвижват към останките и ще продължат да изпращат зимни щурмоваци, докато това не бъде постигнато.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ



- Започнете с 4 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: **5 медала.**



• Събиране на информация:

В началото хода на Бунтовниците, ако техни пехотинци окупират хексагона с руините с , те печелят един медал за победа. Бунтовниците печелят медал по този начин за всеки ход, в който контролират хексагона.



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ



- Започнете с 4 командни карти.
- Победа: **5 медала.**



• Военната машина на Империята:

Когато една от вашите пехотни единици бъде напълно елиминирана, поставете фигура на ръба на дъската като напомняне. В края на следващия ви ход премахнете тези фигури и за всяка една от тях, поставете нова единица снежни щурмоваци на избран хексагон от базовата линия на Империята.

7

АТАКА НА ПРЕДЕН ПОСТ.



Докато нападателната група Буря Едно продължава безмилостното си настъпление към базата на бунтовниците, имперски разузнавателен отряд открива заплахата по техния фланг. Това, което първоначално изглеждаше като разпръснати бунтовнически сили, всъщност е преден пост, скрит в ледените дюни на Хот, защитаван от артилерия. Преди да може безопасно да продължи, Империята изпраща сили, които да се справят със заплахата.

Главното командване на база Ехо заповядва на силите си да влязат в бой с Империята по всички фронтове, за да спрат напредването им и да нанесат колкото се може повече щети. Спидери са включват в битката, но сухопътните сили ще трябва да издържат на тежестта на имперската бойна машина, докато те успеят да пристигнат.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

- Започнете с 4 командни карти.
- Победа: 5 медала.

4



5x



• **Въздушно подкрепление:** В началото на играта вземете 5 медала за победа на бунтовниците и ги поставете пред вас. В края на всеки ваш ход махнете 1 медал. След като махнете последния медал, можете вместо да играете командна карта, в избран от вас ход и само веднъж на битката, да разположите 2 единици със спидери на избрани хексагони от вашата базова линия. Тези единици са активирани и могат да се движат и атакуват през този ход.



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

- Започнете с 4 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: 5 медала.

4



5x



• Хексагонът (Бунтовнически преден пост) ви носи постоянен медал за победа.



Докато извършва инспекция на войските, висш бунтовнически офицер попада под интензивен имперски огън и е тежко ранен. Империята е решена да залови този офицер, за да попречи на отбранителните усилия на Бунтовническия съюз и да извлече ценна военна информация.

Бунтовническият съюз осъзнава опасността и изпраща приоритетни заповеди за евакуиране на ранения офицер обратно през линията на фронта до безопасно място. Намиращи се наблизо спидери са изпратени като подкрепление, за да помогнат при отстъплението.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

● Започнете с 4 командни карти.

● Победа: **5 медала**
или **внезапна победа.** ⚡

• Условие за внезапна победа: Евакуация на офицер. Бунтовническият офицер е представен от медала . Когато местите единица, намираща се на същия хексагон с офицера, можете да го преместите с заедно с нея. Когато единица, движеща се с офицера излезе от бойното поле през един от изходните хексагонали , вие успешно сте го евакуирали и веднага печелите играта.



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

● Започнете с 4 командни карти

● Вие играете първи

● Победа: **5 медала**
или **внезапна победа** ⚡

• Условие за внезапна победа: Залавяне на бунтовнически офицер. Ако по което и да е време една от вашите единици заеме хексагона с медала , вие сте заловили бунтовническия офицер успешно и веднага печелите играта.

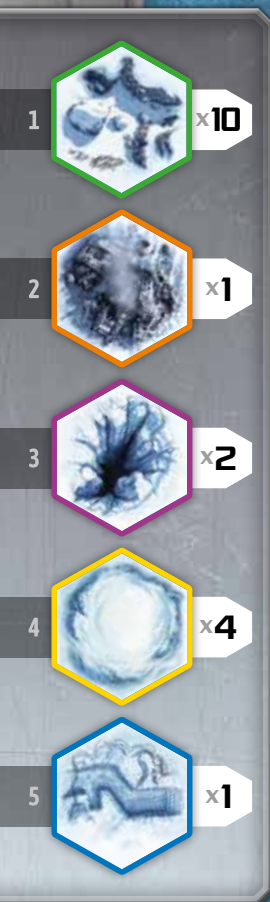


• Специални правила за отстъпление: За всеки хвърлен срещу нея зар с Отстъпление, дадена единица трябва да се отдалечи с 1 хексагон от атакуващата я, така че разстоянието от атакуващата единица да се увеличи с 1. Това правило заменя типичните правила за отстъпление за този сценарий.

009

9

ИЗГРАЖДАНЕ НА ОТБРАНИТЕЛЕН ПЕРИМЕТЪР.



Откриването на база Ехо не оставя на Бунтовническия съюз друг избор, освен да мине в отбранителна позиция. Безмилостната мощ на имперската военна машина е неудържима, но ако искат да имат някаква надежда за евакуация, бунтовниците трябва да я забавят на всяка цена.

За тези цели бунтовнически батальон трябва да обезопаси подготвените отбранителни позиции в този труден терен, в близост до настъпващите вълни от Имперски шурмоваци. Докато се впускат към врага си, бунтовниците разбират, че ще трябва да се изправят и срещу страховит екип снаряжен с тежък, високо-цикличен бластер И-НЕТ.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

- Започнете с 4 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: 4 медала или внезапна победа. ⚡

• Условие за внезапна победа:

Ако вашите единици едновременно окупираат трите хексагона с медал 🏆, вие веднага печелите играта.

4



4x



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

- Започнете с 4 командни карти.
- Победа: 4 медала.

4



4x





От тяхната позиция крачещите канонерки АТ-АТ най-накрая могат да видят генераторите на щитове, защитаващи база Ехо. Империята е наредила пълното изстребление на бунтовниците, така че следващата цел е унищожаването на техните щитове.

Бунтовниците успяват да забавят достатъчно силите на Империята, за да разгърнат артилерията си и войниците им да заемат позиция в окопите. Допълнително две ескадрили спидери пристигат като подкрепление. Ако има някаква надежда за евакуация на база Ехо, силите на бунтовниците ще трябва да защитят генераторите на щитове на всяка цена, за да спечелят още малко време.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

- Започнете с 4 командни карти.
- Победа: 5 медала.



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

- Започнете с 4 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: **само при внезапна победа.** ⚡



Условие за внезапна победа:

Ако и двата генератора на щитове бъдат унищожени, печелите играта веднага. Единиците на дъската могат да атакуват генераторите на щитове, следвайки нормалните правила. Те се унищожават при хвърляне на зар „взрив“.

Елиминирането на Бунтовнически единици не дава медали за победа.

ПРОБИВ НА БУНТОВНИЦИТЕ.



Докато Империята продължава безмилостното си напредване към база Ехо, бунтовническите сили получават заповед да се оттеглят, тъй като отбранителните им позиции са пометени. В бъркотията малка група елитни пехотинци, скаути и командоси на бунтовниците се оказват откъснати и изолирани зад вражеските линии на Империята.

Преди Империята да успее изцяло да ги обгради, бунтовническите единици предприемат отчаяно бягство покрай снежните дюни. Те трябва да се справят с мобилната артилерия И-НЕТ в района и да пробият през вражеските линии до безопасност.

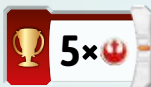


БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

3



- Започнете с 3 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: **5 медала.**



• Всяка бунтовническа единица, която напусне бойното поле през един от хексагоните на базовата линия на Империята, ви носи 1 медал за победа.

• Елиминирането на имперски груп-сонда ви носи победен медал.



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

4



- Започнете с 4 командни карти
- Победа: **5 медала.**



• Всички възвишения са труднопроходими. Придвижването върху възвишение е все едно движение през два хексагона, освен ако единицата не идва от друго възвишение.





Докато крачещите канонерки АТ-АТ маневрират на позиция, имперските шурмоваци приготвят бластерите си за предстоящата атака. Снежните хълмове осигуряват безопасен и достъпен маршрут до артилерийските установки на база Ехо. Без значение е какво ще предприемат бунтовниците, целта на Империята е превземане на базата. Бунтовниците разполагат някои от най-опитните си пилоти на спидери в отчаян опит да спрат имперската атака на самия праг на база Ехо. Сега е идеалната възможност да предотвратят достъпа на имперската пехота до базата с нанасянето на точен удар срещу силите на Империята.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

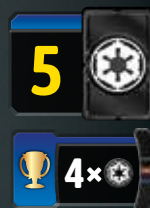
- Започнете с 5 командни карти.
- Победа: 4 медала.



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

- Започнете с 5 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: 4 медала.

• Заемането на който и да е от хексагоните с от пехотна единица ви носи временно медал за победа. Можете да спечелите само 1 медал по този начин.



- **Специални правила за отстъпление:** За всеки хвърлен срещу нея зар с Отстъпление, дадена единица трябва да се отдалечи с 1 хексагон от атакуващата я, така че разстоянието от атакуващата единица да се увеличи с 1. Това правило заменя типичните правила за отстъпление за този сценарий.
- **Война на изтощение:** Можете да пропуснете свой ход, за да изхвърлите всичките си командни карти и да изтеглите същия брой -1.

НАСТЪПЛЕНИЕ В БАЗА ЕХО.



Имперските сили най-накрая пробиват съоръженията на бунтовниците, но не успяват да установят плацдарм в база Ехо. Въпреки това, техните внушителни транспортни единици са готови да стоварят вълни от имперски щурмоваци, които да атакуват базата. Време е да смажете съпротивата на бунтовниците в името на лорд Вейдър.

Бунтовниците успяват да организират една последна отбранителна линия, центрирана около техните артилерии, подкрепяни от оставащите им спидери и по-опитните сред бунтовниците, които си възвръщат окопите. Главното командване на бунтовниците изпраща заповеди, че трябва да се елиминират крачещите канонерки АТ-АТ и всеки ценен момент забавящ навлизането на имперските сили в базата е от значение.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

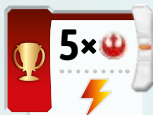


• Започнете с 4 командни карти.

• Победа: **5 медала** или **внезапна победа.** ⚡

• Условие за внезапна победа:

Ако елиминирате всички 3 крачещи канонерки АТ-АТ, вие веднага печелите играта.



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ



• Започнете с 4 командни карти.

• Вие играете първи.

• Победа: **само при внезапна победа.** ⚡

• Условие за внезапна победа:

Ако преминете с 3 пехотни единици през изходните хексагони ⚡, вие веднага печелите играта.

• Елиминирането на Бунтовнически единици не дава медали за победа.

• В края на хода ви, може да разположите ЕДНА пехотна единица, в който и да е хексагон до ЕДНА от крачещите канонерки АТ-АТ.



ЕВАКУАЦИЯ НА БУНТОВНИЧЕСКИТЕ ТРАНСПОРТНИ КОРАБИ.



Кращещите канонерки АТ-АТ и безкрайните отряди от зимни шурмоваци са натоварени със задачата да елиминират Йонното оръдие, което позволява на транспортните кораби на бунтовниците да се евакуират. Жертвите от страна на бунтовниците са допълнителен бонус, но не и основна цел.

Евакуацията на база Ехо продължава, докато имперските сили навлизат в нея, но всичко опира до защитата на транспортните кораби и техния ескорт изстребител от Йонното оръдие. Сухопътните сили на бунтовниците трябва да защитят оръдието достатъчно дълго, за да дадат шанс на транспортните кораби да се евакуират и презгрупира. Така Бунтовническият съюз ще може да продължи битката и през утрешния ден.

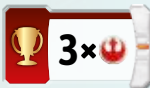


БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

- Започнете с 4 командни карти
- Победа: **3 медала**

• Елиминирането на Имперски единици не дава медали за победа.

• **Стрелба с Йонното оръдие:** В края на всеки ваш ход поставете 1 победен медал пред себе си под формата на брояч до 3 броя. В началото на хода си, ако имате 3 поставени медала, можете да пропуснете хода си и да стреляте с Йонното оръдие защитавайки един транспортен кораб: поставете един медал от трите на едно от вашите полета за медали и махнете другите два. Ако решите да не стреляте с Йонното оръдие, не добавяйте друг медал този ход. Не добавяйте медали пред вас по време на хода, в който стреляте с Йонното оръдие.



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

- Започнете с 4 командни карти
- Вие играете първи
- Победа: **само при внезапна победа**

• **Условие за внезапна победа:**

Ако Йонното оръдие бъде унищожено, веднага печелите играта. Единиците на дъската могат да атакуват Йонното оръдие, следвайки нормалните правила и могат да го унищожат при хвърляне на зар „взрив“.

• Елиминирането на Бунтовнически единици не носи медали за победа.



ОТСТЪПЛЕНИЕ ПРЕЗ ЮЖНАТА ПОРТА.



Главното командване на бунтовниците съобщава, че всички оцелели бунтовници трябва да се изтеглят през определените им маршрути за евакуация. За да помогнат за запазването на възможно най-много войски, артилерия на бунтовниците и група спидери се стремят да задържат имперските сили възможно най-дълго и да дадат шанс на бунтовническите войници да избягат.

Виждайки, че защитниците започват да се изтеглят, Империята стремглаво атакува, за да смаже бойните им единици и им попречи да избягат из замръзналата пустош на Хот или да се регрупират с други части. Въпреки че неравният терен ще забави отстъпващия враг, също така може да им предостави защита от имперския огън, така че провеждането на решителна атака е жизненоважно.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

5



- Започнете с 5 командни карти
- Вие играете първи
- Победа: 5 медала



- Елиминирането на Имперски единици не носи медали за победа.
- Бунтовническите пехотни единици могат да излязат от дъската през изходните хексагони (red Rebel Alliance logo). Поставете една фигура от излязлата пехотна единица на едно от вашите полета за медали.



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

4



- Започнете с 4 командни карти
- Победа: **само при внезапна победа** ⚡



- Условие за внезапна победа:
Ако елиминирате 4 бунтовнически пехотни единици, веднага печелите играта.



Имперските сили успешно поемат пълен контрол над база Ехо, но последният транспортен кораб е евакуиран успешно. Бунтовническите войски са заобиколени от враждебни имперски сили и тяхната приоритетна мисия вече е оцеляване и бягство.

Империята блокира пътя и въпреки че не успява да предотврати евакуацията на база Ехо, залавянето или елиминирането на всички останали бунтовници е новият приоритет. Кращещата канонерка АТ-АТ в този сектор открива огън по бунтовническите войници, които се опитват да избягат през имперските фронтови линии, търсейки безопасност. Междувременно зимни щурмоваци се придвижват, за да завземат близките възвишения, откъдето ще могат да контролират терена и да гарантират пълното унищожаване на бягащата бунтовническа измет.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ



- Започнете с 4 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: **5 медала.**



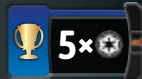
• Бунтовническите единици могат да излязат от бойното поле през който и да е хексагон на базовата линия на Империята. Поставете една фигура от излязлата пехотна единица на едно от вашите полета за медали.



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ



- Започнете с 4 командни карти.
- Победа: **5 медала.**



• Ако единица заема възвишението със символа , контролиращият играч тегли допълнителна карта в края на хода си. Ако загубят контрол над този хребет, те трябва незабавно да изхвърлят карта по свой избор.



ПОСЛЕДЕН ОТПОР.



След като база Ехо беше превзета и последните бунтовнически транспортни кораби бяха евакуирани, имперските войски сега се изправят само срещу няколко разпръснати вражески сили - някои в отстъпление, други обкръжени.

Сред тях малка група пехота, окопала се около последната действаща бунтовническа артилерия, наблюдава как примката се затяга. Ако тези бунтовници все още имат шанс да напуснат повърхността на тази планета, това най-вероятно ще бъде последната им възможност за бягство.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ

5



- Започнете с 5 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: 5 медала.

• Бунтовническите единици могат да излязат от бойното поле през хексагона за изход (red circle with a dot). Поставете една фигура от излязлата пехотна единица на едно от вашите полета за медали.



5x



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ

5



- Започнете с 5 командни карти.
- Победа: 5 медала.

• Заемането на хексагона с възвишението със символите (star and dot) ви дава за постоянно 2 медала за победа.



5x



- Специални правила за отстъпление: За всеки хвърлен срещу нея зар с Отстъпление, дадена единица трябва да се отдалечи с 1 хексагон от атакуващата я, така че разстоянието от атакуващата единица да се увеличи с 1. Това правило заменя типичните правила за отстъпление за този сценарий.
- Война на изтощение: Можете да пропуснете свой ход, за да изхвърлите всичките си командни карти и да изтеглите същия брой -1.

Епичен сценарий: Ако притежавате две копия на основната игра или имате възможност да комбинирате кутията си с тази на притежател, можете да играете Епичен сценарий на огромно бойно поле, включвайки повече единици от двете страни. За да направите това, просто поставете дъските една до друга. Правилата са идентични с тези на стандартните сценарии.



След успешното им кацане на Хот, имперските сили виждат генераторите на щитове, защитаващи база Ехо. Лорд Вейдър е наредил пълното унищожаване на бунтовниците. Унищожаването на техните щитове е жизненоважно, но трябва също да се унищожи Йонното оръдие на бунтовниците, за да се попречи на вражеските транспортни кораби да избягат от ледената планета.

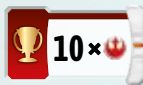
Бунтовниците успяват да забавят достатъчно силите на Империята, за да разгърнат артилерията си, войниците им да заемат позиция в окопите, а ескадри от спидери са в готовност да се включат в битката. Ако има някаква надежда за евакуация на база Ехо, те ще трябва да защитят генераторите на щитове и Йонното оръдие на всяка цена и да спечелят още повече време.



БУНТОВНИЧЕСКИ СЪЮЗ



- Започнете с 6 командни карти.
- Победа: **10 медала.**



- **Стрелба с Йонното оръдие:** В края на всеки ваш ход поставете 1 победен медал пред себе си под формата на брояч до 4 броя. В началото на хода си, ако имате 4 поставени медала, можете да пропуснете хода си и да стреляте с Йонното оръдие защитавайки един транспортен кораб: поставете един медал от четирите на едно от вашите полета за медали и махнете другите три. Ако решите да не стреляте с Йонното оръдие, не добавяйте друг медал този ход. Не добавяйте медали пред вас по време на хода, в който стреляте с Йонното оръдие.
- Двете елитни ескадри спидери не могат да атакуват, докато не напуснат хексагоните със сгради.



ГАЛАКТИЧЕСКА ИМПЕРИЯ



- Започнете с 6 командни карти.
- Вие играете първи.
- Победа: **10 медала.**



- Единиците на дъската могат да атакуват генераторите на щитове, следвайки нормалните правила. Генераторите могат да се унищожават при хвърляне на зар „взрив“. Унищожаването на всеки генератор на щит незабавно ви дава два медала за победа.
- Единиците на дъската могат да атакуват Йонното оръдие, следвайки нормалните правила. То може да бъде унищожено при хвърляне на зар „взрив“. Унищожаването на Йонното оръдие ви носи два медала за победа.

СЪДЪРЖАНИЕ

Имперска разузнавателна мисия	2
Контраатака със спидери	3
Врагът е забелязан	4
Успешно приземяване	5
Отбрана на кота Алфа	6
Придобиване на имперски данни	7
Атака на преден пост	8
Медицинска евакуация!	9
Изграждане на отбранителен периметър	10
Прицелете се в генераторите за щитове	11
Пробив на бунтовниците	12
Под обсада	13
Настъпление в база Ехо	14
Евакуация на бунтовническите транспортни кораби	15
Отстъпление през южната порта	16
Евакуация на база Ехо	17
Последен отпор	18
Битката за Хот - <i>Епопея</i>	19



РЕДАКТОР НА СЦЕНАРИИ ЗА БИТКАТА НА ХОТ

- **СЪЗДАЙТЕ** вашите собствени бойни сценарии.
- **СПОДЕЛЕТЕ** вашите творения с други играчи.
- **ИГРАЙТЕ** на нови сценарии, създадени от други играчи.

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOT/

ЗАСЛУГИ

Дизайн на играта • Ричард Борг, Агриен Мартино

Илюстрации • Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti, Clément Masson

Графичен дизайн • Cyrille Deaujan

Производствен дизайн • Adrien Martinot

Дизайн на фигурите • Yannick Hennebo, Adrien Martinot

Писатели • Jesse Rasmussen, Sébastien Rio

Редактор • Jesse Rasmussen

Графично проучване • Caroline Sebayhi

Допълнителна разработка • Sébastien Rio

Сценарии • Sébastien Rio, Tanguy Gréban, Adrien Martinot

Благодарим на всички тестери и партньори, които помогнаха: Jacques, François, Hervé, Marc, Jon, Joe, Mack, Dennis, Tanguy, Luca, Simone, Franck, Arnaud, Arthur, Lucien, Jules, Udo, Bert, Andres, Matt, Dan, Julie, Chris, Jesse, Beth, Geneva, Ron, Nastassja, Matt, Dana, Antoine, Victor, PH, Amandine, Mathieu, Christophe, Ludovic, Maël, Emi и Lydie.

Специални благодарности на Ewan, без когото тази идея нямаше да види бял свят.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder и логото на Days of Wonder са запазени търговски марки на Asmodee North America и Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - Всички права запазени.