

STAR WARS.

IMPERIUM ATAKUJE!



BLIŹNIACZE CIENIE
PODRĘCZNIK ZASAD

LISTA ELEMENTÓW



10 plastikowych figurek
(2 bohaterów, 4 Ciężkozbrojnych
szturmowców, 4 Jeźdźców Tusken)



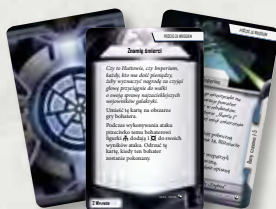
12 kafelków planszy



2 arkusze bohaterów



11 kart rozstawienia
(3 talie)



6 kart agent



4 karty misji pobocznych



6 kart przedmiotów
(3 talie po 2 karty)



18 kart klas bohaterów
(2 talie po 9 kart)



9 kart klasy Imperium



5 kart nagród



2 karty
zaopatrzenia



3 karty
dowodzenia



4 karty stanu



5 żetonów
stanu



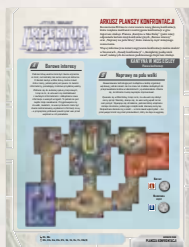
8 żetonów
urządzeń



10 żetonów obrażeń
(6 o wartości „1”
i 4 o wartości „5”)



6 żetonów
zmęczenia



1 arkusz planszy konfrontacji



2 karty misji
konfrontacyjnych



4 żetony sojuszników
i przeciwników



8 żetonów identyfikacyjnych
z 24 naklejkami
identyfikacyjnymi

ZAWARTOŚĆ ROZSZERZENIA

Rozszerzenie *Bliźniacze cienie* zawiera szereg nowych elementów wzbogacających każdy aspekt gry *Imperium Atakuje*. W pudełku znajdują się nowi bohaterowie, klasy, przedmioty, figurki i wiele innych komponentów, z których każdy uczyni kampanie oraz konfrontacje jeszcze bardziej emocjonującymi. Dodatkowo niniejsze rozszerzenie zawiera sześć nowych misji pobocznych, które można włączyć do dowolnej pełnej kampanii lub rozegrać kolejno w ramach mini-kampanii *Bliźniacze cienie*.

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

Jeśli gracze nie znają *Imperium Atakuje*, powinni sięgnąć po broszurę „Zasady wprowadzające” z zestawu podstawowego. Znajduje się w niej misja szkoleniowa oraz wszelkie informacje potrzebne do rozpoczęcia przygód obejmujących zarówno *Bliźniacze cienie*, jak i *Imperium Atakuje*.

PRZYGOTOWANIE ROZSZERZENIA

Każde rozszerzenie do gry *Imperium Atakuje* stworzono w taki sposób, aby można je było bezproblemowo włączyć do kolekcji gracza. Przed skorzystaniem po raz pierwszy z tego rozszerzenia należy ostrożnie wypchnąć wszystkie żetony oraz kafelki planszy z kartonowych ramek. Następnie należy wykonać następujące kroki:

- Karty agend, dowodzenia, misji pobocznych oraz misji konfrontacyjnych należy dodać do odpowiednich pul. Gracze mogą wybierać te karty, tworząc swoje talie podczas rozgrywania kampanii lub konfrontacji.
- Karty stanu, klas, rozstawienia, przedmiotów, nagród oraz zaopatrzenia należy dodać do odpowiednich pul.
- Arkusze bohaterów, plastikowe figurki, żetony oraz kafelki planszy z niniejszego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich pul.

Gracze powinni zakończyć wszystkie aktywne kampanie przed włączeniem elementów gry z *Bliźniaczych cieni* do posiadanego zestawu podstawowego.

Uwaga: W kampanii gracze są ograniczeni liczbą figurek zawartych w tym rozszerzeniu. Przykładowo, gracz *Imperium* jest ograniczony do dwóch szeregowych i dwóch elitarnych Jeźdźców Tusken, nawet jeśli posiada kilka egzemplarzy tego rozszerzenia.

SYMBOL ROZSZERZENIA

Wszystkie karty, arkusze oraz kafelki planszy znajdujące się w niniejszym rozszerzeniu oznaczono symbolem rozszerzenia *Bliźniacze cienie*, aby odróżnić te elementy gry od elementów z zestawu podstawowego i innych rozszerzeń.



MISJE

W *Bliźniaczych cieniach* pojawia się sześć nowych misji do kampanii oraz dwie nowe misje konfrontacyjne do gry *Imperium Atakuje*.

MISJE DO KAMPAII

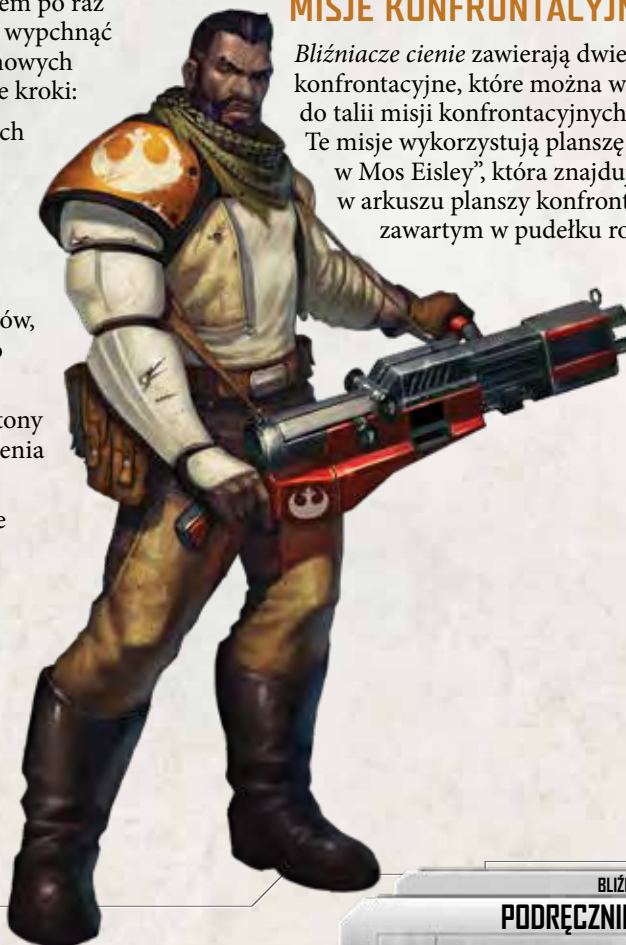
Z nowych misji do kampanii można skorzystać na dwa sposoby:

- Każda misja odpowiada karcie misji pobocznej lub karcie agendy i może zostać włączona do pełnej kampanii.
- Misje można rozegrać w określonej kolejności – w ten sposób tworzą mini-kampanię *Bliźniacze cienie* (patrz „Mini-kampania” na stronie 6).

MISJE KONFRONTACYJNE

Bliźniacze cienie zawierają dwie nowe misje konfrontacyjne, które można wtasować do talii misji konfrontacyjnych gracza.

Te misje wykorzystują planszę „Kantyna w Mos Eisley”, która znajduje się w arkuszu planszy konfrontacji zawartym w pudełku rozszerzenia.



ZASADY ROZSZERZENIA

Poniższe rozdziały opisują nowe zasady pojawiające się na elementach gry z rozszerzenia *Bliźniacze cienie*.

OGRANICZENIA KART ROZSTAWIENIA

Część kart rozstawienia może być wykorzystywana wyłącznie w jednym stylu rozgrywki *Imperium Atakuje*. Karta rozstawienia oznaczona symbolem rozstawienia w kampanii może być wykorzystywana tylko w kampaniach, natomiast karta rozstawienia oznaczona symbolem rozstawienia w konfrontacji może być wykorzystywana tylko w konfrontacjach.

■ R2-D2 
ODDANY ASTROMECH

Symbol
rozstawienia
w kampanii

■ R2-D2 
ODDANY ASTROMECH

Symbol
rozstawienia
w konfrontacji

TYPY KAFELKÓW

Każdy kafelek planszy w grze *Imperium Atakuje* należy do co najmniej jednego **TYPU KAFELKA** odpowiadającego środowisku, jakie reprezentuje. Z typami kafelków nie są bezpośrednio związane żadne efekty w grze, ale mogą się do nich odnosić inne elementy gry.

Najważniejsze rozróżnienie pomiędzy typami kafelków istnieje pomiędzy kafelkami wnętrza i pleneru (patrz „Pola wnętrza” na stronie 14 „Kompletnego podręcznika zasad” z zestawu podstawowego). Inne typy kafelków to między innymi kafelki lasu i pustyni. Typy kafelków dla kafelków należących do zestawu podstawowego oraz tych wprowadzonych w rozszerzeniu *Bliźniacze cienie* są następujące:

- **Las:**
 - Kafelki z zestawu podstawowego oznaczone numerami 01A-18A, 37A, 38B oraz 39A
- **Pustynia:**
 - Kafelki z zestawu podstawowego oznaczone numerami 01B-18B, 37A, 38A oraz 39B
 - Kafelki z rozszerzenia *Bliźniacze cienie* oznaczone numerami 04B-07B
- **Wnętrze:**
 - Kafelki z rozszerzenia *Bliźniacze cienie* oznaczone numerami 01A-07A oraz 01B-03B

HABITAT

HABITAT to słowo kluczowe pojawiające się na niektórych kartach rozstawienia. Kiedy w kampanii gracz *Imperium* wybiera grupy otwarte na misję, może wybrać kartę

rozstawienia ze słowem kluczowym *Habitat* wyłącznie, jeśli przynajmniej jeden kafelek stanowiący fragment planszy tej misji odpowiada typem słowu wymienionemu w ramach *Habitatu*.

Uwaga: W konfrontacji ze słowem kluczowym *Habitat* nie są związane żadne efekty.

KARTY KLAS

Niektórzy bohaterowie, przykładowo Biv Bodhrik, posiadają talię klasy, która zawiera karty przedmiotów opatrzone kosztem PD. Te karty można kupić za PD, jak wszystkie pozostałe karty klas i są one używane na identycznych zasadach, co inne przedmioty tego samego rodzaju. Jeśli gracz po zakupie chciałby sprzedać którekolwiek z takich przedmiotów, może to zrobić za 50 kredytów, tak jak w przypadku wszystkich innych kart przedmiotów bez opisanego kosztu w kredytach.

ŻETONY URZĄDZEŃ

Bohater *Saska Teft* używa żetonów urządzeń, aby zapewnić sobie i towarzyszom z *Rebelii* potężne zdolności. Te żetony nie mają żadnej wbudowanej funkcji i współdziałają wyłącznie w połączeniu ze zdolnościami opisanymi na arkuszu bohatera przedstawiającym *Saskę Teft* oraz ze zdolnościami z jej kart klasy.

Podczas przygotowywania kampanii, kiedy *Saska Teft* zostanie wybrana jako jeden z bohaterów graczy, należy utworzyć z żetonów urządzeń pulę i umieścić ją obok jej obszaru gry. Podczas misji zdolności *Saski* mogą umożliwiać przyjaznym figurkom przejmowanie oraz odrzucanie tych żetonów, celem uzyskania korzystnych efektów.

Liczba żetonów urządzeń, jakie mogą wspólnie przejąć figurki, jest ograniczona do ośmiu żetonów należących do puli. Pojedyncza figurka może przejąć dowolną liczbę żetonów urządzeń.



OMÓWIENIE ZASAD DODATKOWYCH

„Opuszczam cię jako ucznia. Teraz sam jestem mistrzem.”

– Darth Vader, *Nowa nadzieja*

Niniejszy rozdział wprowadza nowe możliwości wzajemnego współdziałania istniejących zasad oraz dotyczące ich objaśnienia, dla których zabrakło miejsca w „Kompletnym podręczniku zasad” z zestawu podstawowego. Są one przede wszystkim związane z nowymi elementami gry, znajdującymi się w rozszerzeniu *Bliźniacze cienie*.

Jeśli hasło z tego rozdziału opatrzone takim samym tytułem jak hasło z „Kompletnego podręcznika zasad”, informacje z tego rozdziału należy traktować jako uzupełniające wobec odpowiadającego hasła z „Kompletnego podręcznika zasad”.

Podobnie jak to się miało w przypadku zestawu podstawowego, jeśli zasada z tego rozdziału kłóci się z zasadą z „Zasad wprowadzających” lub „Zasad konfrontacji”, pierwszeństwo ma zasada opisana w tym rozdziale.

Dodatkowo, jeśli zasada z tego rozdziału miałaby się kłócić z zasadą z „Kompletnego podręcznika zasad” z zestawu podstawowego, pierwszeństwo ma zasada opisana w tym rozdziale.

ATAKI

- Część zdolności pozwala figurce na wykonanie ataku innego rodzaju i o innej puli ataku niż normalny atak tej figurki.
 - Kiedy bohater wykonuje atak używając puli ataku nie związanej ze swoimi bronią (na przykład taki, jak atak wręcz ze zdolności „W pełnym zwarciu”, opisanej na arkuszu bohatera Biva Bodhrika), podczas tego ataku nie może używać żadnych zdolności ze swoich broni.
 - Kiedy figurka odpowiadająca karcie rozstawienia wykonuje atak używając alternatywnej puli ataku (na przykład takiego jak atak wręcz ze zdolności „W pełnym zwarciu” opisanej na karcie rozstawienia

Biva Bodhrika), może nadal aktywować swoje zdolności wzmocnień, chyba że tekst zdolności aktywującej ten atak na to nie pozwala.

TESTY ATRYBUTÓW

- Wiele testów atrybutów wymaganych w zasadach misji wymaga od figurki wykonującej test, aby skorzystała z obiektu (na przykład żetonu misji, terminala lub drzwi). Takie testy określa się mianem testów atrybutów na obiektach.
- Część misji pozwala wykonywać testy atrybutów na obiektach nie tylko bohaterom, ale również dowolnej figurce Rebelii. Jeśli tak się dzieje, sojusznicy mogą wykonać akcję skorzystania, aby wykonać jeden z takich testów na identycznych zasadach, na jakich zrobiłby to bohater. Kiedy elitarnie figurki wykonują testy atrybutów, automatycznie dostają 1 sukces. Testy szeregowych figurek są automatycznie nieudane.

DRUGA OSOBA LICZBY POJEDYNCZEJ

Wiele kart wykorzystuje drugą osobę liczby pojedynczej, odnosząc się do figurki zamiast do gracza. Przykładowo, jeśli karta rozstawienia brzmi: „Podczas wykonywania ataku możesz przerzucić 1 lub więcej kości ataku”, każda figurka należąca do grupy opisanej tą kartą może przerzucić jedną kość podczas wykonywania ataku.

- Jeśli efekt odnoszący się do figurki wykorzystuje w tekście drugą osobę liczby pojedynczej nakazując, „ci”, abyś przejął żeton, zdobył PZ czy manipulował kartami albo odnosi się do „twojej” armii lub figurek, wskazuje tym samym graczowi tej figurki (tego, który jest jej właścicielem).



MINIKAMPANIA

Misje zawarte w rozszerzeniu *Bliźniacze cienie* mogą być wykorzystane zarówno w ramach pełnej kampanii, jak również rozegrane w określonej kolejności jako fabularna minikampania, której ukończenie zajmuje jedynie 6-8 godzin.

PRZYGOTOWANIE MINIKAMPANII

Przed rozpoczęciem nowej minikampanii należy wykonać wyłącznie kroki 1-3 „Przygotowania kampanii”, opisane na stronie 15 „Kompletnego podręcznika zasad” z zestawu podstawowego. Potem należy wykonać następujące kroki:

1. **e talii agend:** Gracz Imperium tworzy swoją talię agend zgodnie z zasadami opisanymi w punkcie „Tworzenie talii agend” na stronie 9 „Kompletnego podręcznika zasad” z zestawu podstawowego. Następnie odkłada do pudełka wszystkie karty ze swojej talii agend, które zagrywa się jako misje poboczne lub misje przymusowe.
2. **Ulepszenia bohaterów:** Każdy bohater dostaje 3 PD. Ponadto bohaterowie wspólnie dostają 400 kredytów za każdego bohatera w grze. Następnie rozpatrują etap ulepszeń Rebelii. Kiedy gracze Rebelii kupują karty przedmiotów podczas tego etapu ulepszeń Rebelii, dobierają karty z talii przedmiotów poziomu I, a ponadto dobierają dziesięć kart zamiast sześciu.
3. **Ulepszenia gracza Imperium:** Gracz Imperium dostaje 3 PD. Następnie rozpatruje etap ulepszeń Imperium z pominięciem zakupu kart agendy.
4. **Przygotowanie misji wprowadzającej:** Gracze są gotowi do przygotowania i rozegrania misji wprowadzającej do minikampanii. W *Bliźniaczych cieniach* misja wprowadzająca nosi tytuł „Osaczony” (patrz strona 8).

ROZGRYWANIE MINIKAMPANII

Rozgrywanie minikampanii jest podobne do rozgrywania pełnej kampanii (patrz „Rozgrywanie kampanii” na stronie 10 broszury „Zasady wprowadzające” z zestawu podstawowego).

W odróżnieniu od pełnej kampanii, wszystkie misje w minikampanii są traktowane jak misje fabularne i rozgrywa się je w określonej kolejności.

W minikampanii nie rozgrywa się żadnych misji pobocznych.

Podczas etapu misji gracze Rebelii nie wybierają kolejnej misji do rozpatrzenia w oparciu o karty aktywnych misji pobocznych lub fabularnych. Zamiast tego epilog każdej misji wskazuje kolejną aktywną misję, jaką należy rozpatrzyć.

EPILOGI

Podczas rozgrywania minikampanii tekst znajdujący się w punkcie „Zakończenie misji” każdej misji nakazuje graczom, aby rozpatrzyli dodatkowe wydarzenie. Te wydarzenia są określane mianem epilogów (patrz „Epilogi” na stronie 20). Zawierają one dodatkowe opisy fabularne, jak również specjalne nagrody dopasowane do postępów w mini-kampanii.

Dodatkowo epilog wskazuje, którą kolejną aktywną misję mają rozpatrzyć gracze. Kiedy to się dzieje, gracze powinni zapisać nazwę oraz numer strony tej misji w następnym miejscu na wpis misji w dzienniku kampanii (patrz „Dziennik kampanii” poniżej).

Po rozpatrzeniu epilogu gracze przechodzą do kroku „Porządki po misji” obecnego etapu misji.

DZIENNIK KAMPANII

Podobnie jak w pełnej kampanii, gracze wykorzystują dziennik kampanii do śledzenia i zapisywania informacji istotnych dla postępów w minikampanii.

Dziennik kampanii przeznaczony do minikampanii *Bliźniacze cienie* znajduje się na tylnej okładce niniejszego podręcznika. Korzysta się z niego w sposób identyczny do dziennika kampanii z zestawu podstawowego.

Gracze mogą wydrukować dodatkowe dzienniki kampanii po pobraniu ich ze strony internetowej:

www.Galakta.pl

STOP!

Wyłącznie gracz Imperium może czytać informacje zawarte w dalszej części tego podręcznika. Gracze Rebelii mogą poprosić gracza Imperium o powtórzenie wszystkich właśnie wyjaśnionych oraz przekazanych wcześniej zasad czy informacji, ale nie wolno im przeglądać ani czytać opisów misji pojawiających się na kolejnych stronach.