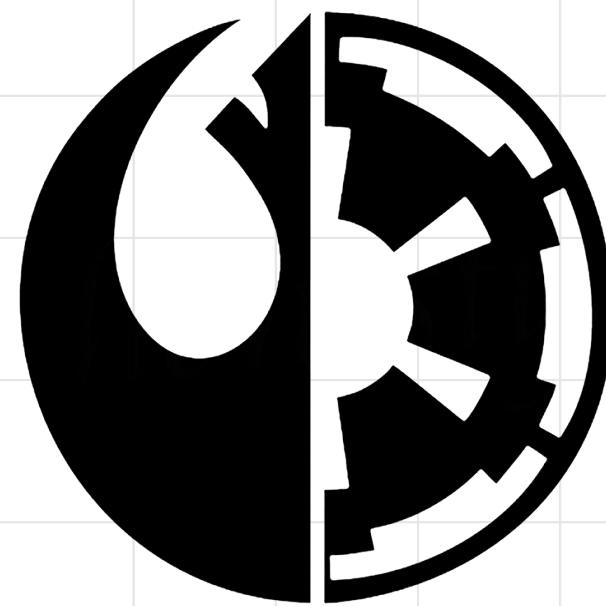




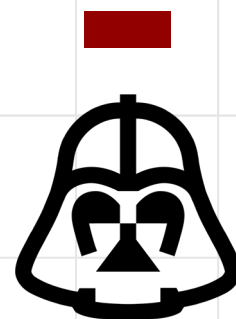
ПРАВИЛА ИГРЫ



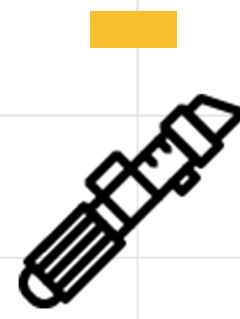
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ ПОВСТАНЦЫ



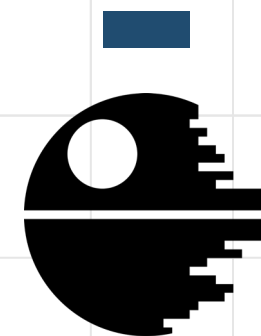
ОБЩЕЕ



СТРУКТУРА



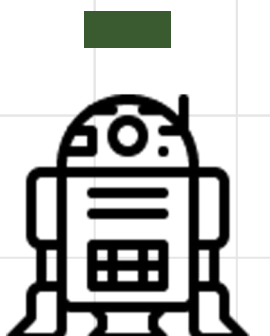
БОИ



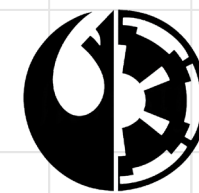
СПЕЦИАЛЬНОСТИ



ТЕХСРЕДСТВА



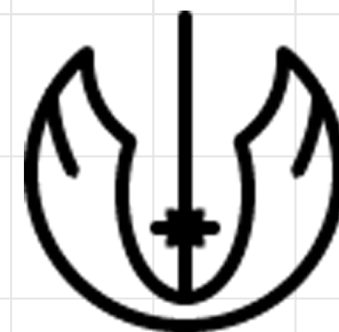
ОЧКИ



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



ОБЩИЕ ПРАВИЛА СТРУКТУРА ИГРЫ





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ



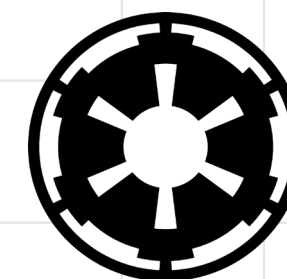
ОБЩИЕ ПРАВИЛА СТРУКТУРА ИГРЫ

В игре существуют 2 фракции: Галактическая Империя и Альянс Повстанцев.

В состав каждой фракции входит 2 легиона (максимально крупные соединения игроков), имеющие собственное обозначение (Альфа, Бета, Гамма, Дельта)

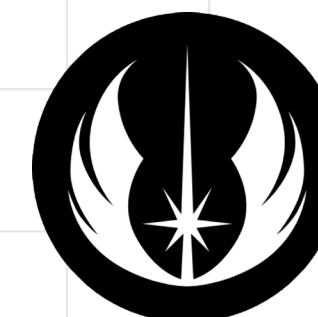
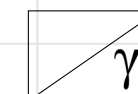
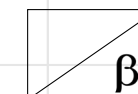
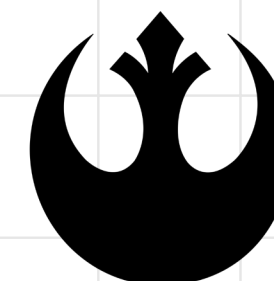
Обеспечивает проведение игры **Легион Наблюдателей** (мастера в синих рубашках, на которых так же могут быть размещены различные отличительные знаки в зависимости от их статуса).
Имеют неограниченные права во время проведения боевых миссий и миссий поддержки, следят за соблюдением правил игры, обеспечивают инвентарь на игровых периодах и т.д.

ИМПЕРИЯ



ПОВСТАНЦЫ

VS



НАБЛЮДАТЕЛИ



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**

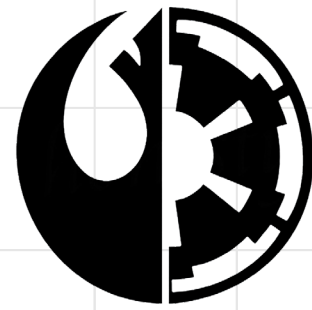


ОБЩИЕ ПРАВИЛА ФОРМА

Белые (Империя) или черные (Повстанцы) рубашки, на которые пришивается шеврон, игровые жилеты с логотипом фракции и буквой легиона, на которые необходимо прикрепить погоны (для руководства легиона), знак специализации и номер игрока

На время игры каждый игрок получает игровое имя, которое формируется на основе его фракции (Штурмовик/Повстанец), буквы его легиона (Альфа, Бета, Гамма, Дельта) и его порядкового номера в легионе (например, «Штурмовик Альфа-8», «Повстанец Гамма-3» и т.д.), которое используется всеми игроками для обращения во время игры





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

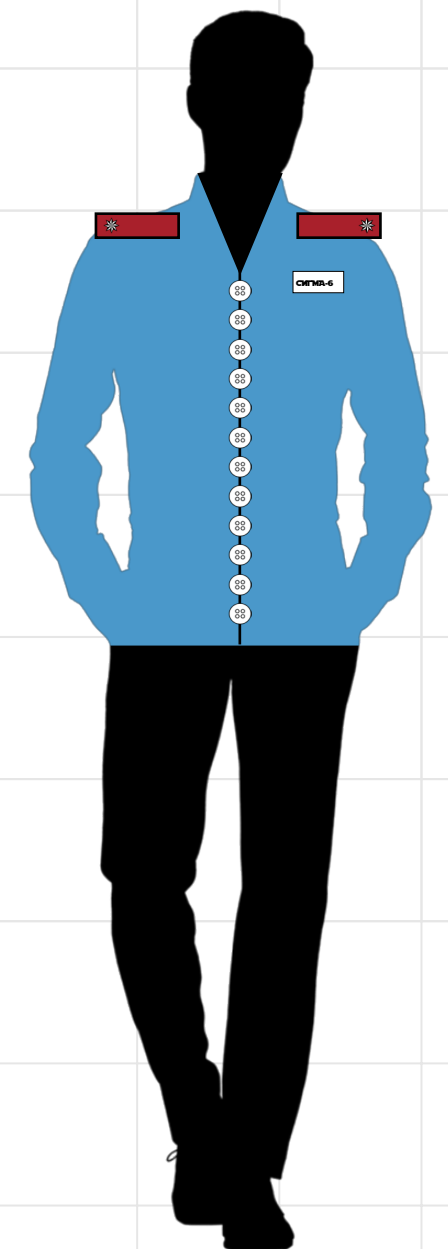


ОБЩИЕ ПРАВИЛА НАБЛЮДАТЕЛИ

Мастера в синих рубашках, на которых так же могут быть размещены различные отличительные знаки в зависимости от их статуса).

Наблюдатель вправе остановить игру во время боевых миссий или миссий поддержки – в это время в зоне, в которой остановлена игра, запрещается самостоятельное перемещение, игра на обрыв, общение и т.д. до того момента, как Наблюдатель не объявит продолжение игры.

Неисполнение приказа Наблюдателя может повлечь дисциплинарное взыскание вплоть до удаления с игры.





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



ОБЩИЕ ПРАВИЛА РОЛЕВЬТЕ УСТАНОВКИ

До начала игры каждый игрок получает шаблон игровой установки, который он должен заполнить на основании игрового мира и атмосферы своей фракции и отыгрывать на протяжении всей ролевой игры.

Качество проработки и репрезентации ролевой установки оценивается представителями Легиона Наблюдателей в начале игры на специальном вводном атмосферном периоде, в рамках которого каждый легион посещает игровой персонаж из мира «Звездных войн» и знакомится с составом.





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

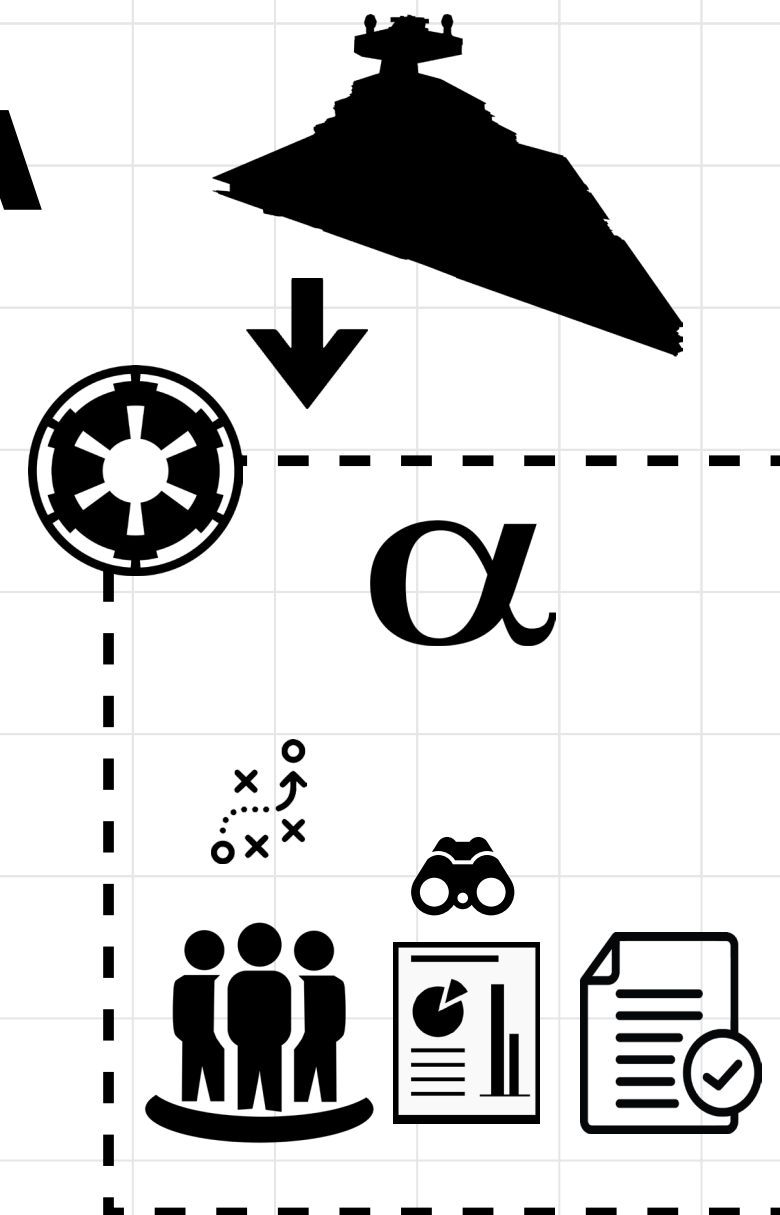


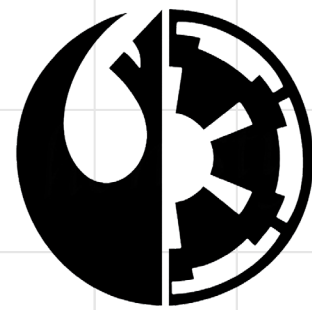
ОБЩИЕ ПРАВИЛА БАЗА ЛЕГИОНА

Каждый легион обладает собственной базой (космический корабль), на которой происходит подготовка к игре на местности, организуются условия для отдыха и выполнения исследовательских миссий, внутригруппового взаимодействия и т.д. Проход на территорию баз представителей другой фракции во время игры запрещен.

Документы и оборудование, обязательные для базы легиона:

- а) Оборудование: склад технических средств, запасные элементы формы.
- б) Документы: Правила игры, «Список Легиона» с указанием Ф. И. (Игровых и настоящих), должности, отработанные задачи миссий, Приказы Легиона Наблюдателей и другие входящие документы.





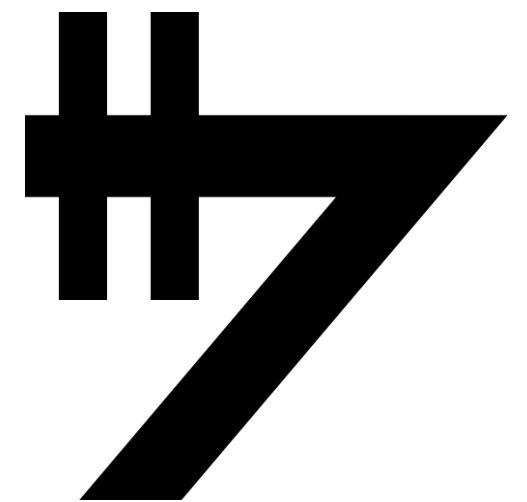
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



ОБЩИЕ ПРАВИЛА ВАЛЮТА

В игре существует внутриигровая валюта – кредиты. Каждый легион может зарабатывать кредиты во время выполнения миссий для приобретения технических средств, шевронов и т.д., которые можно использовать внутри актуального игрового периода

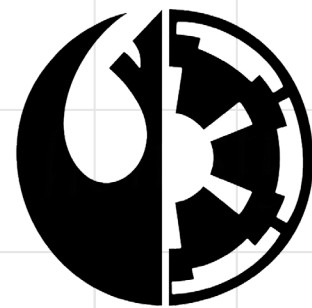
Прейскурант на покупку технических средств и шевронов на время конкретной миссии устанавливается распоряжениями Коммандера или Начальником Легиона Наблюдателей. После завершения игрового периода неиспользованные кредиты пересчитываются в игровые очки и не могут быть использованы в последующих периодах (за исключением игры на карте).



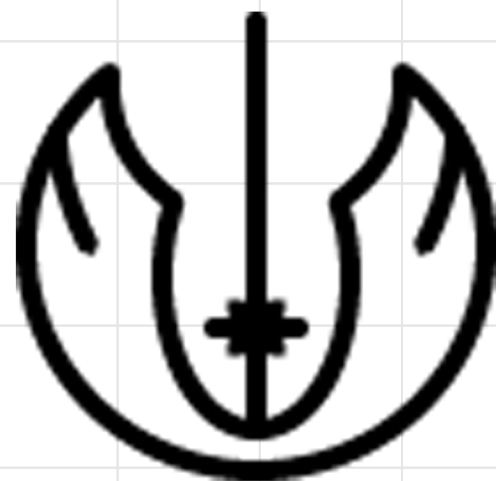
ПЕРИОД: _____

НОМИНАЛ: _____



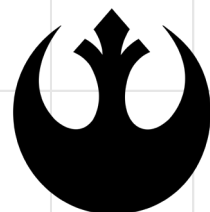
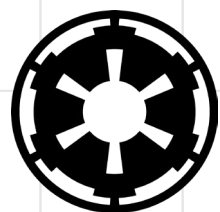


**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**

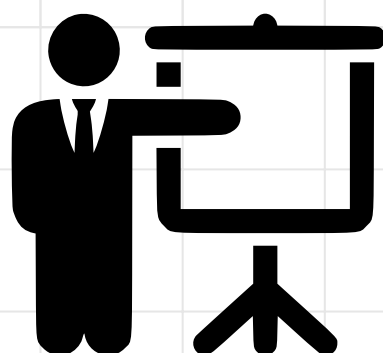


ОБЩИЕ ПРАВИЛА ЭТАПЫ ИГРЫ

Легионы в ходе игры выполняют различные задания (боевые миссии, миссии поддержки, агитационные миссии), за которые их фракция получает игровые очки по итогам игровых периодов. Победа в игре присуждается фракции по итогам обоих игровых дней на основе преимущества по заработанным очкам.



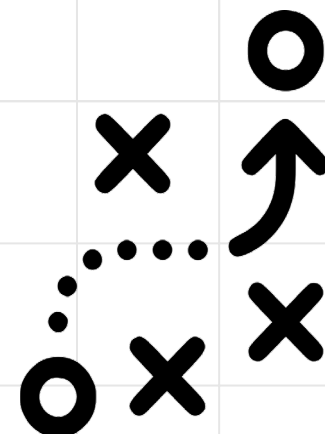
1. СПРАВКА



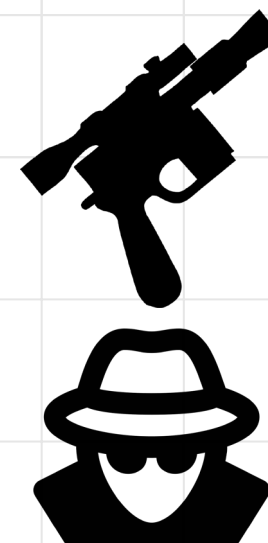
**2. ОБУЧЕНИЕ
СПЕЦИАЛЬНОСТЯМ**



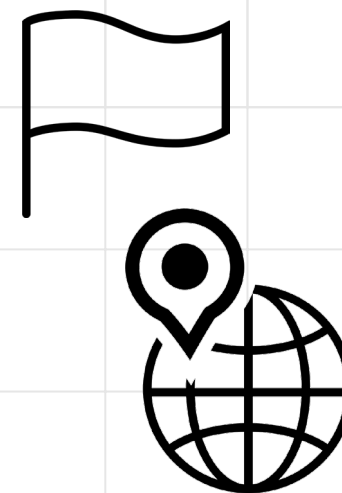
3. ПОДГОТОВКА

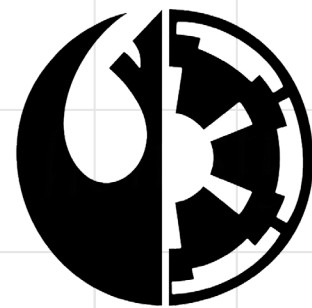


4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ



**5. АГИТАЦИЯ
И СТРОИТЕЛЬСТВО**





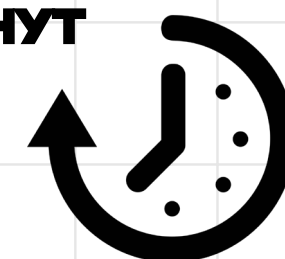
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



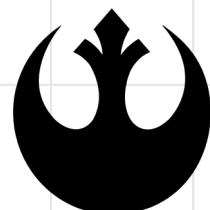
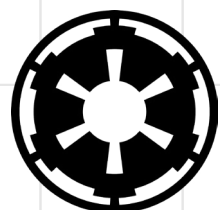
ЭТАПЫ ИГРЫ

1. СПРАВКА

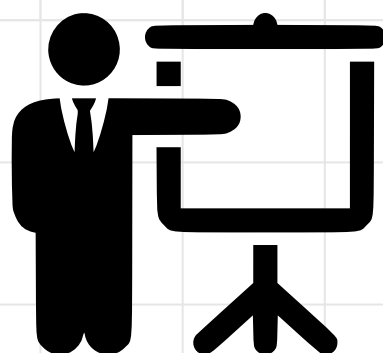
20 МИНУТ



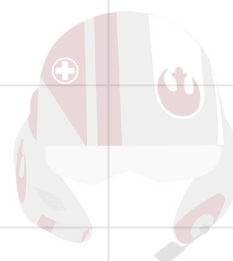
Общее мероприятие, на котором происходит обсуждение контекста будущей миссии и погружение в атмосферу.



1. СПРАВКА



2. ОБУЧЕНИЕ
СПЕЦИАЛЬНОСТЯМ



3. ПОДГОТОВКА

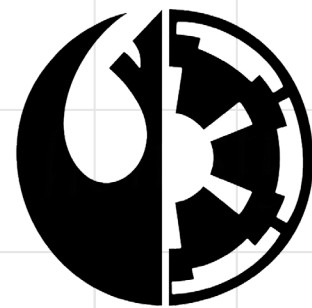


4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ



5. АГИТАЦИЯ
И СТРОИТЕЛЬСТВО





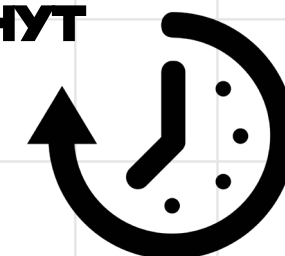
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



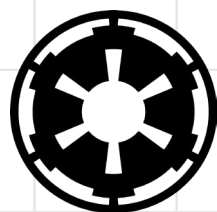
ЭТАПЫ ИГРЫ

2. ОБУЧЕНИЕ СПЕЦИАЛЬНОСТЯМ

20 МИНУТ



Период, в который каждый из легионеров может освоить определенную специальность или получить дополнительный уровень владения ей



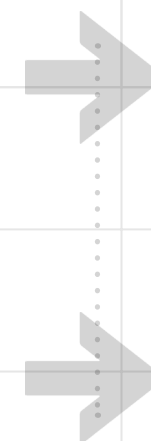
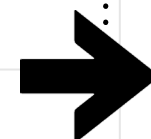
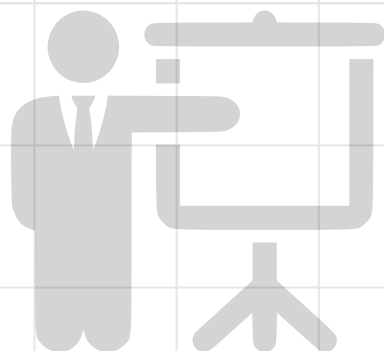
1. СПРАВКА

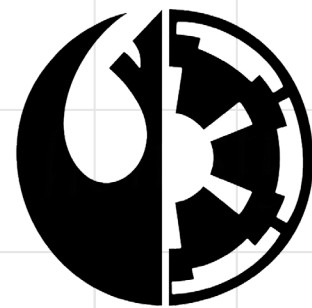
2. ОБУЧЕНИЕ
СПЕЦИАЛЬНОСТЯМ

3. ПОДГОТОВКА

4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ

5. АГИТАЦИЯ
И СТРОИТЕЛЬСТВО





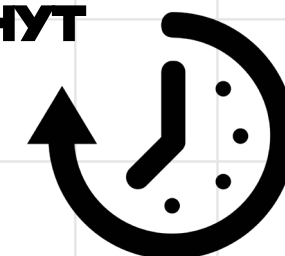
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



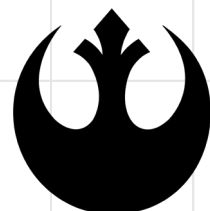
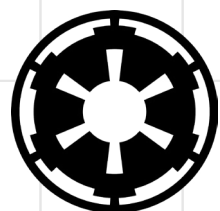
ЭТАПЫ ИГРЫ

3. ПОДГОТОВКА

20 МИНУТ



Стратегическая работа по подготовке легиона к выполнению последующих задач в рамках боевых миссий и миссий поддержки



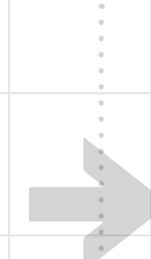
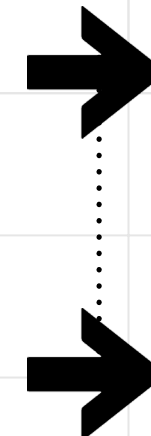
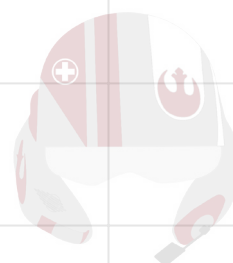
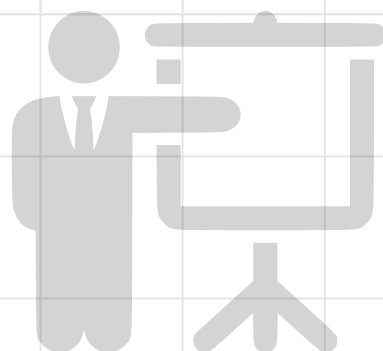
1. СПРАВКА

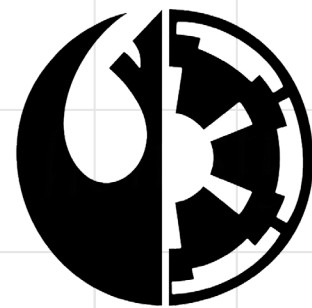
2. ОБУЧЕНИЕ
СПЕЦИАЛЬНОСТЯМ

3. ПОДГОТОВКА

4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ

5. АГИТАЦИЯ
И СТРОИТЕЛЬСТВО





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**

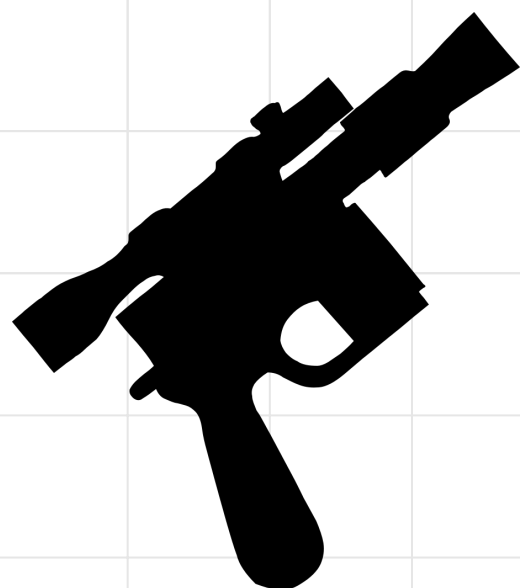
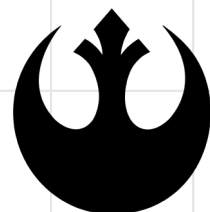
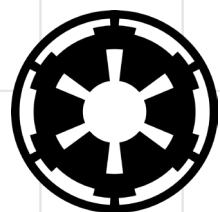
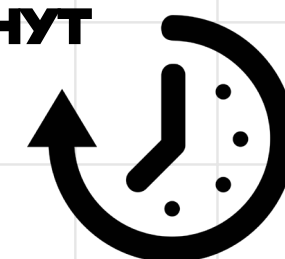


ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ



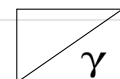
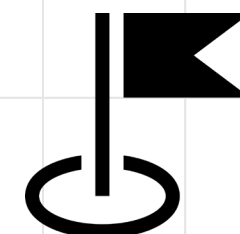
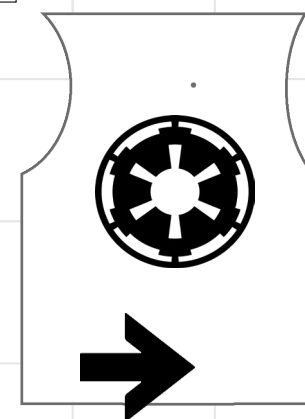
4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ БОЕВЫЕ МИССИИ

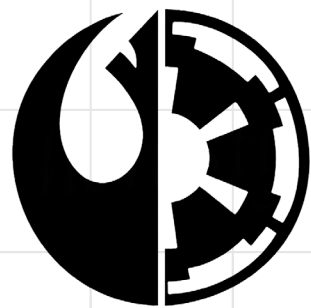
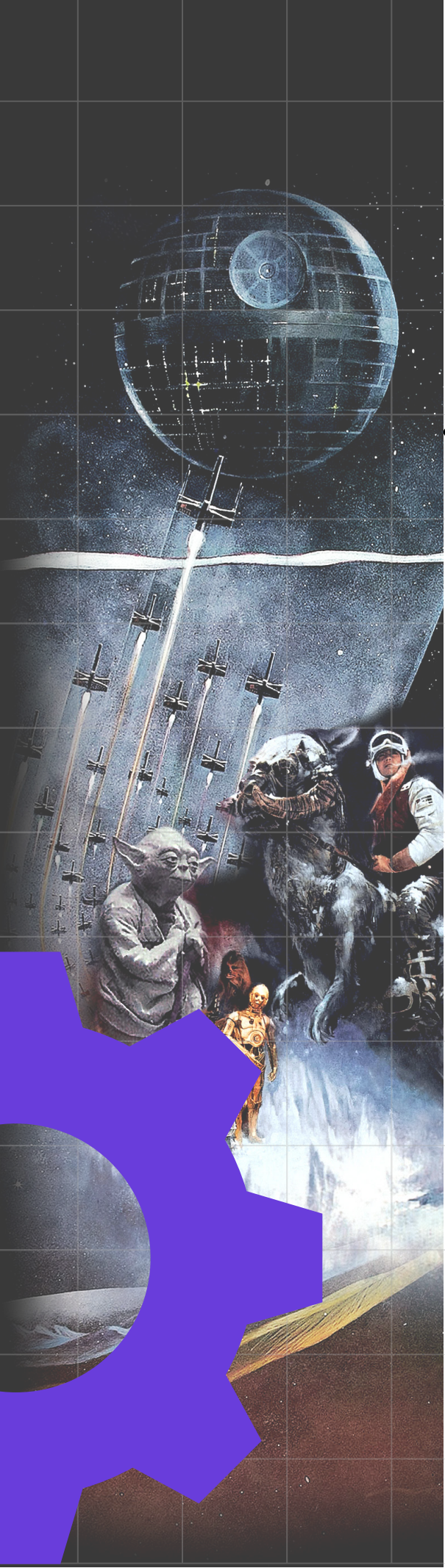
40 МИНУТ



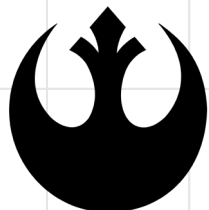
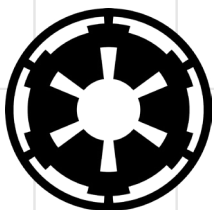
Боевые миссии представляют собой тактические действия с опорой на механику игры на обрыв и использование технических средств против одного из легионов фракции противника (фиксированы на период игры, меняются между периодами).

Выполнение тактической задачи по итогам боевой миссии приносит фракции легиона очки (очки обоих легионов суммируются).



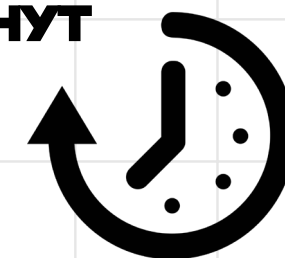


**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



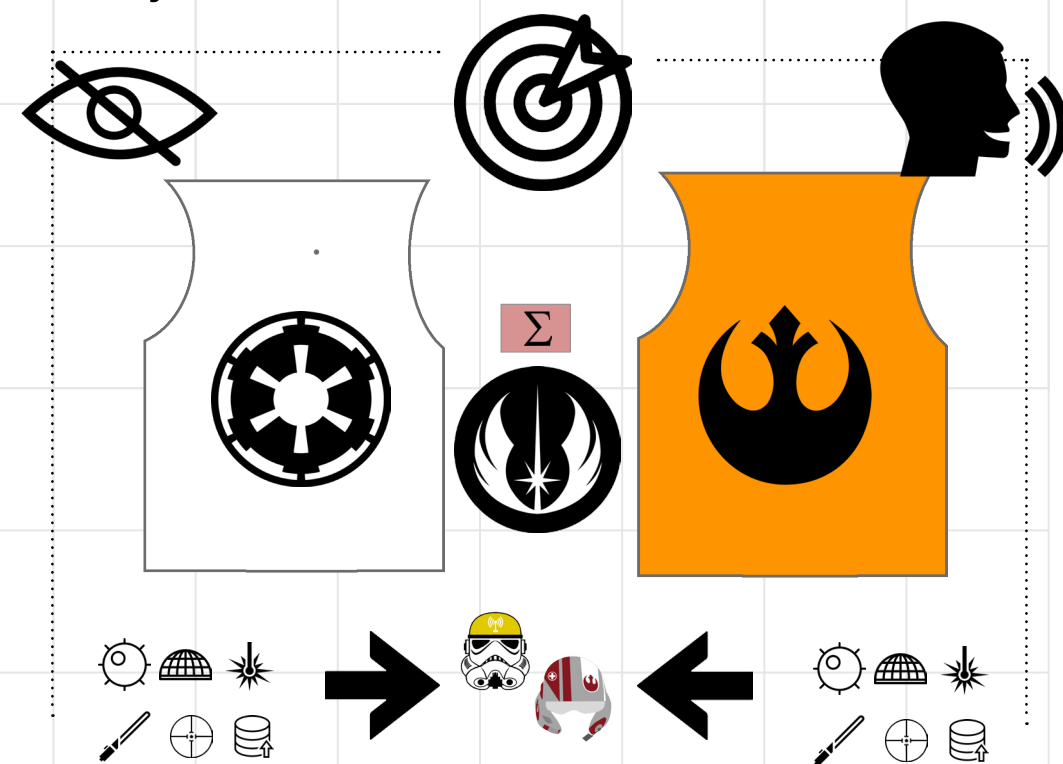
4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ МИССИИ ПОДДЕРЖКИ

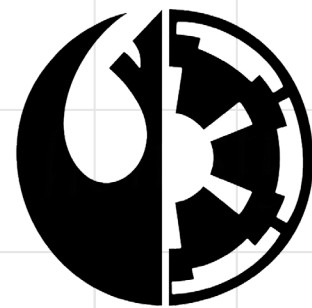
40 МИНУТ



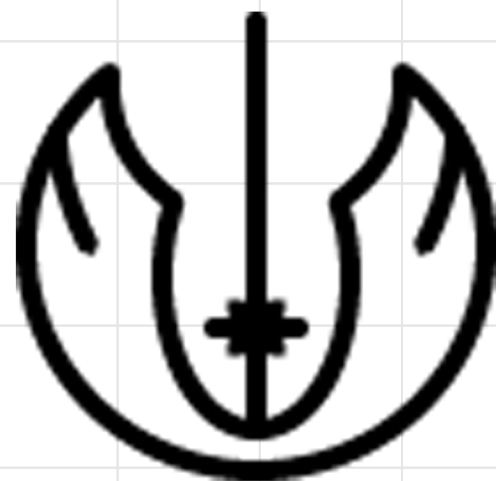
Миссии поддержки представляют собой выполнение звеном особой тактической задачи с опорой на механику словесной ролевой игры – отделение в полном составе в сопровождении Наблюдателя, реализующего миссию, отправляется в специальное помещение, где происходит погружение в игровую задачу.

Игроки могут сообщать свои действия наблюдателю по очереди, после чего тот описывает им последствия их действий. Во время миссий поддержки разрешены покупка и использование в игровом мире технических средств, способностей специализации, активация деактивированных в ходе описываемых игровых действий игроков. Запрещена игра на обрыв. Выполнение миссии поддержки приносит легиону очки.





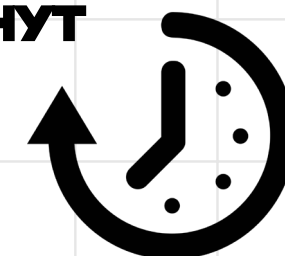
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



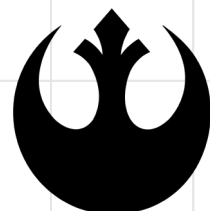
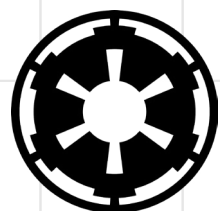
ЭТАПЫ ИГРЫ

5. АГИТАЦИЯ

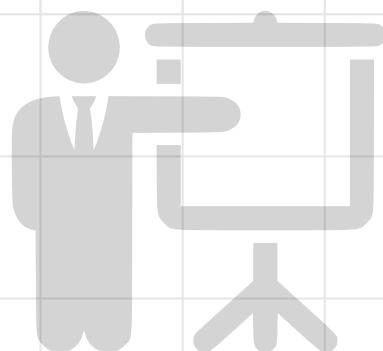
30 МИНУТ



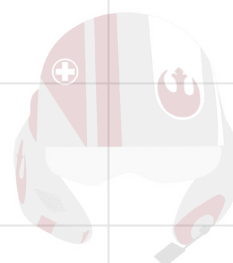
Звено поддержки приступает к выполнению агитационной миссии, цель которой – привлечение жителей одной из планет в Галактике на их сторону. В ходе периода агитационных миссий легионы Империи конкурируют с легионами Повстанцев (звено против звена), каждый за свою планету. По итогам оценки агитационных материалов тот легион, который получил больше очков за агитационные материалы, чем легион противника, считается контролирующим одну из планет в Галактике.



1. СПРАВКА



2. ОБУЧЕНИЕ
СПЕЦИАЛЬНОСТЯМ



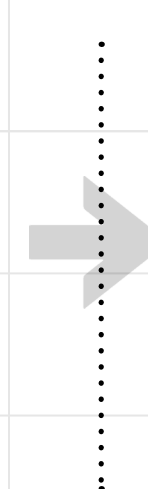
3. ПОДГОТОВКА

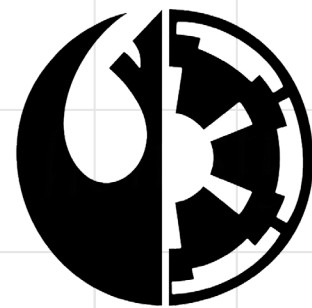


4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ



5. АГИТАЦИЯ
И СТРОИТЕЛЬСТВО





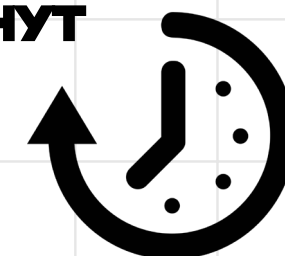
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



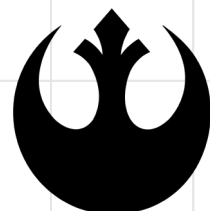
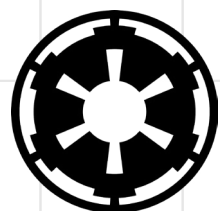
ЭТАПЫ ИГРЫ

5. СТРОИТЕЛЬСТВО

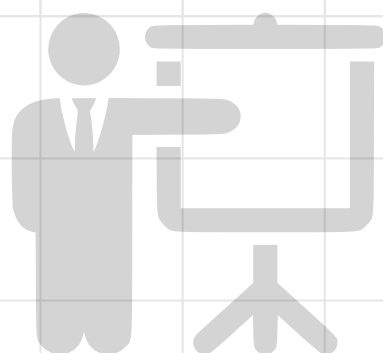
30 МИНУТ



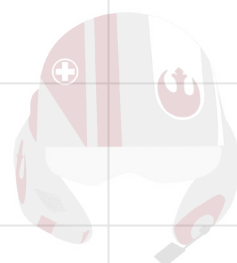
Боевое звено отправляется на игру на карте, цель которой – постройка инфраструктуры на контролируемых фракцией планетах, разрушение инфраструктуры на планетах легионов противника и т.д. По итогам игры на карте ряд сохраненных построек могут принести легиону бонусы в будущей боевой миссии.



1. СПРАВКА



2. ОБУЧЕНИЕ
СПЕЦИАЛЬНОСТЯМ



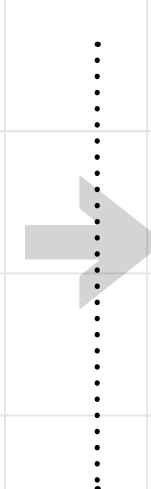
3. ПОДГОТОВКА



4. ИГРА НА МЕСТНОСТИ



5. АГИТАЦИЯ
И СТРОИТЕЛЬСТВО





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



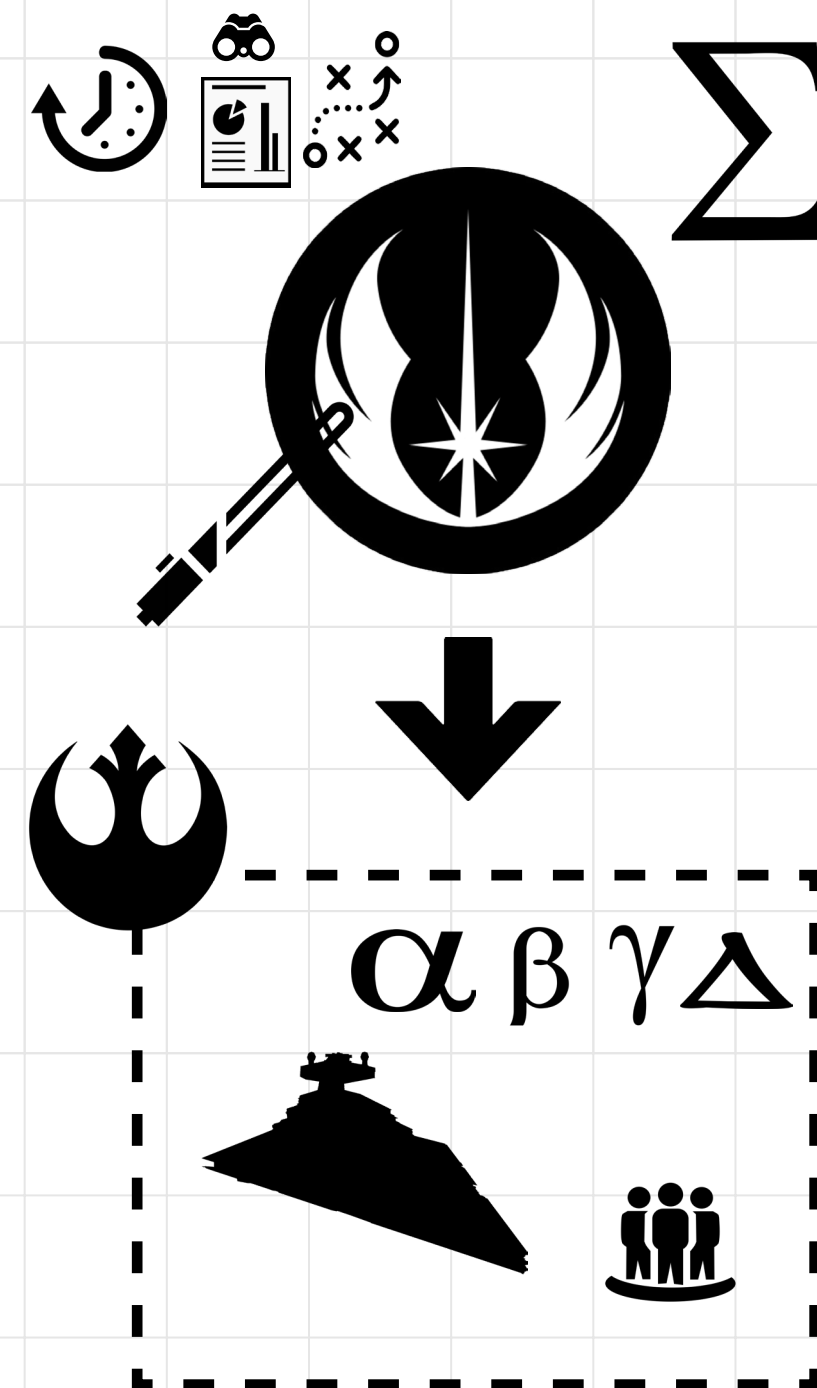
ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

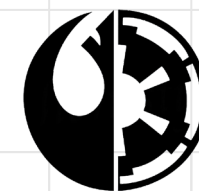


ОБЩИЕ ПРАВИЛА КОНТРОЛЬ

Во время игры базу легиона могут посетить представители Легиона Наблюдателей (Джедаи или Ситхи из группы обеспечения игры (ГОО)), старшее командование (Командер Легиона наблюдателей, Начальник Легиона и др) с целью проверки состояния базы.

В этот момент по их команде Коммандер Легиона или временно исполняющий его обязанности должен построить подразделение, сдать рапорт и отчитаться о состоянии Легиона, его составе и роде актуальных занятий. Представитель проверяющей структуры может задать вопросы составу, проверить игровую документацию, оценить порядок на базе – за нарушения в установленном порядке могут быть начислены штрафные очки.





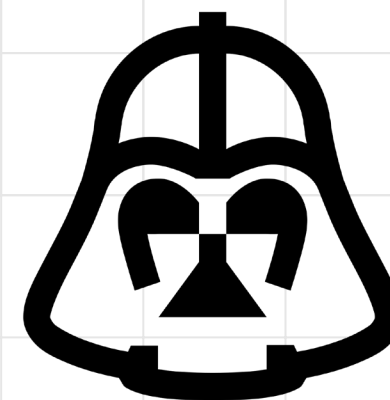
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

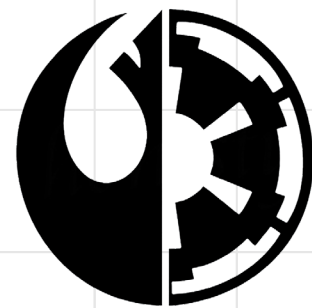


ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

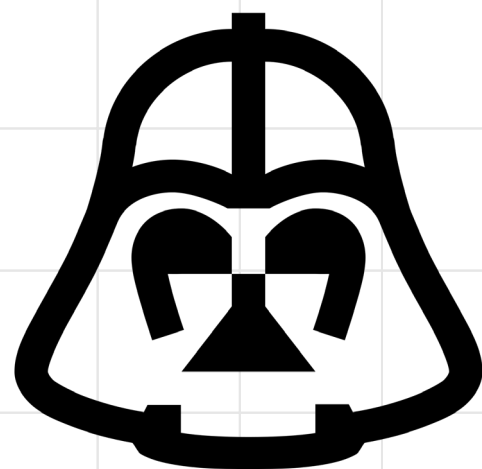


СТРУКТУРА ЛЕГИОНОВ





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



СТРУКТУРА ЛЕГИОНОВ

α β γ Δ

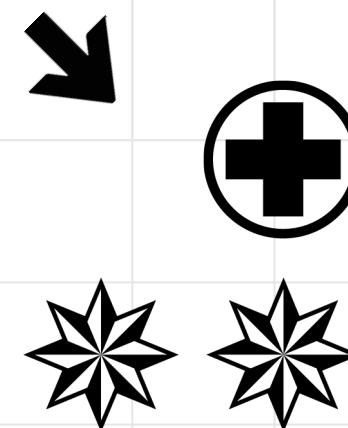
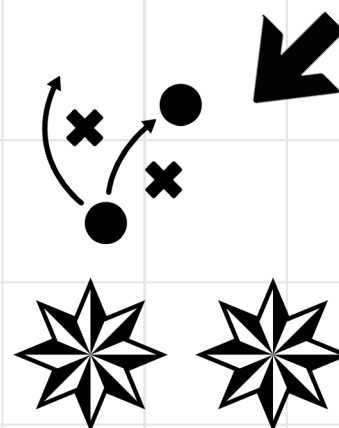
Каждый легион состоит из старшего командования легиона и двух звеньев – структурных подразделений со своим командиром, состав которых **фиксируется на момент начала игры** и может быть изменен только приказом Легиона наблюдателей.



Командер Легиона – координация действий легиона, разработка стратегии и управление в ходе игровых периодов;

Стратег:

помощь в разработке стратегии в ходе боевых миссий (на время игровых периодов находится на боевой миссии), обеспечение порядка и слаженности действий на базе;

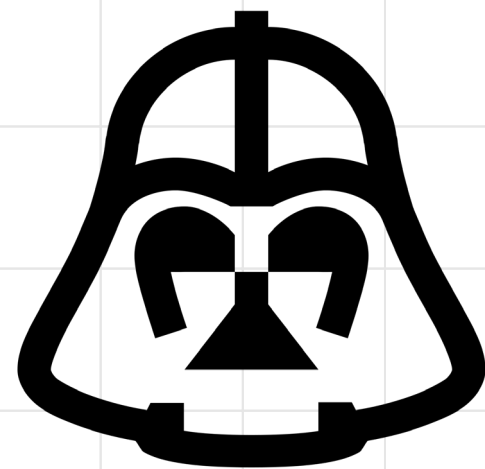


Меддроид:

помощь в восстановлении дезактивированных в ходе миссий легионеров, организация творческого дела и агитаций;



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

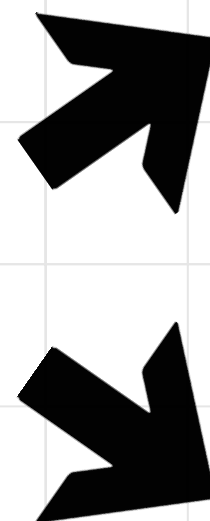
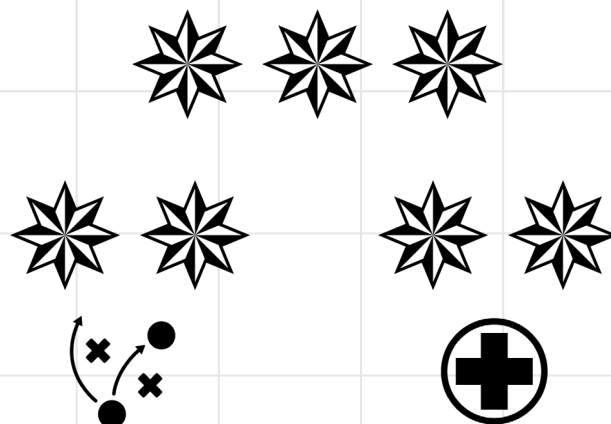


СТРУКТУРА ЛЕГИОНОВ

α β γ Δ

Каждый легион состоит из старшего командования легиона и двух звеньев – структурных подразделений со своим командиром, состав которых **фиксируется на момент начала игры** и может быть изменен только приказом Легиона наблюдателей.

СТАРШЕЕ КОМАНДОВАНИЕ



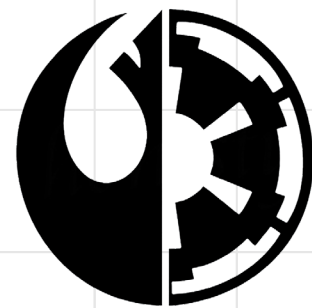
I ЗВЕНО



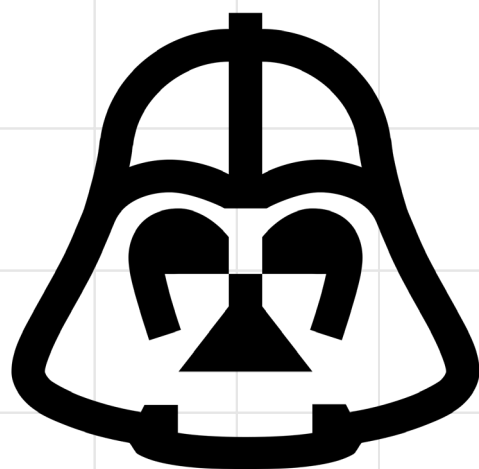
II ЗВЕНО



Командер (1/2) звена
(2 шт в легионе):
тактическое руководство звеном в процессе реализации боевых миссий и миссий поддержки, помощь остальным легионерам в выполнении задач.

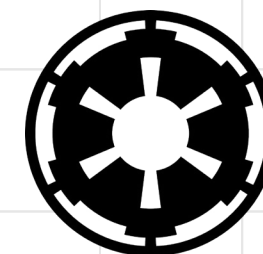


**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

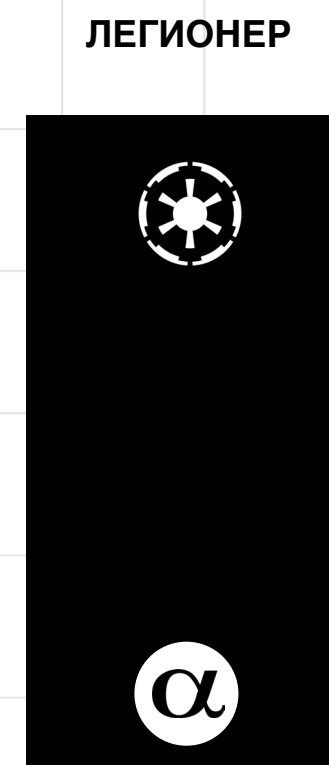
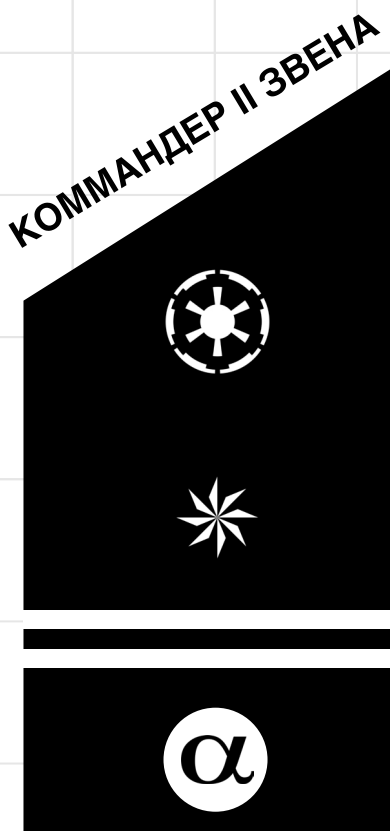
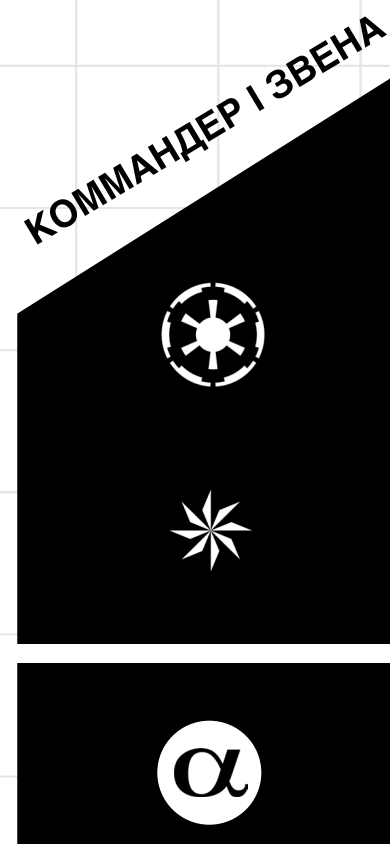
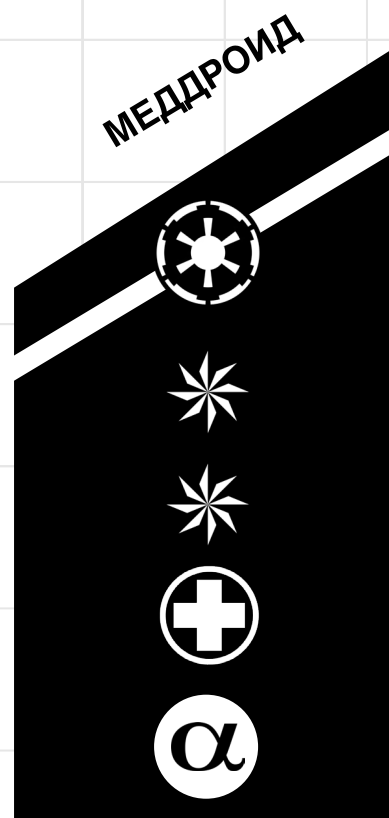
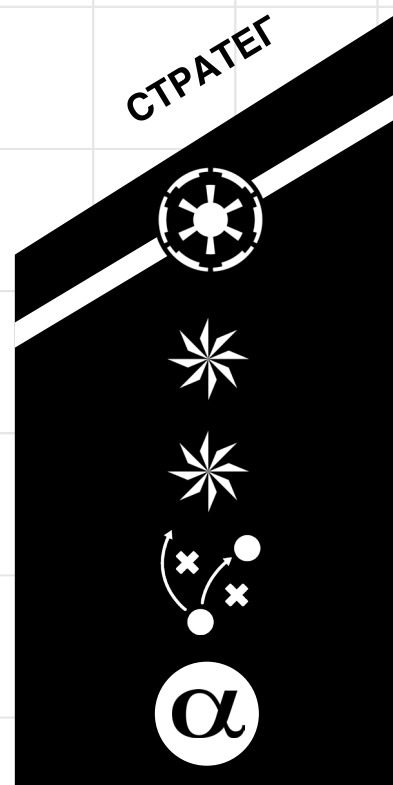
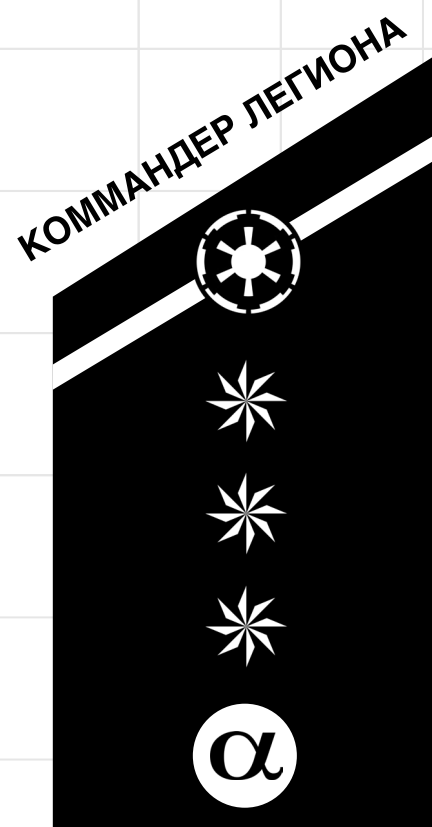


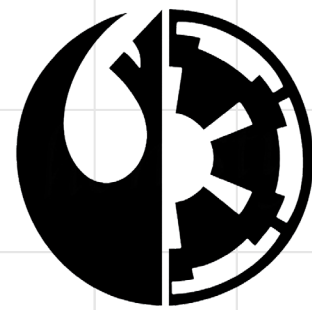
СТРУКТУРА ЛЕГИОНОВ

α β γ Δ

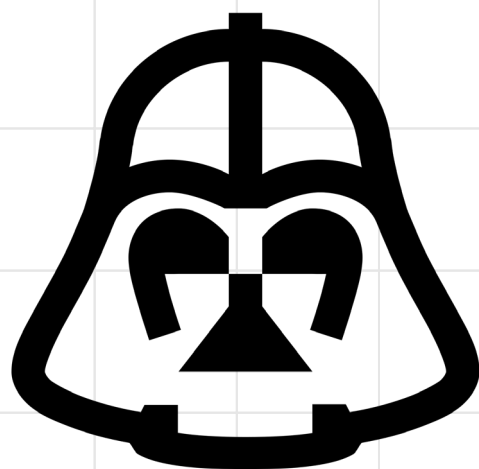


**ПОГОНЫ ИМПЕРИИ
(КОМАНДОВАНИЕ,
ЛЕГИОНЕРЫ)**





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

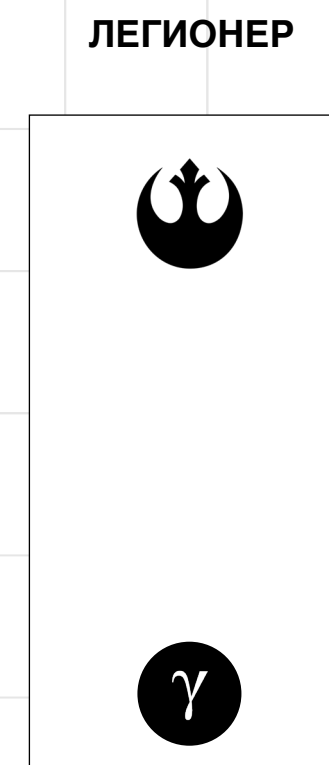
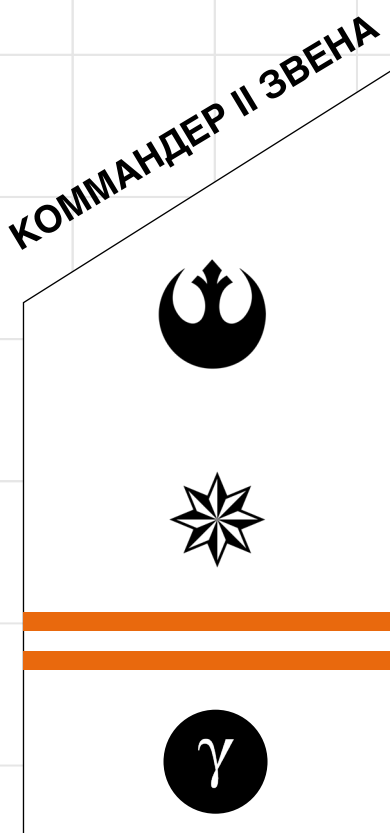
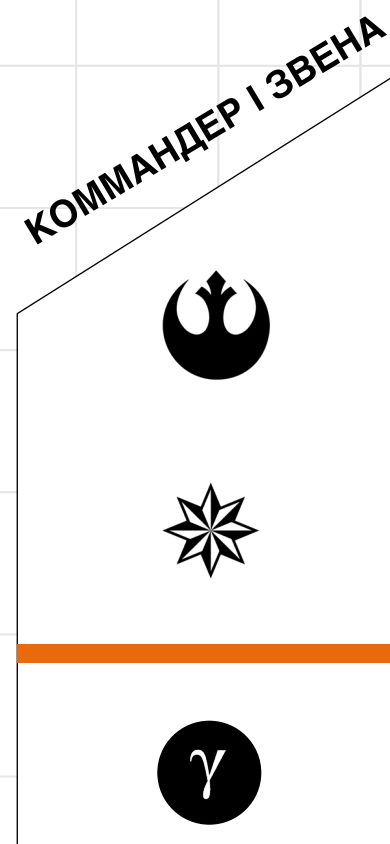
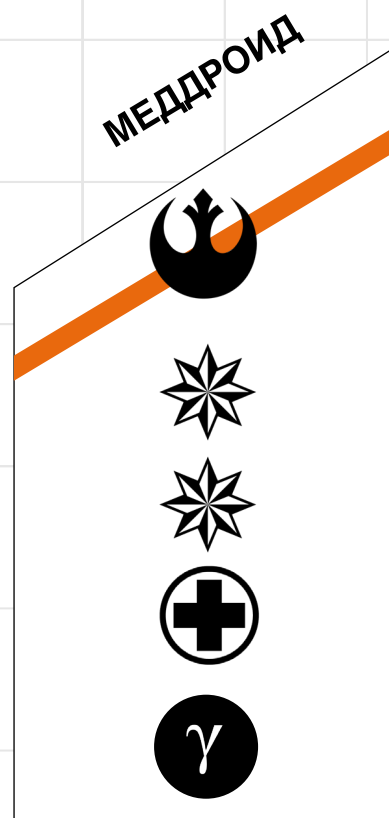
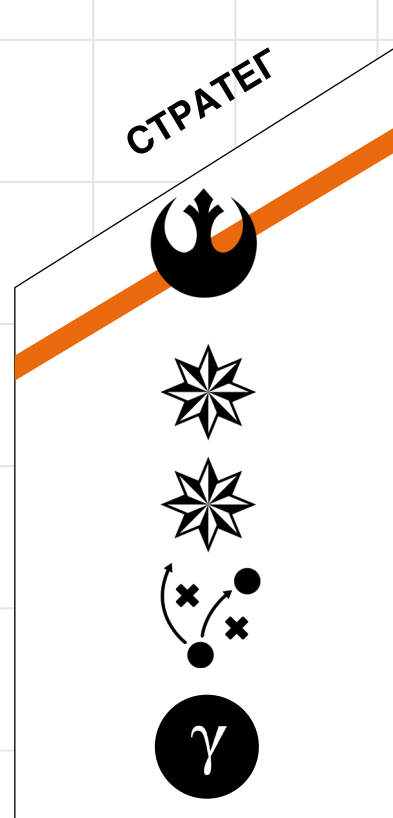
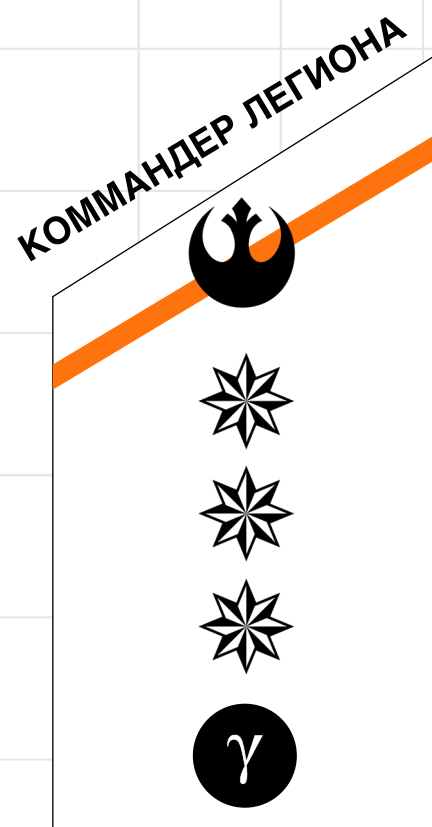


СТРУКТУРА ЛЕГИОНОВ

α β γ Δ

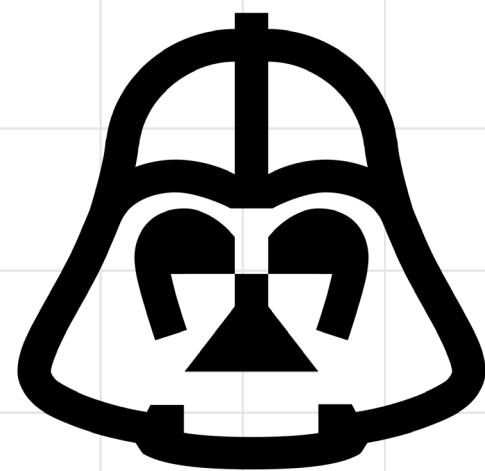


ПОГОНЫ ПОВСТАНЦЕВ (КОМАНДОВАНИЕ, ЛЕГИОНЕРЫ)



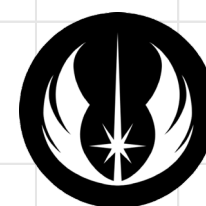


**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

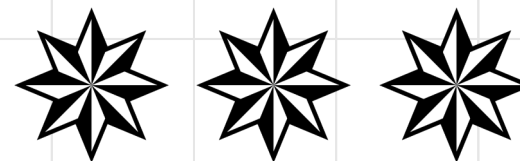


**НАЧАЛЬНИК ЛЕГИОНА
НАБЛЮДАТЕЛЕЙ**

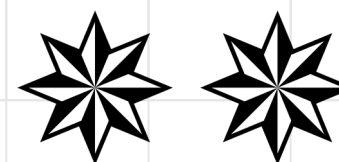
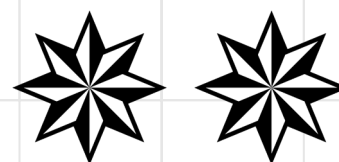
СТРУКТУРА ЛЕГИОН НАБЛЮДАТЕЛЕЙ



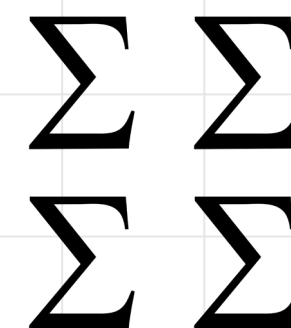
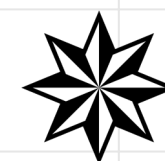
**КОММАНДЕР ЛЕГИОНА
НАБЛЮДАТЕЛЕЙ**



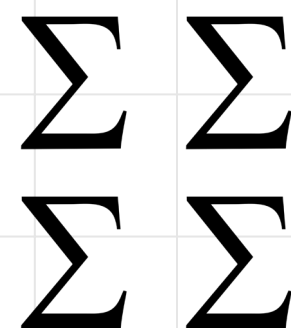
**КОМАНДИР ЗВЕНА
НАБЛЮДАТЕЛЕЙ**

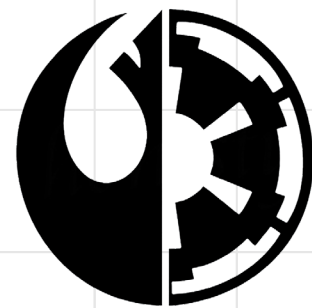


**СТАРШИЙ
НАБЛЮДАТЕЛЬ**



НАБЛЮДАТЕЛИ

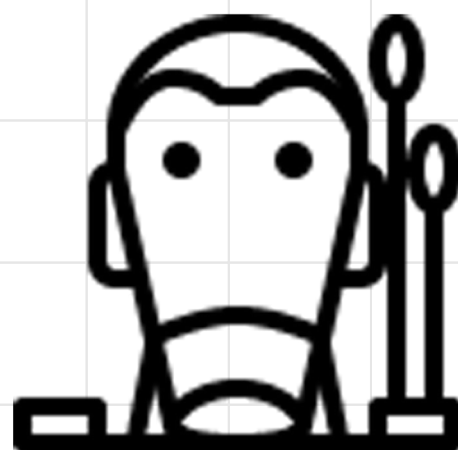




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

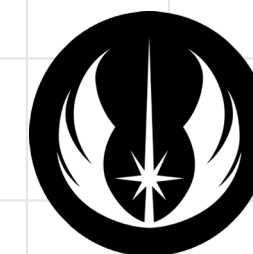


ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ



СТРУКТУРА ЛЕГИОНОВ

α β γ Δ

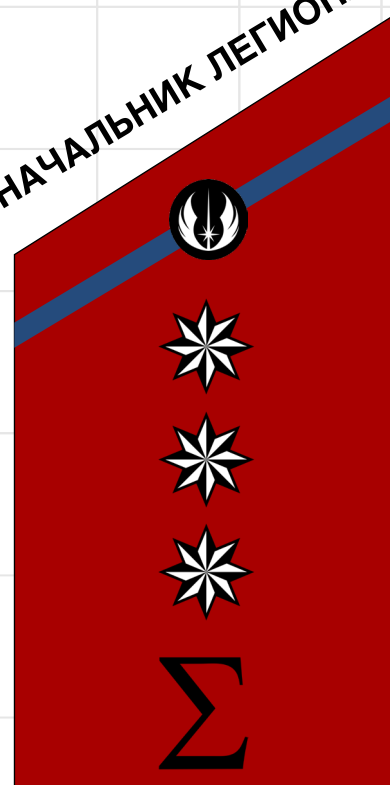


ПОГОНЫ НАБЛЮДАТЕЛЕЙ

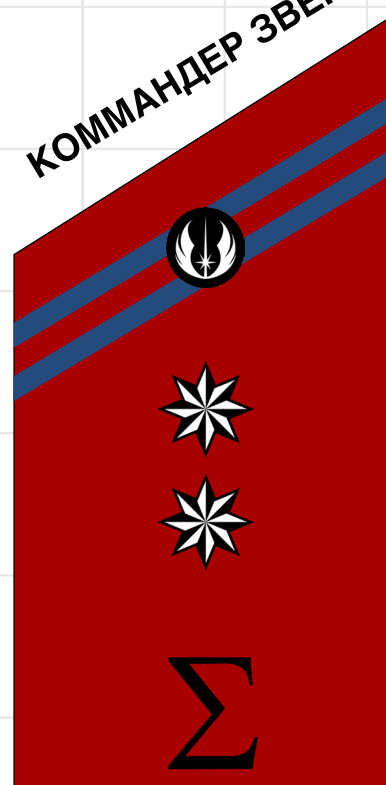
КОММАНДЕР ЛЕГИОНА



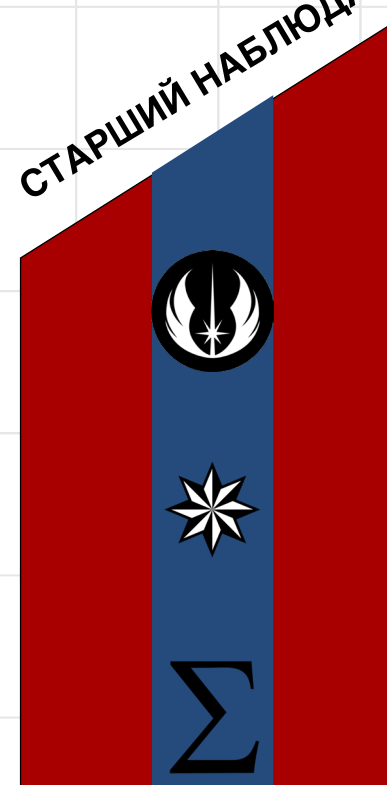
НАЧАЛЬНИК ЛЕГИОНА



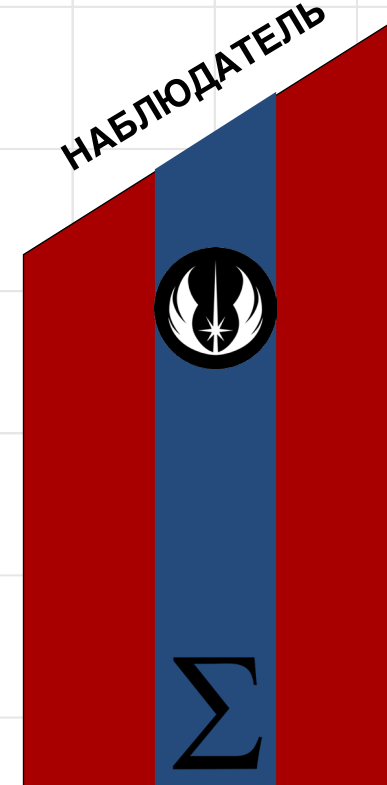
КОММАНДЕР ЗВЕНА



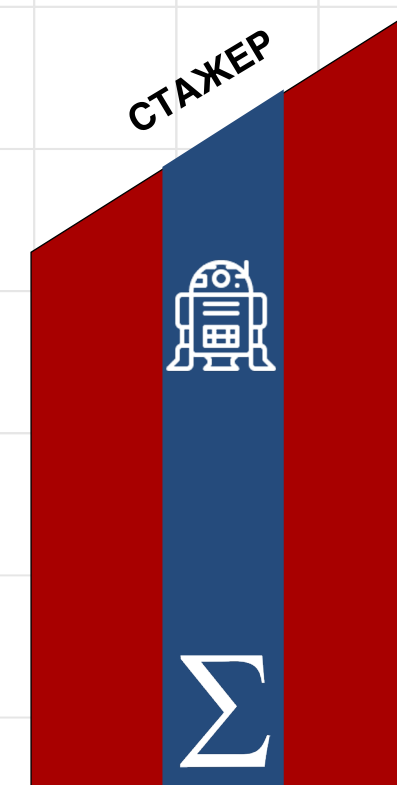
СТАРШИЙ НАБЛЮДАТЕЛЬ



НАБЛЮДАТЕЛЬ



СТАЖЕР

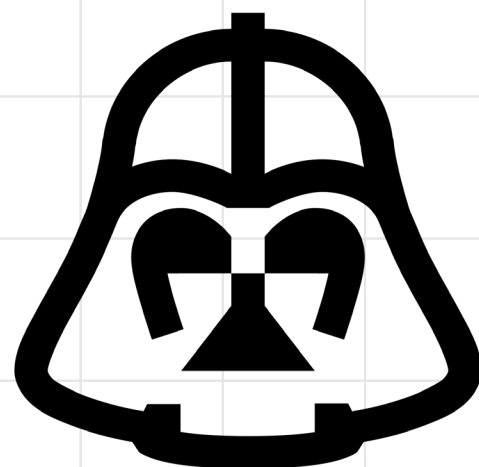




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



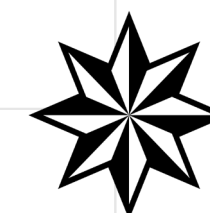
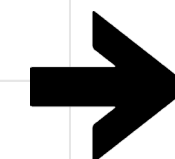
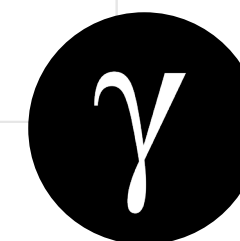
ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ



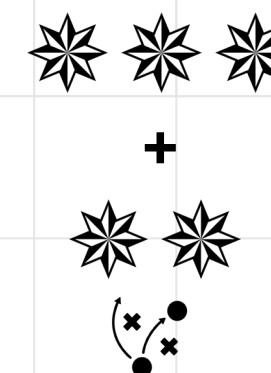
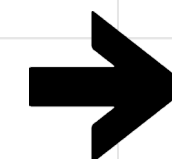
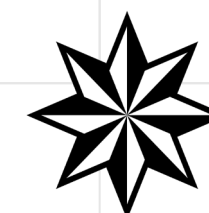
СТРУКТУРА СУБОРДИНАЦИЯ

Для обращения к старшему по званию необходимо сначала получить его разрешение или разрешение старшего из присутствующих (например: «Коммандер легиона Альфа, разрешите обратиться»; «Коммандер Легиона наблюдателей, разрешите обратиться к Меддройду Бета»).

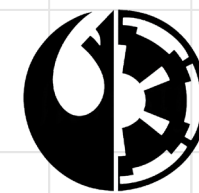
В случае, если игрок обладает званием (например, Коммандер легиона), разрешается использование обращения без номера (Коммандер легиона Альфа, разрешите обратиться; Стратег Бета, разрешите обратиться и т.д.).



«Коммандер первого звена Гамма, разрешите обратиться?»



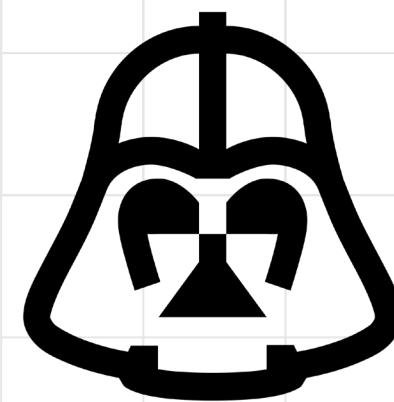
«Коммандер Легиона Гамма, разрешите обратиться к Стратегу?»



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**

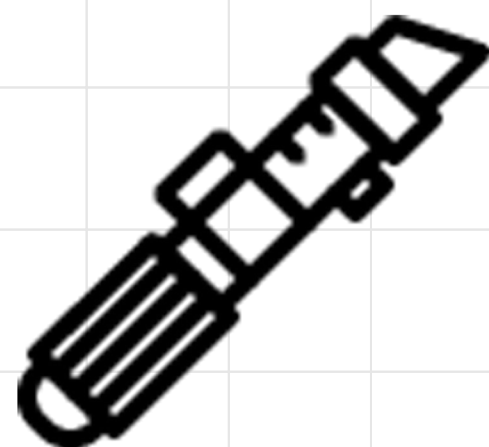


БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ





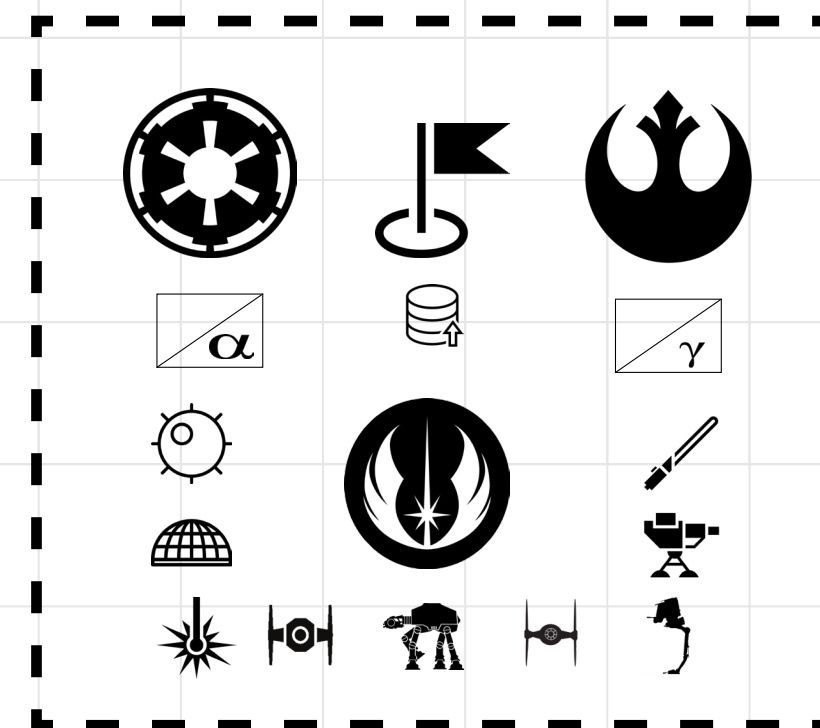
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИГРА НА ОБРЫВ

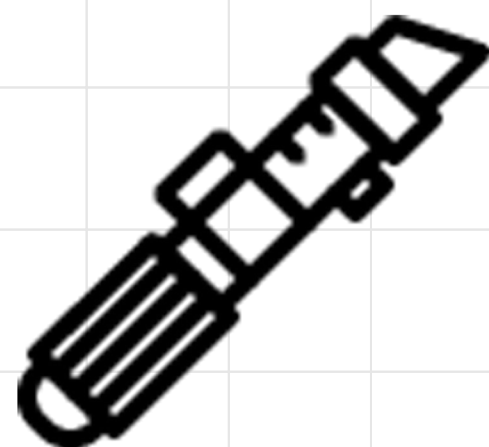
Любые боевые действия с опорой на механику игры на обрыв ведутся только во время боевых миссий и строго в присутствии Наблюдателя. В ходе миссий поддержки разрешается использование технических средств в игровом мире, а также дезактивация условного противника или активация игрока-союзника по согласованию с Наблюдателем, обеспечивающим проведение миссии.

Наблюдатель имеет неограниченные права при руководстве боевыми действиями. Действия, не оговоренные в задаче боевой миссии или миссии поддержки, должны быть разрешены Наблюдателем.





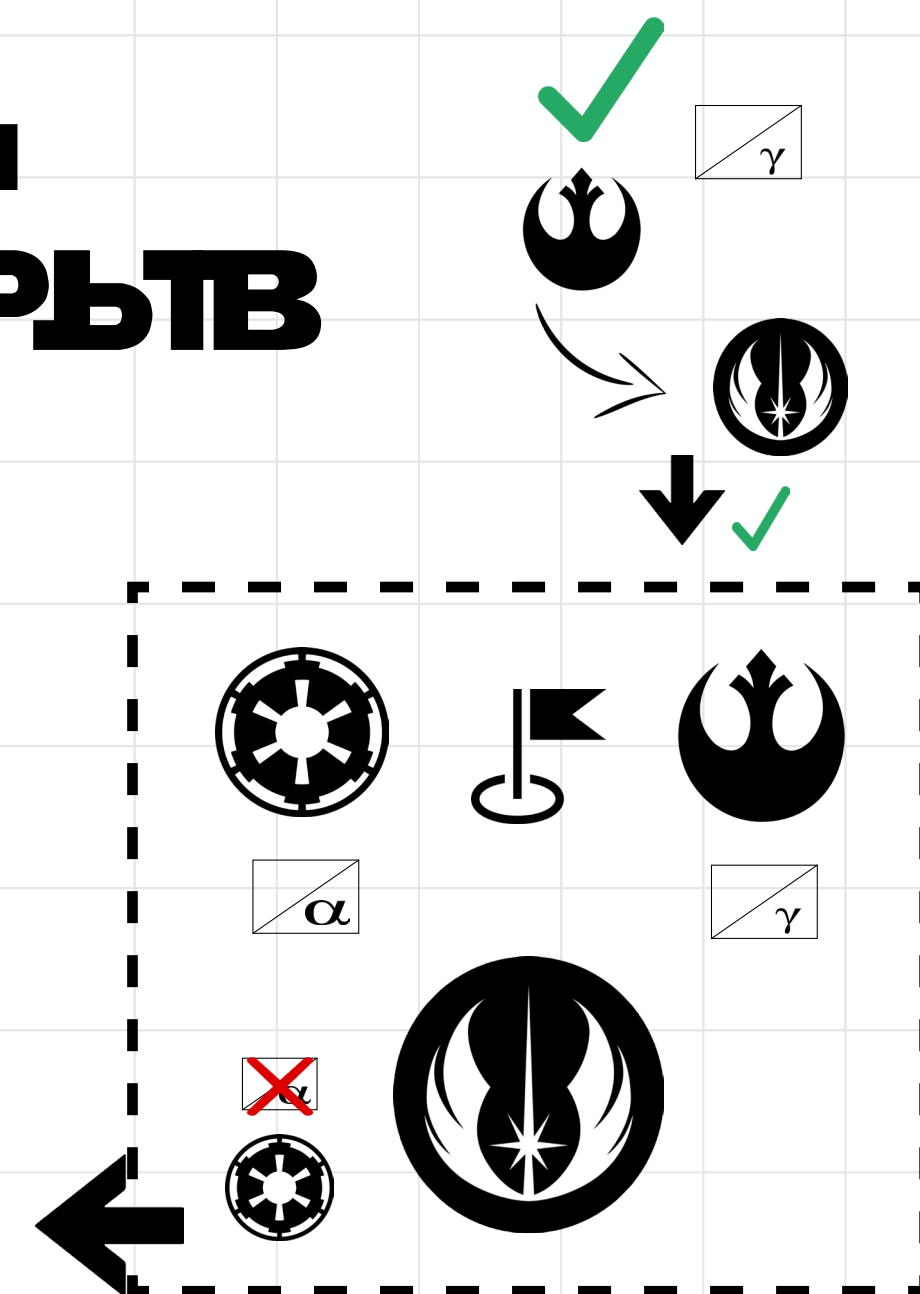
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

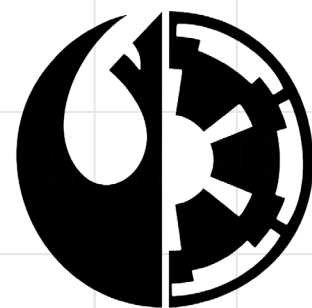


БОВЬЕ ДЕЙСТВИЯ ИГРА НА ОБРЫВ

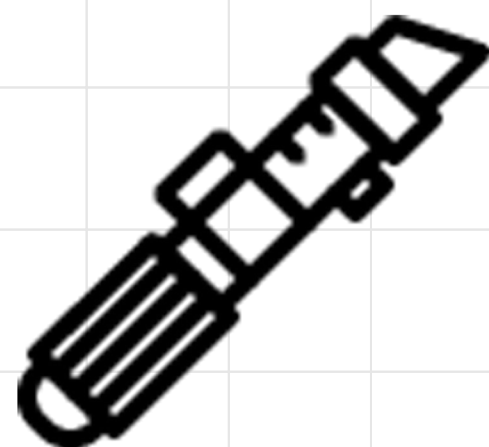
Шеврон легионера должен быть пришит к левому рукаву одежды за 4 угла, на расстоянии ладони (5–8 см) от плечевого сустава. Игрок считается дезактивированным, если его шеврон оторван или разорван пополам.

Дезактивированный игрок не имеет права вести игру на обрыв, вести разведку, участвовать в выполнении боевой миссии или миссии поддержки до тех пор, пока не будет заново активирован (шеврон не будет пришит). После пришивки игрок обязан заверить состояние шеврона у Наблюдателя для возвращения на миссию.





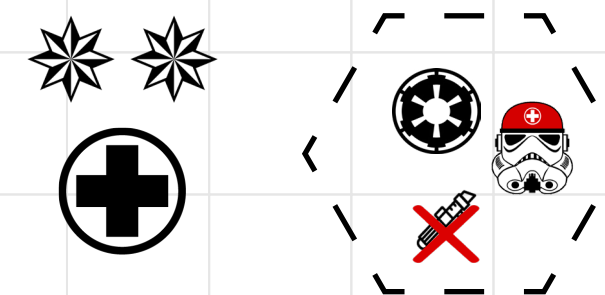
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



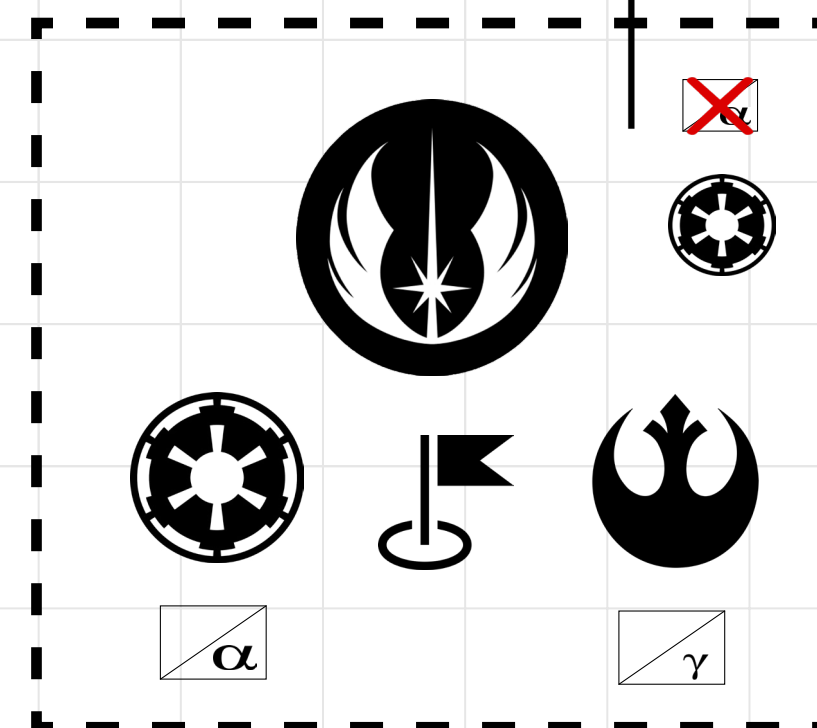
БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИГРА НА ОБРЫТВ

После дезактивации игроку запрещается разговаривать или обмениваться информацией с другими игроками – он обязан отправиться на восстановление (активацию). Заново активировать игрока может либо Меддроид его Легиона, либо игрок его Легиона, обладающий в ходе миссии специальностью «Медик», расположенный в соответствующей зоне активации (не ближе 2 метров от зоны боевых действий).

В зоне активации разрешена только пришивка. Место пришивки закрепляется Наблюдателями с самого начала боевой миссии

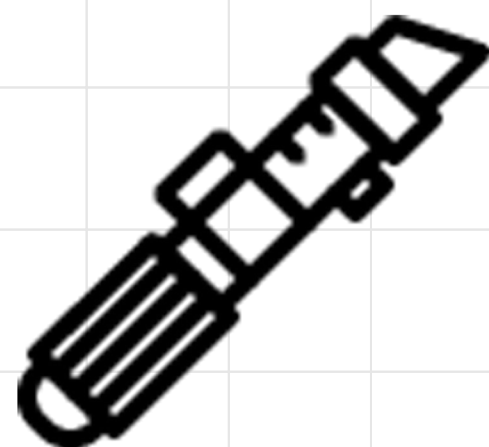


2 МЕТРА

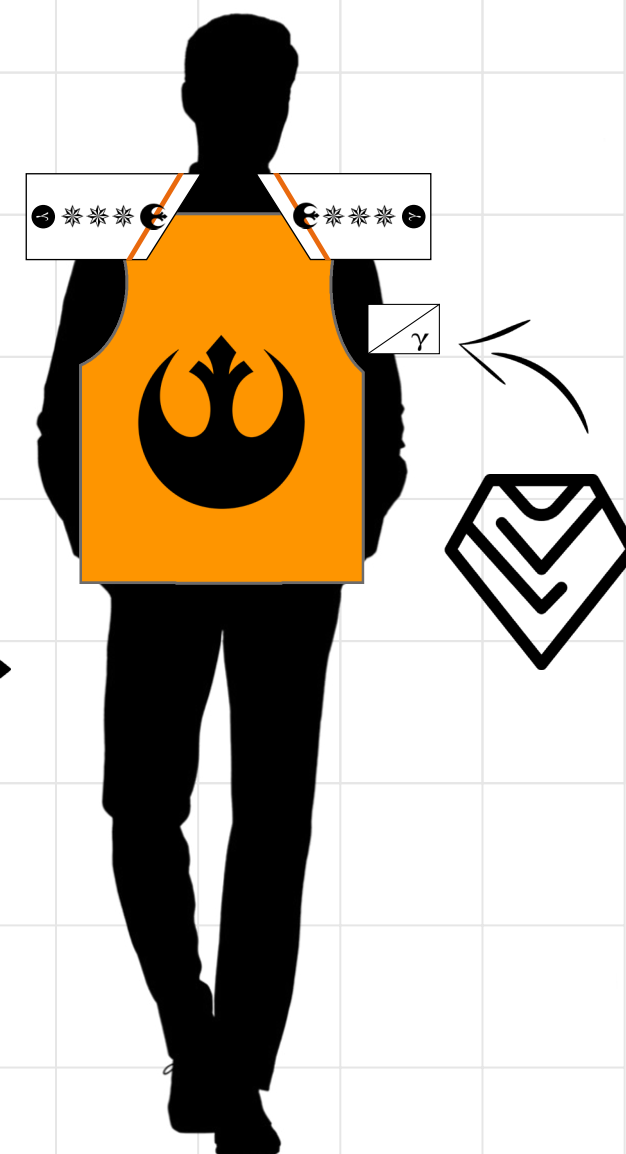




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**

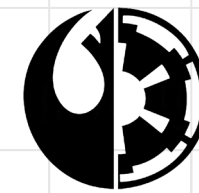


БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИГРА НА ОБРЫВ



Легионер, идущий на миссию на правах командующего, закрывает свой шеврон повязкой, не принимает участие в игре на обрыв (только командует) и подвержен действию всех технических средств.

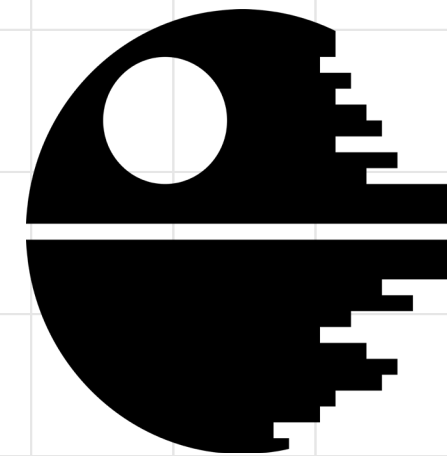
В игре запрещается самообрыв и обрыв союзных сил, а также умышленные действия и приказы, которые могут к нему привести.



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

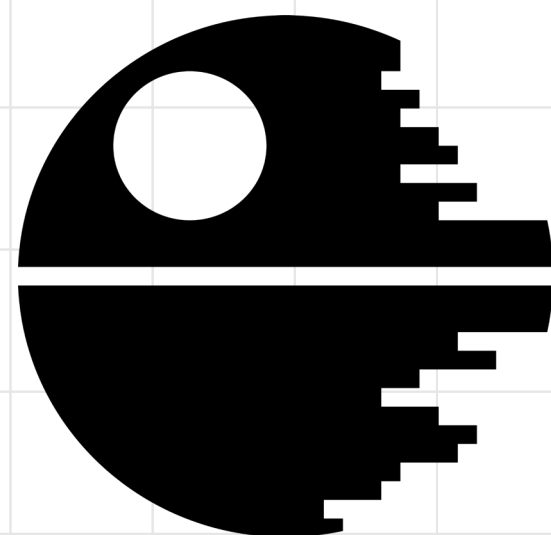


СПЕЦИАЛЬНОСТИ



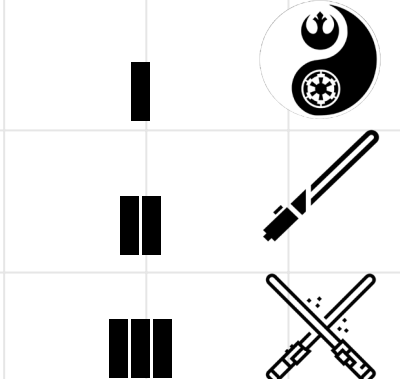
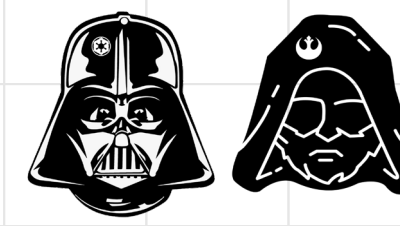
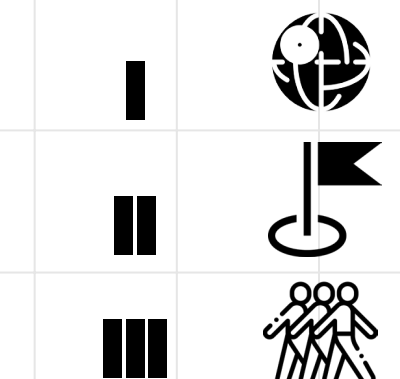
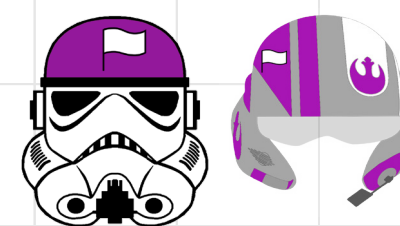
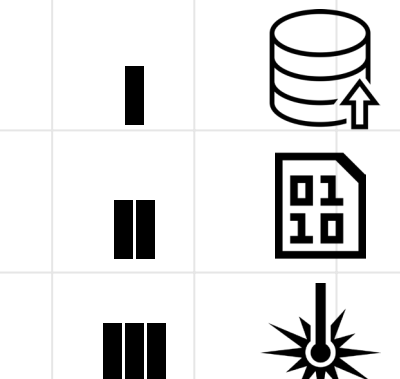
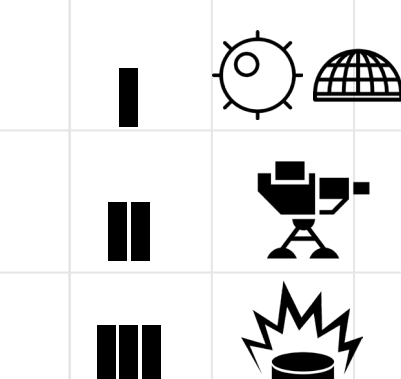
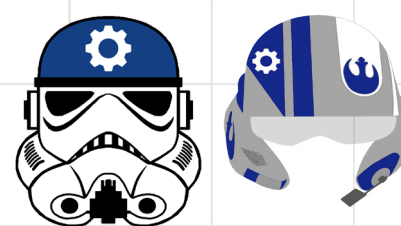
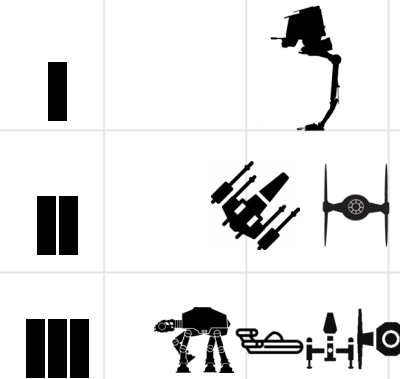
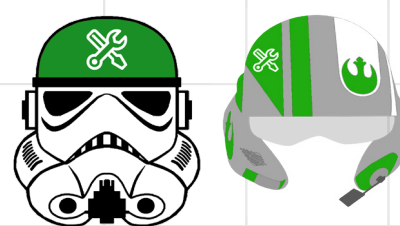
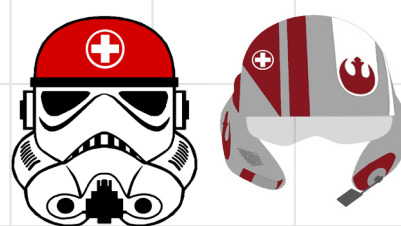


**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



СПЕЦИАЛЬНОСТИ

В игре существуют игровые специальности, которые обозначаются специальным знаком, закрепляемым на игровом жилете на время проведения игры на местности (боевые миссии, миссии поддержки). Игровая специальность позволяет игроку использовать определенные игровые механизмы, недоступные другим специальностям или обычным легионерам.

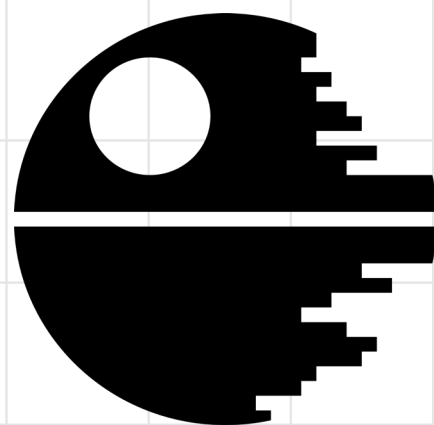




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

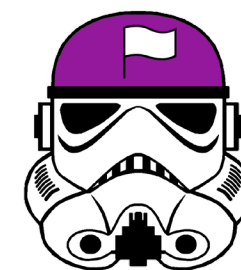


ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ



СПЕЦИАЛЬНОСТИ

Для получения специальности необходимо **пройти обучение и сдать зачет** Наблюдателю, по итогам которых он выдает игроку соответствующее обозначение, подписанное именем игрока. Запрещается использование значков специальностей других игроков. Каждый игрок может освоить **неограниченное количество** специальностей. Специальность закрепляется за игроком на протяжении всей последующей боевой миссии или миссии поддержки. **В рамках одной миссии можно использовать только одну специальность.**



СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
КОММАНДО

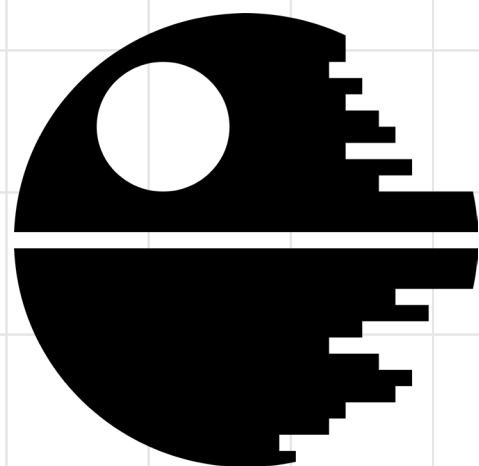


Альфа-8





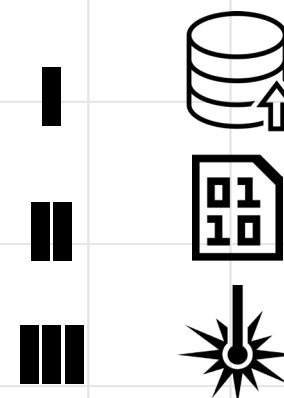
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



СПЕЦИАЛЬНОСТИ

Каждая из специальностей имеет **пассивную способность**, доступную по умолчанию в время миссий при использовании данной специальности, а также **несколько активных способностей**, разделенных в зависимости от уровня владения (1, 2 и 3).

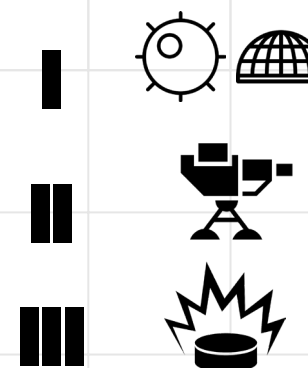
Уровень владения специальностью отмечается на жетоне специальности Наблюдателем при сдаче соответствующего зачета. Игроки могут **повышать свой уровень владения специальностью** в течение игры, что открывает им доступ к новым игровым механикам, закрепленным за отдельными специальностями.



СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
СВЯЗИСТ



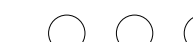
УРОВЕНЬ



СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
ИНЖЕНЕР

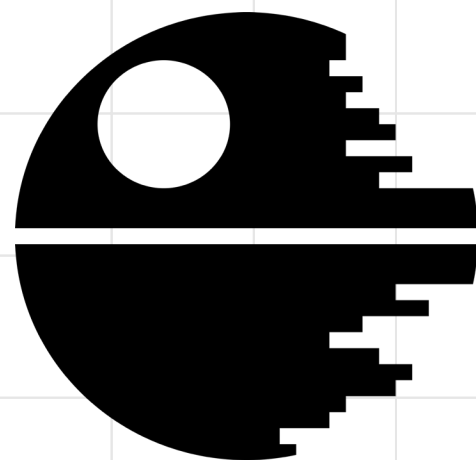


УРОВЕНЬ

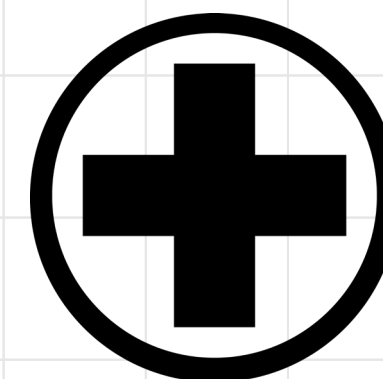




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
МЕДИК**



ЦВЕТ СПЕЦИАЛЬНОСТИ: КРАСНЫЙ

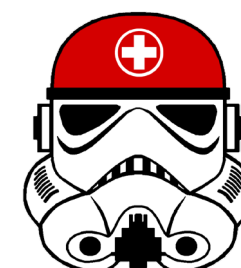
ПАССИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

Легионер вправе обеспечивать пришивку на боевой миссии в соответствующей зоне, не ведет игру на обрыв.



**СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
МЕДИК**

УРОВЕНЬ ○ ○ ○



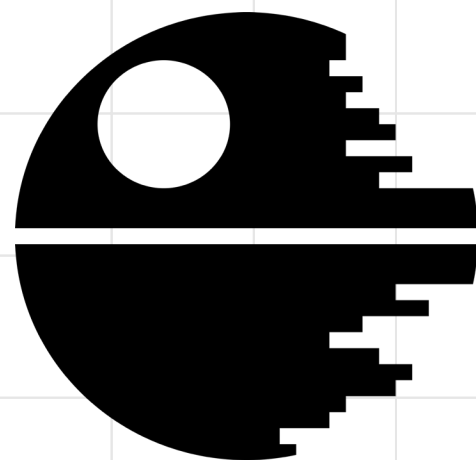
**СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
МЕДИК**

УРОВЕНЬ ○ ○ ○

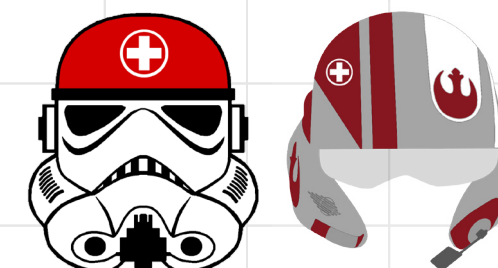




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
МЕДИК**



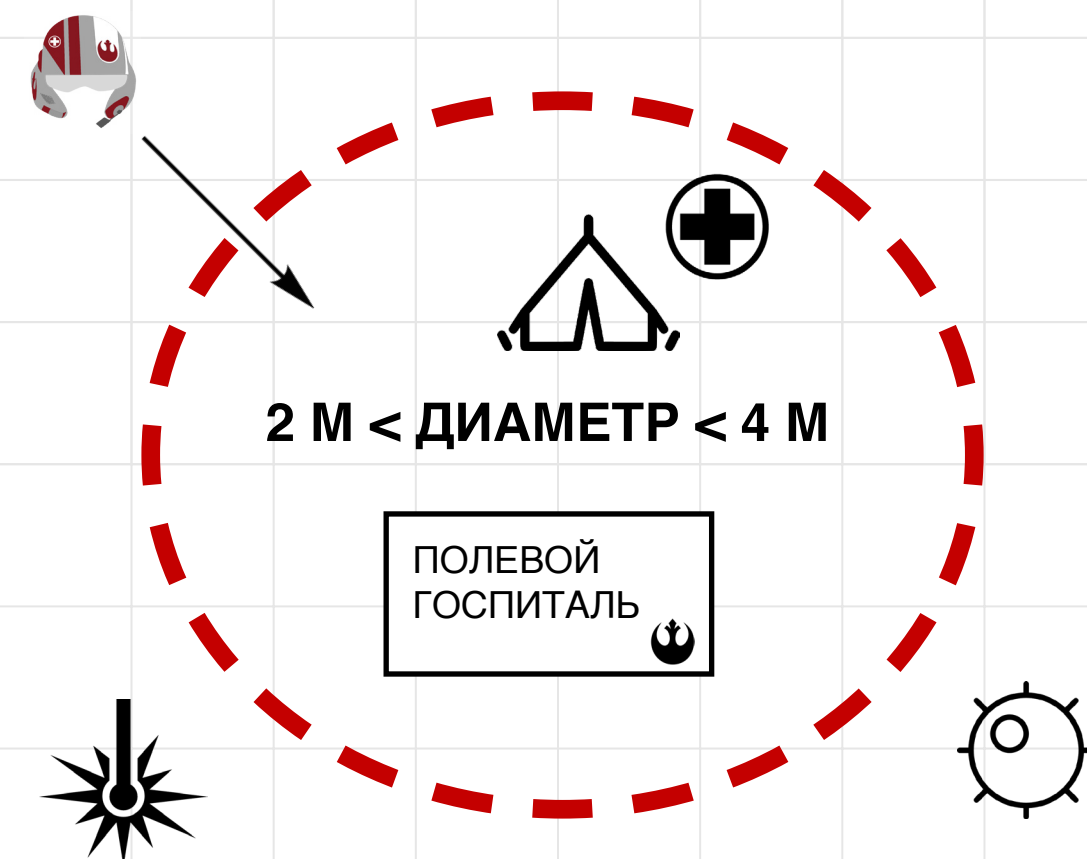
УРОВЕНЬ



УРОВЕНЬ I. ПОЛЕВОЙ ГОСПИТАЛЬ

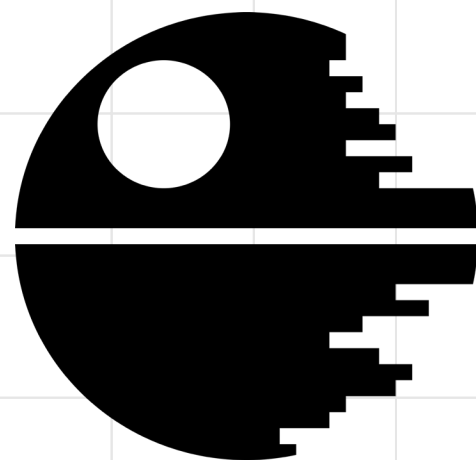
Необходимо разложить на земле круг из красного маркера диаметром не менее 2 метров и не более 4 метров со специальной табличкой «Госпиталь» внутри, после чего заверить госпиталь у Наблюдателя на миссии.

В полевой госпиталь **может зайти только игрок дружественного легиона со специальностью «Медик»**, внутри госпиталя не ведется игра на обрыв; также игра на обрыв не ведется с игроком, находящимся в госпитале. На игроков, находящихся в госпитале, действуют все технические средства снаружи, которые затрагивают их радиусом поражения. Одновременно медик может устанавливать **не более одного полевого госпиталя**.

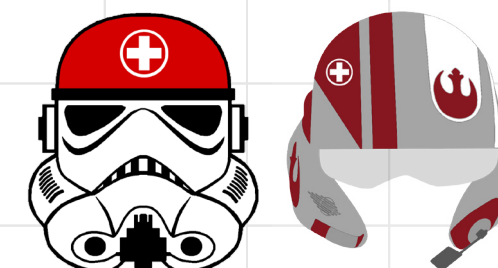




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
МЕДИК**



УРОВЕНЬ



УРОВЕНЬ II. РАНЕНЬТИ

Игрок может обнаружить на игровой территории раненного (манекен в рубашке) и доставить его в полевой госпиталь. Раненный **переносится двумя руками**, с раненым в руках запрещена игра на обрыв.

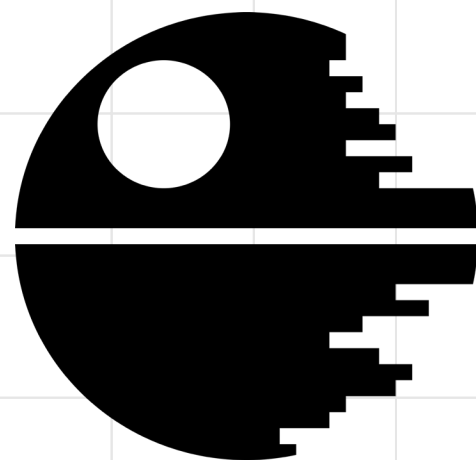
Доставив раненного в полевой госпиталь, медик может активировать его — для этого необходимо **пришить шеврон своего легиона и заверить пришивку у Наблюдателя**.

После заверки пришивки Наблюдатель передаст медику шевроны его легиона





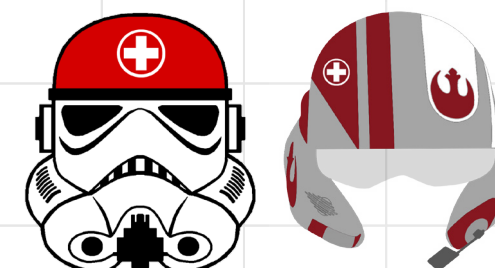
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



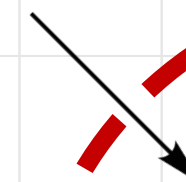
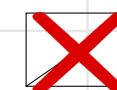
**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
МЕДИК**

УРОВЕНЬ III. АКТИВАЦИЯ ЛЕГИОНЕРОВ В ПОЛЕВОМ ГОСПИТАЛЕ

Медик в праве активировать дезактивированных игроков-союзников в полевом госпитале по согласованию с Наблюдателем (должны выполняться требования к зоне активации)



УРОВЕНЬ

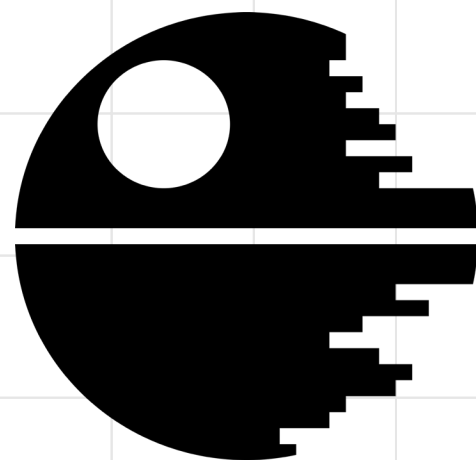


ПОЛЕВОЙ
ГОСПИТАЛЬ

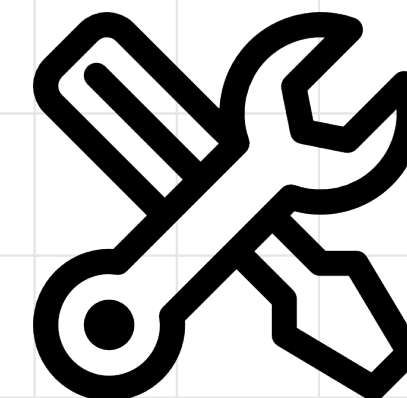




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
МЕХАНИК**



ЦВЕТ СПЕЦИАЛЬНОСТИ: ЗЕЛЕНЬТИ

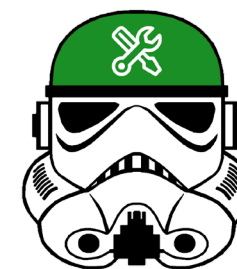
ПАССИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

Легионер может устанавливать на территории боевой миссии техническое средство «Завод». После завершения завода у Наблюдателя он может приносить раз в 3 минуты один из 2 видов ресурсов – «Заряд» или «Топливо» (табличка с соответствующим словом). Завод производит тот ресурс, который вписан механиком в план работы завода.



**СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
МЕХАНИК**

УРОВЕНЬ ○ ○ ○



**СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
МЕХАНИК**

УРОВЕНЬ ○ ○ ○

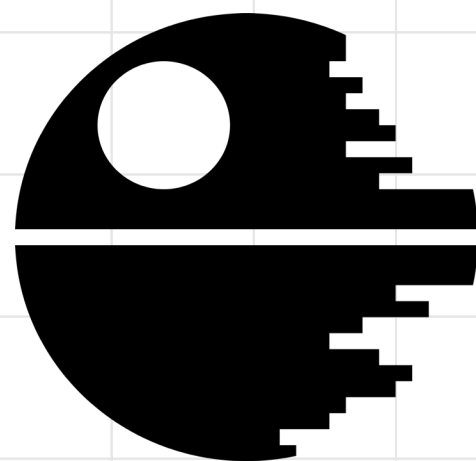




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

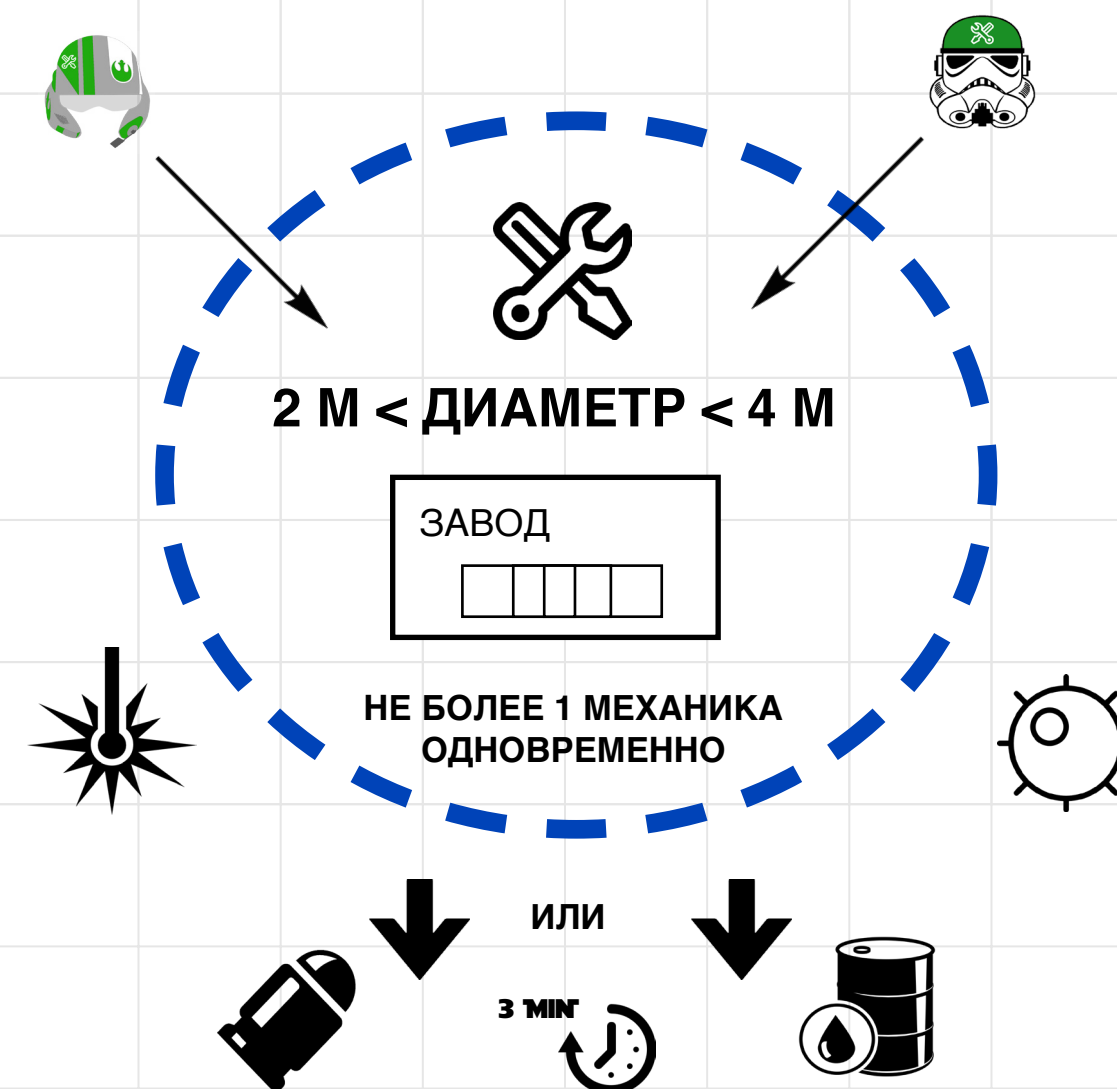


**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
МЕХАНИК**

ЦВЕТ СПЕЦИАЛЬНОСТИ: ЗЕЛЕНЬТИ

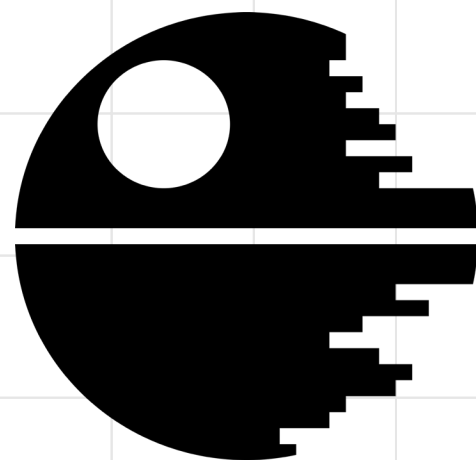
ПАССИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

«Завод» – круг на земле из синего маркера диаметром не менее 2 метров и не более 4 метров, в котором размещается коробка с табличкой «Завод» и планом работы завода (клетки, указывающие последовательность производства ресурсов). На территории завода может находиться только игрок со специальностью «Механик», не более 1 механика в 1 заводе. Внутри завода запрещена игра на обрыв. На игроков, находящихся на заводе, действуют все технические средства снаружи, которые затрагивают их радиусом поражения. Одновременно механик может устанавливать не более одного завода.

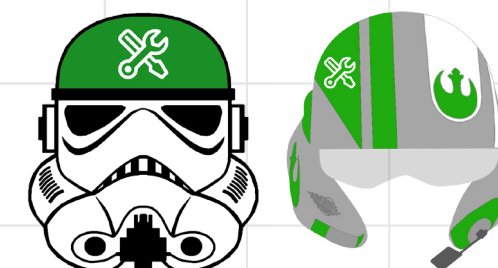




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
МЕХАНИК**



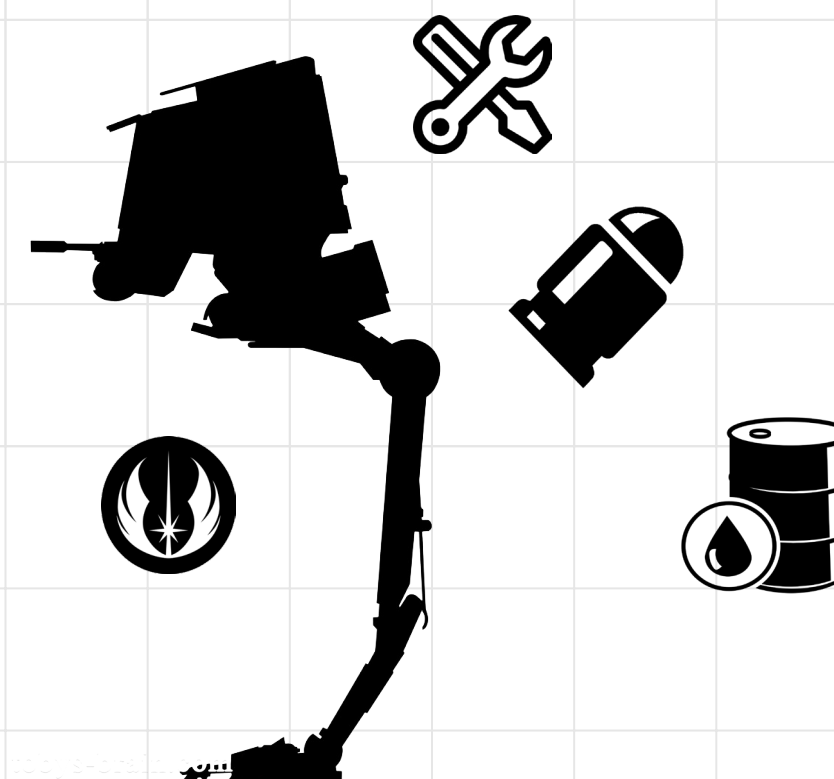
УРОВЕНЬ



УРОВЕНЬ I. ШАГОХОД

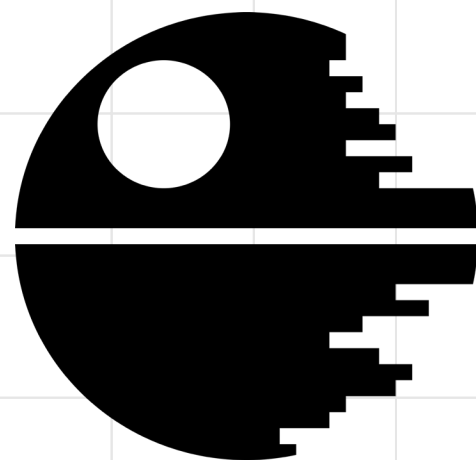
Игрок может активировать специальное техническое средство «Шагоход»

Техническое средство, об желании активации которого игрок со специальностью «Механик» должен сообщить старшему наблюдателю на своем легионе, заплатив соответствующее количество кредитов – после этого в его распоряжении появляется представитель группы обеспечения игры с табличкой «Шагоход» на груди и ящиком в руках (двигатель).





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

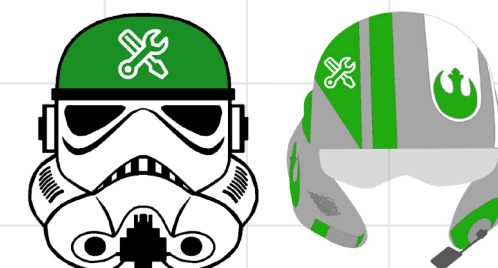


**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
МЕХАНИК**

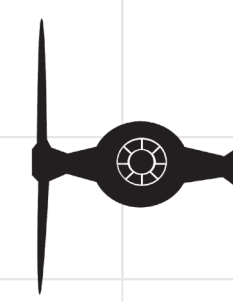
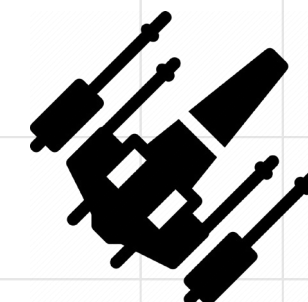
УРОВЕНЬ II. ИСТРЕБИТЕЛЬ

Игрок может активировать специальное техническое средство «Истребитель».

Техническое средство, об желании активации которого игрок со специальностью «Механик» должен сообщить старшему наблюдателю на своем легионе, заплатив соответствующее количество кредитов – после этого в его распоряжении появляется представитель группы обеспечения игры с табличкой «Истребитель» на груди.

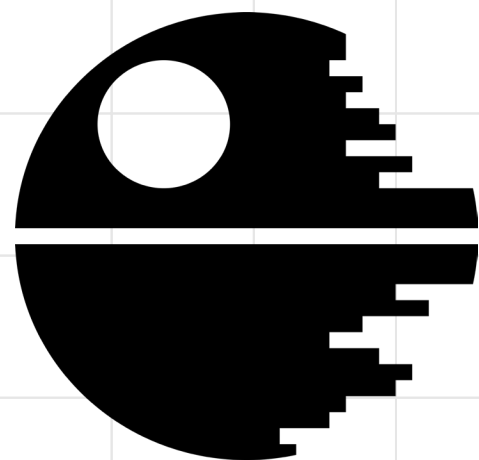


УРОВЕНЬ

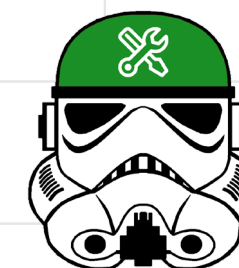




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
МЕХАНИК**

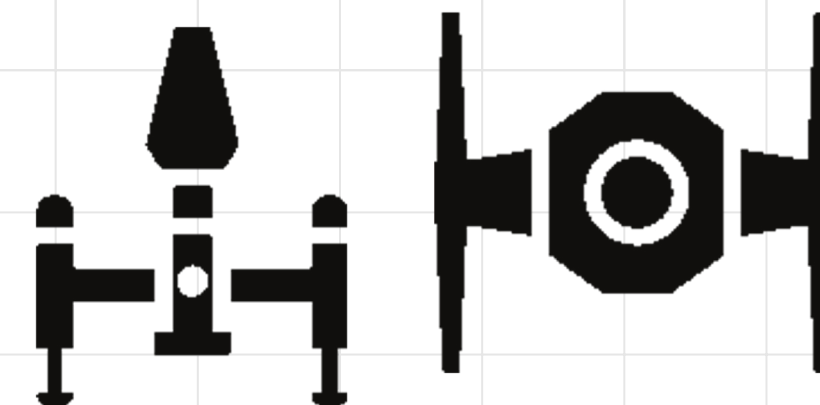
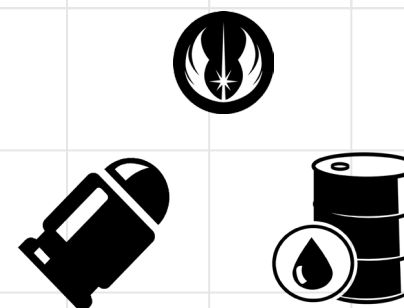
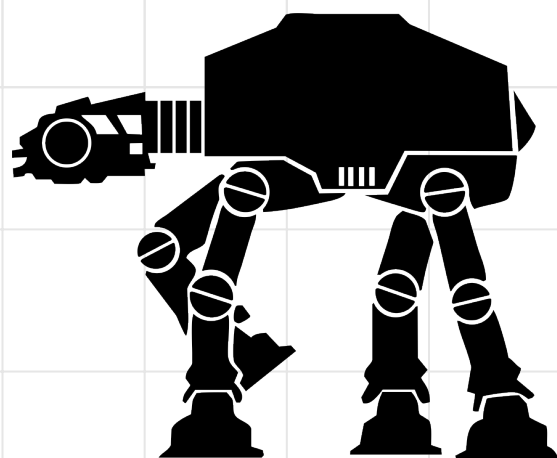


УРОВЕНЬ



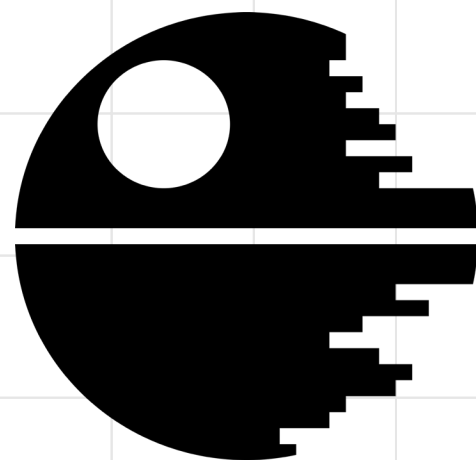
УРОВЕНЬ III. ТАНК И БОМБАРДИРОВЩИК

Игрок может активировать специальное техническое средство «Танк» или «Бомбардировщик».





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

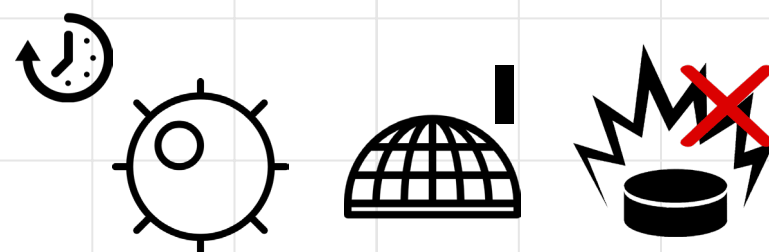


СПЕЦИАЛЬНОСТИ: **ИНЖЕНЕР**

ЦВЕТ СПЕЦИАЛЬНОСТИ: СИНИИ

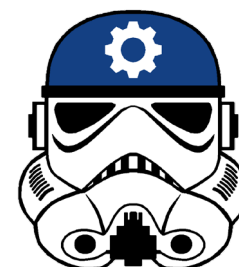
ПАССИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

Легионер может устанавливать часовые мины, а также защитные поля, имеющие один генератор защитного поля. Может разминировать минные поля.



СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
ИНЖЕНЕР

УРОВЕНЬ ○ ○ ○



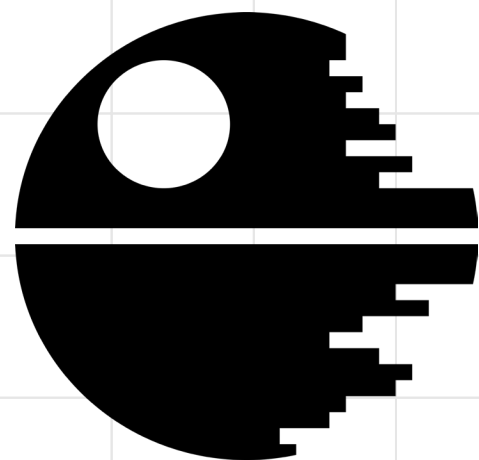
СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
ИНЖЕНЕР

УРОВЕНЬ ○ ○ ○

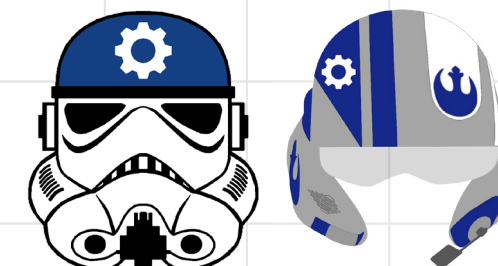




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
ИНЖЕНЕР**

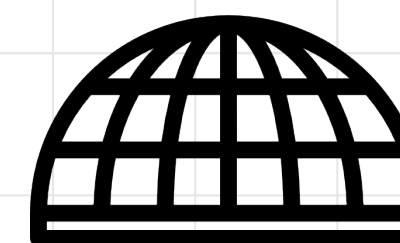
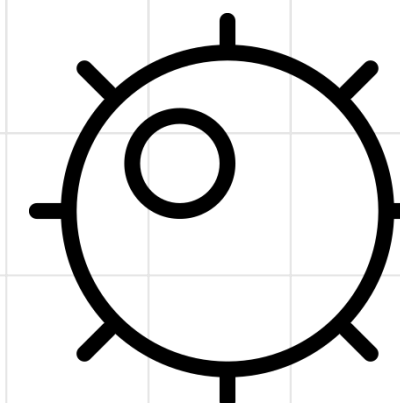


УРОВЕНЬ



УРОВЕНЬ I. УЛУЧШЕННЫЕ МИНЫ И ГЕНЕРАТОРЫ.

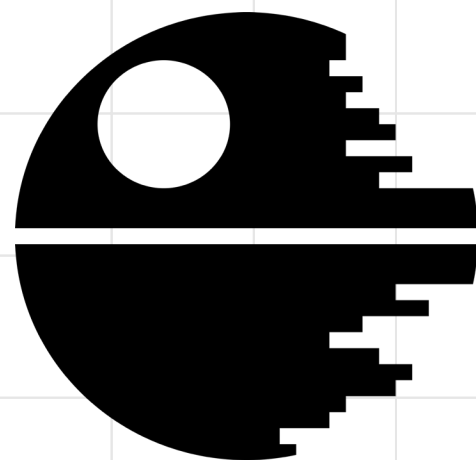
Игрок может устанавливать **натяжные мины**,
а также защитные поля
с **большим количеством генераторов**
(до 4 возможных)



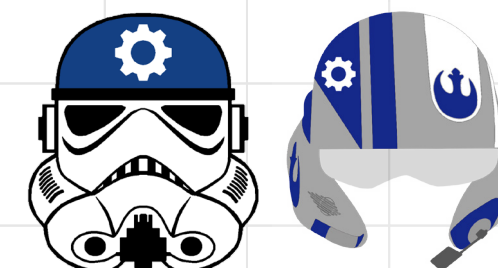
I-IV



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
ИНЖЕНЕР**

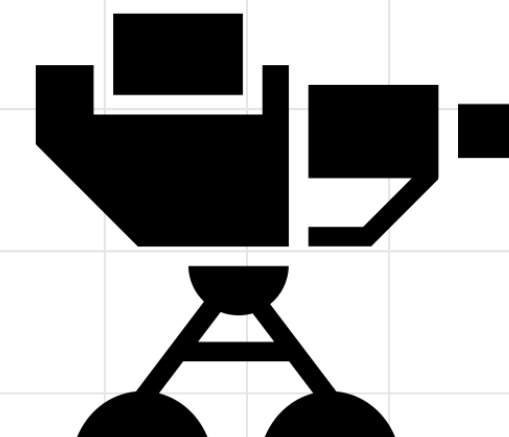


УРОВЕНЬ



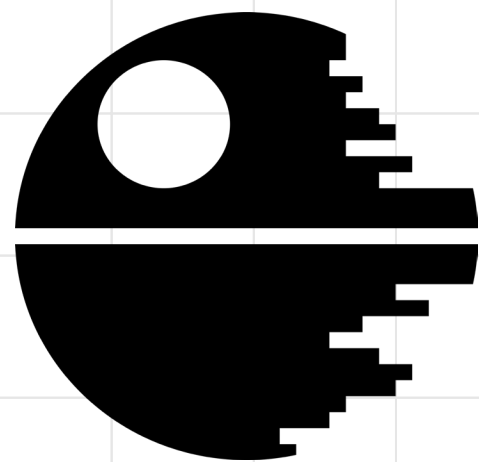
УРОВЕНЬ II. ЛАЗЕРНАЯ ТУРЕЛЬ

Игрок может устанавливать
техническое средство «Лазерная турель»

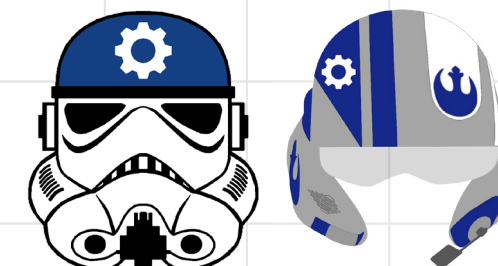




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
ИНЖЕНЕР**

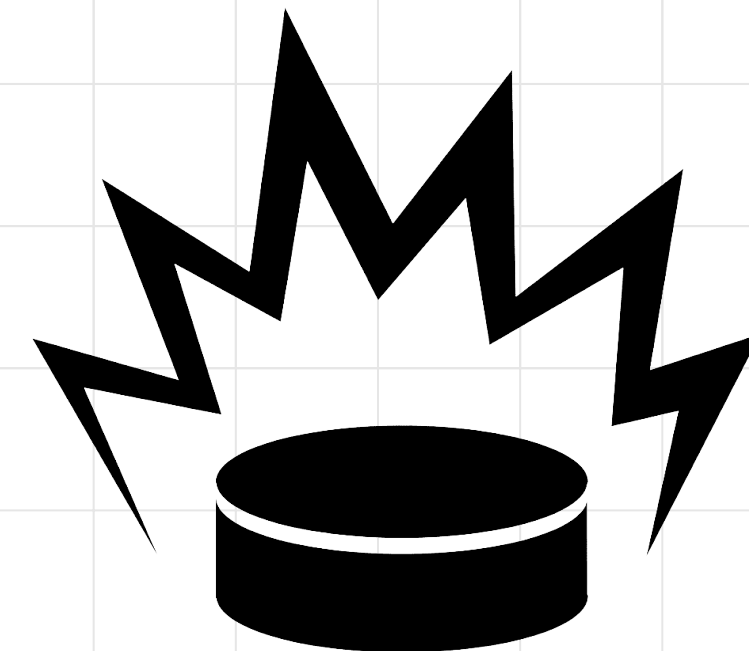


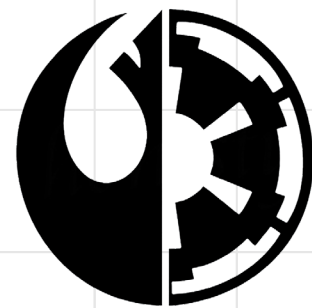
УРОВЕНЬ



УРОВЕНЬ III. МИННОЕ ПОЛЕ

Игрок может устанавливать
техническое средство «Минное поле»

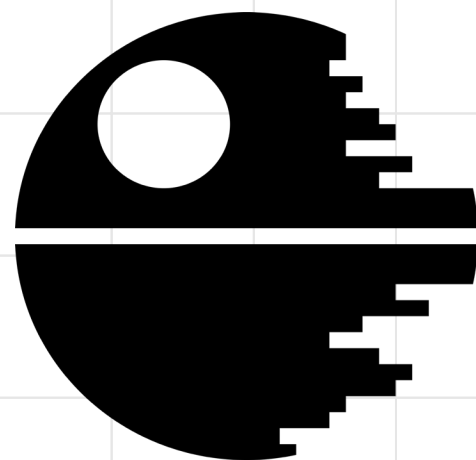




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ



СПЕЦИАЛЬНОСТИ: СВЯЗИСТ



ЦВЕТ СПЕЦИАЛЬНОСТИ: ЖЕЛТЫЙ

ПАССИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

Легионер может устанавливать техническое средство «Радиомаяк», который раз в 3 минуты будет приносить определенную сумму кредитов, зафиксированную в приложении к Правилам.



СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
СВЯЗИСТ

УРОВЕНЬ ○ ○ ○



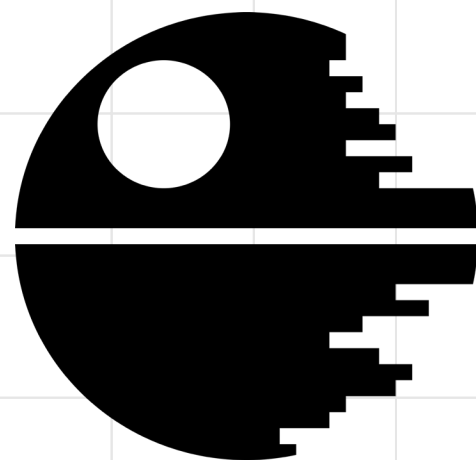
СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
СВЯЗИСТ

УРОВЕНЬ ○ ○ ○

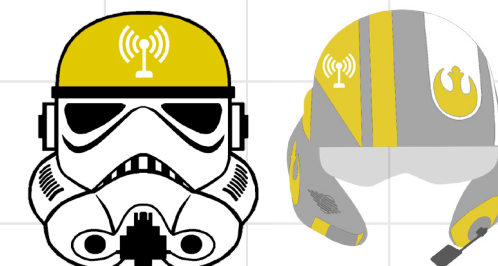




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
СВЯЗИСТ**

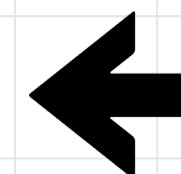
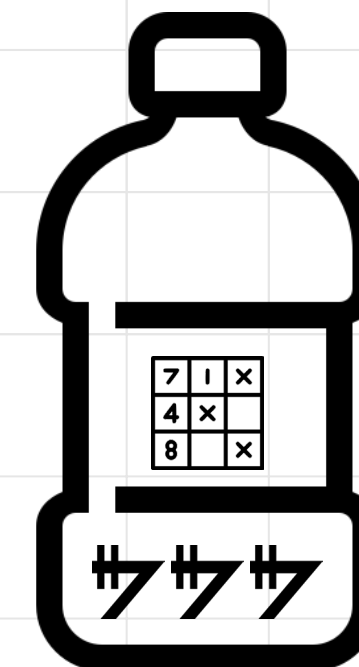
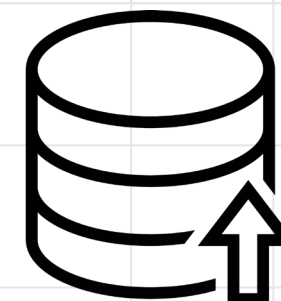


УРОВЕНЬ



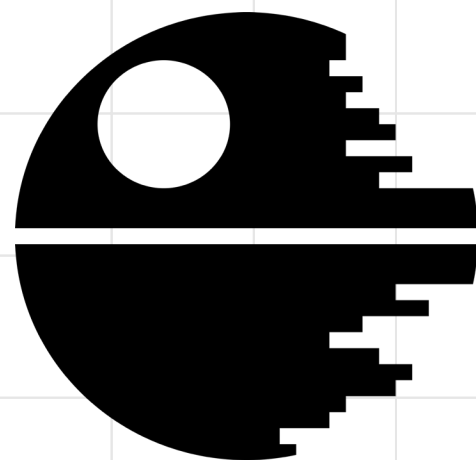
УРОВЕНЬ I. ХРАНИЛИЩЕ КРЕДИТОВ

Легионер может использовать специальное техническое средство «Хранилище кредитов»

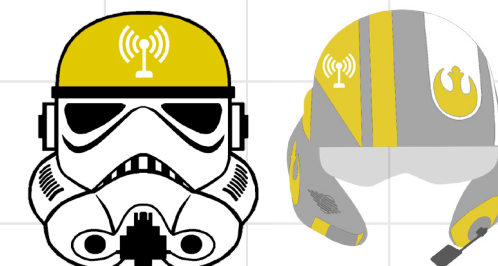




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
СВЯЗИСТ**

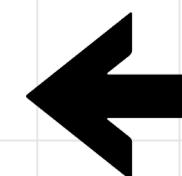
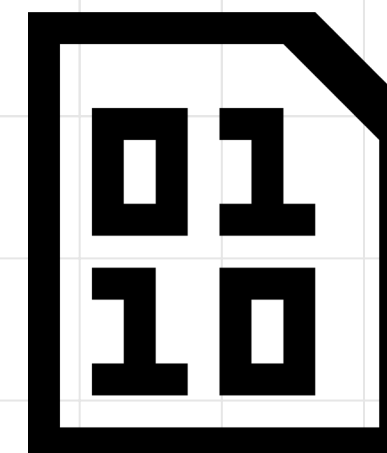
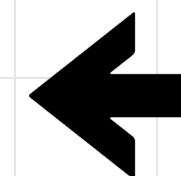


УРОВЕНЬ



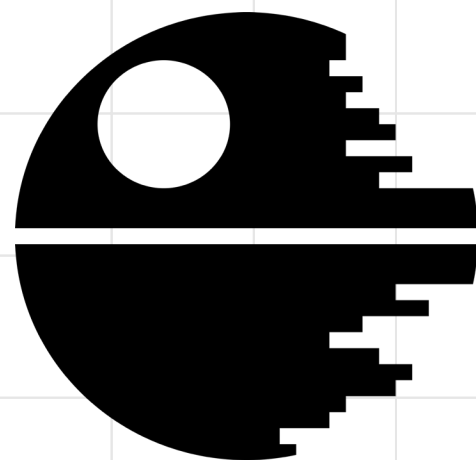
УРОВЕНЬ II. ЗАКАЗ КРЕДИТОВ

Легионер может заказывать **случайный сброс** на территорию боевых действий **комплекта кредитов** путем решения специальных зашифрованных сообщений.

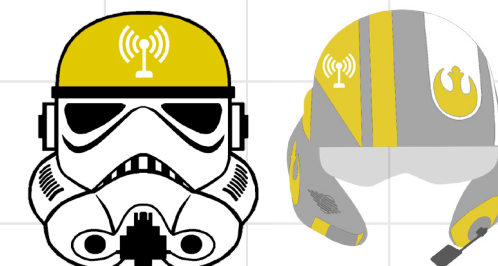




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
СВЯЗИСТ**

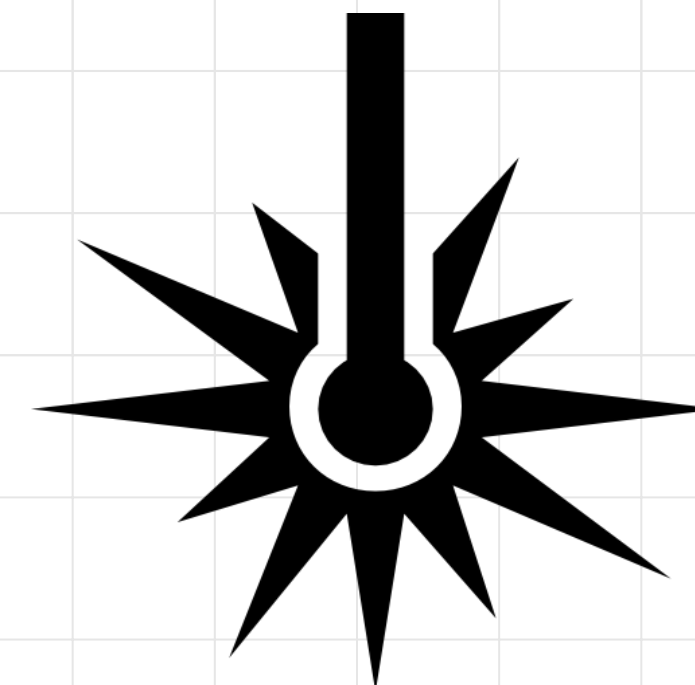


УРОВЕНЬ



УРОВЕНЬ III. ОРБИТАЛЬНЫЙ ОБСТРЕЛ

Легионер может устанавливать и использовать
техническое средство «Орбитальный обстрел»

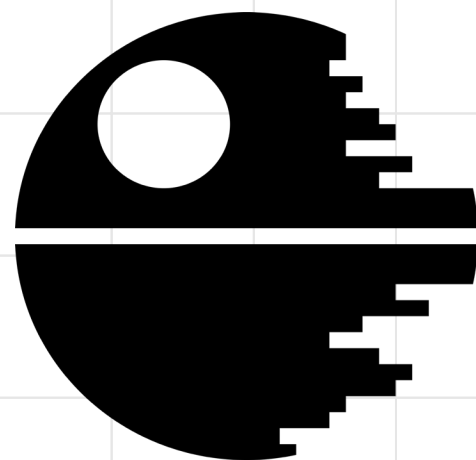




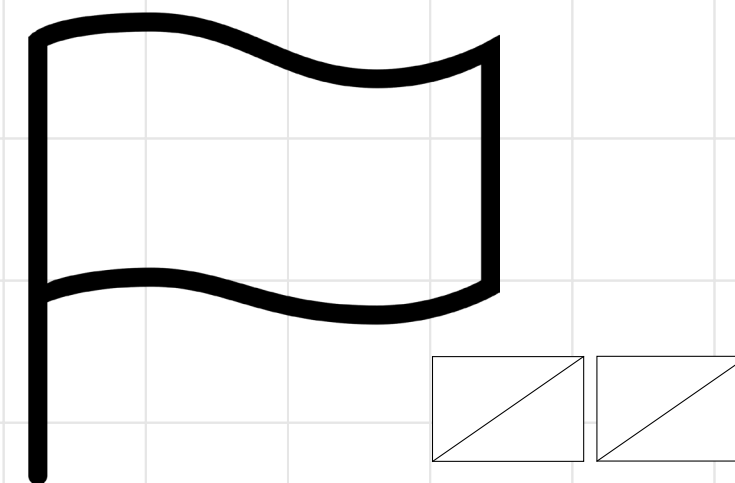
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ



СПЕЦИАЛЬНОСТИ: **КОММАНДО**



ЦВЕТ СПЕЦИАЛЬНОСТИ: ФИОЛЕТОВЫЙ

ПАССИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

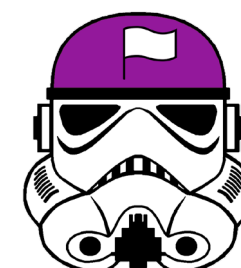
Легионер имеет право пришивать **два шеврона** вместо одного. Считается дезактивированным после потери обоих шевронов.
В случае попадания в техническое средство (мина, орбитальный обстрел) считается дезактивированным.



СПЕЦИАЛЬНОСТЬ

КОММАНДО

УРОВЕНЬ ○ ○ ○



СПЕЦИАЛЬНОСТЬ

КОММАНДО

УРОВЕНЬ ○ ○ ○

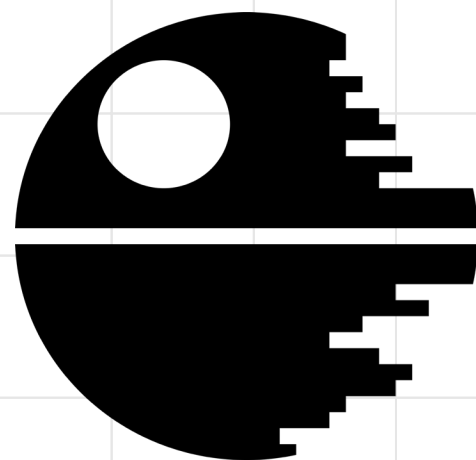




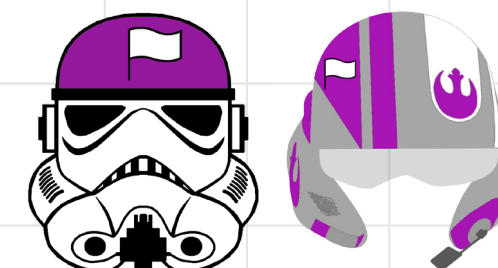
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ



СПЕЦИАЛЬНОСТИ: **КОММАНДО**

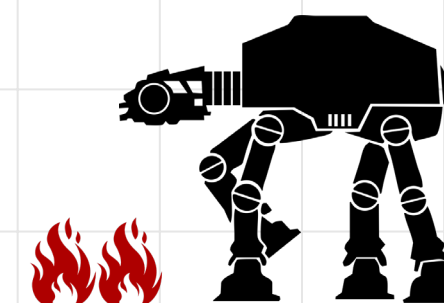
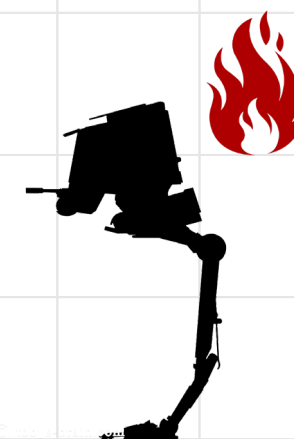
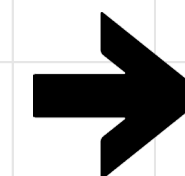
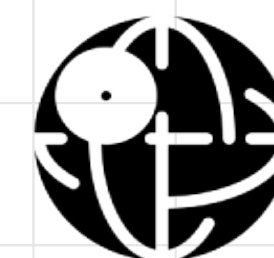


УРОВЕНЬ



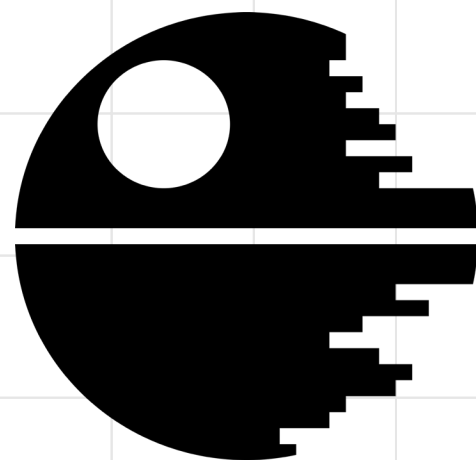
УРОВЕНЬ I. ТЕРМАЛЬНТИ ДЕТОНАТОР

Легионер может использовать специальное техническое средство «**Детонатор**» – бумажные шары, которые при попадании в **двигатель** специального технического средства «**Танк**» или «**Шагоход**» **дезактивируют его и механика, который им управляет.** Подбирать использованные детонаторы с земли запрещено.





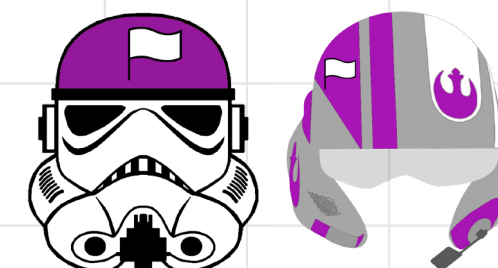
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



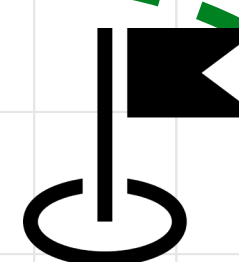
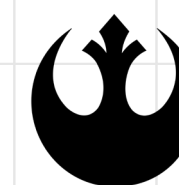
СПЕЦИАЛЬНОСТИ: **КОММАНДО**

УРОВЕНЬ II. КОМАНДНЫЙ ПУНКТ

Круг на земле из зеленого маркера диаметром не менее 2 метров и не более 4 метров, внутри которого **Коммандо может находиться с флагом своего легиона**. В этот момент Коммандо запрещено вести игру на обрыв, флаг удерживается двумя руками. За нахождение в точке **в течение 3 минут** без боевых действий игрок может получить от Наблюдателя **определенное количество шевронов или кредитов** на выбор (количество устанавливается Приложением к правилам). Одновременно коммандо может устанавливать не более одного командного пункта.



УРОВЕНЬ

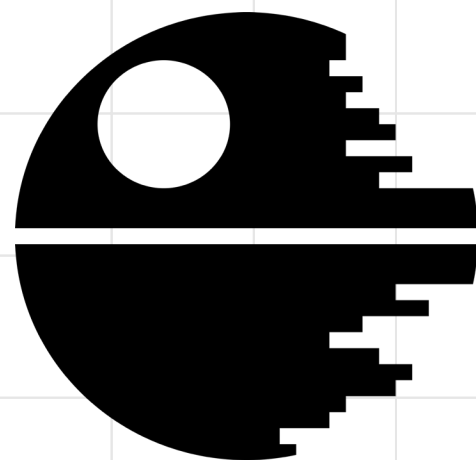


3 MIN

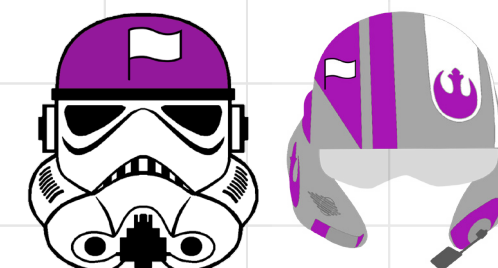




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



СПЕЦИАЛЬНОСТИ: КОММАНДО

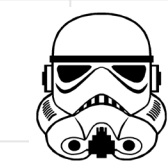
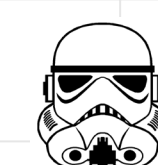
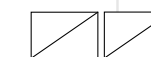
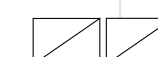
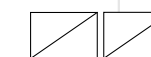
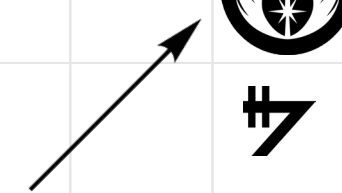
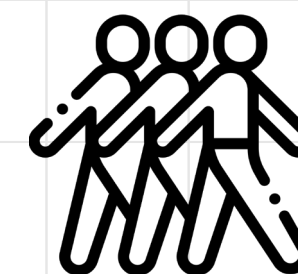


УРОВЕНЬ



УРОВЕНЬ III. ШТУРМОВАЯ ГРУППА

Легионер должен собрать **команду из 3 человек** с табличками «Штурм» на груди и двумя пришитыми шевронами, после чего представить команду Наблюдателю и **заверить штурм** (заплатить определенное количество кредитов, установленное Приложением к правилам). После заверения игроки **могут выходить в игровое пространство с 2 шевронами**. Во время нахождения в составе штурмовой группы легионеры **не могут использовать активные способности** своих специальностей. После дезактивации игроки обязаны снять таблички и имеют право пришиваться только одним шевроном.



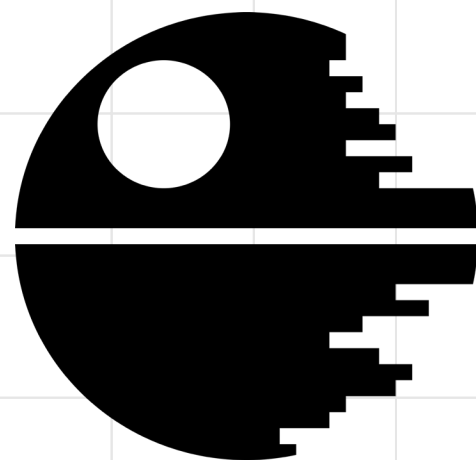
ШТУРМ

ШТУРМ

ШТУРМ



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



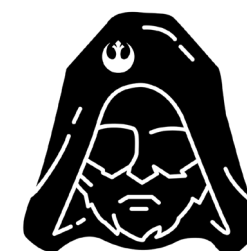
СПЕЦИАЛЬНОСТИ: **ПАДАВАН / ИНКВИЗИТОР**



ЦВЕТ СПЕЦИАЛЬНОСТИ: ЧЕРНЫЙ

ПАССИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

Легионер имеет право получать ресурс «Сила» — специальные символы, которые игрок может заработать на этапе «обучения», а также ответив на вопрос Наблюдателя, посвященный игровому миру «Звездных войн» (ответ происходит в присутствии наблюдателя). Сила выступает валютой для приобретения определенных способностей специальностью «Падаван».



СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
ПАДАВАН

УРОВЕНЬ ○ ○ ○



СПЕЦИАЛЬНОСТЬ
ИНКВИЗИТОР

УРОВЕНЬ ○ ○ ○

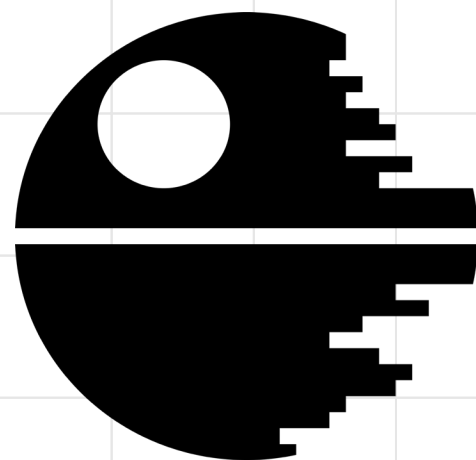




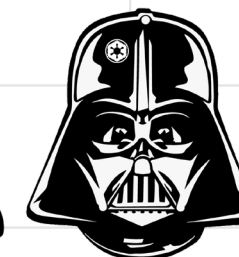
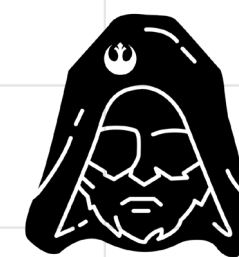
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ



СПЕЦИАЛЬНОСТИ: ПАДАВАН / ИНКВИЗИТОР



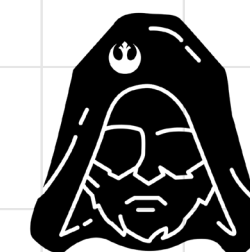
УРОВЕНЬ

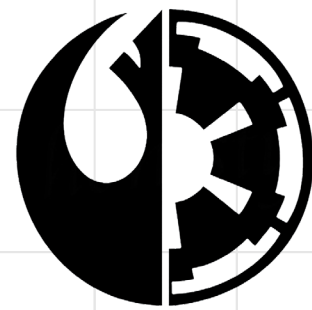


УРОВЕНЬ I. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СИЛЫ

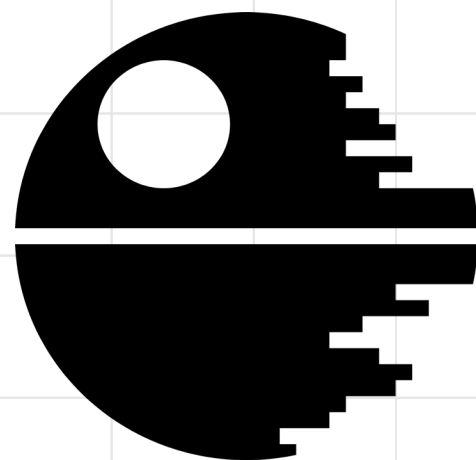
За единицы силы игрок может активировать через Наблюдателя одну из следующих способностей:

- Неуязвимость (игрок в течение 10 секунд не может вести игру на обрыв и не может быть оборван, не может уничтожать и устанавливать техсредства);
- Притягивание (игрок может попросить наблюдателя передать ему свободно лежащий или стоящий предмет, находящийся в зоне его видимости – для этого Наблюдатель командует «Стоп-игра» и перемещает ему предмет, после чего игра возобновляется
- Отключение генератора защитного поля или техники противника
- Ремонт тяжелой техники (танк) через извлечение детонатора из двигателя

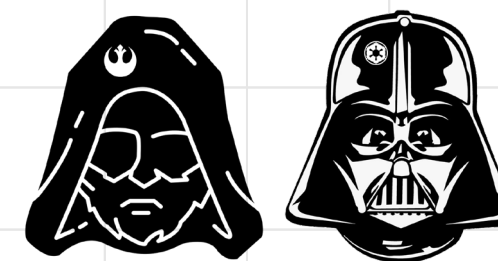




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
ПАДАВАН /
ИНКВИЗИТОР**



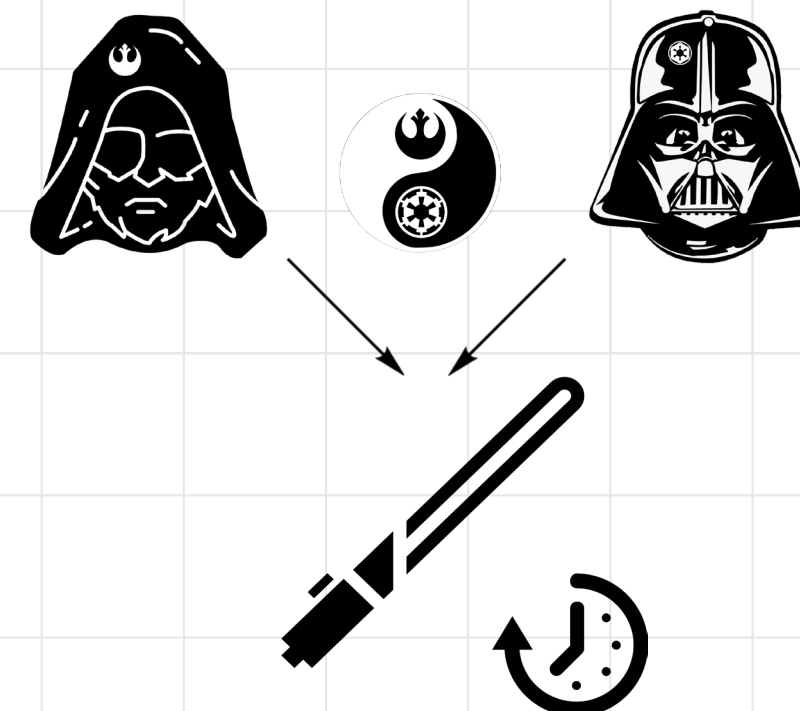
УРОВЕНЬ



УРОВЕНЬ II. ПРИЗЫВ ДЖЕДАЯ.

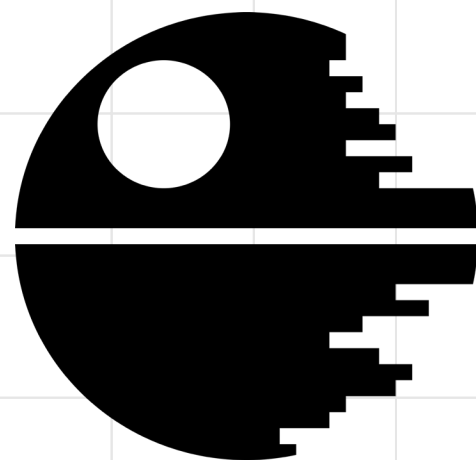
Игрок может активировать техническое средство «Джедай» (время рассчитывается из количества потраченных единиц силы) и использовать его способности (удар по противнику, уничтожение или призыв техсредства, толчок (заставить выйти противника из занимаемой точки или техсредства) и т.д.).

Использование каждой способности требует определенное количество силы. Активированный джедай или ситх по умолчанию перемещается **только вместе с Падаваном** и обеспечивает **его пассивную защиту на время активации.**

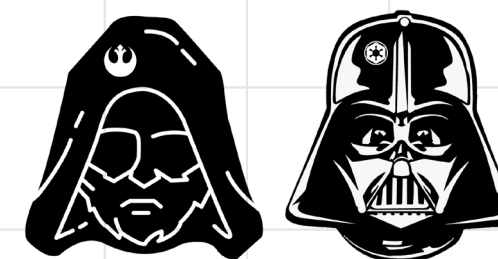




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



**СПЕЦИАЛЬНОСТИ:
ПАДАВАН /
ИНКВИЗИТОР**

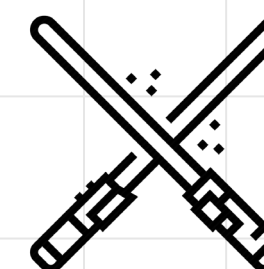
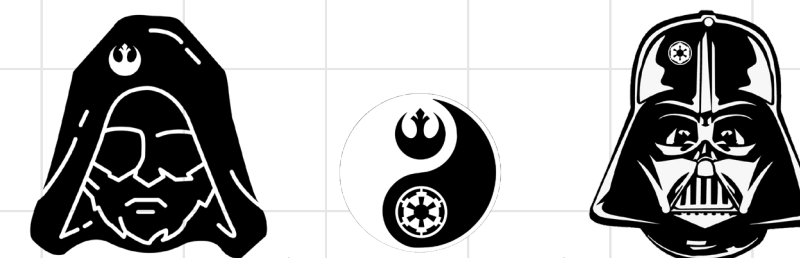


УРОВЕНЬ



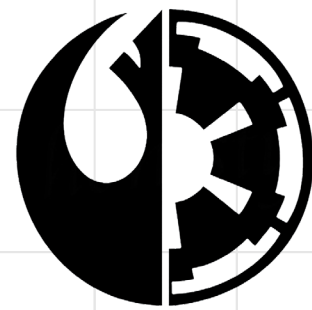
УРОВЕНЬ III. АКТИВАЦИЯ БОЕВОГО РЕЖИМА ДЖЕДАЯ.

После призыва Джедая игрок, заплатив определенное количество силы, может активировать боевой режим Джедая на 30 секунд (джедай в этот момент неуязвим, дезактивирует живую силу противника в зоне видимости, не может быть уничтожен ничем, кроме технических средств и другого Джедая.).

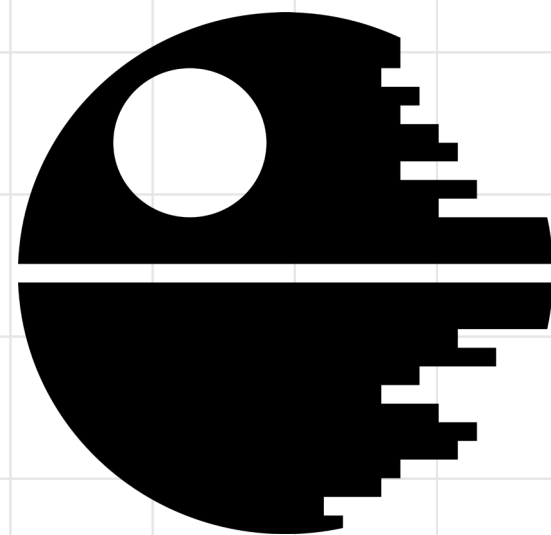


30 СЕК





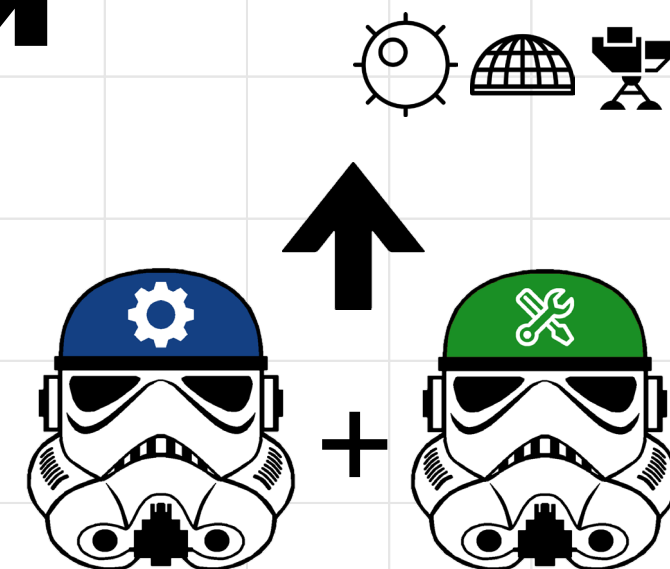
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



СПЕЦИАЛЬНОСТИ

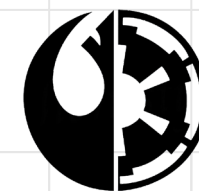
Легионер, не обладающий соответствующей специальностью, не может самостоятельно устанавливать техсредства за исключением ситуации, когда он **помогает инженеру устанавливать конкретное техсредство** (находятся в одном и том же месте, работают над одним конкретным техническим средством). При установке любого технического средства **должен обязательно участвовать игрок соответствующей специализации.**

При наличии соответствующих ограничений в задаче на боевую миссию или миссию поддержки может быть **установлен список** тех или иных специальностей, которые допускаются до выполнения задач или **не могут быть использованы на ней.**

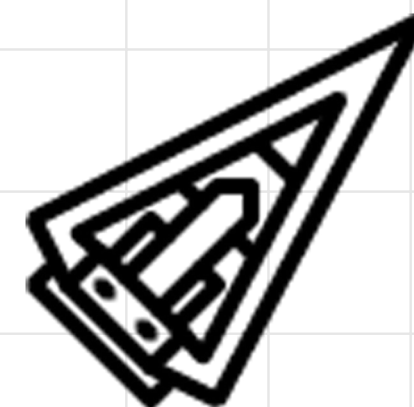


**МИССИЯ 1:
ЗАДАЧИ**

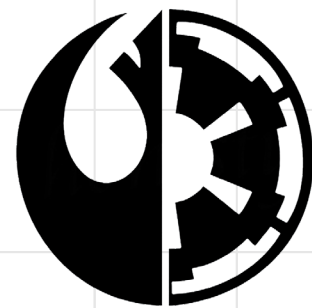




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



ОСНОВНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**

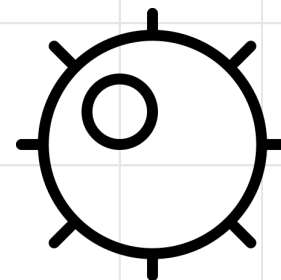


ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА

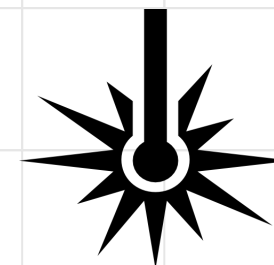
Все технические средства применяются только во время боевых миссий или миссий поддержки или согласно приказам Легиона Наблюдателей. Техсредство средство считается действующим **только с разрешения Наблюдателя**. Установленные технические средства не перемещаются. На всех технических средствах кроме защитных полей, техники, джедая, лазерной турели и маркера должна стоять марка изготовителя: копия шеврона размером не менее чем 1x1.5 см. с буквой соответствующего легиона.



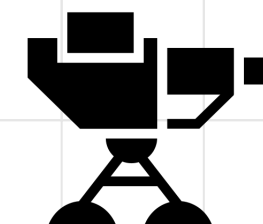
**ЗАЩИТНОЕ
ПОЛЕ**



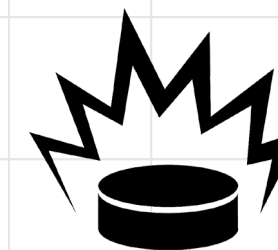
МИНЫ



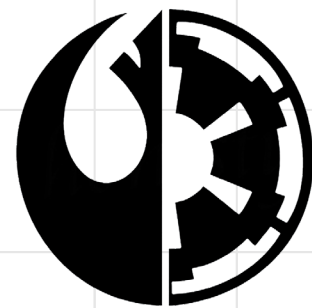
**ОРБИТАЛЬНЫЙ
ОБСТРЕЛ**



ТУРЕЛЬ



**МИННОЕ
ПОЛЕ**

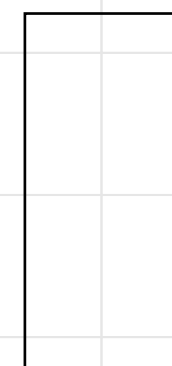


**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

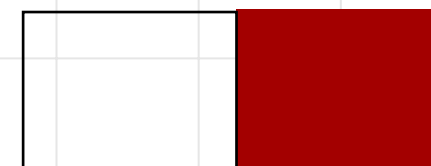


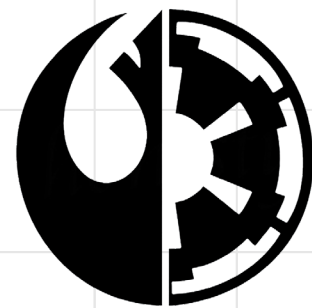
ТЕХСРЕДСТВА: МАРКЕР

Небольшой хорошо заметный кусок бумаги, бумажного скотча или ткани определенного цвета. Используется для обозначения техсредств.



+

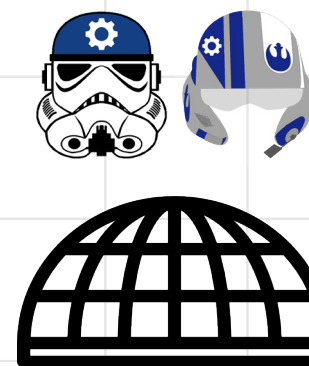




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

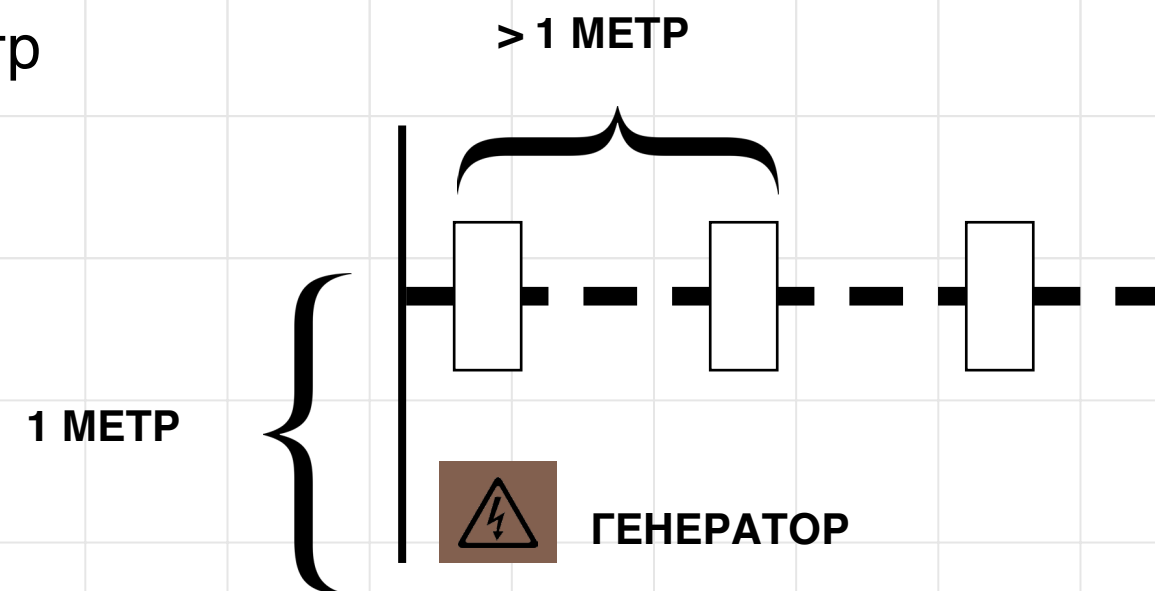


ТЕХСРЕДСТВА: ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ



Маркированная веревка (шпагат) на высоте
1 м над землей. Веревка натянута.
Маркер белого цвета, не реже, чем 1 маркер/метр

В основании одной из опор размещается
«ГЕНЕРАТОР ЗАЩИТНОГО ПОЛЯ» – небольшая
коробочка с соответствующим обозначением
(знак «электричество»). Через защитное поле
запрещено перелезать и уничтожать
технические средства.

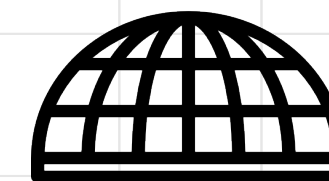
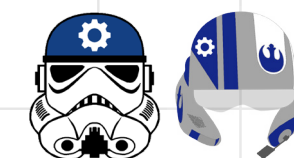




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



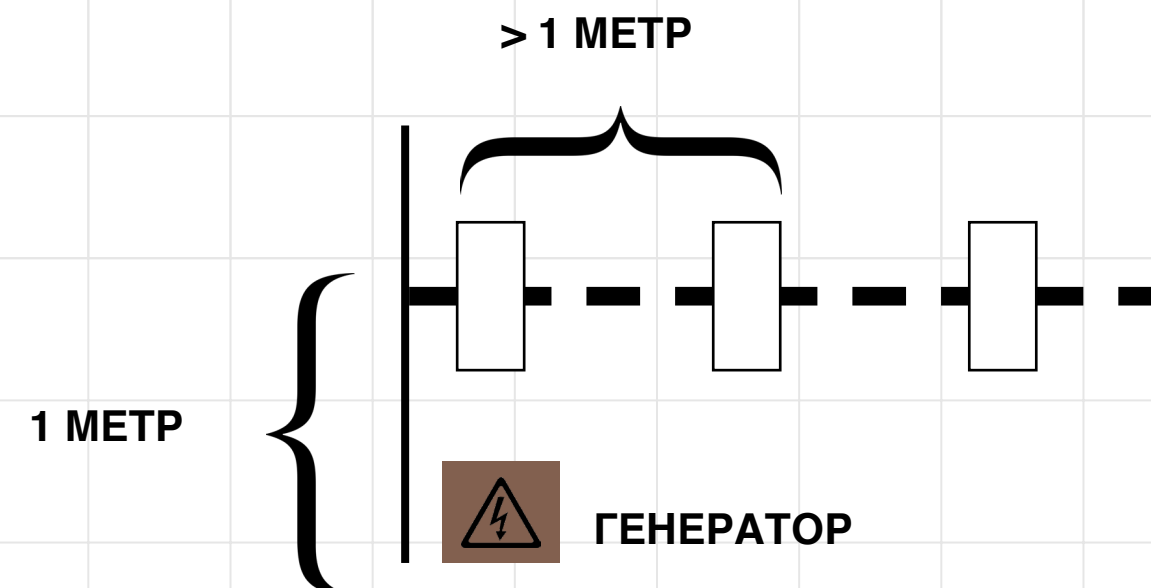
ТЕХСРЕДСТВА: ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ

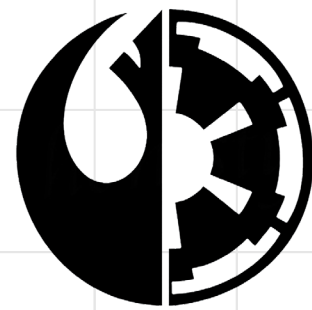


Для отключения защитного поля необходимо уничтожить миной генератор защитного поля.

Может быть отключена инженером легиона, установившего защитное поле, с разрешения Наблюдателя. Одной миной уничтожается один пролет защитного поля.

Максимальное количество генераторов – 4

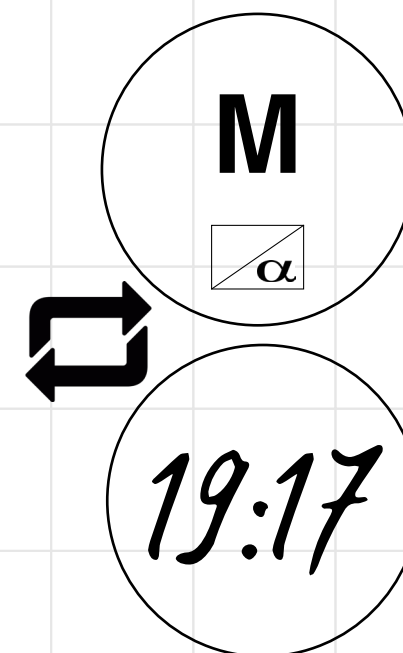
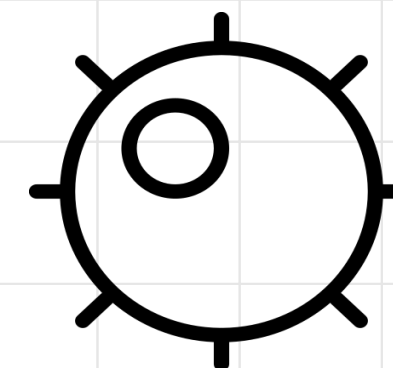
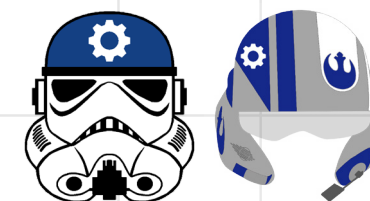




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



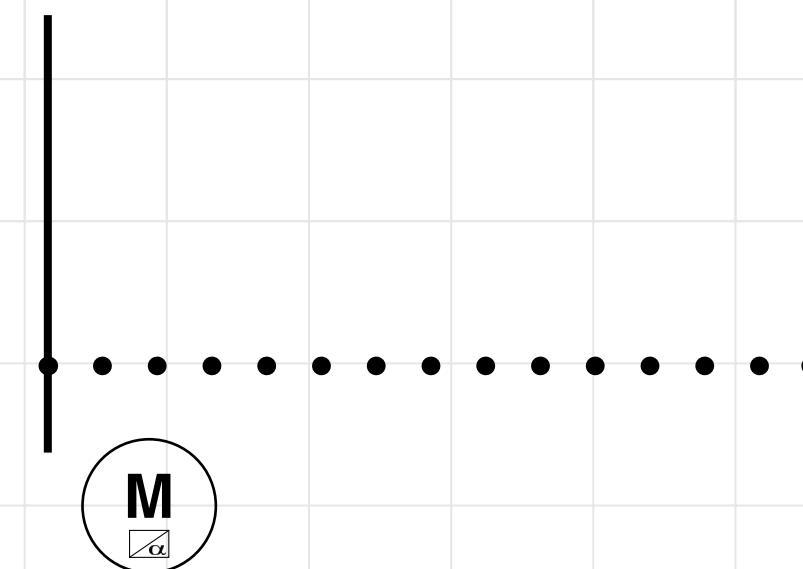
ТЕХСРЕДСТВА: МИНЫ



Круг диаметром 10 см с крупной буквой «М».

Часовая: на обороте указано время взрыва
(минимальное время от закладки мины до взрыва
– 2 минуты).

Натяжная: нитка, натянутая между двух опор;
мина возле основания опоры (или обеих опор).
В случае разрушения хотя бы одной из опор или
посторонней помощи.





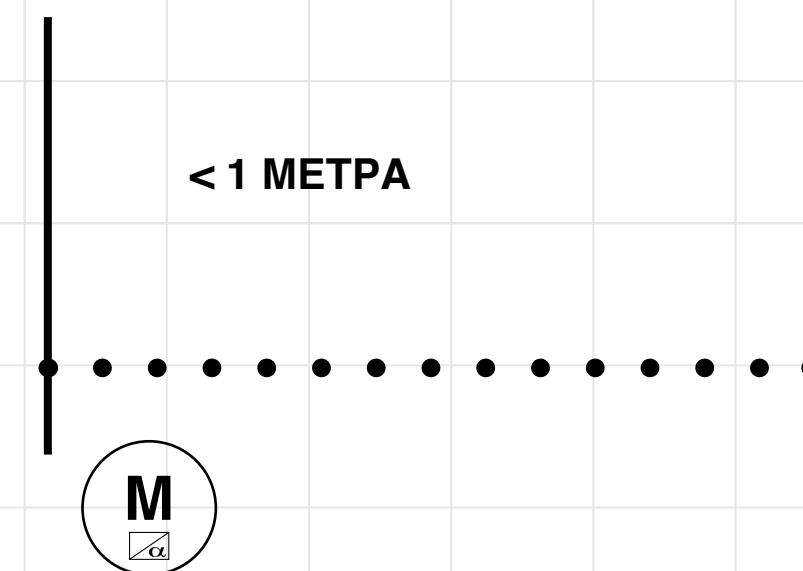
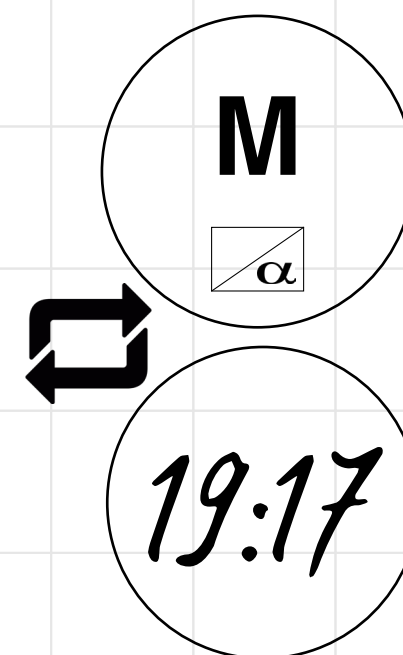
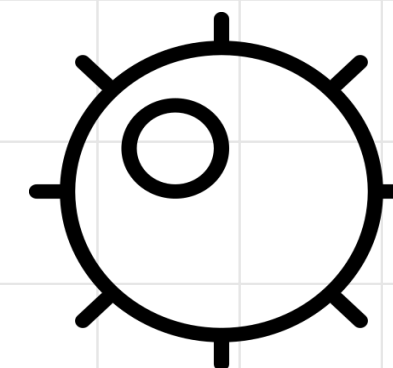
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

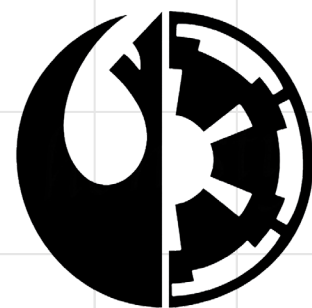


ТЕХСРЕДСТВА: МИНЫ

Мины не сворачиваются, закладываются не ниже уровня земли, не выше 1 метра над землей. Мину должно быть видно не менее чем на две трети.

При взрыве дезактивирует все живые силы и техсредства на любой высоте в радиусе 1 метра от мины, кроме неуничтожаемого защитного поля, но не более одного пролета защитного поля. Наступ на мину приводит к её взрыву.





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

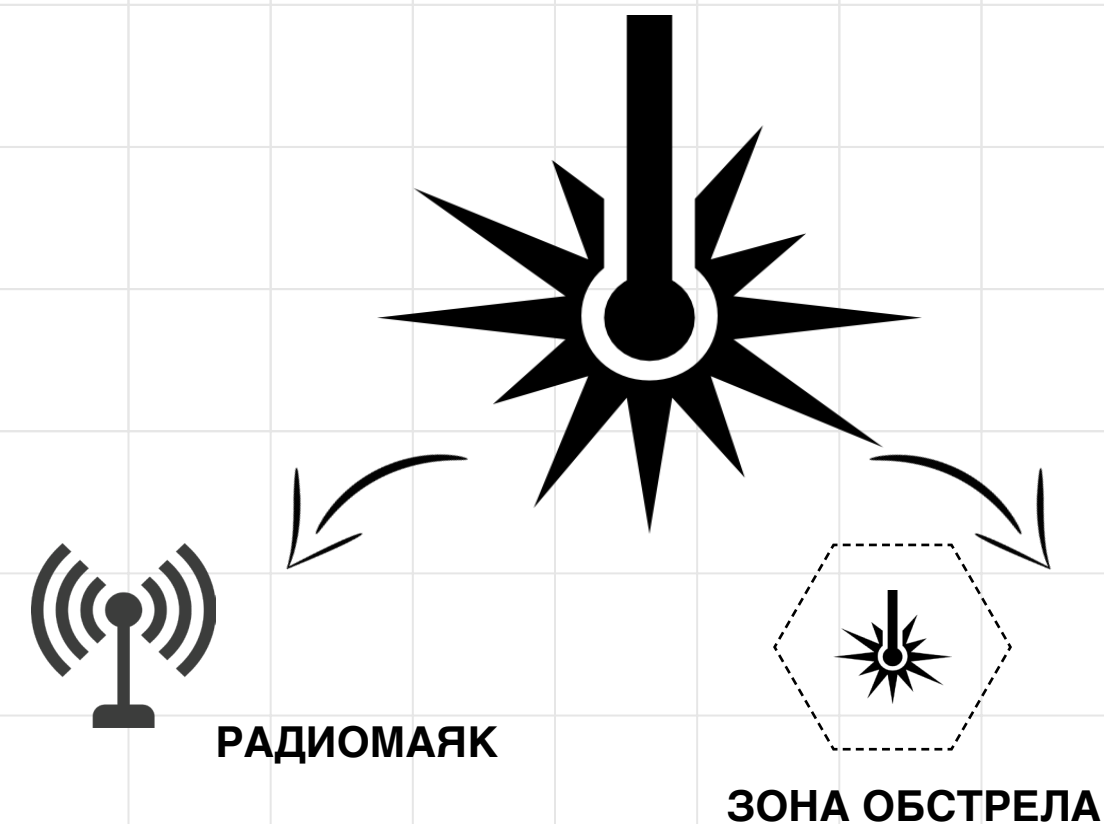


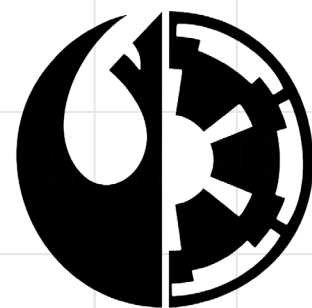
ТЕХСРЕДСТВА: ОРБИТАЛЬНЫЙ ОБСТРЕЛ



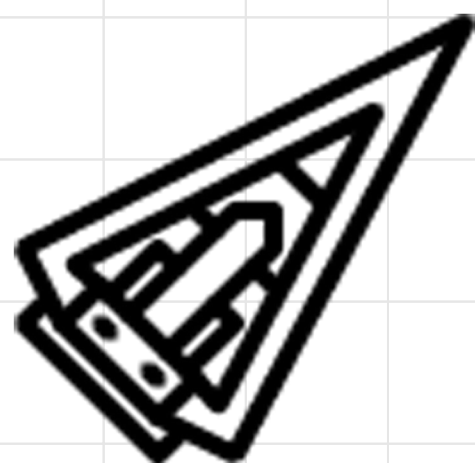
УСТАНАВЛИВАЕТ И АКТИВИРУЕТ

Техническое средство, состоящее из двух элементов – радиомаяка и зоны орбитального обстрела. Оба технических средства должны быть размещены в актуальной зоне боевых действий (на территории одного корпуса).





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



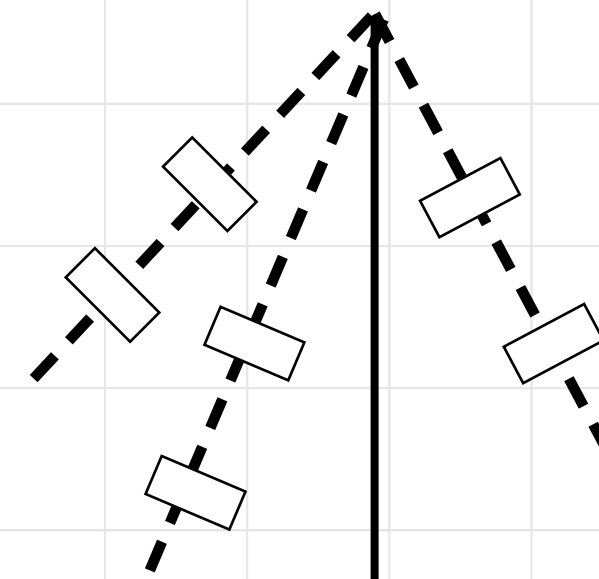
ТЕХСРЕДСТВА: **ОРБИТАЛЬНЫЙ ОБСТРЕЛ**

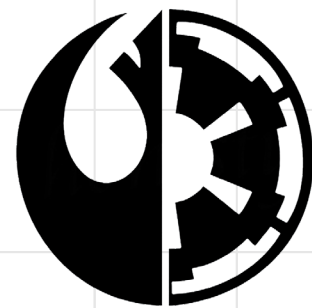


РАДИОМАЯК

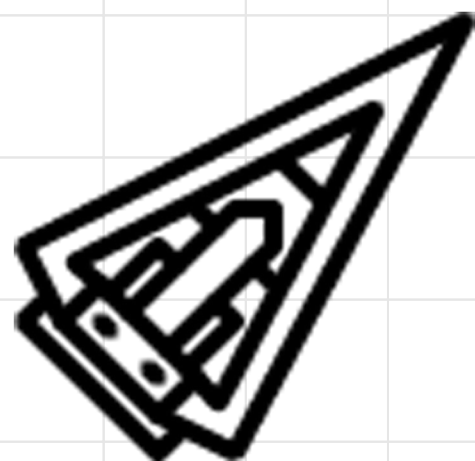
Палка высотой 1,5 м, установленная вертикально на трех веревочных растяжках, прикрепленных к верхнему концу палки. На каждой из растяжек равномерно расположены белые маркеры (не менее двух на растяжку). Расстояние между маркерами не более 1 метра. Свободные концы растяжек крепятся к поверхности. Маяк не должен висеть в воздухе. Радиомаяк считается установленным, если он стоит только за счет своих растяжек, то есть без чьей-либо помощи. Уничтожается миной.

1,5 МЕТРА



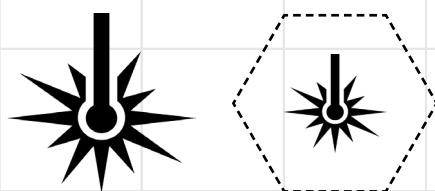


**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



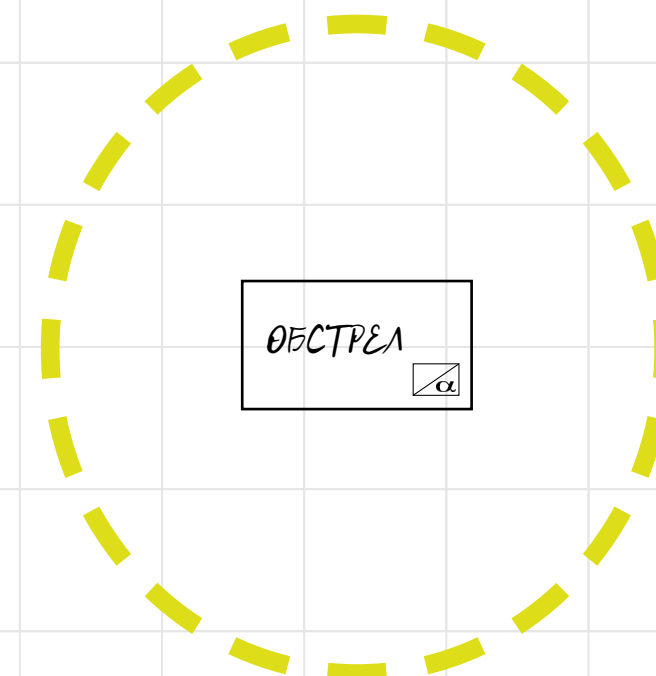
ТЕХСРЕДСТВА: **ОРБИТАЛЬНЫЙ ОБСТРЕЛ**

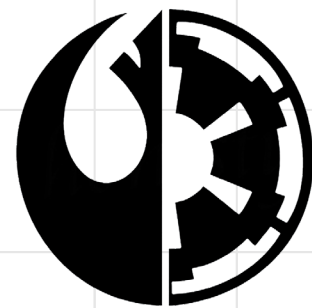
< 40 МЕТРОВ



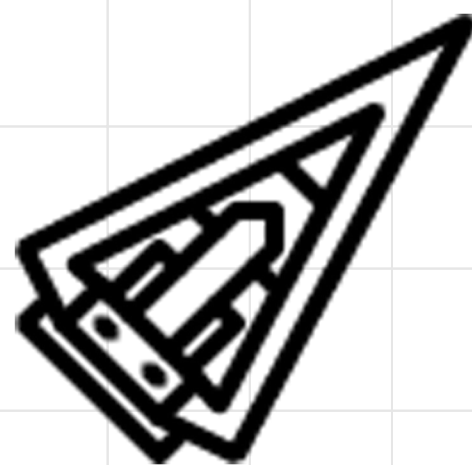
ЗОНА ОБСТРЕЛА

Участок местности периметром не более 40 м, огороженный желтым маркером по замкнутому контуру. Расстояние между маркерами не более 1 м. Внутри зоны находится табличка с надписью «Обстрел» и буквой соответствующего легиона. После заверения зоны корабельного обстрела перемещение маркеров и таблички запрещено. Может быть отключена специальностью «Связист» легиона, установившего зону орбитального обстрела





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

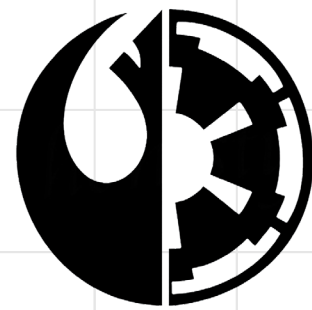


ТЕХСРЕДСТВА: ОРБИТАЛЬНЫЙ ОБСТРЕЛ

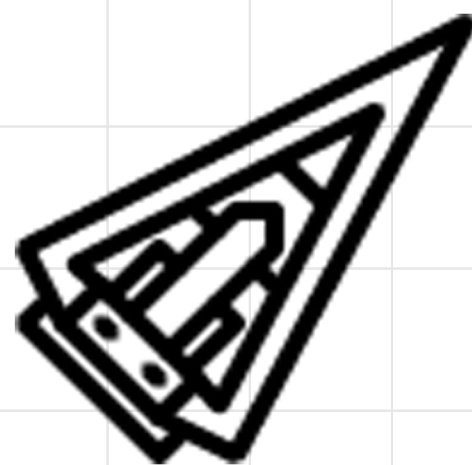
Для активации техсредства связист должен обратиться к Наблюдателю с просьбой об обстреле – вместе они подходят к радиомаяку, проверяя его установку.

После этого игрок должен отдать Наблюдателю N кредитов, далее Наблюдатель отправляется к зоне орбитального обстрела, после чего командует в зоне остановку боевых действий и обстрел.





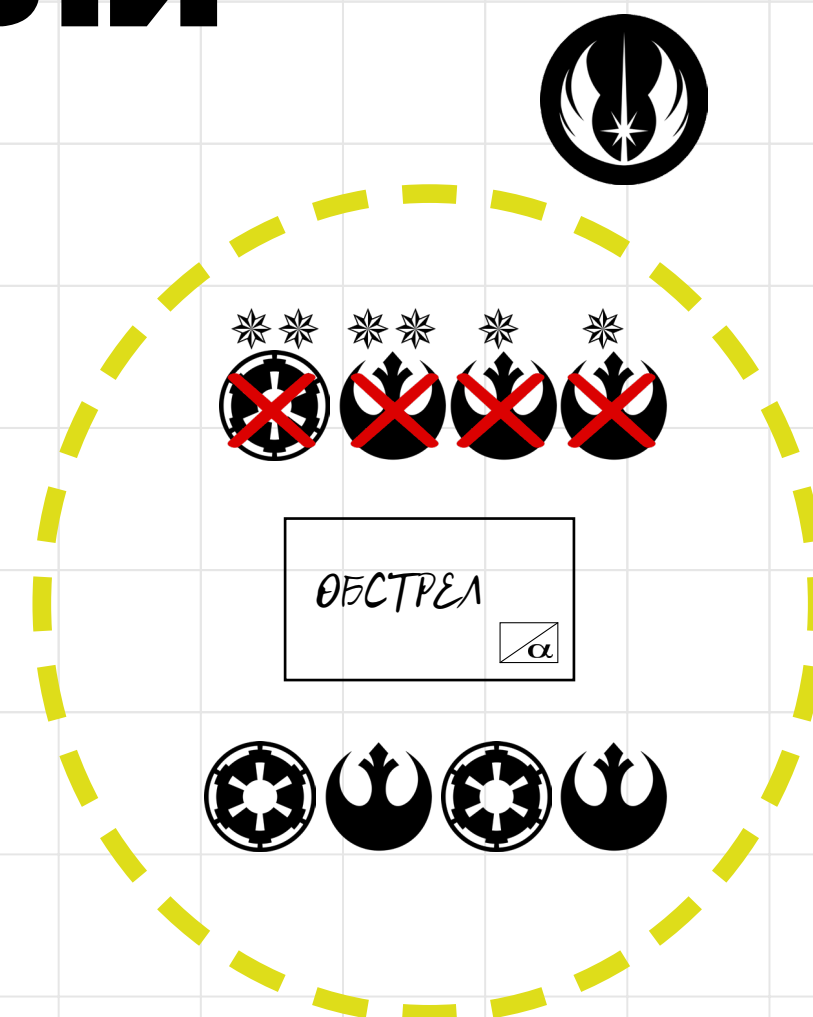
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

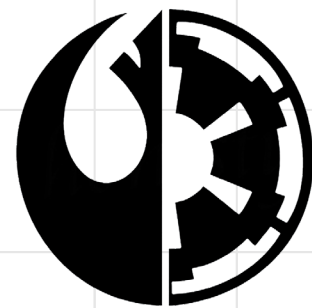


ТЕХСРЕДСТВА: ОРБИТАЛЬНЫЙ ОБСТРЕЛ

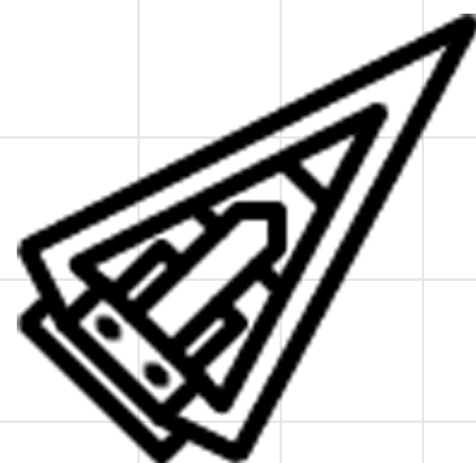
После команды в зоне орбитального обстрела деактивируется половина всех легионеров вне зависимости от фракции, начиная с джедаев, техники и командиров по уменьшению звания, затем по уменьшению роста.

Защитные поля и другие объекты не могут являться препятствием обстрелу. После предоставления кредитов Наблюдателю остановка обстрела невозможна. Один радиомаяк может обеспечивать **не более двух зон орбитального обстрела.**





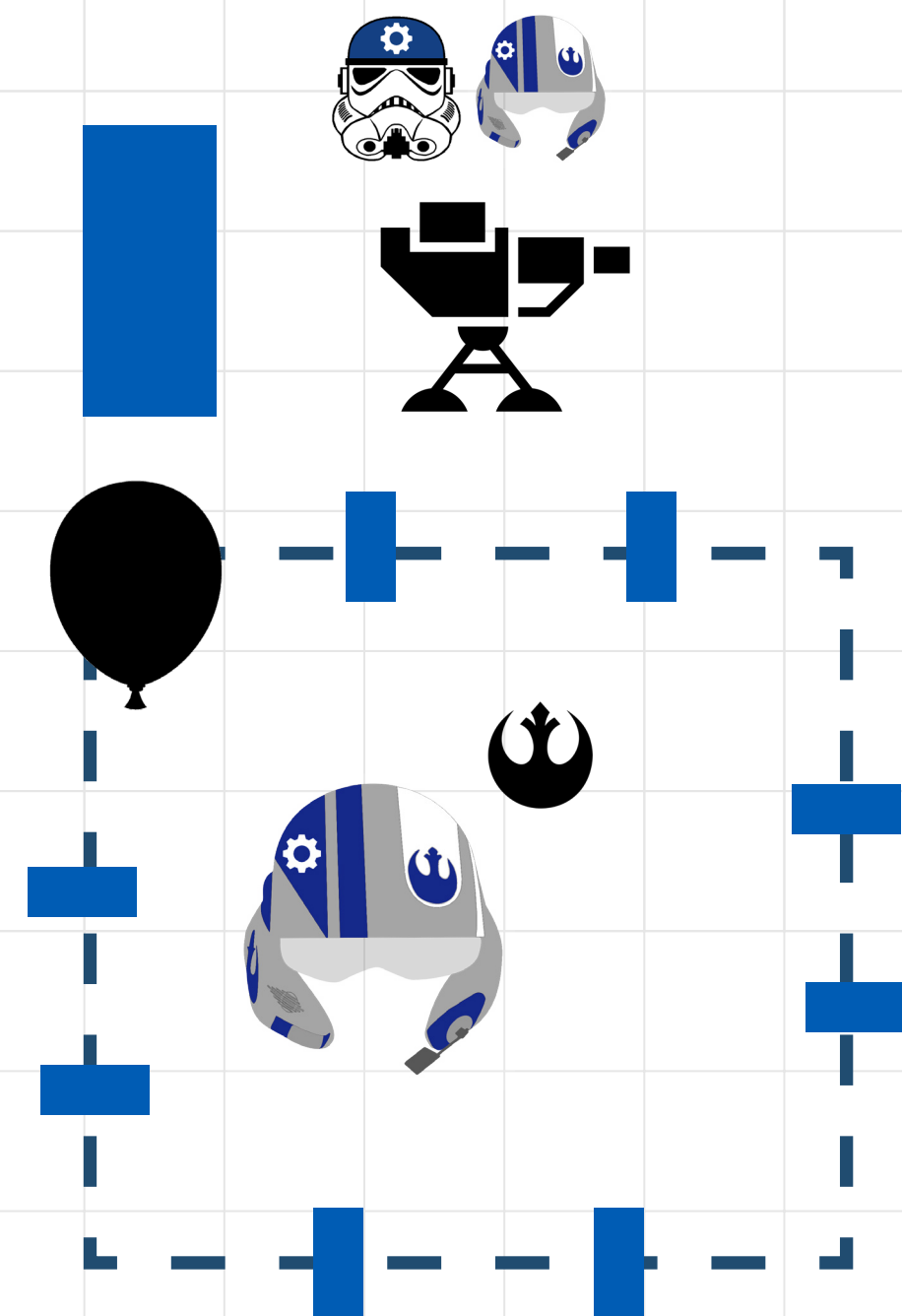
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

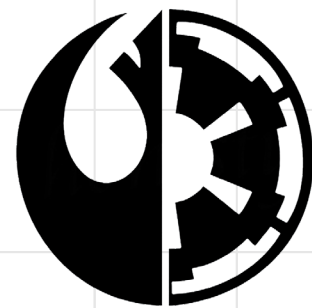


ТЕХСРЕДСТВА: ЛАЗЕРНАЯ ТУРЕЛЬ

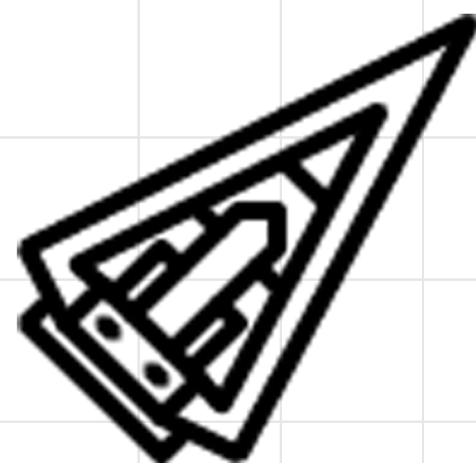
Четырехугольная зона, неразрывный периметр которой образуют 4 маркированные синим маркером веревки, натянутые на высоте не более 2 метров и не ниже уровня земли; маркер размещается не реже, чем 1 маркер/метр.

В одном из углов внутри зоны размещается бластер – надутый шарик одинарный шарик диаметром не менее 20 сантиметров. Для включения лазерной турели необходимо, чтобы инженер легиона находился внутри.





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**

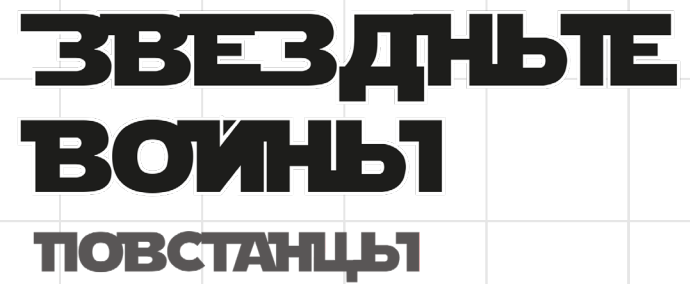


ТЕХСРЕДСТВА: ЛАЗЕРНАЯ ТУРЕЛЬ

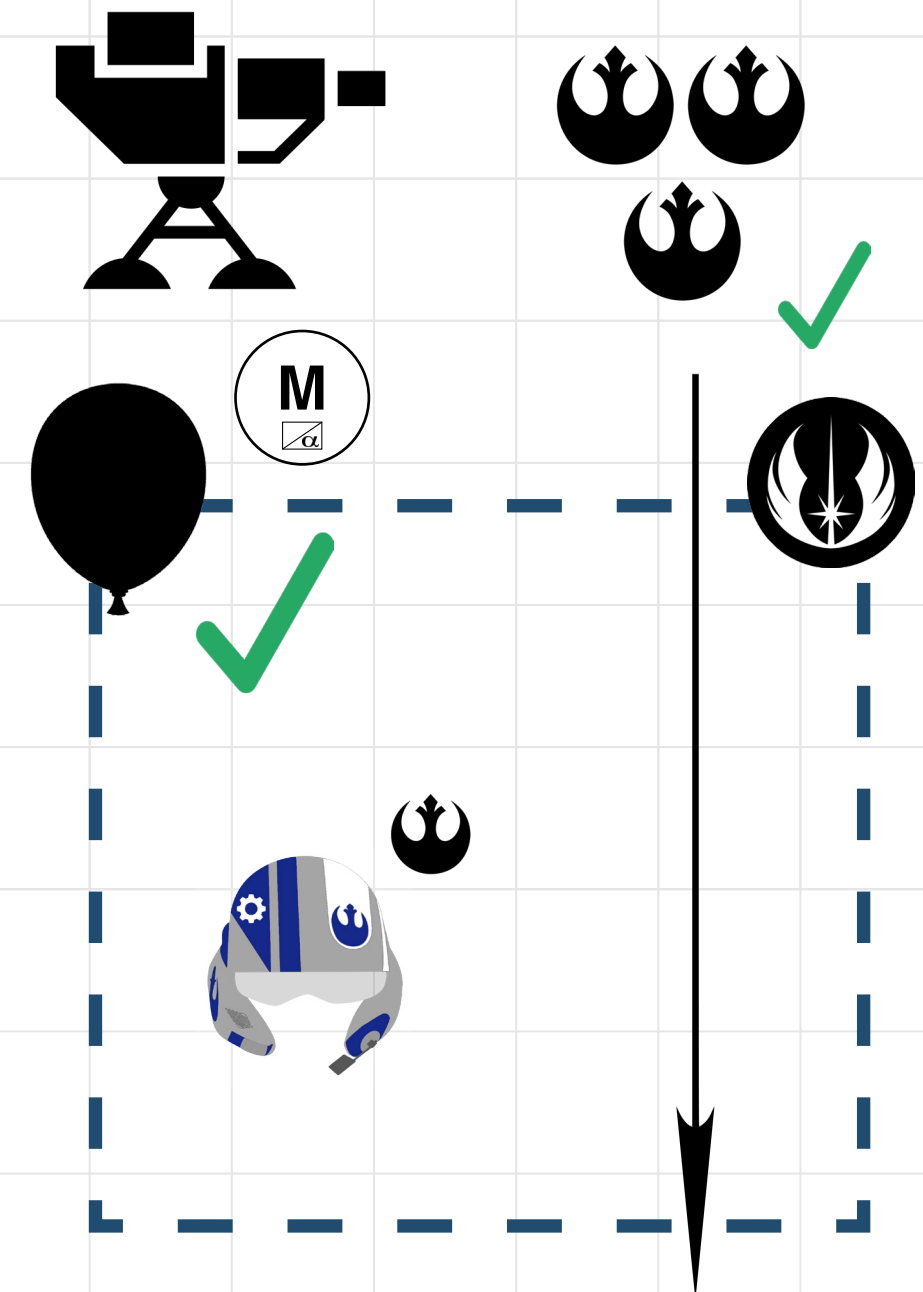
После заверения на территорию зоны может
единовременно зайти **не более 1 легионера противника** –
в этот момент инженер больше не может покинуть
зону самостоятельно до завершения боевых действий.

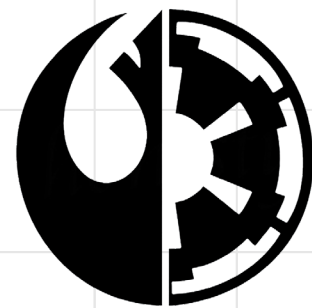
Внутри зоны между ними происходит игра на обрыв –
если инженер был оборван, турель перестает действовать
и может быть перезаверена на противника при условии,
что тот обладает специальностью «Инженер»



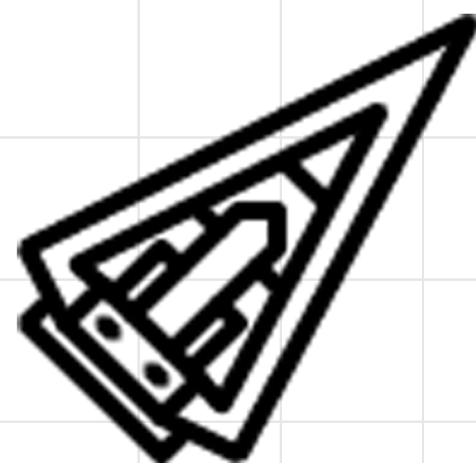


Игроки своего легиона могут проходить через территорию зоны с разрешения Наблюдателя в случае, если внутри нее или вплотную с ней не ведется игра на обрыв – игра в зоне останавливается (участвовать в боевых действиях внутри зоны и передавать инженеру предметы союзники не могут).





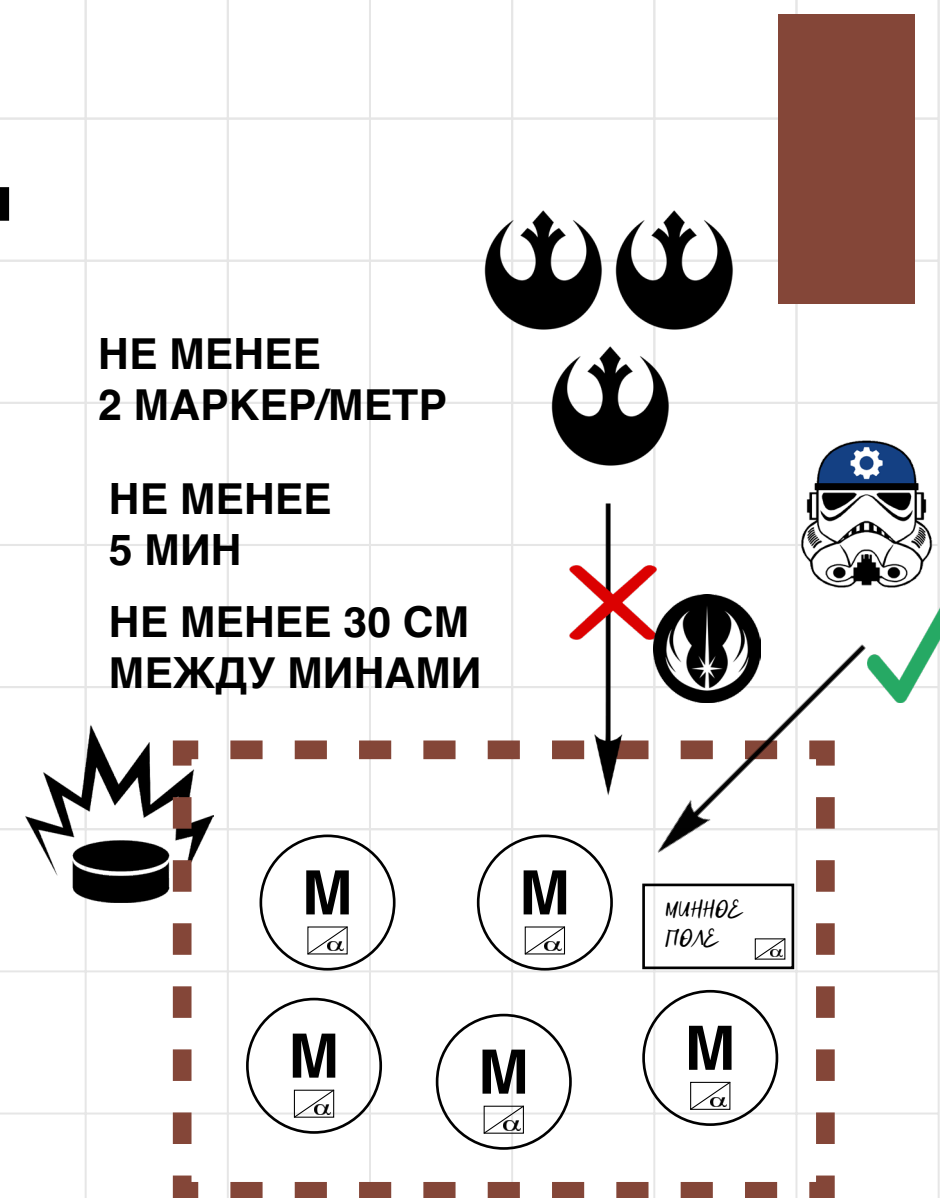
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

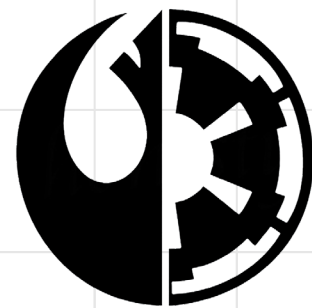


ТЕХСРЕДСТВА: МИННОЕ ПОЛЕ

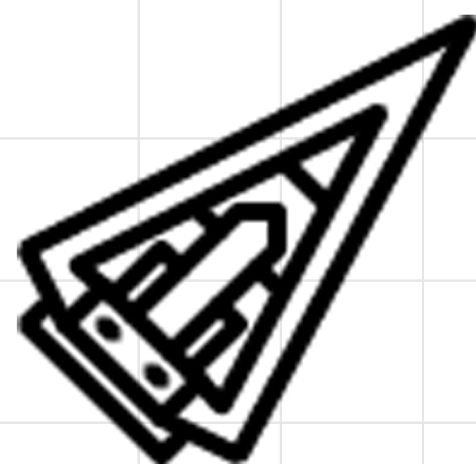
Четырехугольник, ограниченный по периметру коричневым маркером, внутри периметра находится табличка с надписью «Минное поле» и указанием количества мин, заложенных в нем. В минное поле закладывается не менее 5 мин. Расстояние между минами не менее 30 см. Не может пересекаться стенами.

После активации заходить в минное поле может только инженер, установивший его. При попадании любого другого легионера в минное поле он считается дезактивированным, количество мин в минном поле сокращается.





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

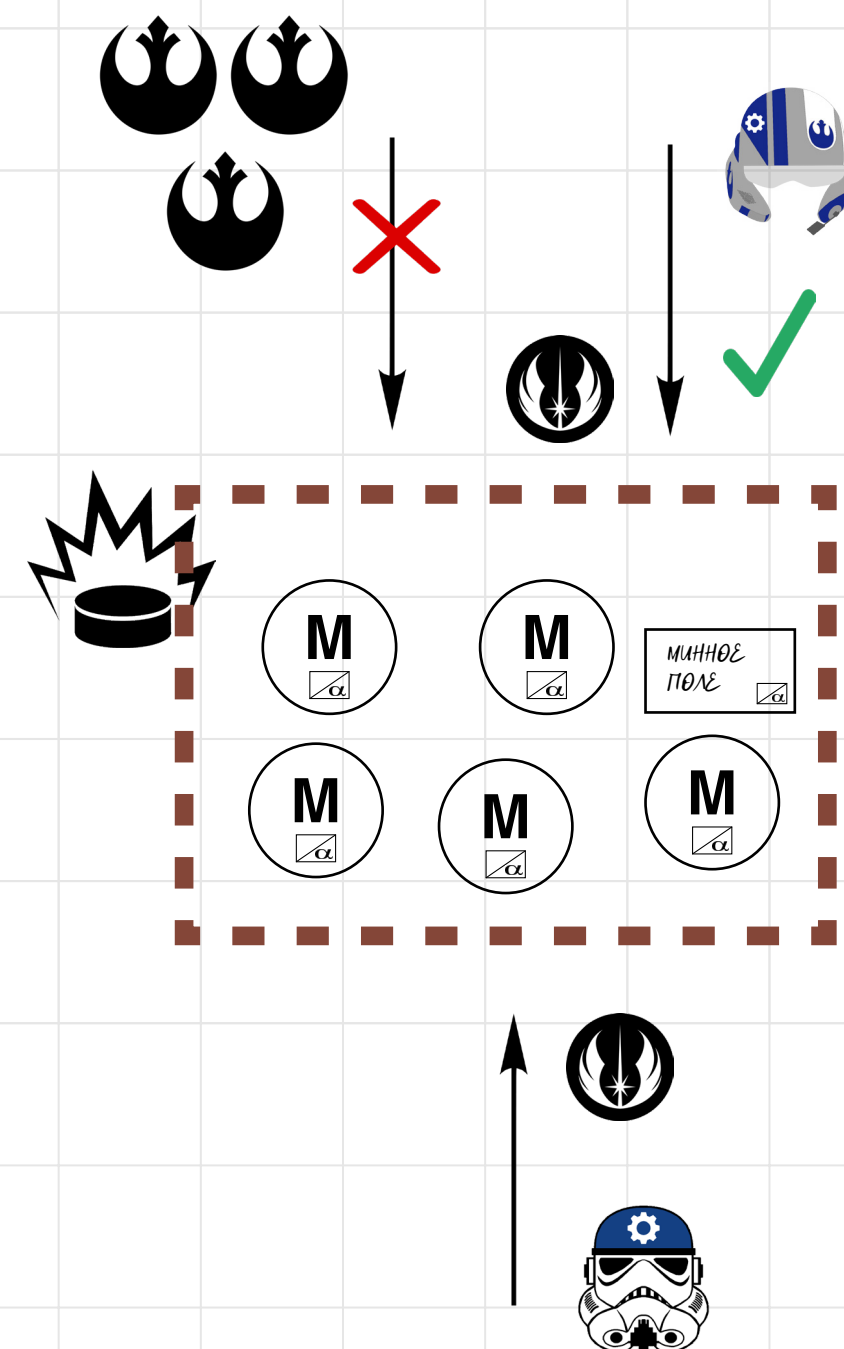


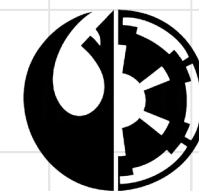
ТЕХСРЕДСТВА: МИННОЕ ПОЛЕ

Для дезактивации минного поля инженер противника должен получить разрешение, после чего приступить к его разминированию.

Поле считается разминированным в случае, если внутри него не осталось действующих мин.

В процессе разминирования возможна игра на обрыв с инженером, установившим минное поле – в случае заступа на мину в процессе разминирования легионер считается дезактивированным.

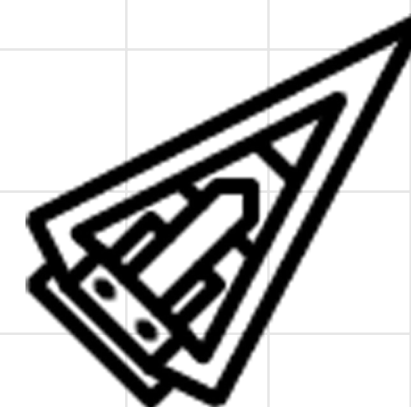




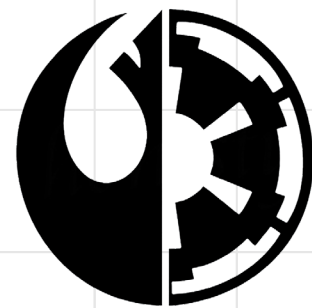
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



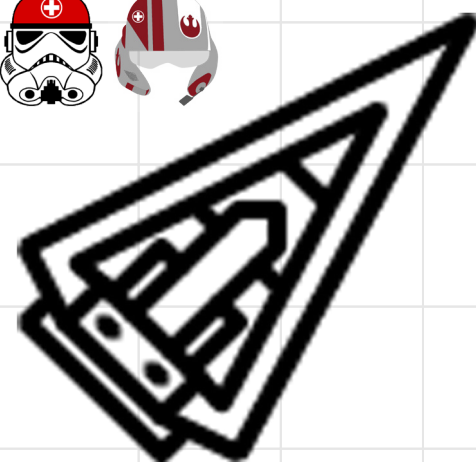
ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

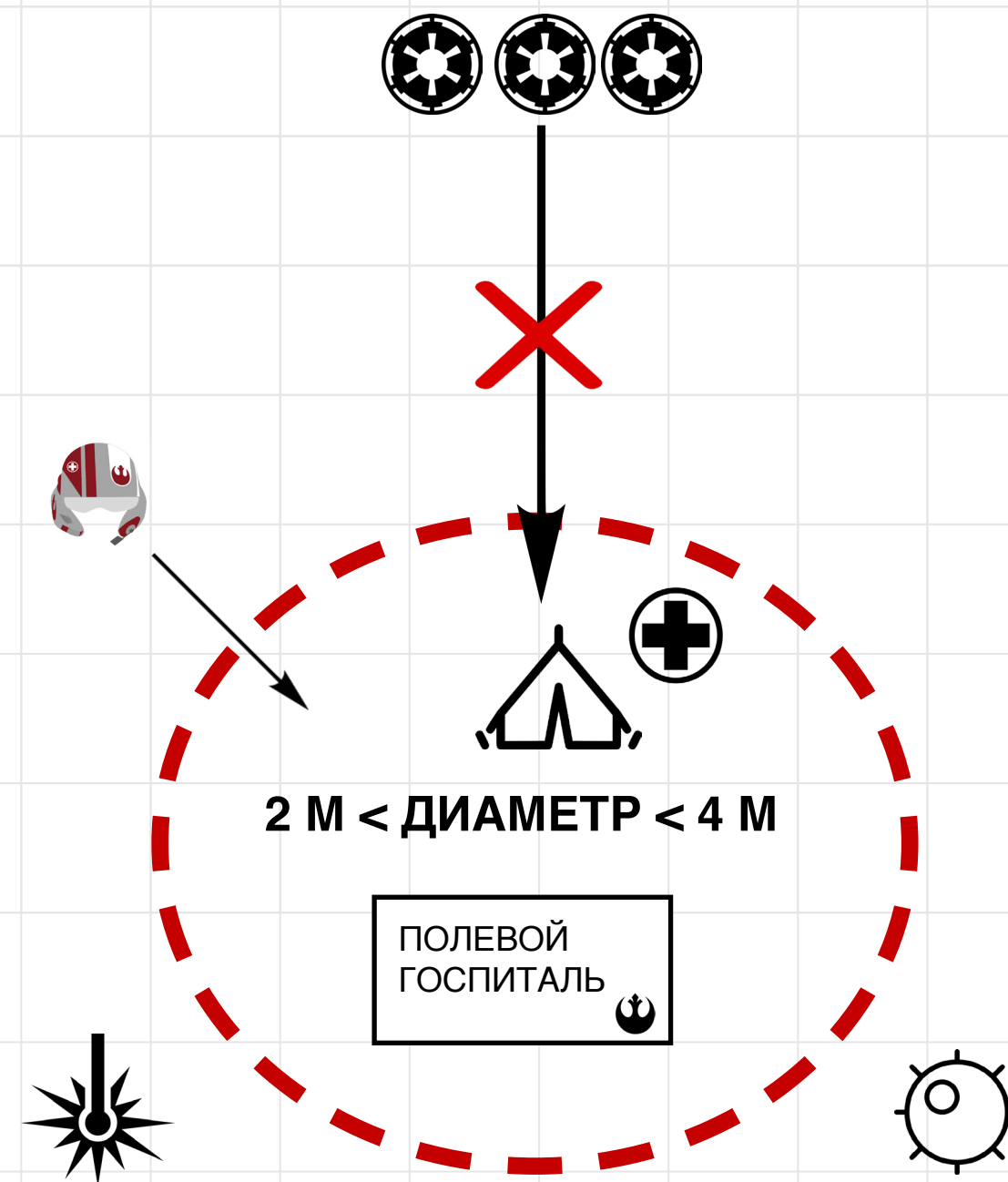


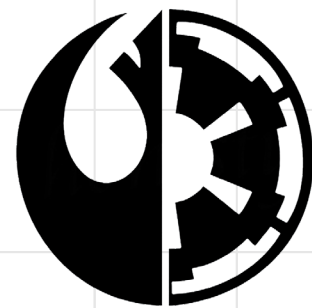
ПОЛЕВОЙ ГОСПИТАЛЬ

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕДИК

Круг на земле из красного маркера диаметром не менее 2 метров и не более 4 метров со специальной табличкой «Госпиталь» внутри. В полевой госпиталь может зайти **только игрок дружественного легиона со специальностью «Медик»**, внутри госпиталя **не ведется игра на обрыв**; также игра на обрыв не ведется с игроком, **находящимся в госпитале**.

На игроков, находящихся в госпитале, **действуют все технические средства снаружи**, которые затрагивают их радиусом поражения. Одновременно **один медик** может устанавливать **не более одного** активного полевого госпиталя.

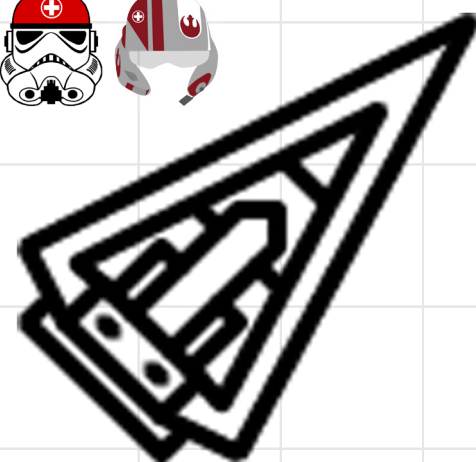




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ



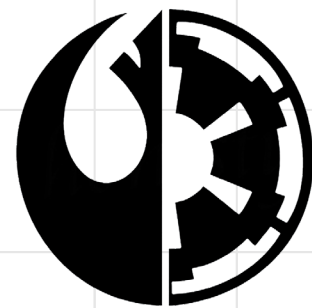
ПОЛЕВОЙ ГОСПИТАЛЬ

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕДИК

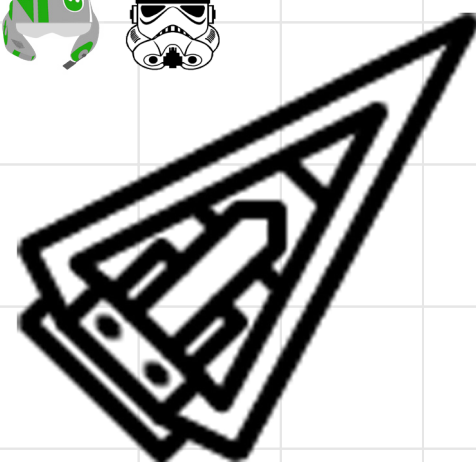
**Запрещается установка полевого госпиталя
в коридорах.**

В полевом госпитале **возможна
активация** союзных легионеров медиком в случае,
если он владеет **3 уровнем** своей специальности,
а также в случае, если **соблюдаются**
требования к зоне активации





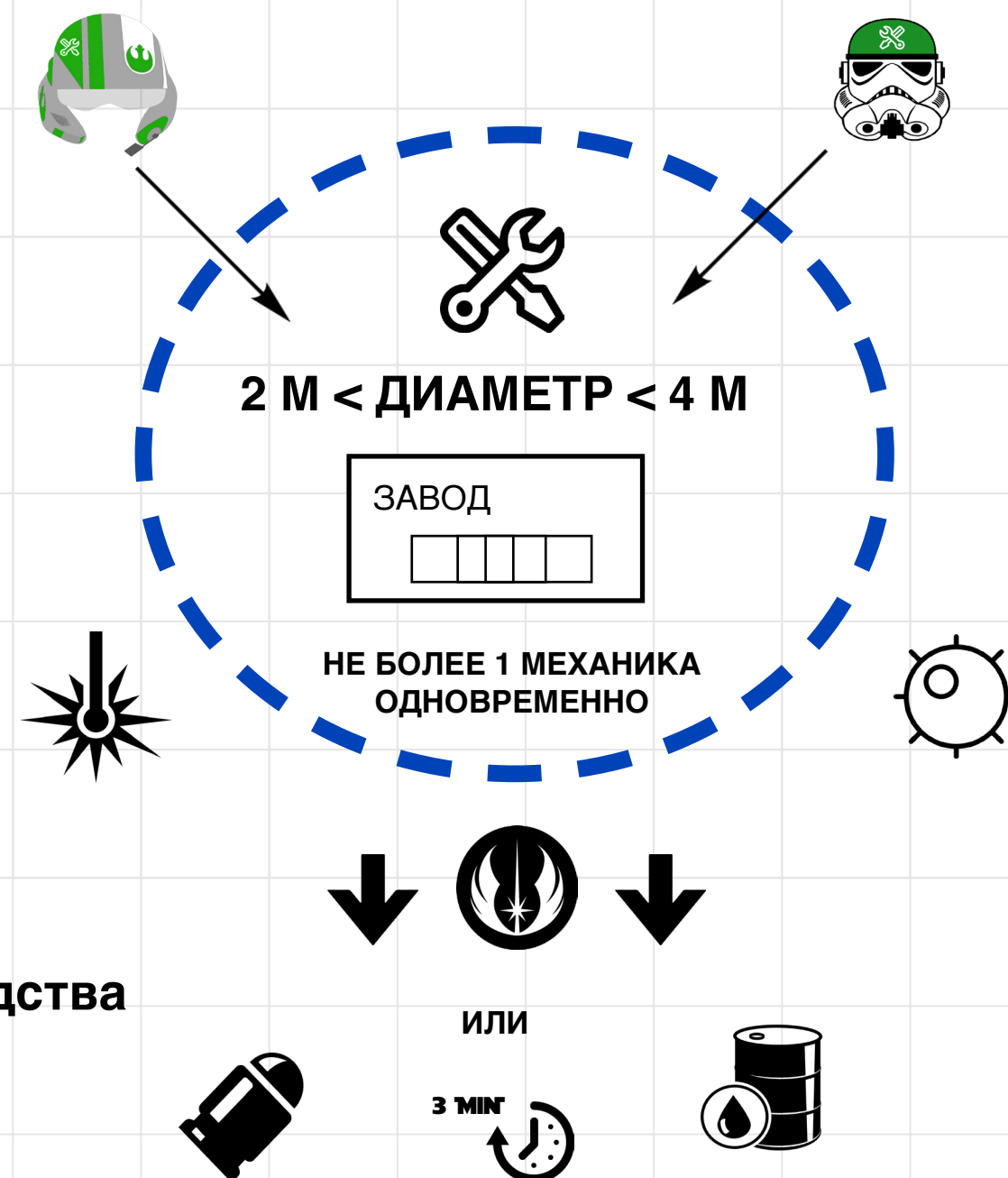
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**

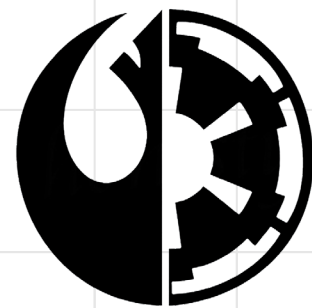


ЗАВОД

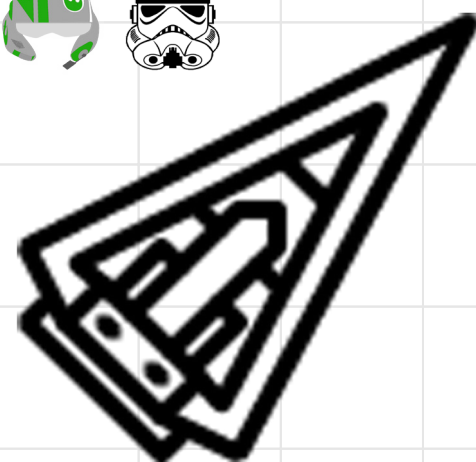
СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК

Круг на земле из **синего маркера** диаметром не менее 2 метров и не более 4 метров, в котором размещается **коробка с табличкой «Завод»** и **планом работы завода** (клетки, указывающие последовательность производства ресурсов). На территории завода может находиться **только игрок со специальностью «Механик»**, **не более 1 механика в 1 заводе**. Внутри завода **запрещена игра на обрыв**. На игроков, находящихся на заводе, **действуют все технические средства снаружи**, которые затрагивают их радиусом поражения. Одновременно один механик может устанавливать **не более одного завода**.





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



ЗАВОД

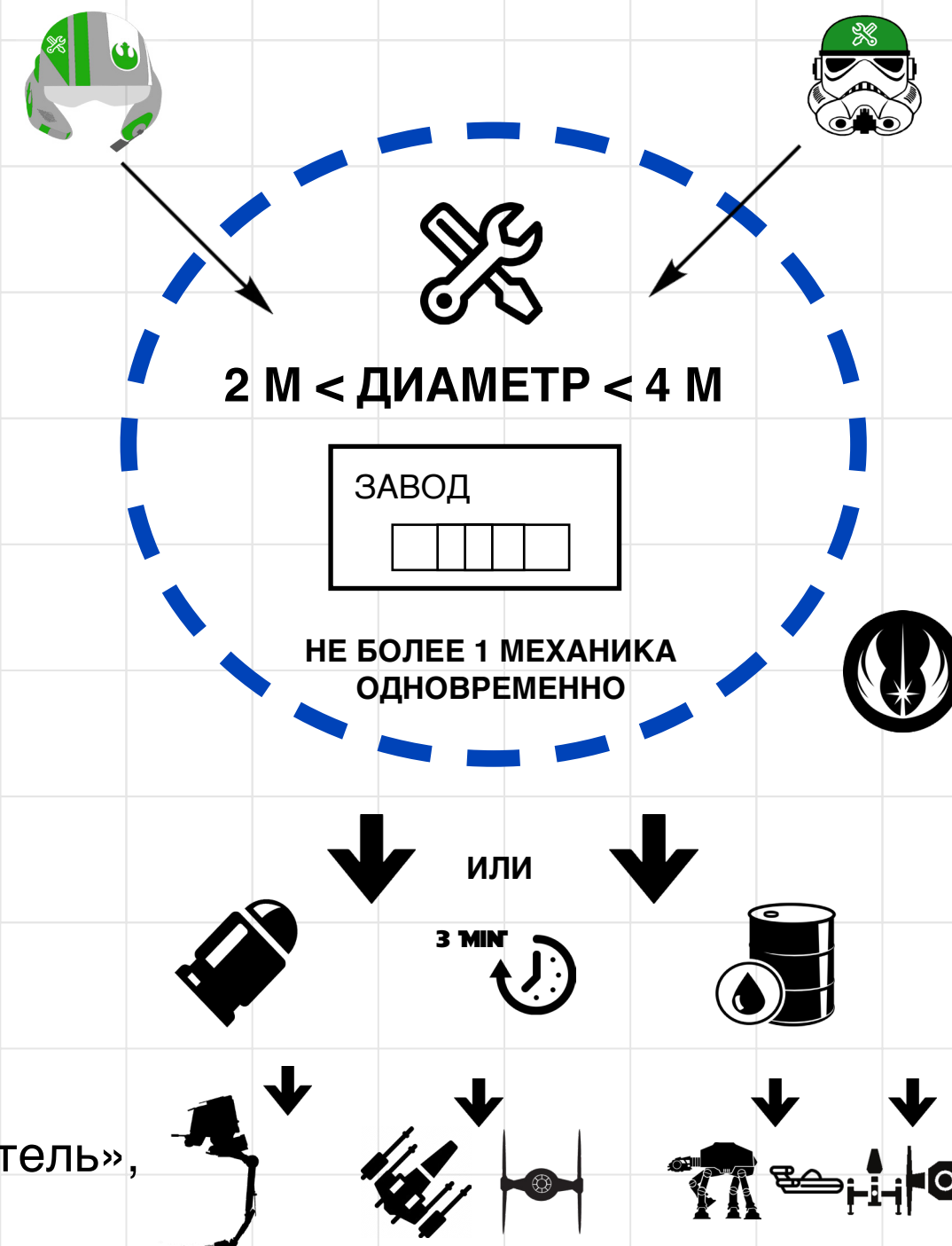
СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК

После заверения завода у Наблюдателя он может приносить **раз в 3 минуты один из 2 видов ресурсов** – «Заряд» или «Топливо» (табличка с соответствующим словом).

Завод производит тот ресурс, который вписан механиком в **план работы завода**.

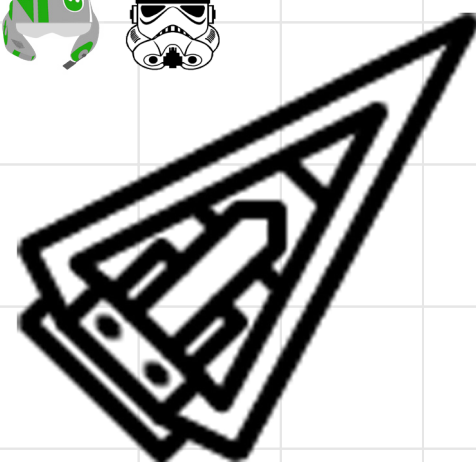
Переносить ресурс можно **в поднятой руке**, во время переноса **запрещена игра на обрыв**.

Полученные ресурсы могут быть также обменяны у Старшего наблюдателя на легионе на кредиты, а также используются **для активации и использования специальных технических средств** «Шагоход», «Истребитель», «Танк» и «Бомбардировщик».





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

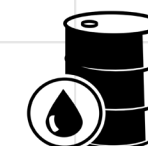
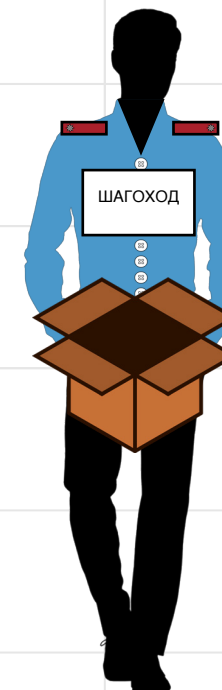
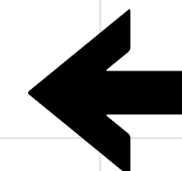
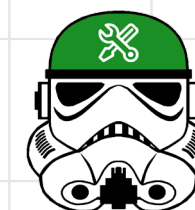


ШАГОХОД

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК

Техническое средство,
об желании активации которого игрок со специальностью
«Механик» должен **сообщить старшему наблюдателю**
на своем легионе, заплатив соответствующее количество
кредитов – после этого в его распоряжении
появляется представитель группы обеспечения игры
с табличкой «Шагоход» на груди и ящиком в руках (двигатель).

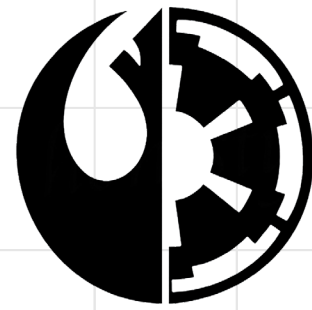
При появлении шагоход запрашивает у игрока ресурс
«**Топливо**» – каждая единица топлива обеспечивает
функционирование Шагохода на **60 секунд**.



1 ЕДИНИЦА =
60 СЕКУНД

60 СЕК





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



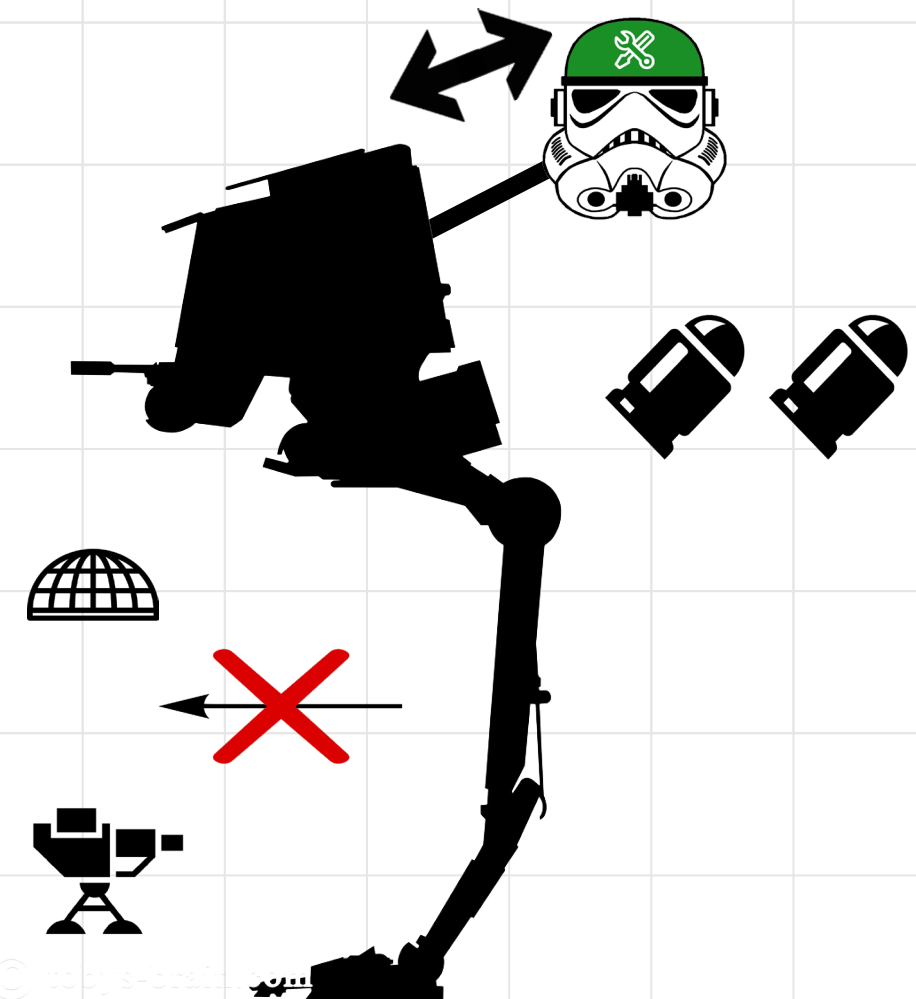
ШАГОХОД

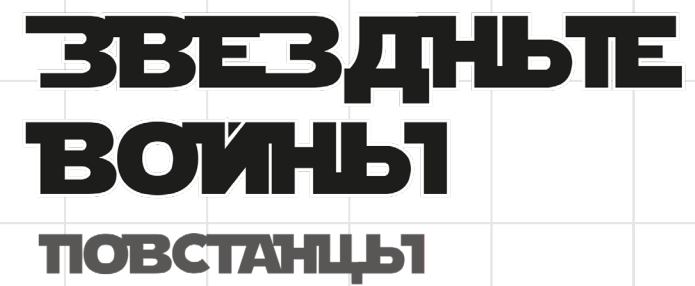
СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК

Для активации Шагохода игрок со специальностью «механик» должен **положить ему две руки на плечи** и встать сзади, после чего ему **запрещено вести игру на обрыв** или **отпускать руки**. Потеря целостности конструкции шагохода приводит к **дезактивации** его и его механика.

Шагоход может **переносить** самостоятельно **не более 2 единиц** ресурса «**Снаряд**», перемещается шагом.

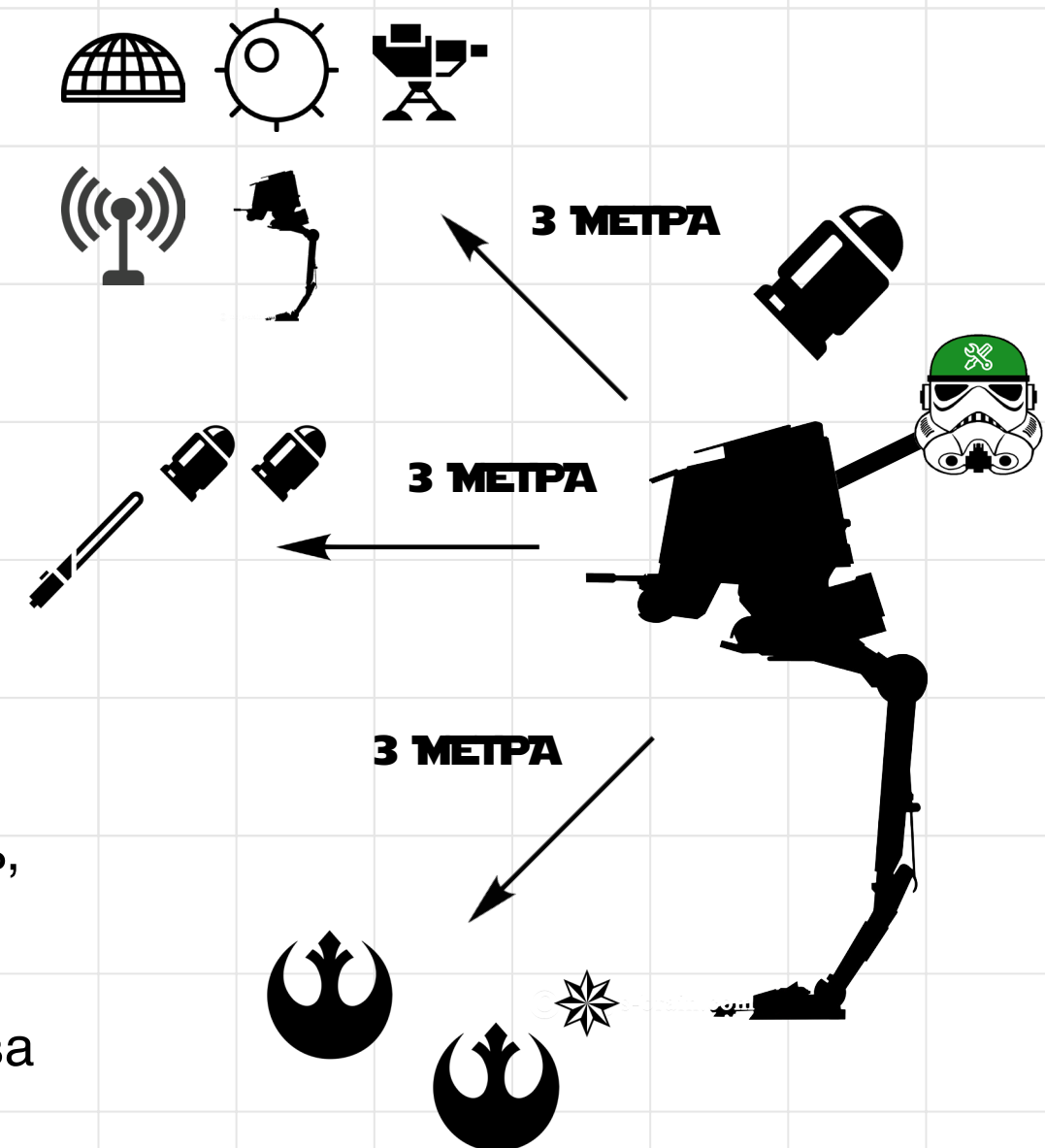
Не может проходить **сквозь** техническое средство и осуществлять выстрел через защитное поле или лазерную турель.

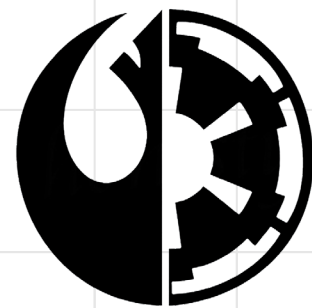




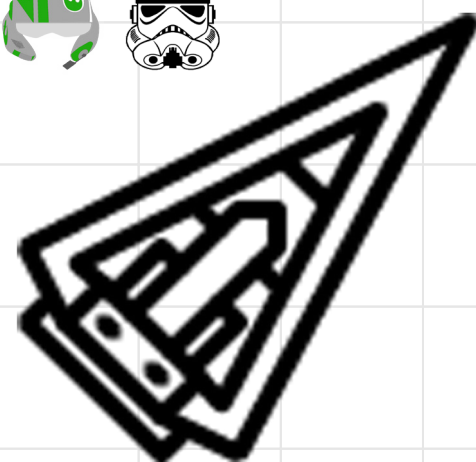
СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК

Целями шагохода могут выступать некоторые **технические средства** (генератор защитного поля, мина, лазерная турель, радиомаяк, другой шагоход, джедай или ситх (2 выстрела)), а также **легионеры противника** (в т.ч. Командование). После объявления выстрела остановка действия техсредства **невозможна**.





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



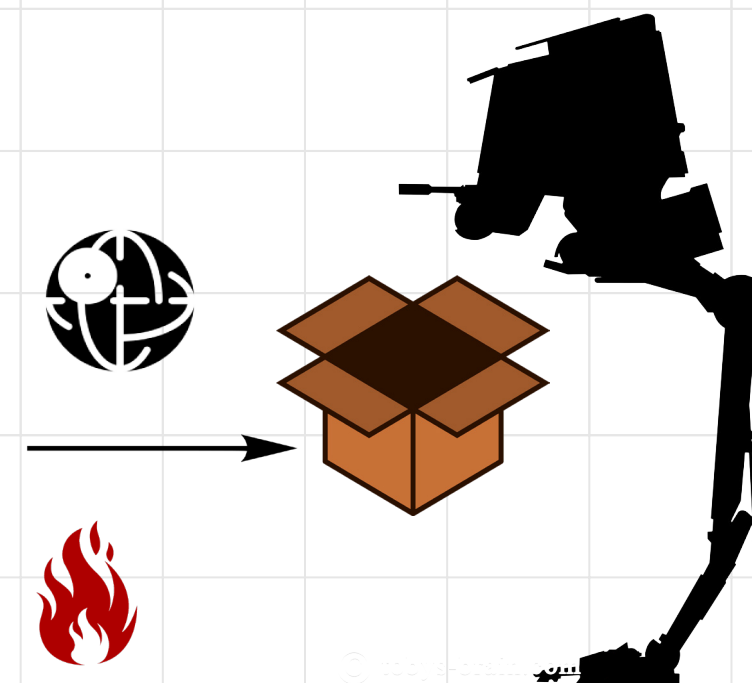
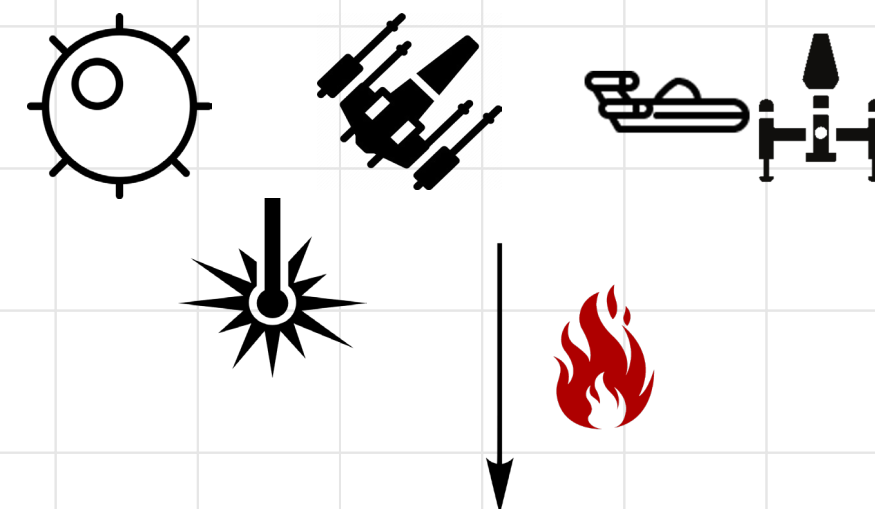
ШАГОХОД

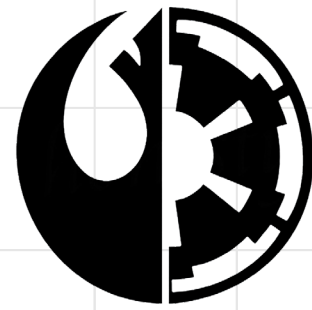
СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК

Может быть уничтожен миной, истребителем, бомбардировщиком, орбитальным обстрелом или гранатой при ее попадании в двигатель (граната должна остаться внутри).

После завершения времени активации шагоход обращается к механику с просьбой предоставить топливо — если в этот момент этого не происходит, шагоход **деактивируется**, игрок со специальностью «механик» продолжает оставаться активным.

Легион **не может иметь одновременно** более 1 шагохода/истребителя/танка/бомбардировщика, а также иметь одновременно активными его и джедая/ситха.





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

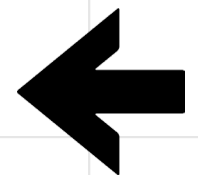
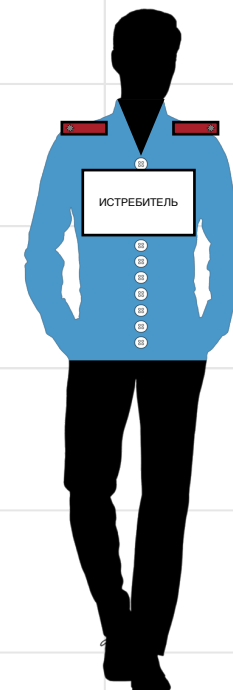
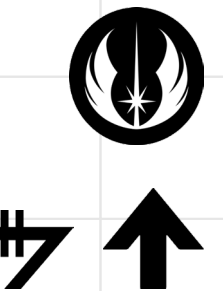
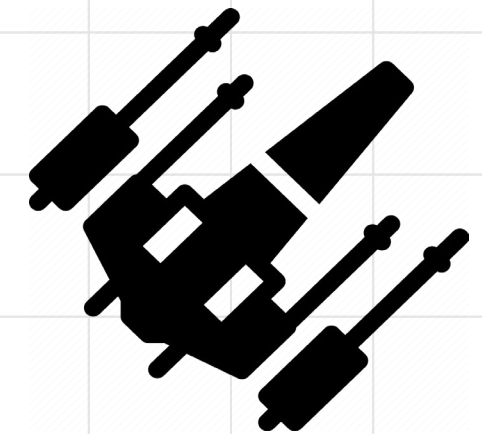


ИСТРЕБИТЕЛЬ

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК

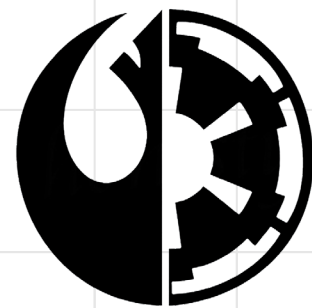
Техническое средство, об желании активации которого игрок со специальностью «Механик» **должен сообщить старшему наблюдателю** на своем легионе, заплатив соответствующее количество кредитов – после этого в его распоряжении появляется представитель группы обеспечения игры с табличкой «Истребитель» на груди.

При появлении истребитель запрашивает у игрока ресурс «**Топливо**» – для запуска полета необходимо предоставить **3 единицы**.

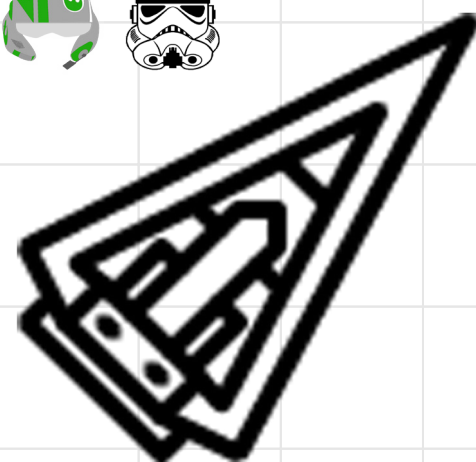


**3 ЕДИНИЦЫ =
1 ВЫЛЕТ**





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

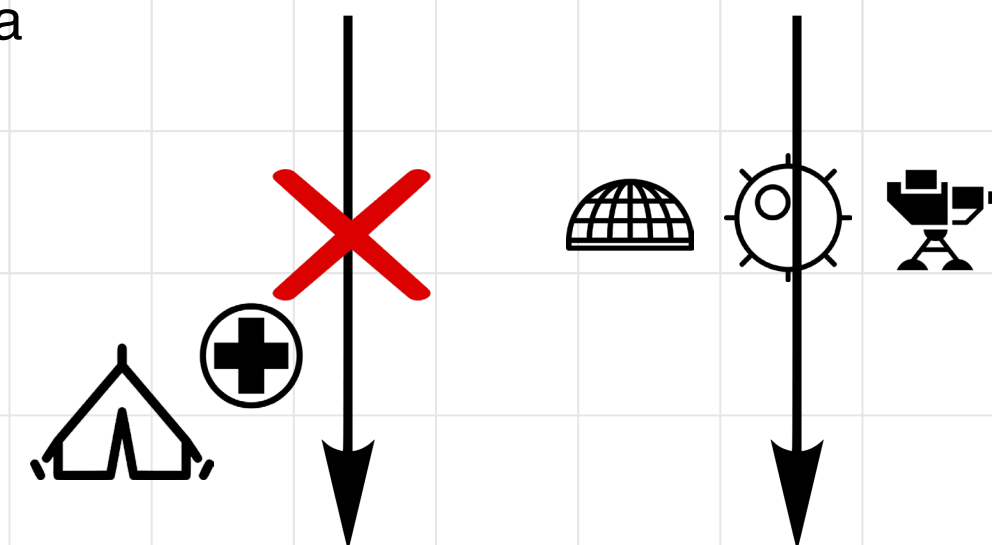
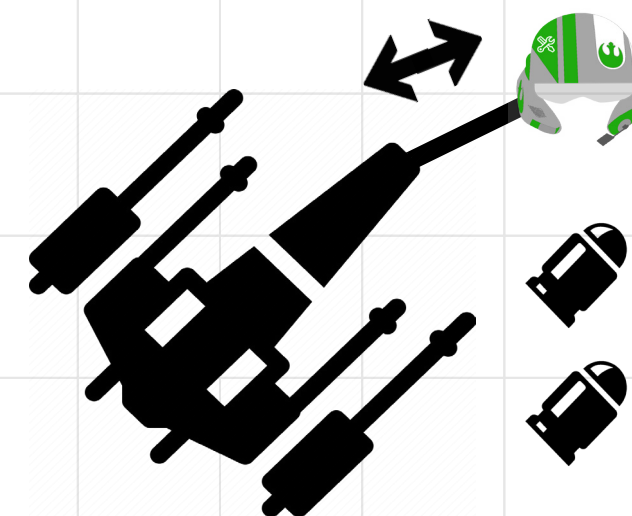


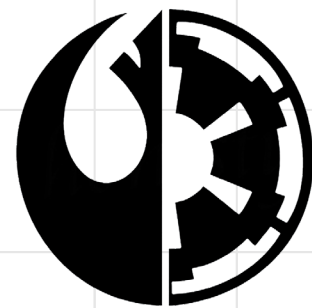
ИСТРЕБИТЕЛЬ

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК

Для **активации** Истребителя игрок со специальностью «механик» должен **положить ему две руки на плечи** и встать сзади, после чего ему **запрещено вести игру на обрыв** или **отпускать руки**. Потеря целостности конструкции шагохода приводит к **дезактивации** его и его механика.

Истребитель перемещается спокойным шагом, **может проходить** сквозь технические средства (за исключением полевого госпиталя), может переносить самостоятельно **не более 2 единиц ресурса «Снаряд»**.

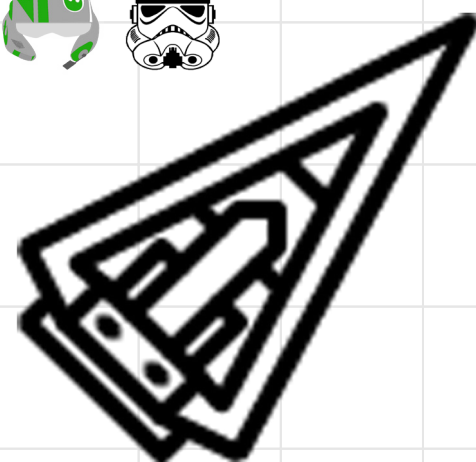




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



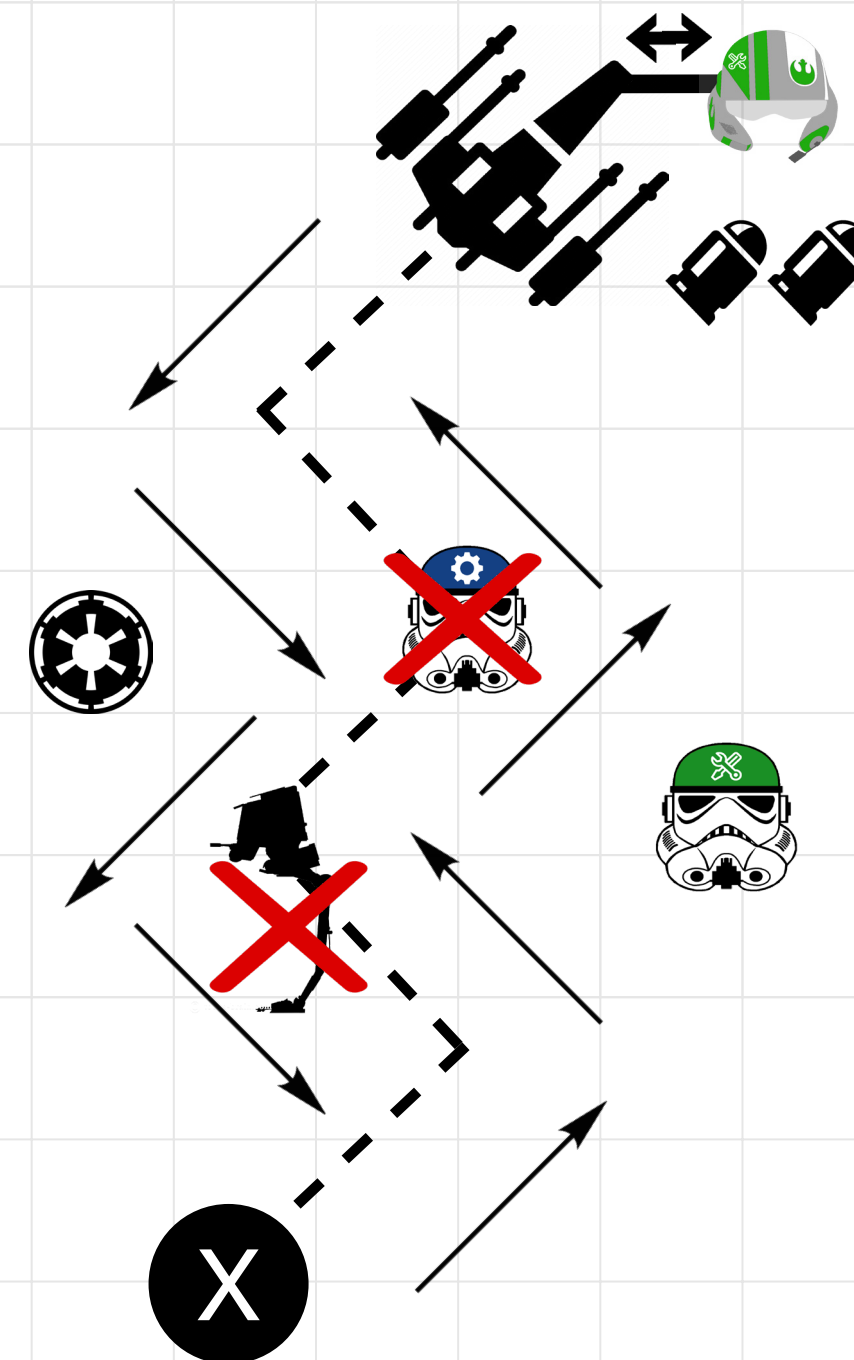
ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

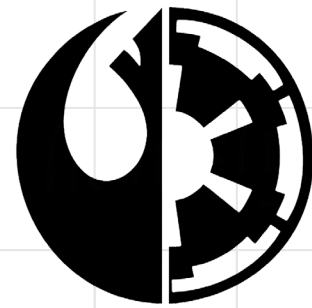


ИСТРЕБИТЕЛЬ

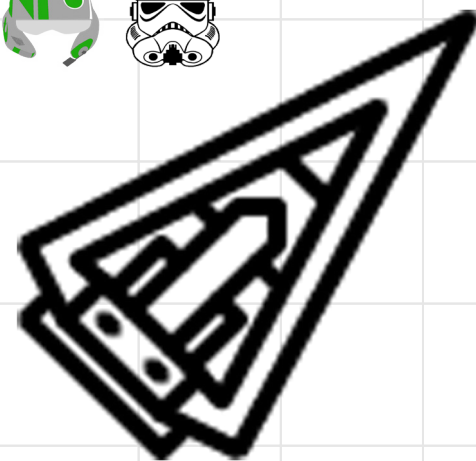
СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК

Для запуска полета истребителя его пилот со специальностью «Механик» должен сообщить ему **конечную точку** его маршрута (любое место на игровой территории). Запрещается вылет истребителя до того момента, как будет сообщена координата направления. После старта истребитель **движется по маршруту к указанной координате**, не отклоняясь с маршрута, достигнув точки, поворачивает назад. В процессе вылета может осуществить **не более 2 выстрелов** (в зависимости от количества загруженных в него снарядов) — для этого пилот должен **назвать ему цель** и в случае, **если она находится в зоне его действия** (он может коснуться ее рукой, не сворачивая с маршрута), цель считается **дезактивированной**, а снаряд **потраченным**.



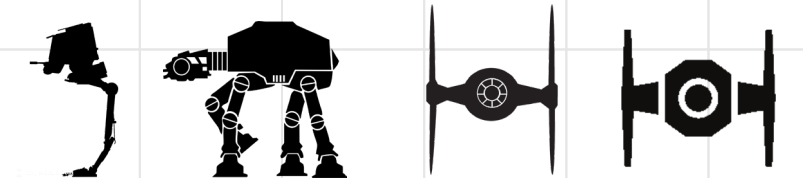


**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



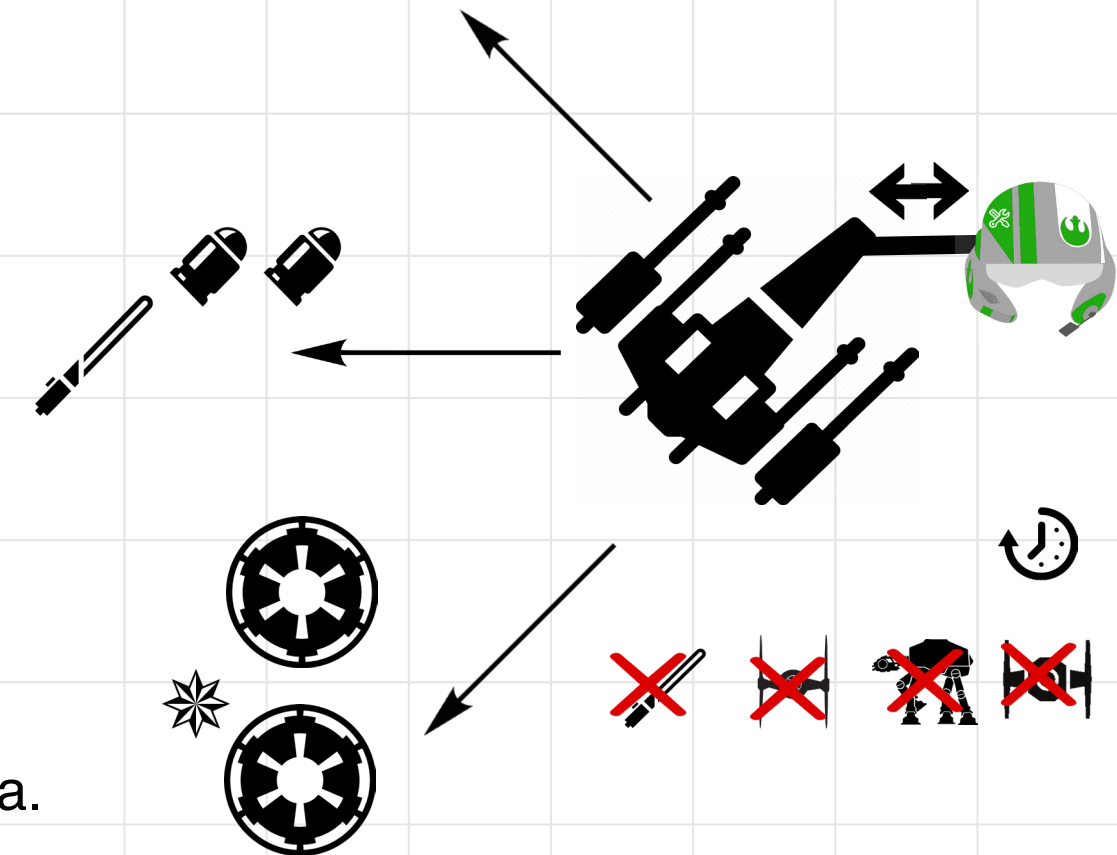
ИСТРЕБИТЕЛЬ

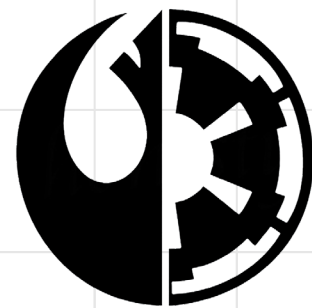
СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК



Целями истребителя могут выступать **легионеры противника, некоторые техсредства** (шагоход, танк, другой истребитель, бомбардировщик), а также **джедай или ситх** (2 попадания). В случае успешного возвращения с маршрута **перестает существовать**.

Легион не может иметь одновременно более 1 шагохода/истребителя/танка/бомбардировщика, а также иметь одновременно активными его и джедая/ситха.

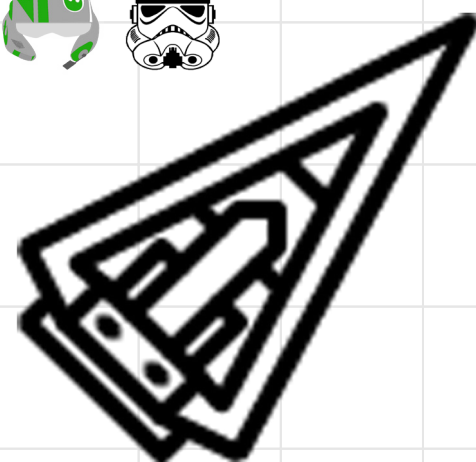




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

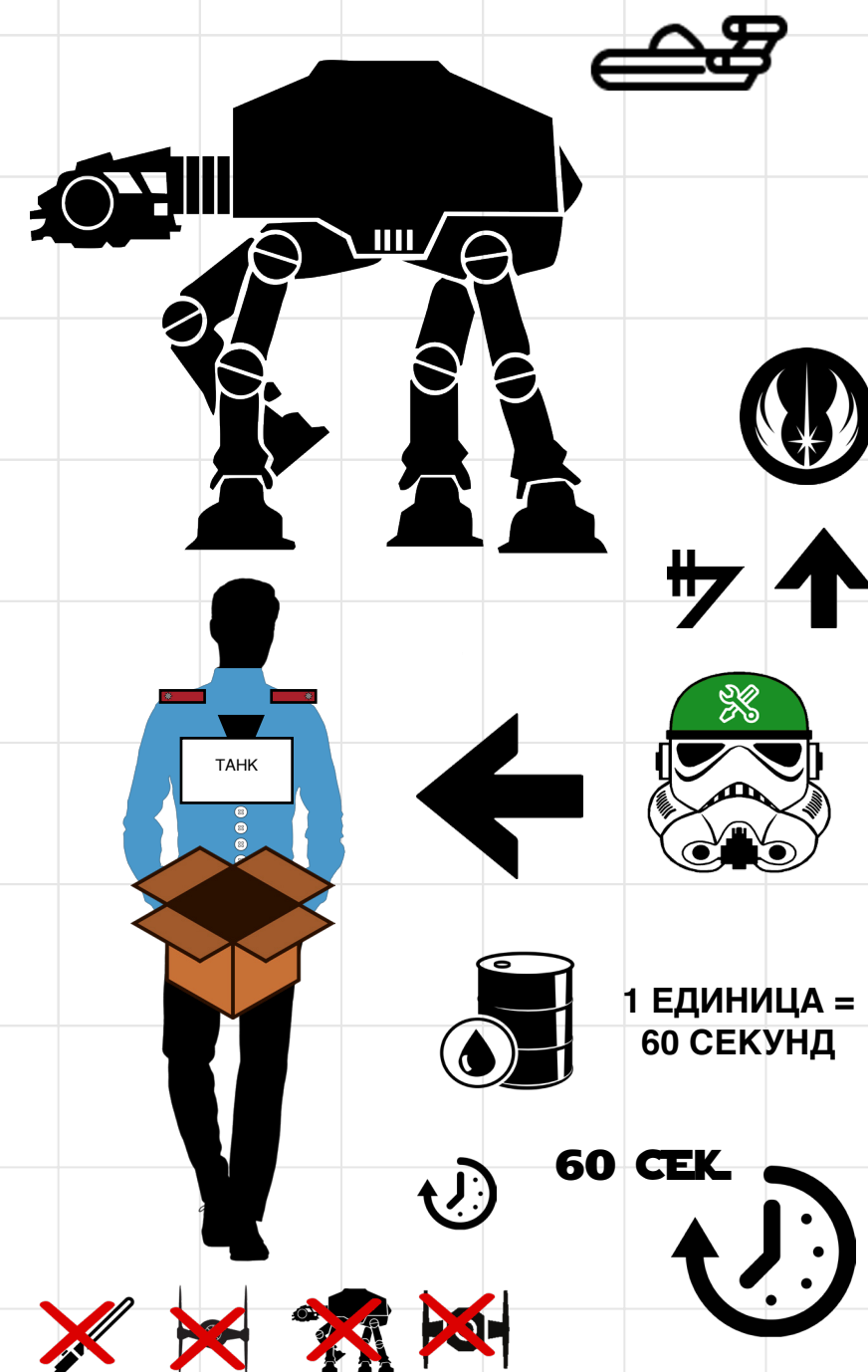


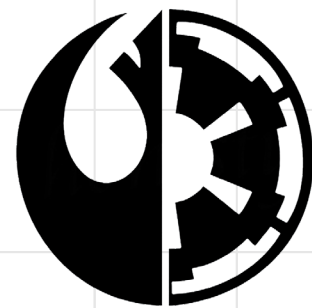
ТАНК

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК

Техническое средство, об желании активации которого игрок со специальностью «Механик» должен сообщить старшему наблюдателю на своем легионе, **заплатив соответствующее количество кредитов** – после этого в его распоряжении появляется представитель группы обеспечения игры с табличкой «Танк» на груди и ящиком в руках (двигатель). Механика действия танка **аналогична действию шагохода**.

Легион **не может иметь** одновременно более 1 шагохода/истребителя/танка/бомбардировщика, а также иметь одновременно активными его и джедая/ситха.

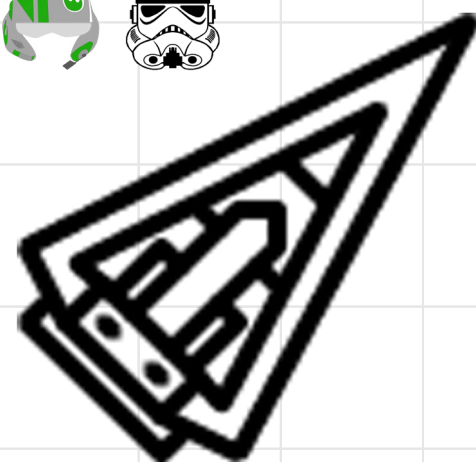




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

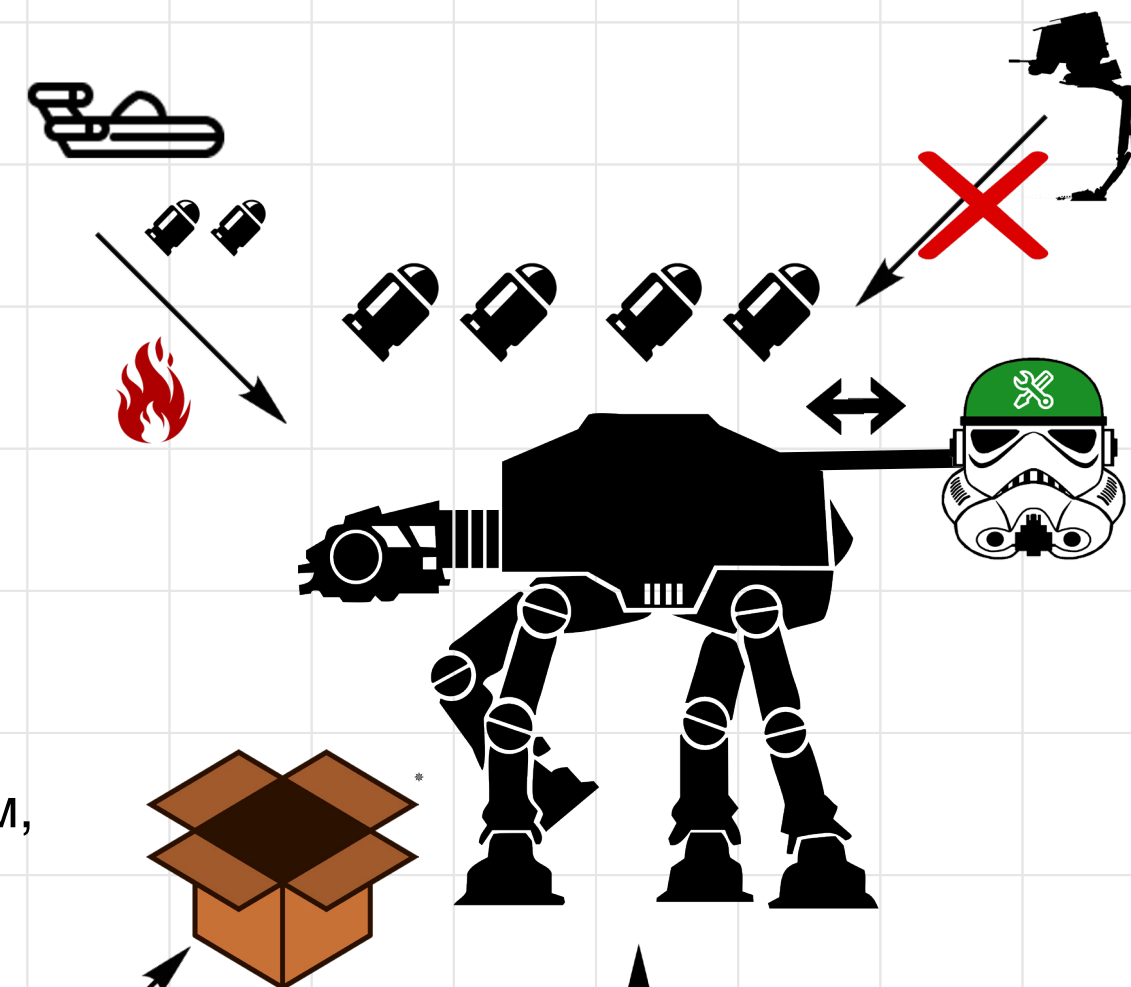
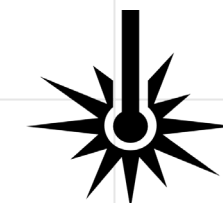
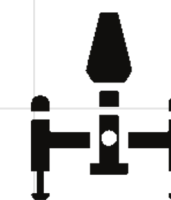
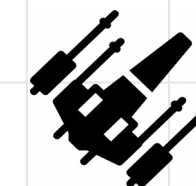
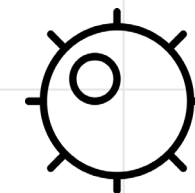
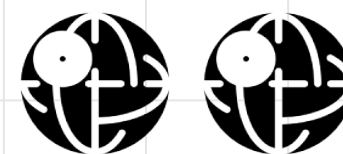


ТАНК

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК

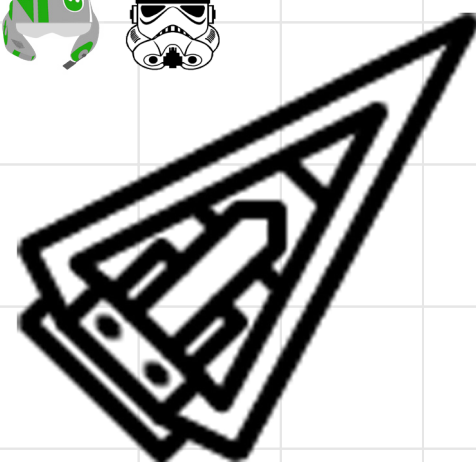
Танк может переносить 4 единицы ресурса «Снаряд»,
неуязвим для попадания шагохода,
выдерживает два попадания из танка противника.

Может быть уничтожен истребителем, бомбардировщиком,
миной, орбитальным обстрелом или двумя гранатами
при их попадании в двигатель
(граната должна остаться внутри).





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

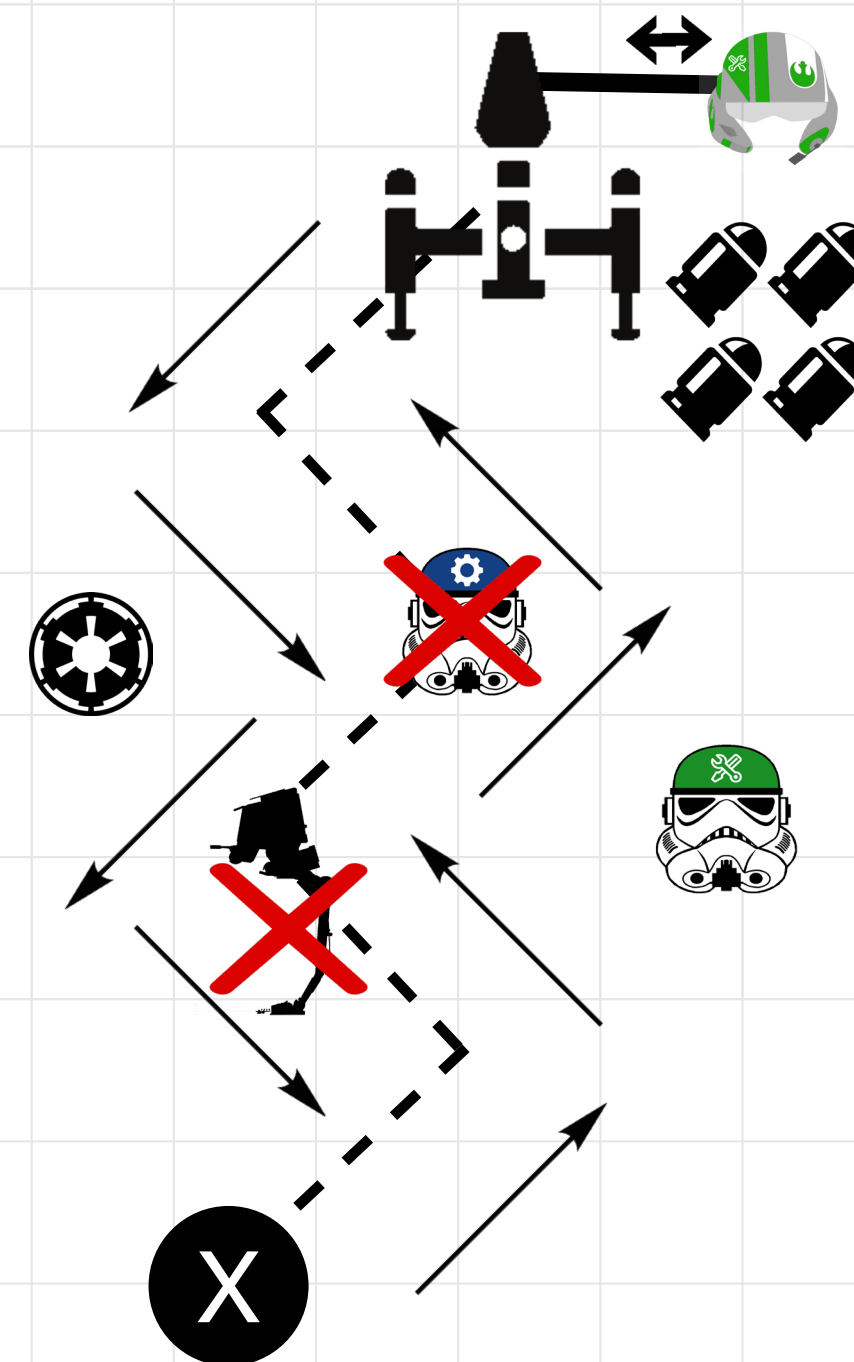


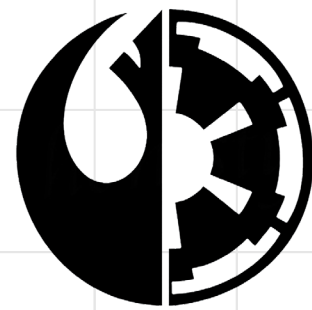
БОМБАРДИРОВЩИК

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: МЕХАНИК

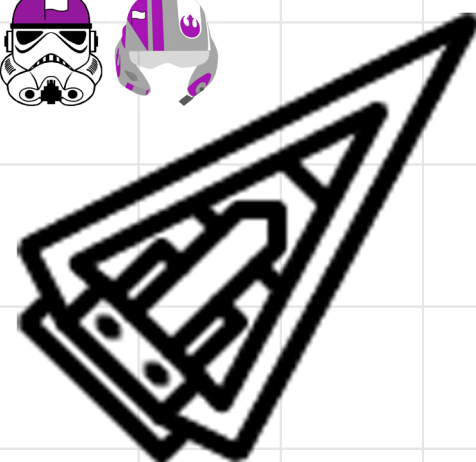
Техническое средство, об желании активации которого игрок со специальностью «Механик» должен сообщить старшему наблюдателю на своем легионе, заплатив соответствующее количество кредитов – после этого в его распоряжении появляется представитель группы обеспечения игры с табличкой «**Бомбардировщик**» на груди.

Механика действия бомбардировщика **аналогична действию истребителя**.
Бомбардировщик может переносить **4 единицы ресурса «Снаряд»**.





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



КОМАНДНЬТИ ПУНКТ

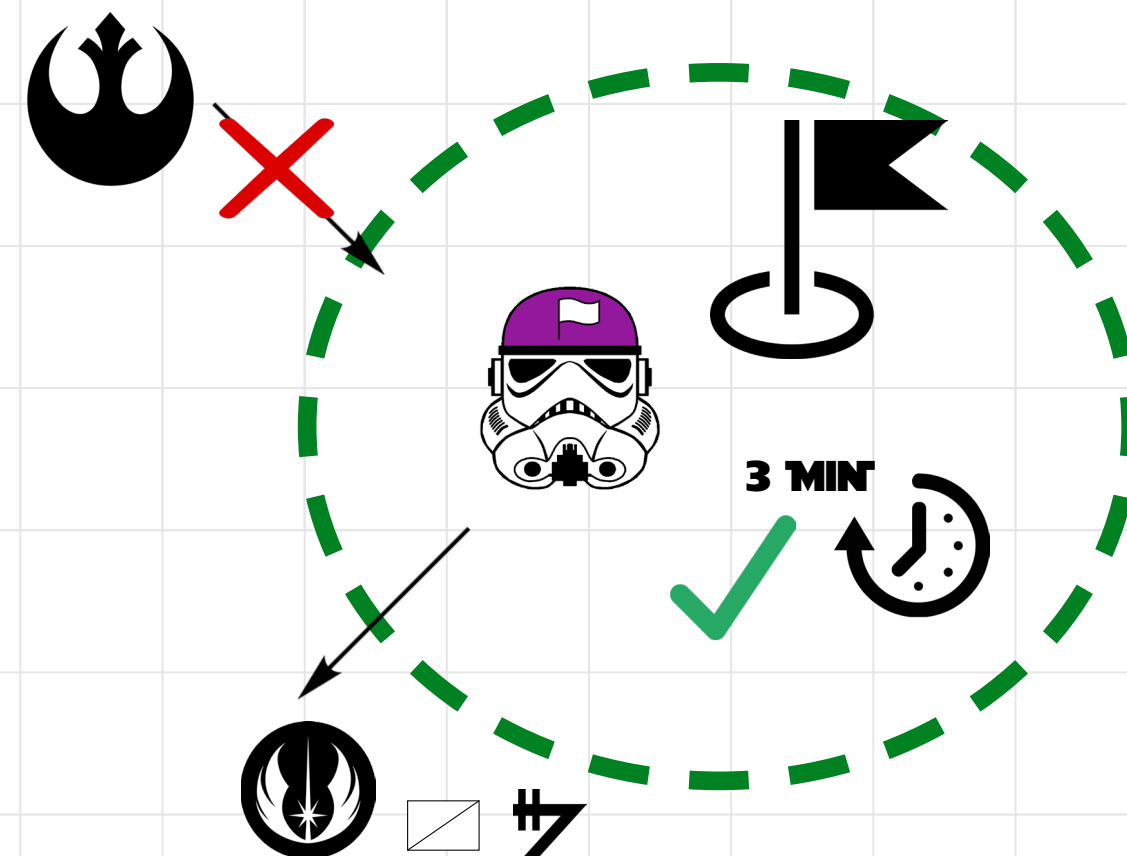
СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: КОММАНДО

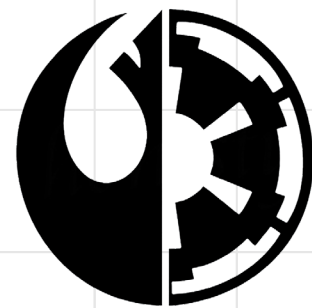
Круг на земле из зеленого маркера
диаметром **не менее 2 метров** и **не более 4 метров**,
внутри которого Коммандо может находиться
с флагом своего легиона.

В этот момент Коммандо **запрещено вести игру**
на обрыв, флаг удерживается **двумя руками.**

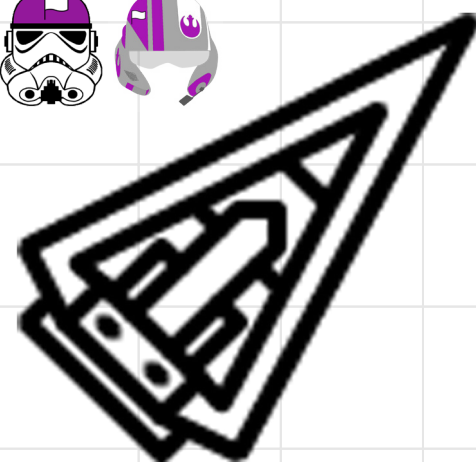
За нахождение в точке **в течение 3 минут**
без боевых действий игрок может получить
от Наблюдателя определенное количество
шевронов или кредитов на выбор (количество
устанавливается Приложением к правилам).

Одновременно коммандо может устанавливать
не более одного активного командного пункта.





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

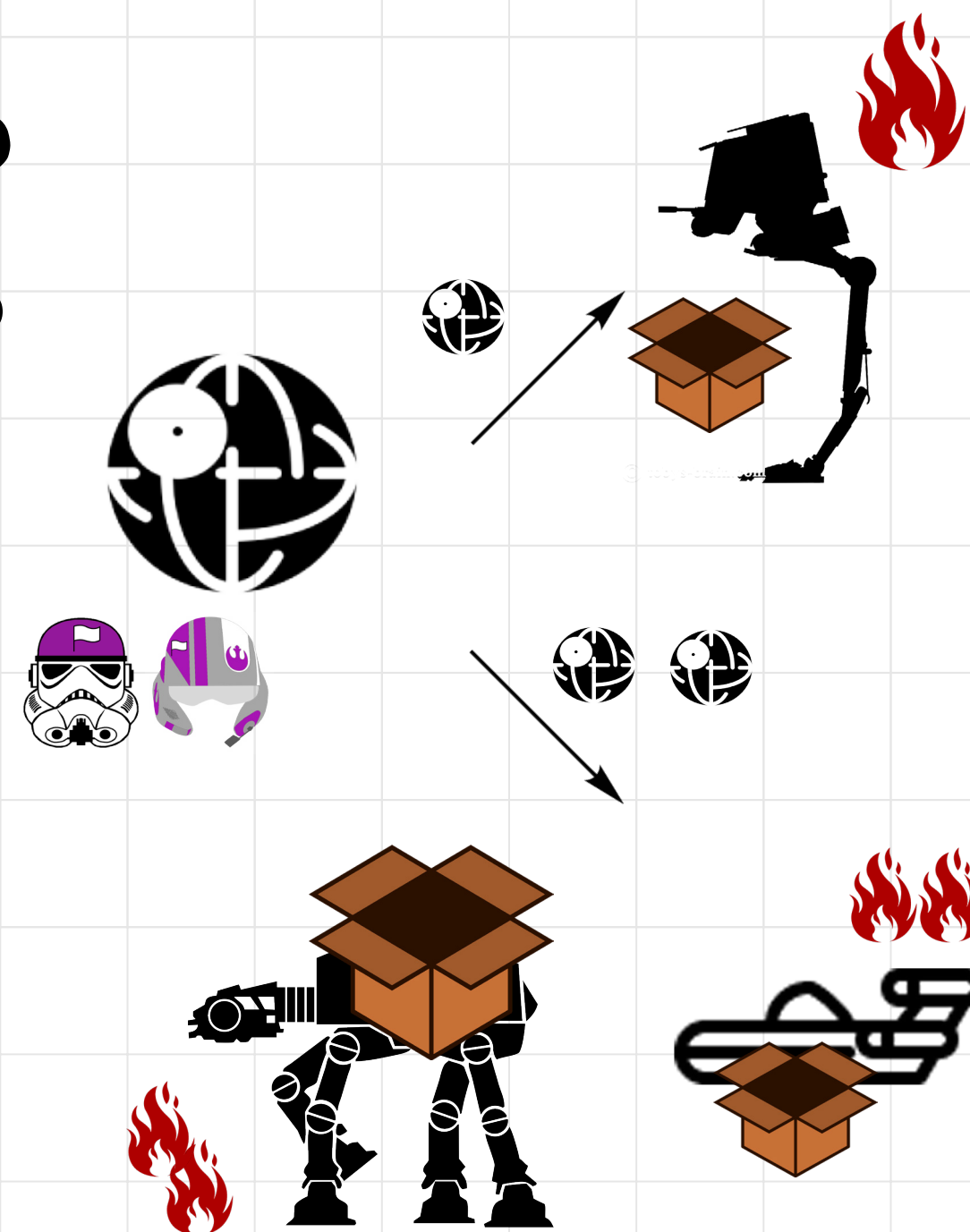


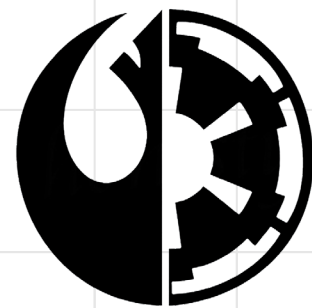
ДЕТОНАТОР

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: КОММАНДО

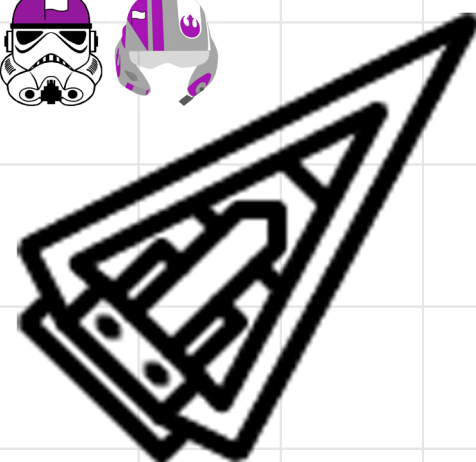
Бумажные шары, которые при попадании в двигатель специального технического средства «Танк» или «Шагоход» **дезактивируют** его и механика, который им управляет.

Запрещено намеренно отбивать летящие гранаты (квалифицируется как самообрыв). Подбирать использованные детонаторы с земли запрещено.





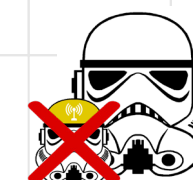
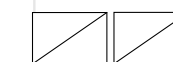
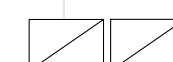
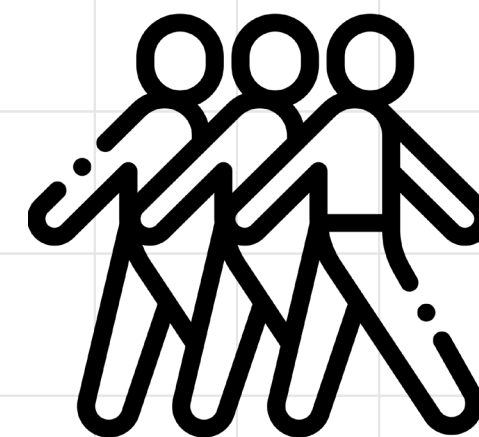
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



ШТУРМОВАЯ ГРУППА

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: КОММАНДО

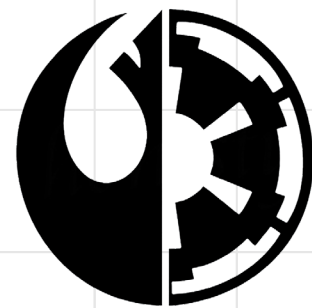
Группа из **3 человек** (+коммандо) с табличками «Штурм» на груди и **двумя** пришитыми шевронами. Для активации необходимо **представить группу** Старшему Наблюдателю на легионе и **заверить штурм** (заплатить определенное количество кредитов, установленное Приложением к правилам) – после заверения игроки **могут выходить в игровое пространство с 2 шевронами**. Во время нахождения в составе штурмовой группы легионеры **не могут использовать** активные способности своих специальностей. После дезактивации игроки обязаны снять таблички и имеют право пришиваться **только одним** шевроном.



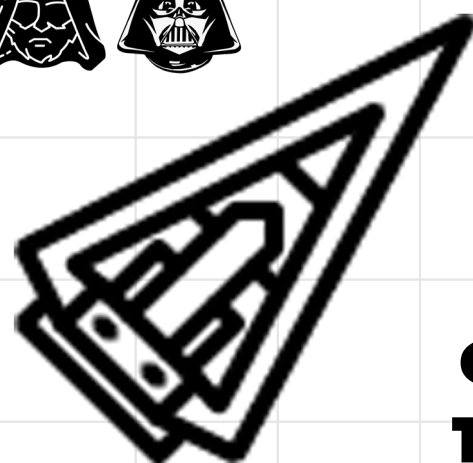
ШТУРМ

ШТУРМ

ШТУРМ



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**

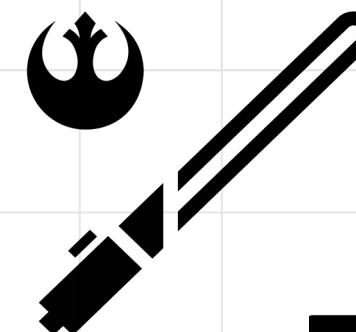
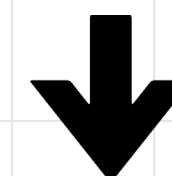
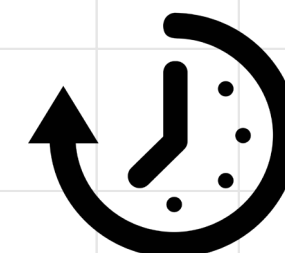
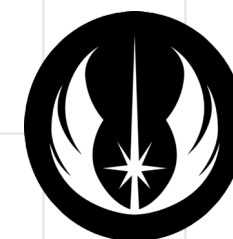
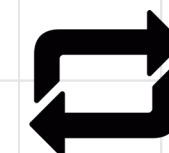


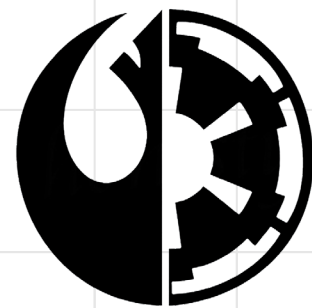
ДЖЕДАИ

**СПЕЦИАЛЬНОСТЬ:
ПАДАВАН / ИНКВИЗИТОР**

Техническое средство, об желании активации которого игрок со специальностью «Падаван» или «Инквизитор» должен сообщить Старшему Наблюдателю на своем легионе, заплатив соответствующее количество силы – после этого в его распоряжение на время переходит джедай или ситх – представитель группы обеспечения игры, вооружённый световым мечом.

У джедая (ситха) нет шеврона, его касание световым мечом любого противника приводит к дезактивации



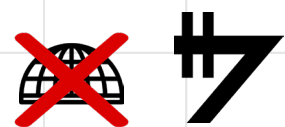


**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



ДЖЕДАИ

**СПЕЦИАЛЬНОСТЬ:
ПАДАВАН / ИНКВИЗИТОР**



Может заходить в зону действия лазерной турели,
не может проходить сквозь защитные поля,
переносить техсредства и кредиты,
оплачивать ресурсы.



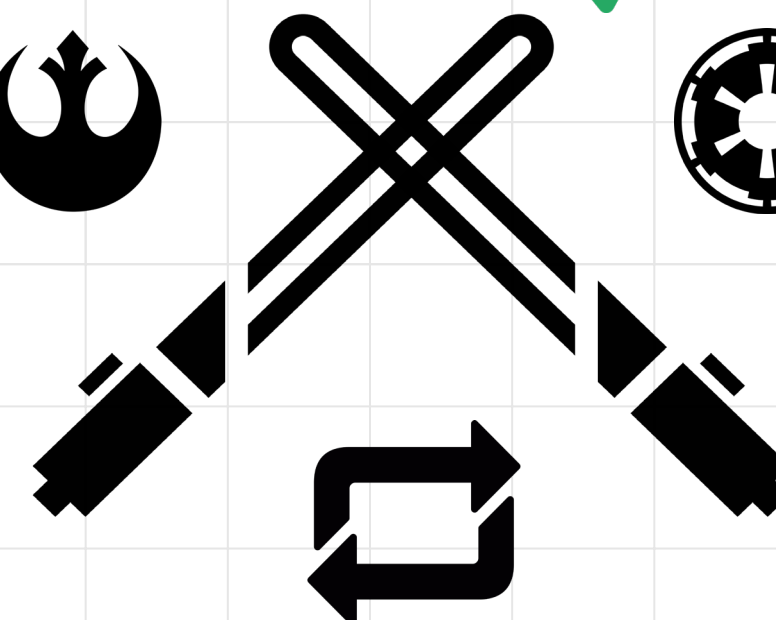
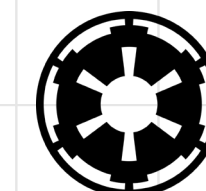
Может быть уничтожен миной, орбитальным обстрелом,
шагоходом/истребителем/танком/бомбардировщиком
(2 попадания)

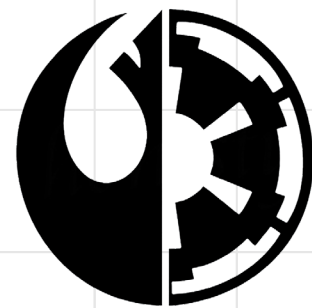
В случае, если в зоне боевых действий появляется джедай противника, автоматически вступает с ним в бой до конца времени активации одного из них. После окончания времени активации перестает вести боевые действия.

120 СЕКУНД



180 СЕКУНД





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**

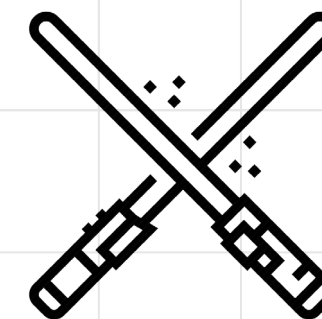
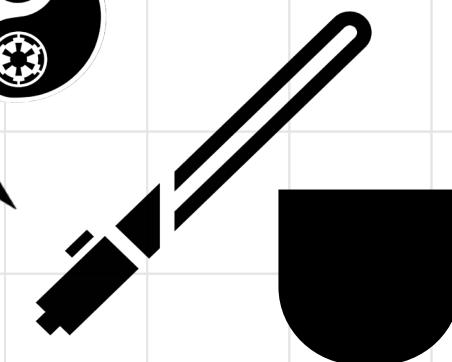
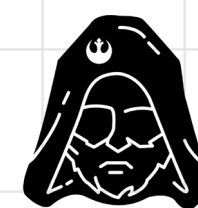


ДЖЕДАИ

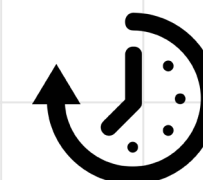
**СПЕЦИАЛЬНОСТЬ:
ПАДАВАН / ИНКВИЗИТОР**

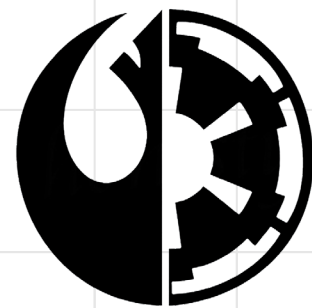
Пассивно защищает призвавшего его Падавана/Инквизитора, может выполнять его отдельные команды (удар по противнику, уничтожение или призыв техсредства, толчок (заставить выйти противника из занимаемой точки или техсредства) и т.д.). Использование каждой способности **требует определенное количество силы.**

Подчиняется приказам только своего падавана/инквизитора и Наблюдателям. Падаваном/инквизитором 3 уровня может быть активирован «**Боевой режим джедая**» – джедай в этот момент неуязвим, деактивирует живую силу противника в зоне видимости, не может быть уничтожен ничем, кроме технических средств и другого Джедая.

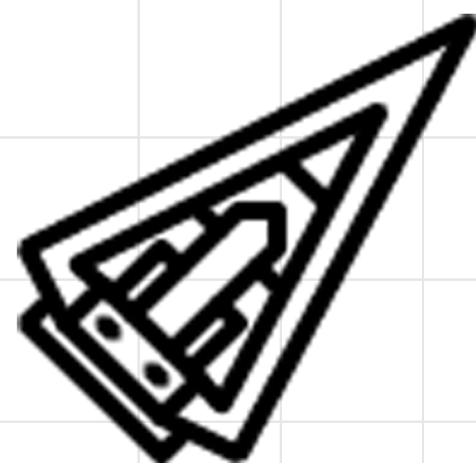


30 СЕК

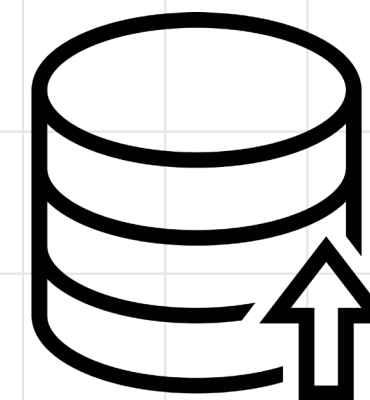




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**

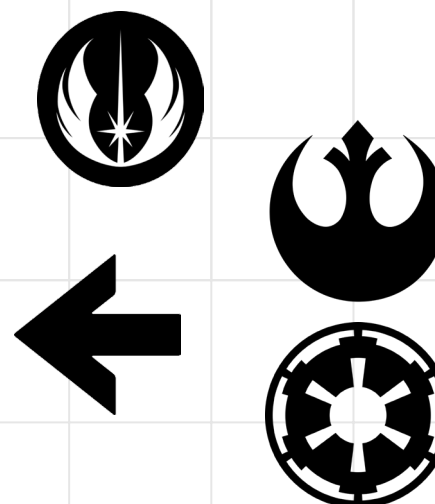
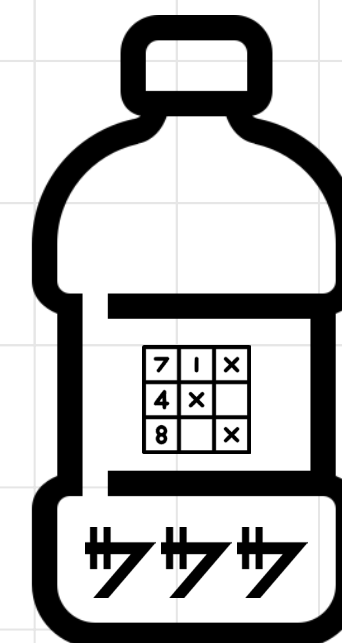


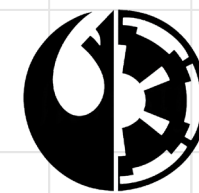
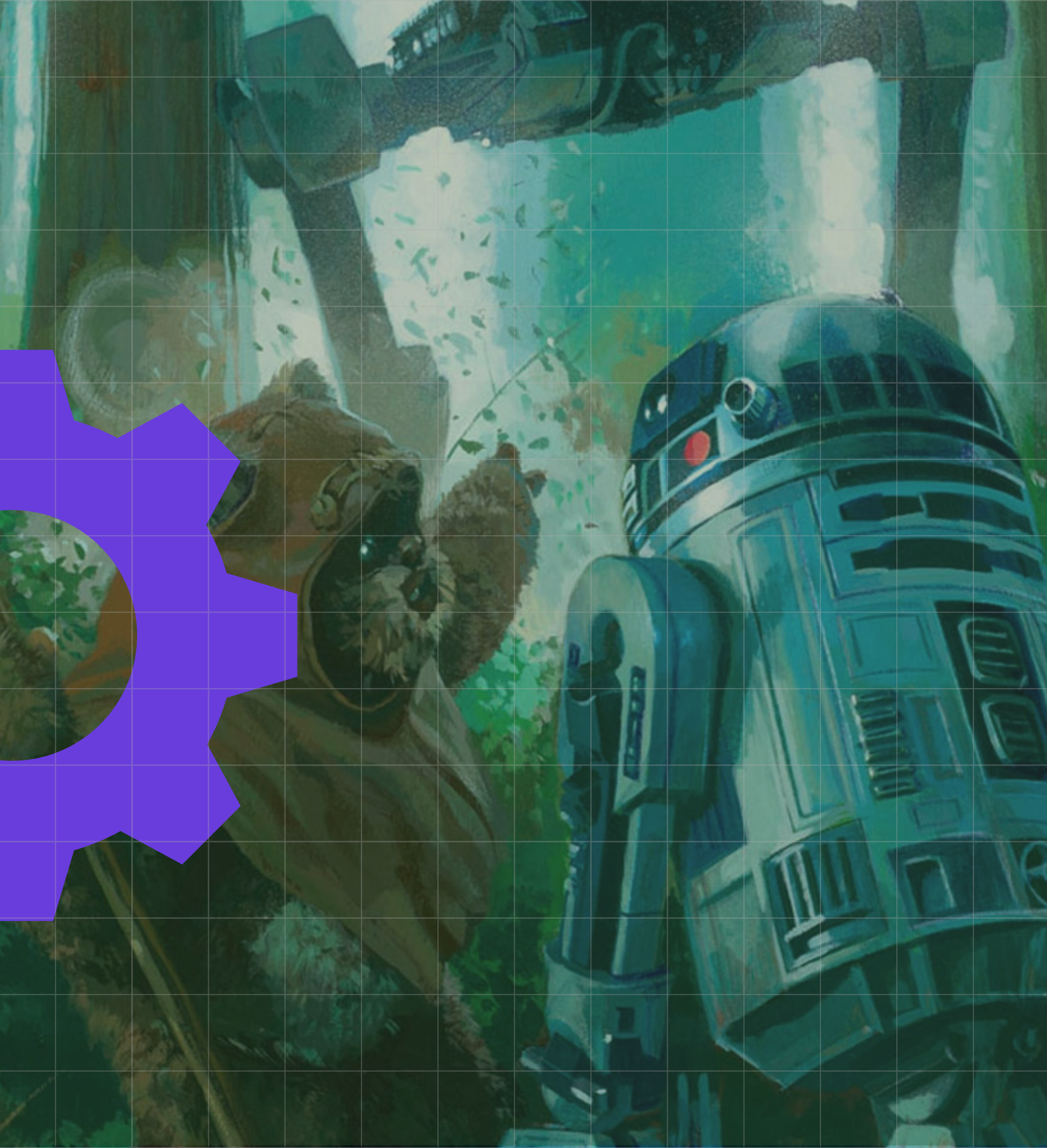
ТЕХСРЕДСТВА: ХРАНИЛИЩЕ КРЕДИТОВ



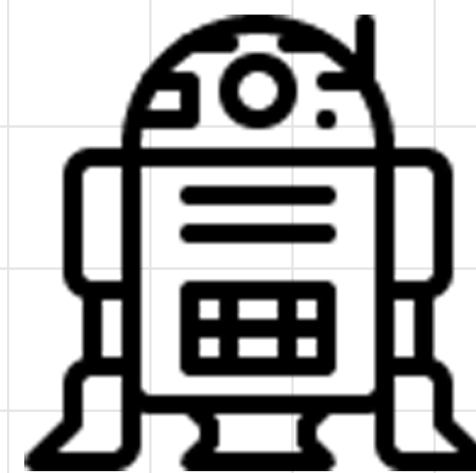
Пластиковая бутылка (5 л и более) с соответствующим **знаком и кодовым замком** (квадрат Судоку); внутри бутылки находятся **кредиты**. Запрещено переносить хранилище, открывать его самостоятельно, взаимодействовать с ним всем, кроме специальности «Связист».

Для использования связист должен **разгадать** размещенный на бутылке шифр судоку, **внести соответствующие цифры** в квадраты, после чего обратиться к Наблюдателю с просьбой открыть хранилище.





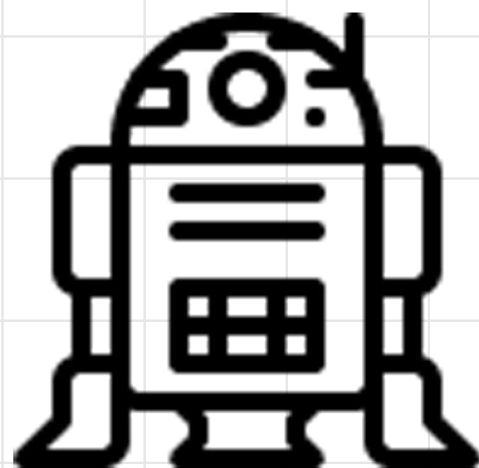
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



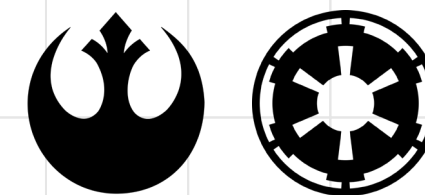
**ПОДСЧЕТ
ОЧКОВ**



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

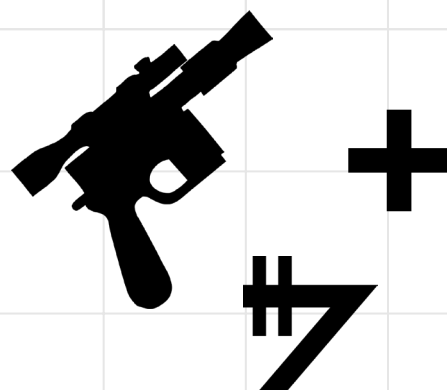


ПОДЧЕТ ОЧКОВ



Итоговая победа в игре определяется на основе очков, полученных за боевые миссии, миссии поддержки, агитационные миссии, выполнение творческих дел и иные задачи, определенные Легионом Наблюдателей минус штрафные очки. Побеждают оба легиона фракции (Империя или Альянс Повстанцев).

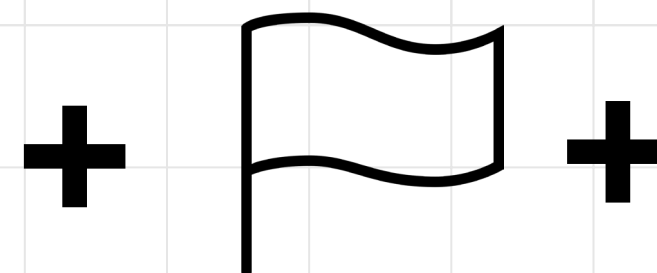
**БОЕВЫЕ
МИССИИ**



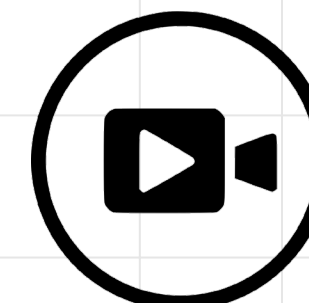
**МИССИИ
ПОДДЕРЖКИ**



АГИТАЦИЯ

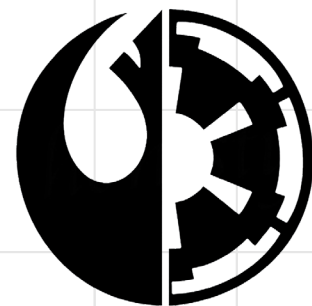


**ТВОРЧЕСКОЕ
ДЕЛО**

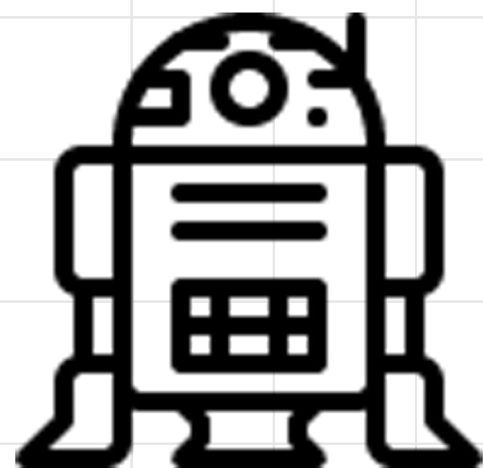


**ИГРА
НА КАРТЕ**

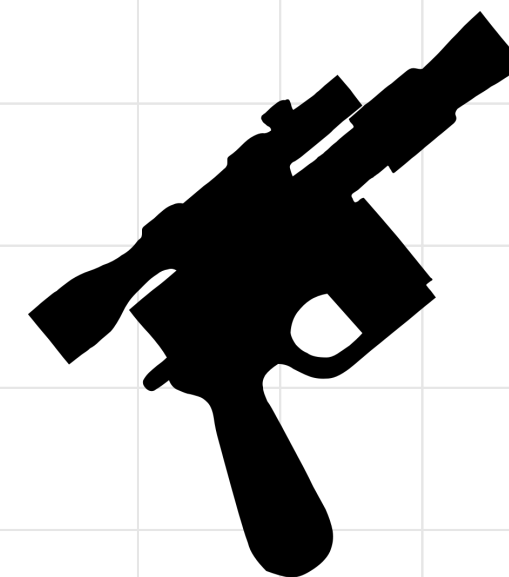




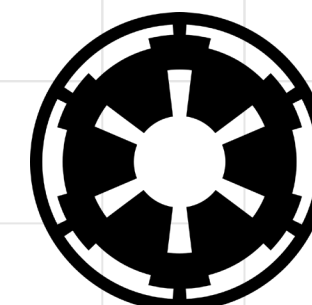
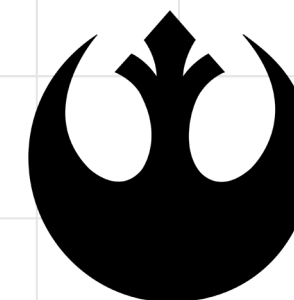
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

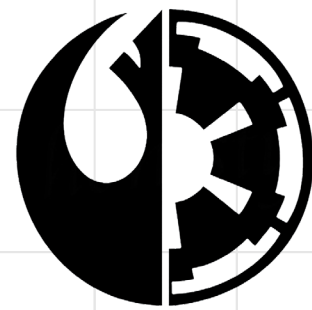


ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: БОЕВЫЕ МИССИИ

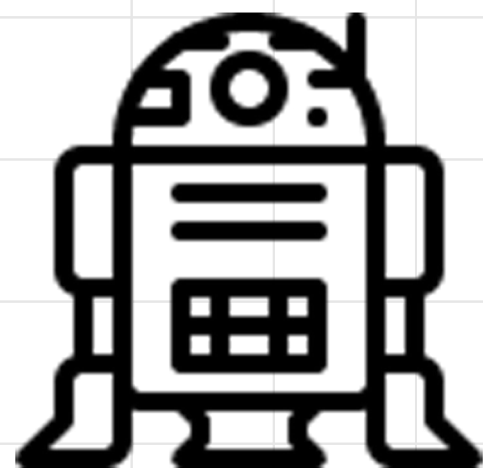


ЛЕГИОН	АЛЬФА	БЕТТА	ГАММА	ДЕЛЬТА
КОНТРОЛЬ ТОЧЕК	3 (из 10)	4 (из 10)	7 (из 10)	6 (из 10)
В ИТОГЕ (СОВМЕСТНО):	7	7	13	13
ОЧКИ ЗА ПЕРИОД	35		65	



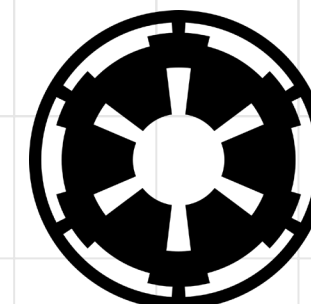
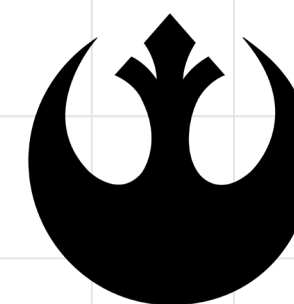
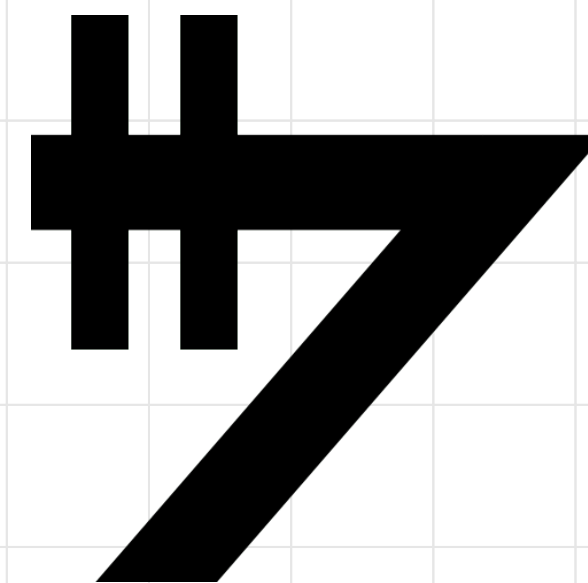


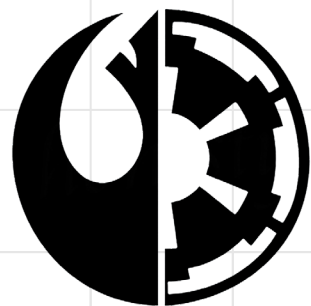
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



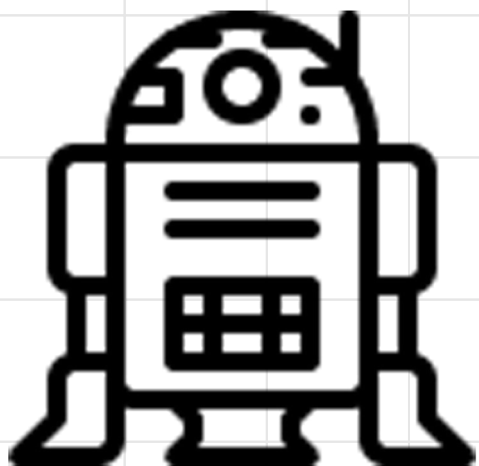
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: РЕСУРСЫ И КРЕДИТЫ

После проведения игры на местности наблюдатели фиксируют количество заработанных и потраченных кредитов за период – после этого из количества заработанных вычитается количество потраченных, итоговое количество разницы суммируется у союзных легионов. Очки за кредиты начисляются на основе отношения средних фракций противников в пропорции – период для этого критерия весит по умолчанию 100 очков, фракция получает очки в отношении с очками противника, например:



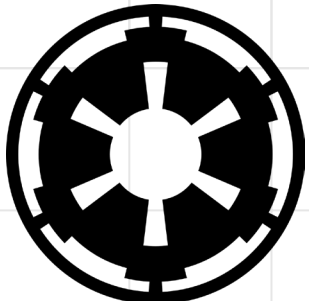
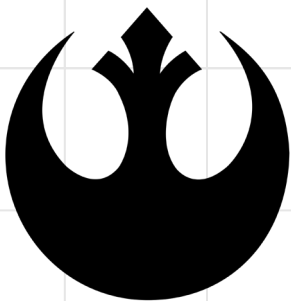
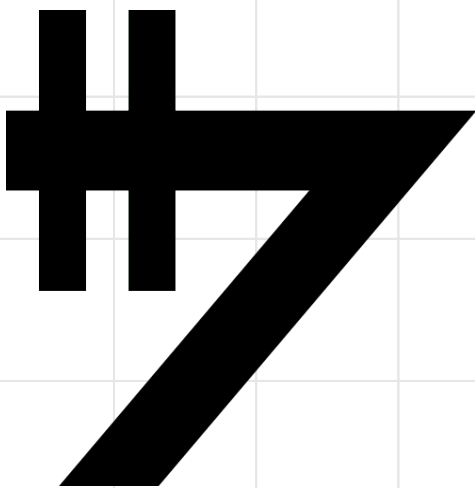


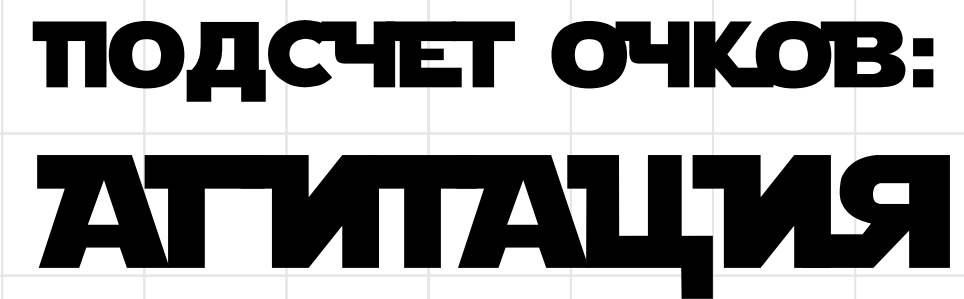
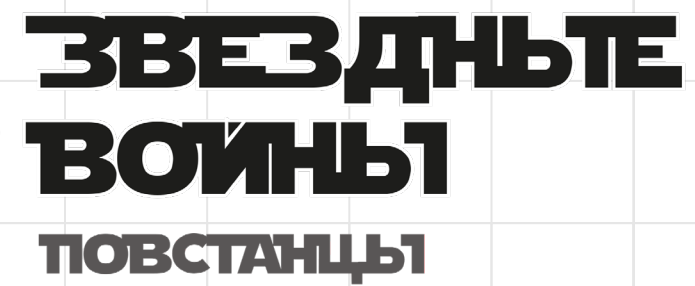
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



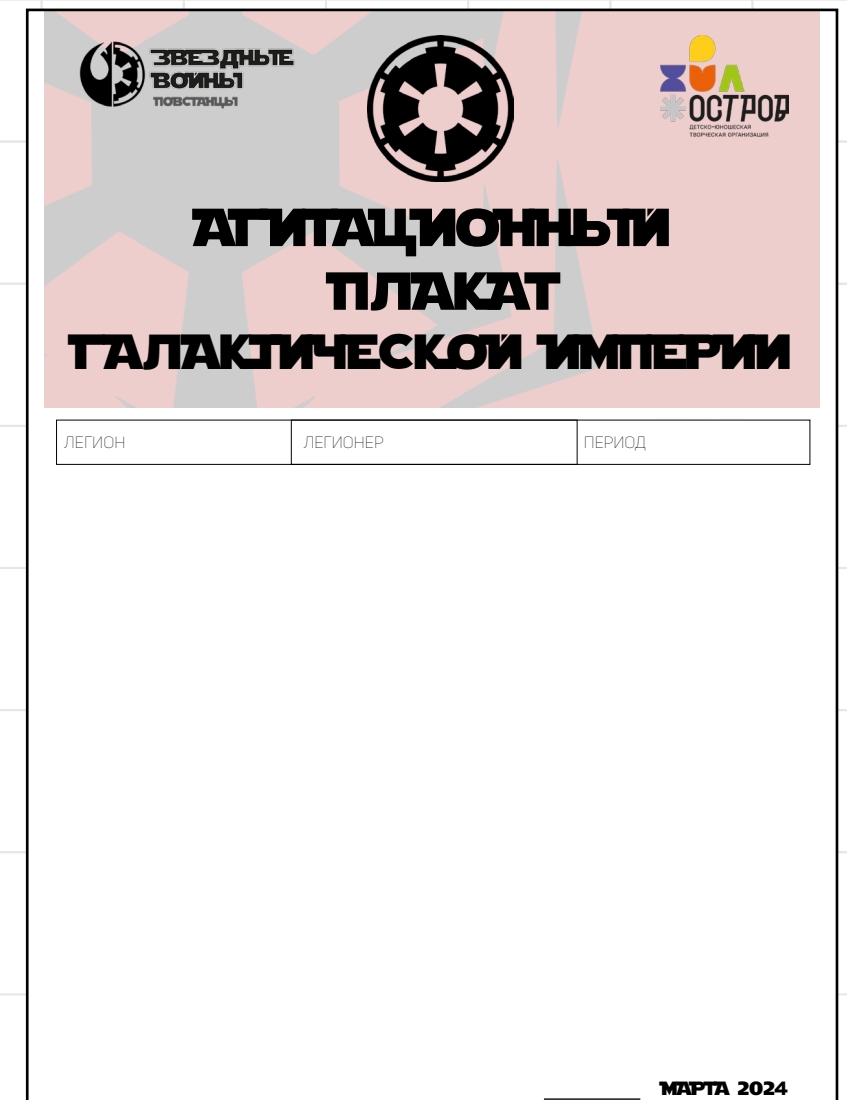
**ПОДСЧЕТ ОЧКОВ:
РЕСУРСЫ
И КРЕДИТЫ**

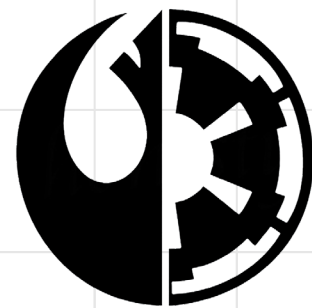
ЛЕГИОН	АЛЬФА	БЕТТА	ГАММА	ДЕЛЬТА
ЗАРАБОТАНО	200	150	100	50
ПОТРАЧЕНО	50	100	80	10
СРЕДНЕЕ	150	50	20	40
СРЕДНЕЕ (ФРАКЦИЯ)	200	200	60	60
ОЧКИ ЗА ПЕРИОД (округление математическое)	77		23	



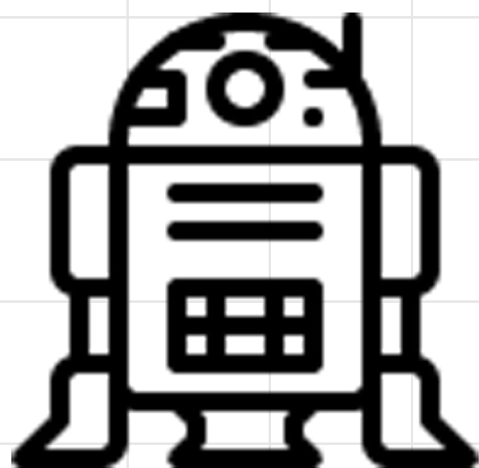


Во время выполнения агитационных миссий каждый легионер звена поддержки (включая командера звена) готовит творческий отчет по итогам миссии, на котором может изобразить ключевые визуальные атрибуты своей фракции, рассказать о ее успехах и преимуществах, включить призыв и раскрыть атмосферу игрового мира, ориентируясь на образцы агитационных плакатов из вселенной «Звездных войн», а также добавляя свои творческие решения.





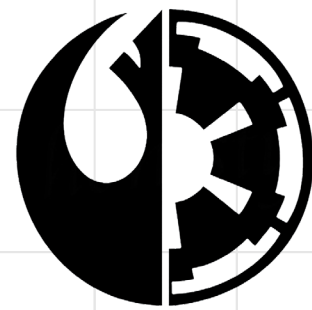
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



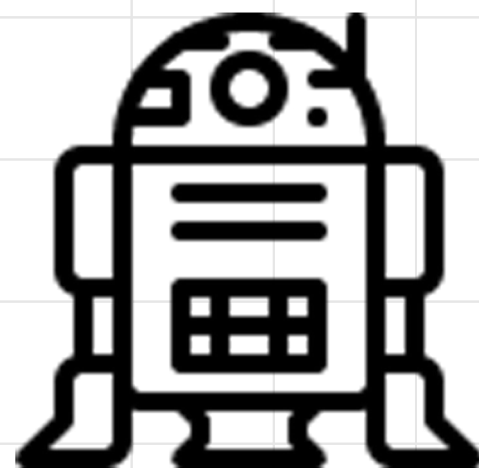
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: **АГИТАЦИЯ**

На период агитационных миссий каждый легион конкурирует против одного из легионов противника за присоединение одной из сомневающихся планет к их фракции (Империи или Альянсу Повстанцев). После сдачи отчетов через меддроидов/медклонов Легион Наблюдателей оценивает каждый отчет согласно критериям.

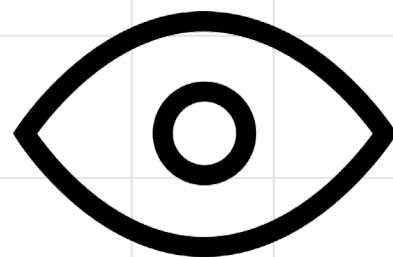
  		
АГИТАЦИОННЫЙ ПЛАКАТ АЛЪЯНСА ПОВСТАНЦЕВ		
ЛЕГИОН	ЛЕГИОНЕР	ПЕРИОД
МАРТА 2024		



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



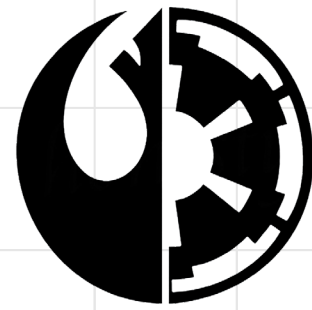
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: АГИТАЦИЯ



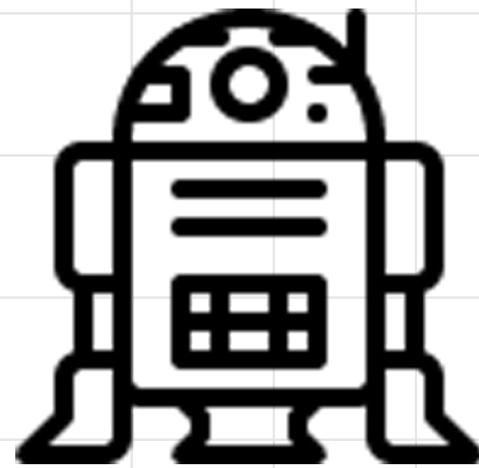
Визуальная привлекательность (макс 3 балла) – плакат ярко и красиво оформлен, логично структурирован, присутствуют правдоподобные иллюстрации и интересные графические решения;



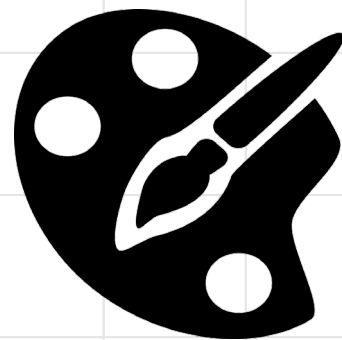
Содержание (макс 4 балла) – в плакате присутствует содержательная и разнообразная информация о фракции и ее успехах, игровом мире и его истории;



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



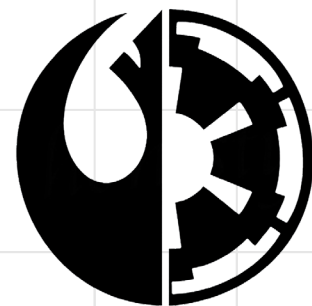
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: **АГИТАЦИЯ**



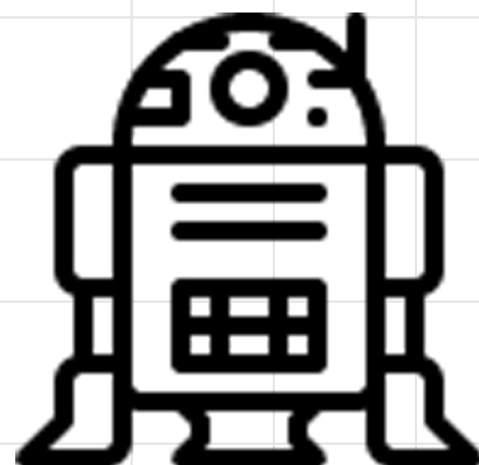
Творческий подход (макс 2 балла) – автор продемонстрировал нестандартные творческие решения при реализации отчета, проявил собственные таланты (стихи, рисунки, юмор, ребусы, кроссворды и т.д.), что выгодно выделяет плакат среди остальных;



Аутентичность (макс 1 балл) – плакат, его форма и содержание соответствуют атмосфере Звездных войн и Гражданской войне в Галактике, опираются на игровой мир, стилизованы под ролевой отыгрыш

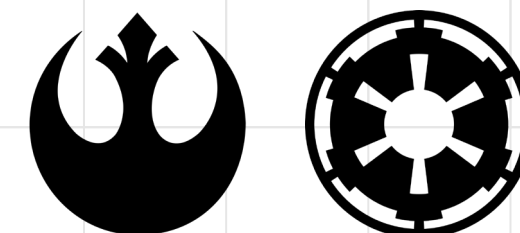
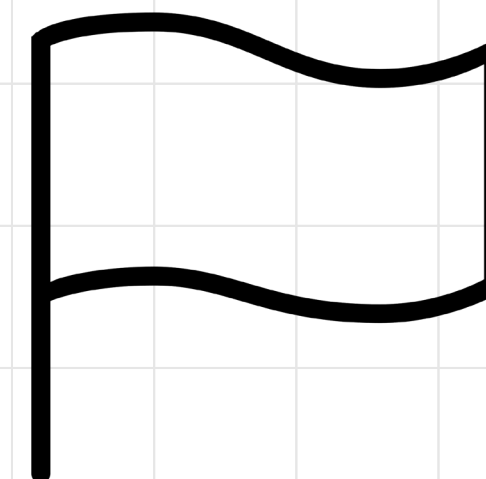


**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ



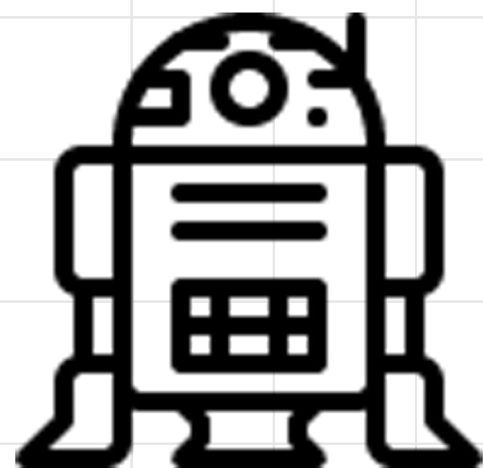
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: АГИТАЦИЯ

Легионер	Альфа-4	Альфа-5	Альфа-6	Альфа-7	Альфа-8	Альфа-9	Альфа-10	Альфа-11	Альфа-12	Альфа-13
Очки за отчет	2	8	3	10	5	5	7	1	1	4
Сумма по отчетам	46									
Очки за период	23									





**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



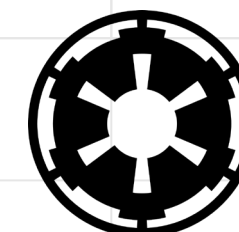
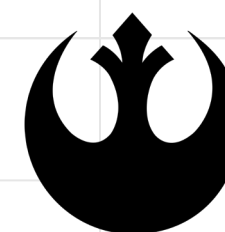
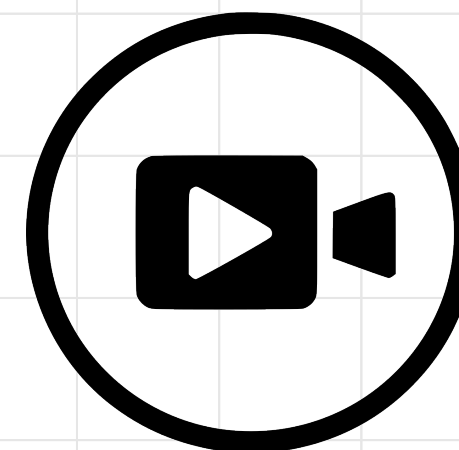
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО

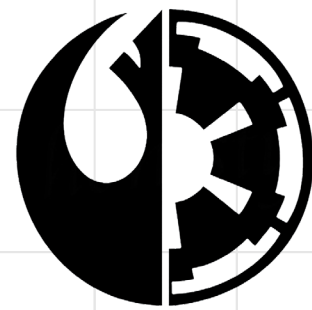
Творческое дело, подготовленное Легионом, оценивается группой Наблюдателей, назначаемой соответствующим распоряжением Коммандера Легиона Наблюдателей.

Максимальный вес творческого дела – 100 очков.

Очки, получаемые за творческое дело, распределяются по местам, определяемым Наблюдателями:

- 1 место – 100 очков;**
- 2 место – 75 очков;**
- 3 место – 50 очков;**
- 4 место – 25 очков**

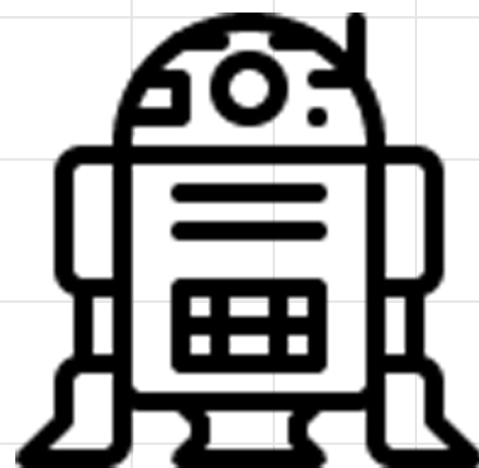




**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

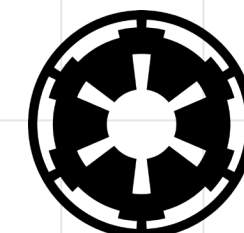
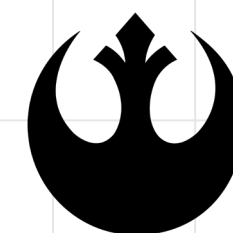


ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ
ТВОРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ



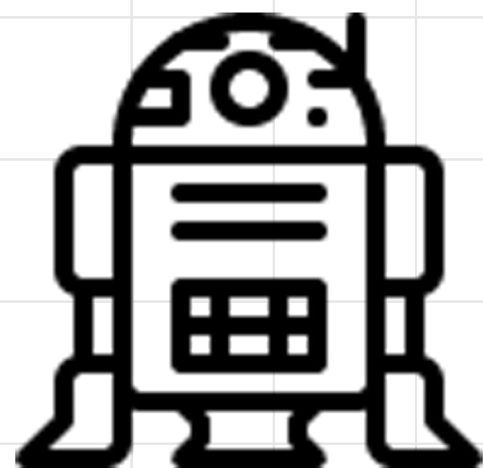
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: ПЛАНЕТАРНЫЕ БОНУСЫ

Отдельные планеты, контролируемые фракциями, могут давать планетарные бонусы как в виде очков (добавляются к общему зачету), так и в виде отдельных преимуществ, которые разово или постоянно могут использоваться на боевых миссиях (запрет на использование противником определенных специальностей или техсредств, удвоение цены на покупку техсредств и т.д.). Возможность использования того или иного планетарного бонуса зависит от размещенной на планете инфраструктуры (построек), которые возводятся боевым звеном легиона в ходе отдельной игры на карте.

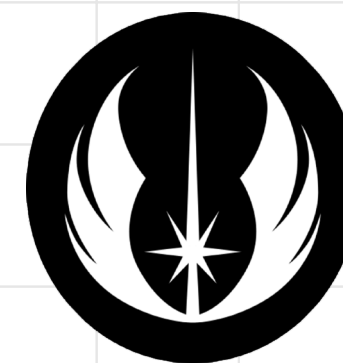




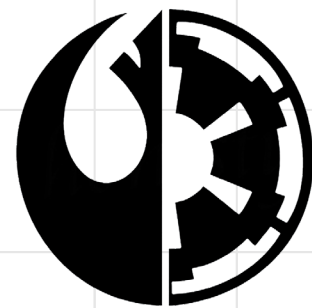
**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ
ПОВСТАНЦЫ**



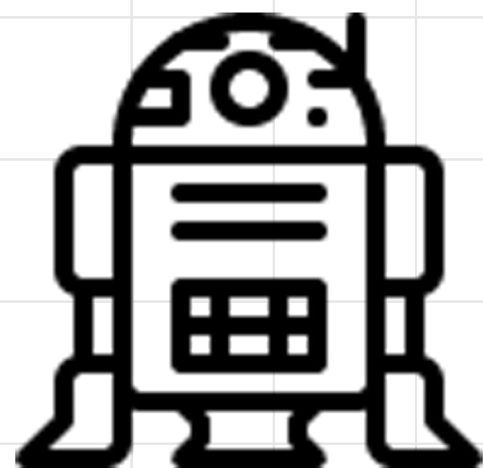
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: ШТРАФЫ



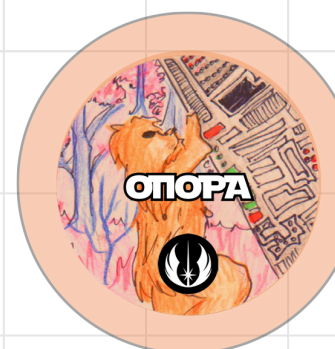
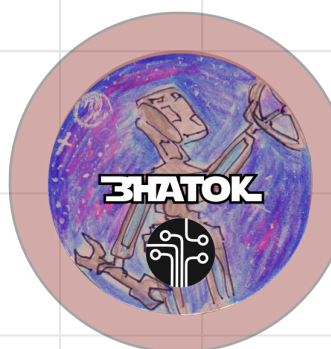
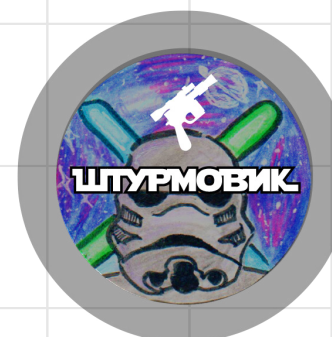
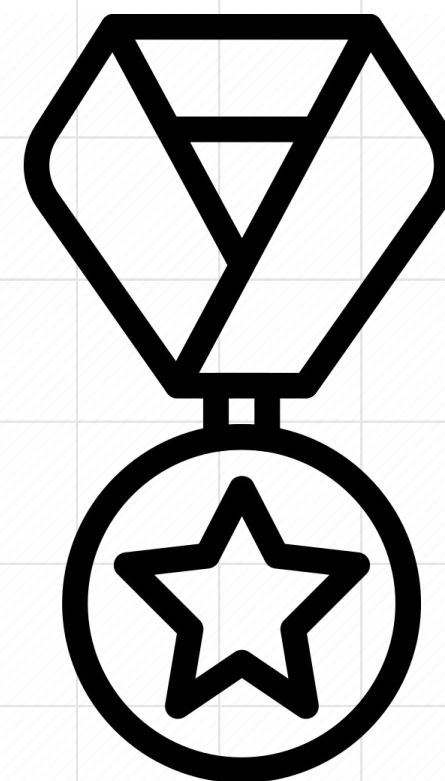
- Нарушение формы одежды (1 очко за единицу нарушения)
- Грубая игра (10 очков)
- Превышение полномочий (5 очков)
- Неподчинение приказу (10 очков)
- Действие, не регламентированное миссией (10 очков)
- Грязь в штабе (1 очко за единицу нарушения)
- Потеря документации (5 очков за каждый документ)
- Нарушение режимных моментов, опоздания (5 очков за единицу нарушения)
- Нецензурные выражения или оскорбления (20 очков)
- Курение или употребление спиртного (150 очков)



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОИНЫ**
ПОВСТАНЦЫ

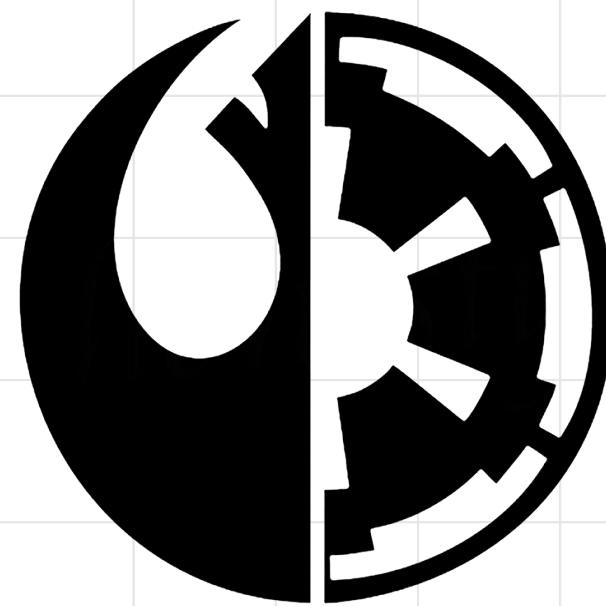


**ПОДСЧЕТ ОЧКОВ:
НАГРАДЫ**





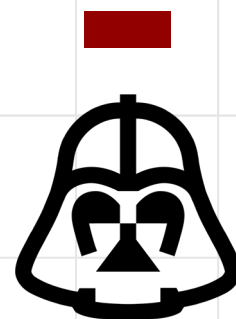
ПРАВИЛА ИГРЫ



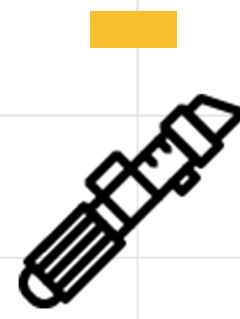
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ ПОВСТАНЦЫ



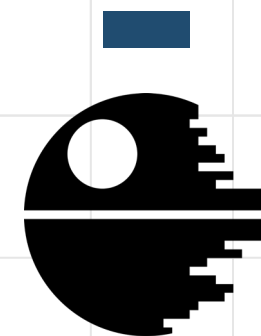
ОБЩЕЕ



СТРУКТУРА



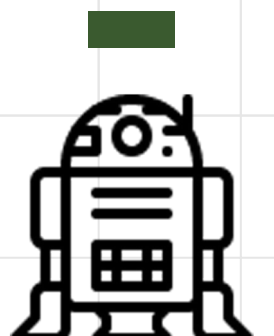
БОИ



СПЕЦИАЛЬНОСТИ



ТЕХСРЕДСТВА



ОЧКИ