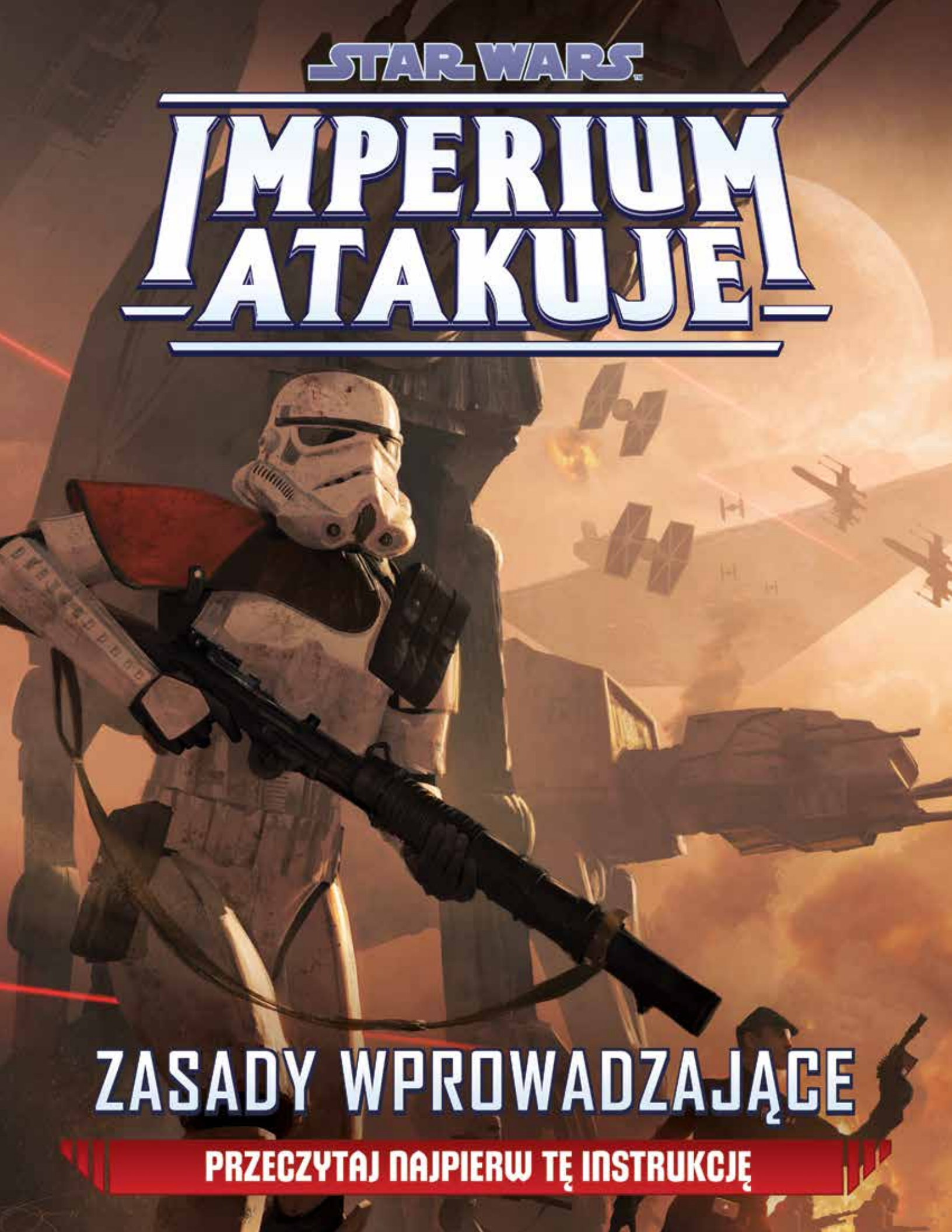
STAR WARS

IMPERIUM ATAKUJE



ZASADY WPROWADZAJĄCE

PRZECZYTAJ NAJPIERW TĘ INSTRUKCJĘ

WPROWADZENIE

Zwycięstwo! Zniszczenie Gwiazdy Śmierci przez rebeliantów dało nadzieję żyjącej w ciągłym strachu galaktyce. Pozbawione swojej głównej broni, Imperium robi wszystko, żeby podźwignąć się po tym druzgocącym ciosie.

Chociaż płonące szczątki stacji bojowej wciąż jeszcze opadają na rebeliancką bazę na Yavinie IV, Imperium wprowadza w życie nowy plan, mający na celu wywarcie zemsty na siłach Rebelii, stacjonujących na małym księżycu.

Niebawem imperialna boja zaczyna nadawać sygnał z placówki położonej w pobliżu rebelianckiej bazy. Sojusz wysyła w te okolice grupkę elitarnych agentów. Ich celem jest uciszenie tego sygnału – za wszelką cenę…

OMÓWIENIE GRY

W grze *Imperium Atakuje* od dwóch do pięciu graczy bierze udział w epickiej przygodzie, osadzonej w świecie Gwiezdnych Wojen. Jeden gracz kontroluje siły potężnego Imperium, biorąc pod swoje rozkazy jego wszystkich przedstawicieli, poczynając od szwadronów szturmowców imperialnych, po tak legendarnych przeciwników jak Darth Vader.

Pozostali gracze działają jako zespół, a każdy z nich kontroluje jednego bohatera Sojuszu Rebeliantów. W trakcie rozgrywki ich bohaterowie przemierzają galaktykę i biorą udział w niebezpiecznych misjach. Podczas każdej misji następuje taktyczne starcie naziemne rebelianckich i imperialnych oddziałów oraz dowódców.

Gracze rozgrywają szereg misji w określonej kolejności, zyskując potęgę i doświadczenie, aż do nadejścia emocjonującej misji finałowej, która wpłynie na los całej galaktyki.

PRZEBIEG GRY

Większość akcji gry *Imperium Atakuje* toczy się podczas misji. Każda misja to rozgrywka, polegająca na taktycznych zmaganiach, które toczą się na modułowej planszy. Sposób przygotowania planszy oraz specjalne zasady każdej misji opisano w „Podręczniku kampanii".

Niniejsze „Zasady wprowadzające" rozpoczynają się od misji szkoleniowej, pozwalającej graczom opanować podstawowe zasady rozgrywania misji, w tym ruch figurek na planszy, rozpatrywanie ataków oraz wygrywanie misji. Jest niezwykle ważne, aby gracze zrozumieli te podstawowe zagadnienia, zanim przejdą do bardziej zaawansowanych, na przykład rozgrywania szeregu następujących po sobie misji w ramach całej kampanii.

Pomijając kampanię, *Imperium Atakuje* można rozgrywać jako dwuosobową, zaciętą bitwę, określaną mianem konfrontacji. Kiedy gracze zapoznają się już z podstawami *Imperium Atakuje* dzięki misji szkoleniowej, będą mogli nauczyć się rozstrzygania konfrontacji oraz kampanii.

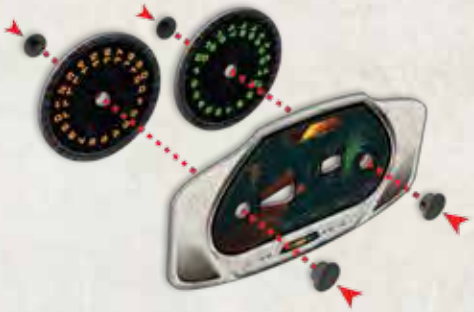
KORZYSTANIE Z TEGO PODRĘCZNIKA

Podręcznik „Zasady wprowadzające" stworzono wyłącznie po to, by nauczyć początkujących graczy podstawowych zasad gry *Imperium Atakuje*. Dlatego pominięto w nim wiele wyjątków oraz współdziałanie kart.

Oprócz niniejszych „Zasad wprowadzających" w pudełku z grą znajduje się „Kompletny podręcznik zasad". Zawiera on odpowiedzi na wszelkie pytania, wątpliwości oraz specjalne wyjątki, których nie wyjaśniono w „Zasadach wprowadzających". Jeśli w trakcie rozgrywki pojawią się jakiekolwiek niejasności, gracze powinni odnieść się do „Kompletnego podręcznika zasad".

LISTA ELEMENTÓW

W liście elementów wymieniono wszystkie elementy znajdujące się w zestawie podstawowym gry *Imperium Atakuje*. Nie zawiera ona elementów z zestawów figurkowych Luke'a Skywalkera i Dartha Vadera. Wszystkie karty należące do zestawu podstawowego oznaczono symbolem ☠.



1 wskaźnik zagrożenia i rundy
(sposób złożenia pokazano powyżej)

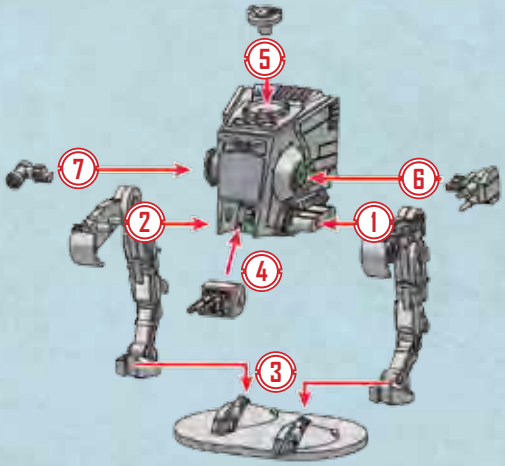
59 kafelków planszy

4 żetony drzwi
z 4 plastikowymi podstawkami

34 figurki
(wliczając AT-ST, którego sposób złożenia pokazano poniżej)

11 kości
(2 niebieskie, 2 czerwone, 2 żółte, 2 zielone, 2 czarne, 1 biała)

SKŁADANIE FIGURKI AT-ST



DALSZA CZĘŚĆ LISTY ELEMENTÓW

1 Kompletny podręcznik zasad

1 Podręcznik kampanii

1 Zasady konfrontacji

6 arkuszy bohaterów

39 kart rozstawienia (3 talie)

10 kart misji fabularnych

14 kart misji pobocznych

18 kart agend

5 kart pomocy

54 karty klas bohaterów (6 talii po 9 kart)

27 kart klas Imperium (3 talie po 9 kart)

36 kart przedmiotów (3 talie po 12 kart)

12 kart zaopatrzenia

18 kart nagród

42 karty dowodzenia

12 kart stanów (3 talie po 4 karty)

1 żeton inicjatywy

45 żetonów obrażeń (35 o wartości „1” i 10 o wartości „5”)

2 karty misji konfrontacyjnych

8 żetonów terminali

8 żetonów skrzynek

1 żeton wejścia

35 żetonów zmęczenia

20 żetonów identyfikacyjnych z 60 naklejkami identyfikacyjnymi

20 żetonów misji (8 Rebelii/Imperium, 12 neutralnych)

15 żetonów stanów (3 typy po 5 żetonów)

12 żetonów sojuszników i przeciwników

4 żetony aktywacji

MISJA SZKOLENIOWA

Najłatwiejszą metodą nauczenia się zasad *Imperium Atakuje* jest rozegranie misji. Jako pierwszą należy rozegrać „Misję szkoleniową" opisaną na stronach 4-8.

Po opanowaniu podstaw gracze są gotowi na naukę dodatkowych zasad i mogą rozpocząć rozgrywanie kampanii.

Aby rozegrać misję szkoleniową, należy rozpocząć od wykonania kolejnych kroków „Przygotowania misji szkoleniowej". Poniższa ilustracja ukazuje, jak rozłożyć planszę, a także gdzie umieścić żetony, figurki oraz drzwi.

Wszystkie niewymienione figurki bohaterów i elementy gry nie będą używane. Jeśli w grze bierze udział mniej niż czterech graczy Rebelii, gracz Imperium nie używa karty rozstawienia Obsługa E-Weba, ani odpowiadającej jej figurki.

Jeśli w grze bierze udział mniej niż trzech graczy Rebelii, gracz Imperium nie używa karty rozstawienia Sonda szpiegowska, ani odpowiadającej jej figurki.

Po zakończeniu przygotowań gracze są gotowi do rozpoczęcia gry w oparciu o zasady opisane w punkcie „Rozgrywanie misji" po prawej stronie.

ROZGRYWANIE MISJI

Misje w *Imperium Atakuje* rozgrywa się jako serie rund. Na każdą rundę składają się dwie fazy rozpatrywane w następującej kolejności:

1. **Faza aktywacji:** Rozgrywka toczy się na zmianę, rozpoczynając od graczy Rebelii aktywujących jedną z kontrolowanych figurek i wykonujących dwie akcje, na przykład ruch i atak. Potem przychodzi kolej na gracza Imperium, który aktywuje wszystkie figurki odpowiadające jednej karcie rozstawienia.

   Gracze kontynuują naprzemienną aktywację figurek do chwili, gdy wszystkie figurki rozpatrzą swoje aktywacje (patrz „Aktywacja figurki" na stronie 5).

2. **Faza porządków:** Po rozpatrzeniu wszystkich aktywacji, gracze wykonują szereg czynności porządkowych (patrz „Faza porządków" na stronie 7).

Po rozpatrzeniu fazy porządków należy przejść do kolejnej rundy rozgrywki, ponownie rozpoczynając od fazy aktywacji. Fazy powtarza się do momentu zakończenia misji (patrz „Zakończenie misji" na stronie 7).

PRZYGOTOWANIE MISJI SZKOLENIOWEJ

1. **Rozłożenie planszy:** Planszę należy rozłożyć używając kafelków planszy, drzwi, żetonu skrzynki oraz żetonów terminali pokazanych po prawej stronie.

Oznaczenie drzwi

2. **Przydzielenie ról:** Gracze decydują, kto weźmie na siebie rolę gracza Imperium. Najlepiej, jeśli zrobi to najbardziej doświadczony z nich. Wszyscy pozostali zostają bohaterami Rebelii.

3. **Przygotowanie bohaterów:** Każdy gracz Rebelii wybiera jednego z czterech bohaterów: Fenna Signisa, Dialę Passil, Gaarkhana lub Jyn Odan. Jeśli w grze uczestniczy tylko jeden gracz Rebelii, wybiera dla siebie dwóch bohaterów.

   Każdy prowadzący bohatera bierze arkusz bohatera, figurkę oraz talię klasy odpowiadające temu bohaterowi. Następnie wyszukuje w swojej talii klasy broń (oznaczoną ⚲ lub ⚲) i umieszcza ją obok swojego arkusza bohatera.

4. **Żetony aktywacji:** Każdy bohater przejmuje jeden żeton aktywacji i umieszcza go przygotowanego (zieloną stroną do góry) na swoim arkuszu bohatera.

5. **Przygotowanie kart rozstawienia:** Gracz Imperium bierze po jednej z czterech następujących kart rozstawienia i umieszcza je odkryte przed sobą: Szturmowiec (szary), Obsługa E-Weba (szary), Sonda szpiegowska (czerwony), Oficer imperialny (szary). Jeśli w grze bierze udział mniej niż 4 bohaterów, należy użyć tylko części wymienionych kart i figurek (patrz „Misja szkoleniowa" powyżej).

6. **Rozstawienie figurek:** Wszystkie figurki należy umieścić na planszy na polach wskazanych na ilustracji po prawej stronie.

Figurka Szturmowca

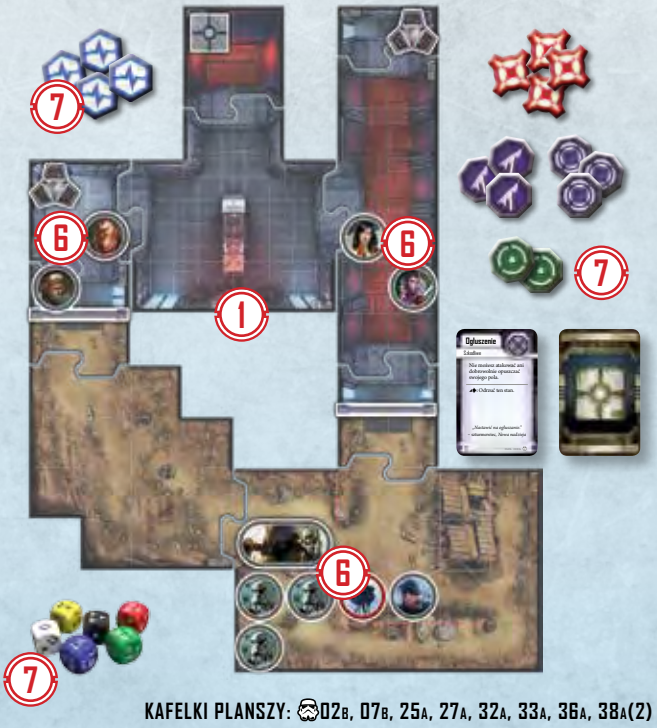
Figurka Obsługi E-Weba

Figurka Sondy szpiegowskiej

Figurka Oficera imperialnego

7. **Przygotowanie kości, kart i pozostałych żetonów:** Wszystkie kości, talie stanów i zaopatrzenia, żetony obrażeń, żetony zmęczenia oraz żetony stanów należy umieścić w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.

(Pokazano tu elementy gry tylko dwóch bohaterów)



KAFELKI PLANSZY: 02B, 07B, 25A, 27A, 32A, 33A, 36A, 38A(2)

AKTYWACJA FIGURKI

Kiedy figurka zostaje aktywowana, należy wykonać następujące kroki:

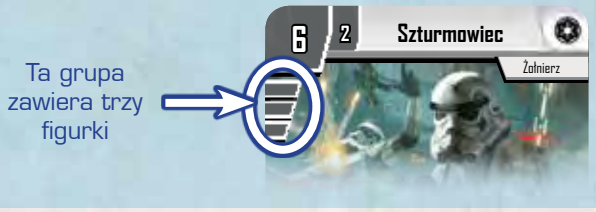
1. **Początek aktywacji:** W chwili aktywacji bohatera należy przygotować wszystkie posiadane przez niego wyczerpane karty klas i przedmiotów. Przygotowywanie kart opisano szczegółowo nieco dalej.
2. **Wykonanie akcji:** Gracz wykonuje aktywowaną figurką dowolną kombinację dwóch akcji. W grze są dostępne następujące akcje:
   - *Ruch:* Zyskujesz punkty ruchu pozwalające przemieszczać się po planszy.
   - *Atak:* Atakujesz wrogą figurkę. Tylko **bohaterowie** mogą użyć więcej niż jednej akcji, aby wykonać atak.
   - *Skorzystanie:* Otwierasz sąsiadujące drzwi lub skrzynkę albo możesz skorzystać z innego żetonu, zgodnie z opisem w zasadach misji.
   - *Odpoczynek:* Leczysz ✚ (zmęczenie) i potencjalnie ✖ (obrażenia).
   - *Specjalna:* Rozpatrujesz umiejętność ◢◆ (akcja) opisaną na jednym z elementów należących do aktywowanej figurki.

Po rozpatrzeniu dwóch akcji przez figurkę Rebelii jej aktywacja dobiega końca, a gracz Imperium wybiera, którą grupę rozstawienia chce teraz aktywować. Kiedy gracz Imperium zakończy aktywację wszystkich figurek z wybranej grupy rozstawienia, bohaterowie wybierają kolejną figurkę Rebelii, którą chcą aktywować.

Gracze aktywują figurki na przemian, jak to opisano powyżej, do momentu, gdy zostaną aktywowane wszystkie figurki w grze.

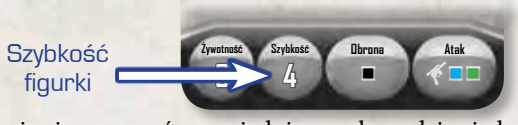
GRUPY ROZSTAWIENIA

Każda karta rozstawienia zawiera jeden lub więcej pasków poniżej kosztu rozstawienia. Liczba pasków wskazuje na liczbę figurek tworzących **GRUPĘ ROZSTAWIENIA** danej karty. Kiedy rozpatruje się aktywację przy użyciu karty rozstawienia, kontrolujący gracz wykonuje 2 akcje **każdą figurką z danej grupy** w wybranej przez siebie kolejności. Musi on rozpatrzyć obie akcje dla jednej figurki, zanim będzie mógł wybrać następną figurkę.



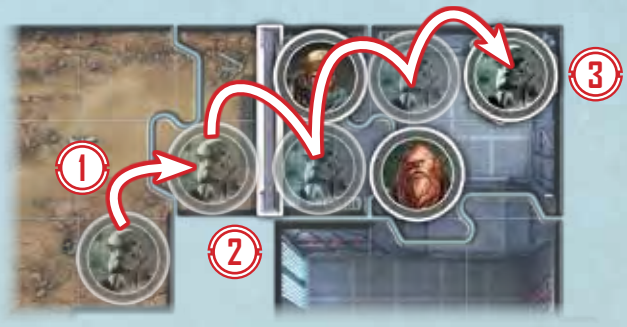
RUCH

Kiedy figurka wykonuje ruch, zyskuje liczbę punktów ruchu równą swojej szybkości (zapisanej odpowiednio na karcie rozstawienia lub arkuszu bohatera przedstawiających daną figurkę).



Figurka może się poruszyć na sąsiadujące pole wydając jeden punkt ruchu. Dozwolony jest ruch we wszystkich kierunkach – w pionie, poziomie i na ukos. Punkty ruchu figurki można wydawać w dowolnym momencie jej aktywacji, przed lub po wykonaniu przez nią akcji.
Rodzaje terenu oraz inne figurki mogą ograniczać ruch aktywowanej figurki (patrz „Ograniczenia ruchu" na stronie 8).

PRZYKŁAD RUCHU



1. Szturmowiec używa swojej pierwszej akcji, aby wykonać ruch. Zyskuje cztery punkty ruchu (liczbę równą swojej szybkości). Gracz Imperium wydaje zatem jeden punkt ruchu, aby poruszyć figurkę tego Szturmowca o jedno pole.
2. Po ruchu decyduje się zużyć drugą akcję na skorzystanie z drzwi, aby je otworzyć.
3. Szturmowiec dysponuje jeszcze trzema punktami ruchu. Wydaje je, aby przemieścić się o trzy kolejne pola, a potem kończy swoją aktywację.

SKORZYSTANIE

Za pomocą tej akcji figurki mogą podczas misji przeszukiwać, sprawdzać i na inne sposoby oddziaływać na obiekty na planszy. Figurka może w następujący sposób skorzystać z żetonu znajdującego się na jej polu lub na polu sąsiadującym:

- **Skrzynki:** Bohater może skorzystać ze skrzynki, aby dobrać jedną kartę zaopatrzenia. Umieszcza tę kartę odkrytą obok swojego arkusza bohatera i może użyć zdolności opisanej na tej karcie. Następnie przejmuje żeton skrzynki poprzez usunięcie go z planszy i umieszczenie na swoim arkuszu bohatera. Podczas kampanii skrzynki mają na zakończenie misji wartość w kredytach.

Żeton skrzynki

- **Drzwi:** Figurka może skorzystać z drzwi, aby je otworzyć. Należy usunąć te drzwi z planszy i odłożyć je do pudełka.
- **Specjalne:** Figurka może skorzystać z innych żetonów na planszy, na przykład terminali lub żetonów misji, zgodnie z opisem zawartym w zasadach danej misji.

Drzwi

ODPOCZYNEK

Podczas misji stanowiących część kampanii bohaterowie mogą otrzymywać ✚ (zmęczenie), aby używać potężnych zdolności (patrz „Zmęczenie i wytrzymałość" na stronie 7).

Dzięki akcji odpoczynku bohater może wyleczyć ✚ równe swojej wytrzymałości. Jeśli bohater wyleczył ✚ powyżej liczby posiadanych żetonów zmęczenia, dodatkowo leczy ✖ (obrażenia) równe uzyskanej nadwyżce (patrz „Otrzymywanie i leczenie" na stronie 8).

Tylko bohaterowie mogą odpoczywać.

AKCJA SPECJALNA

Wiele kart klas, zdolności oraz zasad misji pozwala figurkom wykonywać unikatowe akcje. Wszystkie zdolności tego rodzaju oznaczono symbolem ◢◆.

Każdą akcję specjalną można wykonać tylko raz na aktywację danej figurki.

Atak

Wykonywanie ataku stanowi najważniejszy sposób, w jaki figurka może zadać obrażenia wrogiej figurce. Kiedy figurka łącznie otrzyma ⌘ (obrażenia) równe swojej żywotności, zostaje pokonana (patrz „Pokonane figurki" na stronie 8).

Kiedy figurka ma wykonać atak, zaczyna od wyboru wrogiej figurki jako celu tego ataku. Następnie rzuca kośćmi ataku wymienionymi na jej karcie rozstawienia (dla figurek Imperium lub sojuszników) lub na karcie przedmiotu, przedstawiającej używaną broń (dla bohaterów). Jednocześnie obrońca rzuca kośćmi obrony wymienionymi na jego karcie rozstawienia lub arkuszu bohatera.

Po rzucie kośćmi cel ataku otrzymuje ⌘ równe liczbie wyrzuconych symboli ⌘ pomniejszone o liczbę symboli ▼ (osłona) wyrzuconych przez obrońcę.

Oprócz ⌘ i ▼ na kościach występują również cztery inne wyniki:

- ⌇ **(wzmocnienie):** Po rzucie kośćmi atakujący może wydać te wyniki, aby aktywować określone zdolności (patrz „Zdolności" na stronie 7).
- ↻ **(zmylenie):** Każdy symbol zmylenia neguje jeden symbol ⌇.
- ✠ **(unik):** Ten symbol występuje na białej kości. Uzyskanie go powoduje, że cały atak pudłuje (cel tego ataku nie otrzymuje żadnych obrażeń).
- **Celność:** Cyfry na kościach wykorzystuje się do określenia, czy atak dystansowy (🎯) spudłował (patrz „Celność" po prawej stronie).

Ważne: Bohaterowie to **jedyne figurki**, które w ramach jednej aktywacji mogą użyć obu dostępnych akcji celem wykonania ataków. Jeśli akcja (◢◆) opiera się na wykonaniu jednego lub kilku ataków, uważa się, że figurka wykorzystała swoją akcję do ataku.

Ograniczenia ataku

Każdy atak określa się jako **atak wręcz** (⚔) lub **atak dystansowy** (🎯), zgodnie ze wskazaniem symbolu znajdującego się przed symbolami kości.

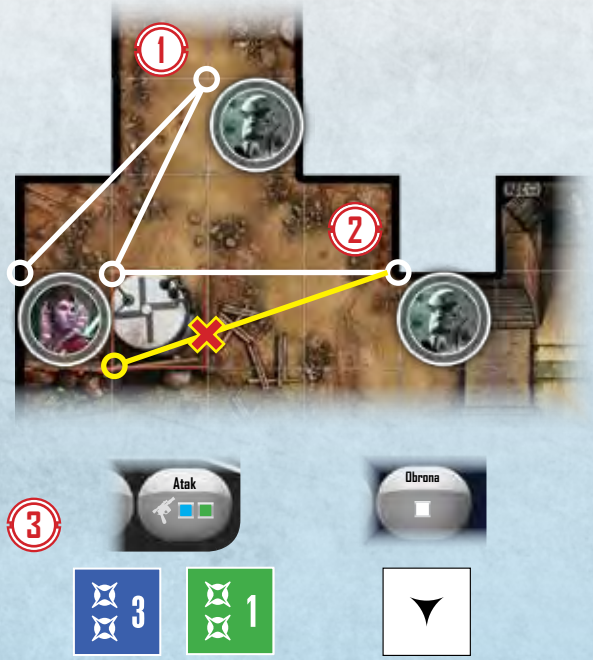
Celem ataków wręcz mogą się stać wyłącznie figurki sąsiadujące z atakującym. Z kolei celem ataków dystansowych mogą się stać dowolne figurki, widoczne dla atakującej figurki (co wyjaśniono dokładnie poniżej, w punkcie „Pole widzenia"). Istnieje również szansa, że atak dystansowy całkowicie spudłuje (patrz „Celność" poniżej).

Podczas wykonywania ataku dystansowego należy się kierować następującymi ograniczeniami:

- **Pole widzenia:** Aby atak był możliwy, figurka będąca jego celem musi się znajdować w polu widzenia atakującej figurki.

  Aby stwierdzić, czy cel ataku znajduje się w polu widzenia, atakujący gracz wybiera jeden róg pola, na którym stoi jego figurka. Następnie wytycza **dwie** proste, nieprzerwane linie do dwóch różnych rogów pola, na którym stoi cel. Te linie nie mogą na siebie nachodzić i nie można ich wytyczać przez ściany (grube, czarne linie), zablokowany teren (czerwone linie) ani przez pola zawierające figurki. Patrz „Przykład ataku" poniżej, aby obejrzeć graficzny przykład wytyczania pola widzenia.
- **Celność:** Po rzucie kośćmi wartość celności (suma cyfr ze wszystkich rzuconych kości ataku) musi być **równa lub wyższa niż** dystans, czyli liczba pól dzielących atakującego od celu jego ataku. Jeśli celność jest niższa niż dystans do celu, atak pudłuje, a cel nie otrzymuje obrażeń. Im większy dystans do celu, tym mniejszą szansę ma atakujący na wyrzucenie odpowiedniej celności, aby jego atak się udał.

PRZYKŁAD ATAKU



1. Pierwszy Szturmowiec ma Dialę w swoim polu widzenia, ponieważ może wytyczyć dwie nie przecinające się linie z jednego rogu swojego pola do dwóch różnych rogów pola Diali.
2. Drugi Szturmowiec nie ma Diali w swoim polu widzenia, ponieważ blokujący teren (przedstawiony na planszy jako czerwona linia) uniemożliwia przeprowadzenie drugiej linii z rogu jego pola do pola Diali.
3. Gracz Imperium wykonuje atak pierwszym Szturmowcem. Rzuca kośćmi przypisanymi do cechy ataku tej figurki, natomiast jego przeciwnik jednocześnie rzuca kością wymienioną przy cesze obrony Diali.
4. Atakujący wyrzuca łącznie 4 celności. Diala znajduje się tylko dwa pola od niego, więc atak nie pudłuje.
5. Następnie obrońca sprawdza wyrzuconą liczbę ⌘ (obrażeń) i odejmuje od niej wyrzuconą przez siebie liczbę symboli ▼ (osłony). Ostateczny wynik wynosi 3, zatem Diala otrzymuje 3⌘, co zaznacza umieszczając trzy żetony obrażeń na swoim arkuszu bohatera.

ŚLEDZENIE AKTYWACJI I WYCZERPYWANIE KART

Po zakończeniu aktywacji bohatera kontrolujący go gracz zaznacza ten fakt poprzez odwrócenie jego żetonu aktywacji czerwoną stroną do góry.

Przygotowany żeton aktywacji

Wyczerpany żeton aktywacji

Po zakończeniu aktywacji ostatniej figurki z karty rozstawienia, daną kartę należy wyczerpać (obrócić o 90 stopni). Figurki odpowiadające wyczerpanej karcie rozstawienia nie mogą być ponownie aktywowane w tej samej rundzie.

Przygotowana karta rozstawienia

Wyczerpana karta rozstawienia

Faza aktywacji dobiega końca w momencie, kiedy wszystkie żetony aktywacji i karty aktywacji są wyczerpane.

FAZA PORZĄDKÓW

Po rozpatrzeniu aktywacji wszystkich figurek biorących udział w grze, gracze wykonują szereg czynności mających na celu przygotowanie się do następnej rundy.

Podczas misji szkoleniowej jedyną wymaganą czynnością tej fazy jest przygotowanie wszystkich wyczerpanych kart rozstawienia (poprzez obrócenie ich z powrotem do pionu) oraz żetonów aktywacji (poprzez odwrócenie ich zieloną stroną do góry).

Po rozpatrzeniu tej fazy można rozpocząć następną rundę gry.

ZAKOŃCZENIE MISJI

Zasady misji opisują warunki, w jakich następuje jej zakończenie.

Podczas misji szkoleniowej celem graczy Rebelii jest pokonanie wszystkich figurek Imperium. Z kolei celem gracza Imperium jest skorzystanie z obu terminali przez jego figurki lub pokonanie bohatera.

Gdy tylko jeden z tych celów zostanie spełniony, misja natychmiast dobiega końca.

DODATKOWE ZASADY PODSTAWOWE

Ten rozdział zawiera dodatkowe zasady wymagane do rozegrania misji szkoleniowej. Obejmuje on używanie specjalnych zdolności, otrzymywanie obrażeń i wiele innych zagadnień.

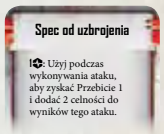
ZDOLNOŚCI

Na arkuszach bohaterów, kartach rozstawienia, kartach klas oraz w zasadach misji można znaleźć różne zdolności.

Zdolności

Zdolności wywołują specjalne efekty, które mogą wykraczać poza zwykłe zasady gry. Przykładowo, zdolność może umożliwić figurce wykonanie dodatkowego ataku lub pozwolić jej złamać reguły w określonych sytuacjach.

Część zdolności poprzedzono symbolami działającymi w następujący sposób:



Zdolność z karty klasy z kosztem

- : Ten bohater musi otrzymać liczbę zapisaną przed symbolem (zmęczenia), aby użyć danej zdolności (patrz „Zmęczenie i wytrzymałość" poniżej).
- : Gracz Imperium musi wydać liczbę zapisaną przed symbolem (zagrożenia), aby użyć danej zdolności. Zagrożenie nie jest wykorzystywane w misji szkoleniowej i opisano je w innym miejscu.
- : Zdolności tego rodzaju są używane jako akcje (patrz „Specjalna akcja" na stronie 6).
- : Te zdolności mogą być użyte podczas ataku poprzez wydanie wyników (wzmocnień). Liczba , jakich może użyć atakujący, jest równa wyrzuconym , pomniejszonym o liczbę wyrzuconych (zmyleń).

  Uwaga: Podczas wykonywania ataku bohater może wydać maksymalnie 1, aby wyleczyć 1 (patrz „Otrzymywanie i leczenie" na stronie 8).

ZMĘCZENIE I WYTRZYMAŁOŚĆ

Wytrzymałość bohatera

Wszyscy bohaterowie mogą nadwyrężyć swoje siły poprzez celowe otrzymanie (zmęczenia), aby dokonać nadludzkich wyczynów. Dwa najczęstsze powody otrzymywania to chęć użycia jakiejś zdolności (patrz powyżej) oraz poruszenia się o dodatkowe pola.

Bohater może dobrowolnie otrzymać liczbę równą swojej wytrzymałości. Jeśli jakikolwiek efekt w grze zmusza figurkę do otrzymania powyżej jej wytrzymałości, taka figurka otrzymuje równe nadwyżce .

DODATKOWY RUCH

W dowolnym momencie swojej aktywacji bohater może otrzymać , aby zyskać dodatkowe punkty ruchu. Za każde otrzymane bohater zyskuje jeden punkt ruchu, który dodaje do sumy już posiadanych punktów ruchu. Tylko bohaterowie mogą otrzymywać , aby zyskiwać punkty ruchu. Bohater może wykorzystać tę możliwość maksymalnie dwa razy na aktywację.

OTRZYMYWANIE I LECZENIE

Kiedy bohater **OTRZYMUJE** ✖ (obrażenia) lub ✚ (zmęczenie), umieszcza odpowiednią liczbę żetonów danego rodzaju na swoim arkuszu bohatera. W przypadku innych figurek, żetony należy umieścić na planszy obok odpowiedniej figurki.

Wiele efektów w grze pozwala figurce **LECZYĆ** ✖ lub ✚. Kiedy to się dzieje, należy odrzucić odpowiednią liczbę żetonów danego rodzaju z leczonej figurki (z jej arkusza bohatera albo z miejsca obok jej podstawki).

Uwaga: Jeśli bohater wyleczył ✚ powyżej liczby posiadanych żetonów zmęczenia, dodatkowo leczy ✖ (obrażenia) równe uzyskanej nadwyżce ✚.

OBRAŻENIA I ŻYWOTNOŚĆ

Żeton obrażeń

Ataki i zdolności mogą spowodować, że figurka otrzyma ✖ (obrażenia). Jeśli figurka łącznie otrzymała liczbę ✖ równą swojej żywotności, zostaje natychmiast pokonana. Figurka nie może otrzymać ✖ powyżej swojej żywotności (wszelkie nadwyżkowe ✖ należy zignorować).

POKONANE FIGURKI

Jeśli figurka łącznie otrzymała obrażenia równe jej żywotności, zostaje pokonana. Jeśli został pokonany bohater, staje się ranny (patrz niżej). Jeśli została pokonana dowolna inna figurka, należy ją usunąć z planszy.

Jeśli została pokonana ostatnia figurka w grupie, gracz Imperium bierze odpowiadającą tej grupie kartę rozstawienia na swoją rękę.

RANNI BOHATEROWIE

Jeśli bohater został pokonany po raz pierwszy w danej misji, należy odrzucić wszystkie żetony obrażeń z jego arkusza postaci, a następnie odwrócić ten arkusz na stronę ukazującą rannego bohatera.

Zdrowy bohater

Ranny bohater

Strona arkusza z rannym bohaterem jest podobna do tej ze zdrowym bohaterem z tą różnicą, że część zdolności może już nie być dostępna, a wiele wartości cech oraz atrybutów może być inna niż pierwotnie. Jeśli po odwróceniu na arkuszu rannego bohatera znajduje się więcej żetonów zmęczenia niż pozwala na to wytrzymałość, należy odrzucić nadwyżkowe żetony zmęczenia.

Rannego bohatera obowiązują wszystkie zasady związane z aktywacją i wciąż może on otrzymywać ✖. Jeśli ranny bohater zostanie pokonany, wycofuje się.

WYCOFANIE

Bohater, który się wycofał, usuwa swoją figurkę z planszy. Nie można jej już aktywować i jest usuwana z uczestnictwa w misji.

OGRANICZENIA RUCHU

W większości wypadków figurka może wydać jeden punkt ruchu, aby poruszyć się na sąsiadujące pole. Na ograniczenia ruchu mogą jednak wpłynąć dwa czynniki: teren oraz wrogie figurki.

RUCH PRZEZ TEREN

Niektóre pola na planszy należą do określonego rodzaju terenu, co oznaczono linią odpowiedniego koloru poprowadzoną wokół pola. Pola te mają następujący wpływ na przebieg gry:

- **Ściany:** Oznacza się je czarną linią, pojawiającą się najczęściej na krawędziach kafelków planszy. Dwóch pól oddzielonych ścianą nie uważa się za sąsiadujące ze sobą. Figurki nie mogą się poruszać, ani wytyczać linii pola widzenia przez ściany.

Ściana

- **Niedostępny teren:** Oznacza się go przerywaną, czerwoną linią, biegnącą wzdłuż granicy pomiędzy polami planszy. Figurki **nie mogą się poruszać przez** czerwone, przerywane linie. Dwa pola oddzielone niedostępnym terenem są sąsiadujące i można przez taki teren wytyczać linie pola widzenia.

Niedostępny teren

- **Zablokowany teren:** Oznacza się go ciągłą, czerwoną ramką wokół pola planszy. Figurki nie mogą się poruszać, ani wytyczać linii pola widzenia przez zablokowany teren.

Zablokowany teren

- **Drzwi:** Oznacza się je za pomocą żetonu drzwi umieszczonego pomiędzy polami planszy. Dwóch pól oddzielonych drzwiami nie uważa się za sąsiadujące ze sobą. Figurki nie mogą się poruszać, ani wytyczać linii pola widzenia przez drzwi.
- **Trudny teren:** Oznacza się go ciągłą, niebieską ramką wokół pola planszy. Figurki muszą wydać jeden dodatkowy punkt ruchu, aby wejść na pole trudnego terenu.

Trudny teren

RUCH PRZEZ FIGURKI

Figurka może poruszyć się na pole zajmowane przez przyjazną lub neutralną figurkę bez ponoszenia jakichkolwiek dodatkowych kosztów. Figurka może poruszyć się na pole zajmowane przez wrogą figurkę, ale musi w tym celu wydać jeden dodatkowy punkt ruchu.

Figurka nie może zakończyć swojego ruchu na polu zawierającym inną figurkę.

SŁOWA KLUCZOWE

Słowa kluczowe wykorzystuje się w charakterze skrótu opisującego określone zdolności. W misji szkoleniowej używane są słowa kluczowe „Wybuch", „Rozpłatanie", „Przebicie", „Leczenie" oraz „Dystans". Więcej informacji na ich temat znajduje się w „Kompletnym podręczniku zasad" oraz na dołączonej karcie pomocy. Inne słowa kluczowe, jak „Krwawienie", „Ogłuszenie" oraz „Skupienie" odnoszą się do stanów. Na potrzeby misji szkoleniowej należy zignorować wszystkie zdolności wykorzystujące stany. Opisano je szczegółowo nieco dalej.

STOP!

Teraz gracze wiedzą już wszystko, co jest potrzebne do rozegrania misji szkoleniowej. Po niej zrozumieją podstawowe mechanizmy, na jakich opiera się gra i będą gotowi na opanowanie zasad zaawansowanych przed rozpoczęciem rozgrywania kampanii (patrz strona 9).

ZASADY ZAAWANSOWANE

Wiele zasad ogólnych odnosi się do wszystkich trybów rozgrywki, ale nie ma zastosowania w misji szkoleniowej. Te zasady opisano na niniejszej stronie.

FIGURKI

Figurki znajdujące się na planszy reprezentują postaci, pojazdy oraz istoty kontrolowane przez graczy. Część figurek to plastikowe modele, podczas gdy inne przedstawiono za pomocą kartonowych żetonów.

Figurki przyjazne i wrogie

Figurki na planszy ze względu na wzajemne relacje definiuje się dwojako: mogą być wobec siebie przyjazne lub wrogie. Celem ataku może być wyłącznie wroga figurka. Rozliczne efekty w grze określają, czy mają wpływ na przyjazną, czy na wrogą figurkę.

W trakcie rozgrywania kampanii wszystkie figurki Rebelii uważa się za przyjazne wobec siebie nawzajem i wrogie wobec wszystkich figurek Imperium. Na podobnej zasadzie wszystkie figurki Imperium uważa się za przyjazne wobec siebie nawzajem i wrogie wobec wszystkich figurek Rebelii.

Rozmiar figurki

Figurka zajmująca jedno pole na planszy to mała figurka. Figurka zajmująca więcej niż jedno pole na planszy to duża figurka. Do dużych figurek mają zastosowanie następujące zasady:

Kiedy duża figurka atakuje, linie pole widzenia można wytyczać z jednego dowolnego pola, które ona zajmuje. Kiedy duża figurka jest atakowana, figurka wykonująca atak może wybrać za cel tego ataku jedno dowolne pole zajmowane przez dużą figurkę.

Duża figurka nie może się poruszać na ukos. Podczas ruchu duża figurka nie może obracać swojej podstawki, chyba, że zapłaci za to jeden punkt ruchu. Kiedy się na to decyduje, po wykonaniu obrotu musi zajmować co najmniej połowę pól, jakie zajmowała przed jego wykonaniem.

Identyczne grupy figurek

Jest niezwykle ważne, aby gracze mogli łatwo rozróżnić, które figurki odpowiadają którym kartom rozstawienia. Za każdym razem, kiedy w grze pojawiają się dwie lub więcej karty rozstawienia o tej samej nazwie, gracze powinni skorzystać z naklejek oraz żetonów identyfikacyjnych zawartych w pudełku.

W tym celu wystarczy przykleić odpowiednią naklejkę na wszystkie figurki odnoszące się do jednej z kart rozstawienia i umieścić na tej karcie żeton identyfikacyjny pasujący do użytych naklejek. Nie ma ograniczenia co do zastosowanych na jednej figurce kolorów oraz cyfr, o ile ta sama naklejka nie trafi na różne rodzaje figurek.

Gracze mogą znaleźć inne sposoby różnicowania swoich grup figurek, na przykład poprzez malowanie całych modeli lub ich podstawek na określone kolory.

STANY

Kiedy bohater znajdzie się pod wpływem jakiegoś stanu (na przykład „Krwawienia", „Ogłuszenia", czy „Skupienia"), bierze kartę stanu z odpowiednią nazwą i umieszcza ją obok swojego arkusza bohatera. Kiedy jakakolwiek inna figurka znajdzie się pod wpływem jakiegoś stanu, należy umieścić obok niej żeton stanu. Dopóki figurka posiada kartę lub żeton stanu, musi się podporządkować zasadom opisanym na odpowiedniej karcie stanu.

Nazwy stanów są czasem wykorzystywane w charakterze słów kluczowych na kartach rozstawienia, przedmiotów czy klas. Przykładowo, figurka posiadająca zdolność „⟋: Krwawienie" może wydać ⟋ podczas wykonywania ataku, aby aktywować tę zdolność. Jeśli w takiej sytuacji wroga figurka będąca celem tego ataku otrzyma w jego wyniku przynajmniej 1✖, zaczyna Krwawić.

ZABIERANIE ŻETONÓW

Podczas niektórych misji figurki mają możliwość zabierania żetonów z planszy. Aby zabrać żeton, figurka musi wykonać akcję **skorzystania** na polu zawierającym ten żeton lub z nim sąsiadującym. Następnie gracz umieszcza dany żeton na podstawce swojej figurki, aby oznaczyć, że ta figurka go niesie. Zawsze, gdy figurka się porusza, żeton porusza się wraz z nią.

Jeśli figurka została pokonana, zabrany żeton jest upuszczany na pole tej figurki i może zostać ponownie zabrany zgodnie z zasadami opisanymi powyżej. Figurki nie mają możliwości dobrowolnego upuszczenia żetonu, który niosą.

KONTROLOWANIE ŻETONÓW I PÓL

W niektórych misjach wymaga się od figurek kontrolowania określonych żetonów lub pól planszy. Aby gracz kontrolował żeton lub pole, **na danym polu lub żetonie albo na polu sąsiadującym** musi się znajdować przyjazna figurka. Ponadto, na tym polu lub żetonie, ani na polach sąsiadujących nie mogą się znajdować żadne wrogie figurki.

KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA EFEKTÓW

Wiele efektów w grze pozwala figurkom aktywować zdolności podczas aktywacji innej figurki. Te zdolności posiadają w tekście zapis o **PRZERYWANIU**, po którym precyzują efekty zdolności.

Kiedy taka zdolność jest używana, należy zawiesić trwającą właśnie aktywację, aż do całkowitego rozpatrzenia przerywającej zdolności. Potem aktywacja zostaje wznowiona.

Efekty jednoczesne

Jeśli dwa efekty miałyby zafunkcjonować w grze w dokładnie tym samym momencie, gracz właśnie aktywujący figurkę decyduje o kolejności ich rozpatrywania. Jeśli nie trwa aktywacja żadnej z figurek, decyzję podejmuje gracz Imperium (podczas kampanii) lub gracz posiadający inicjatywę (w konfrontacji).

CO DALEJ?

Gracze poznali już wszystkie zasady ogólne i są gotowi do pełnej gry. *Imperium Atakuje* można rozgrywać w dwóch trybach.

Kampania to szereg połączonych misji składających się na rozwijającą się fabułę. W trakcie kampanii gracze biorą udział w najróżniejszych misjach, zdobywając po drodze nowe karty przedmiotów, agend oraz klas. Celem rozpoczęcia kampanii należy przeczytać strony 10-12 niniejszych „Zasad wprowadzających".

Konfrontacja opiera się na dwuosobowej rywalizacji. Gracze budują armie, korzystając z wybranych przez siebie figurek i zmagają się podczas specjalnych misji konfrontacyjnych. Aby rozegrać konfrontację, należy sięgnąć po „Zasady konfrontacji".

ROZGRYWANIE KAMPANII

Po opanowaniu podstawowych zasad w ramach misji szkoleniowej gracze są gotowi do podjęcia się pełnej kampanii.

Kampania rozpoczyna się od rozegrania wypełnionego ekscytującą akcją scenariusza wprowadzającego „Następstwa". Ta misja stanowi podstawę głównej osi fabularnej i pomaga zaznajomić się z pełnymi zasadami dotyczącymi misji.

Aby rozpocząć nową kampanię, gracze muszą najpierw wykonać kolejne kroki opisane w punkcie „Przygotowanie kampanii" poniżej.

PRZYGOTOWANIE KAMPANII

1. **Wybór ról graczy:** Gracze decydują, kto z nich weźmie na siebie rolę gracza Imperium. Najlepiej, aby podjął się jej najbardziej doświadczony z nich. Wszyscy pozostali przyjmują role bohaterów Rebelii.

   Gracze zachowują swoje role przez cały czas trwania kampanii.
2. **Wybór bohaterów:** Każdy gracz Rebelii wybiera jeden arkusz bohatera, a także bierze talię klasy oraz figurkę odpowiadające temu bohaterowi. Następnie każdy gracz Rebelii odnajduje w swojej talii klasy podstawowe karty przedmiotów (karty bez zapisanego kosztu PD) i umieszcza je odkryte na stole przed sobą.
3. **Wybór klasy Imperium:** Gracz Imperium wybiera jedną talię klasy Imperium. Następnie odnajduje w niej podstawową kartę klasy (kartę bez zapisanego kosztu PD) i umieszcza ją odkrytą na stole przed sobą.
4. **Stworzenie talii agend:** Gracz Imperium bierze wszystkie karty agend i dzieli je na zestawy (określone w prawym górnym rogu karty). Wybiera sześć zestawów kart agend i tasuje 18 zebranych w ten sposób kart, aby stworzyć talię agend.

   Karty agend opisano szczegółowo na stronie 14 w punkcie „Wydawanie wpływów".
5. **Stworzenie talii misji pobocznych:** Po rozegraniu misji wprowadzającej, bohaterowie korzystają z kart misji i wybierają, której misji podejmą się kolejnym razem.

   Podczas tego kroku przygotowań gracze Rebelii tworzą talię misji pobocznych, która będzie wykorzystywana podczas tej kampanii. Zaczynają od podzielenia kart misji pobocznych według kolorów widocznych na awersie kart. Następnie tworzą talię misji, tasując razem następujące karty:
   - każdą czerwoną kartę misji pobocznej, odpowiadającą ich bohaterom
   - cztery zielone karty wybrane przez bohaterów
   - cztery losowe szare karty (nie wolno pokazywać tych kart żadnemu z graczy)
6. **Przygotowanie misji wprowadzającej:** Gracze są gotowi do rozegrania misji wprowadzającej do kampanii podstawowej. Aby ją przygotować, należy rozpatrzyć kolejne kroki opisane w punkcie „Przygotowanie misji" po prawej stronie. Konieczne jest też, aby gracz Imperium odniósł się do opisu misji „Następstwa" znajdującego się na stronie 4 „Podręcznika kampanii".

   Jeśli to pierwsza rozgrywka w *Imperium Atakuje*, gracz Imperium powinien najpierw przeczytać ogólne zasady misji ze strony 2 „Podręcznika kampanii".

MNIEJ NIŻ CZTERECH BOHATERÓW?

Imperium Atakuje gwarantuje zbalansowaną rozgrywkę dla 2-5 graczy. W przypadku gry na mniej niż 4 bohaterów gracze Rebelii dostają podczas przygotowania do gry specjalne karty z talii nagród. Karty te pomagają wyrównać szanse poprzez zwiększenie żywotności bohaterów oraz zapewnienie im dodatkowych żetonów aktywacji.

Po przygotowaniu kampanii na mniej niż czterech bohaterów należy dać bohaterom następujące elementy:

- *Rozgrywka z dwoma bohaterami:* Każdy bohater dostaje kartę nagrody „Legendarny".
- *Rozgrywka z trzema bohaterami:* Każdy bohater dostaje kartę nagrody „Bohaterski".

Jeśli w grze uczestniczy tylko jeden gracz Rebelii, należy skorzystać z zasad gry z dwoma bohaterami. Tym samym kontroluje on dwóch różnych bohaterów.

Bohater, który posiada dwa żetony aktywacji, po rozpatrzeniu swojej aktywacji zakrywa tylko jeden z nich (co oznacza, że będzie mógł się aktywować dwa razy w rundzie). Bohater nie może wykonać swojej drugiej aktywacji, dopóki wszyscy inni bohaterowie nie wykonają swoich pierwszych aktywacji.

PRZYGOTOWANIE MISJI

Przed rozpoczęciem misji gracze rozpatrują następujące kroki:

1. **Rozłożenie planszy:** Gracz Imperium rozkłada planszę misji, korzystając z kafelków planszy wskazanych w planie misji, który znajduje się w „Podręczniku kampanii". Umieszcza wszystkie żetony na planszy tak, jak pokazano w planie.
2. **Przygotowanie wskaźnika zagrożenia i rundy:** Gracz Imperium ustawia wskaźnik zagrożenia na 0 i wskaźnik rundy na 1.

3. **Rozstawienie i przygotowanie:** Gracz Imperium bierze wszystkie karty rozstawienia i dzieli je na grupy, zgodnie z opisem w ramce „Rozstawienie i przygotowanie", zawartym w zasadach misji. W ramce może się znaleźć do czterech różnych elementów.

ROZSTAWIENIE I PRZYGOTOWANIE

Grupy początkowe: Oficer imperialny, Sonda szpiegowska, Szturmowiec.

Grupy rezerw: Obsługa E-Weba, Oficer imperialny, Szturmowiec.

Grupy otwarte: Brak.

Przykład ramki „Rozstawienie i przygotowanie"

- *Grupy początkowe:* Gracz Imperium bierze wymienione karty rozstawienia i układa je odkryte na stole. Odpowiadające im figurki umieszcza na planszy podczas kroku 4. „Rozstawienie figurek Imperium".

PODRĘCZNIK KAMPANII

Sposób rozłożenia planszy misji oraz specjalne zasady każdej misji znajdują się w „Podręczniku kampanii". Aby przygotować misję, gracz Imperium odnajduje opis wybranej misji właśnie tam.

Informacje zawarte w „Podręczniku kampanii" są tajne i **może je przeczytać wyłącznie gracz Imperium**. W określonych momentach misji gracz Imperium przeczyta na głos niektóre z tych informacji, żeby zapoznali się z nimi gracze Rebelii.

- *Grupy rezerw:* Gracz Imperium w tajemnicy bierze wymienione karty rozstawienia i umieszcza je z boku w formie zakrytej talii. Figurki odpowiadające tym kartom umieszcza się na planszy w momencie, gdy pozwalają na to zasady misji.
- *Grupy otwarte:* Gracz Imperium w tajemnicy wybiera liczbę kart rozstawienia wymienioną w punkcie „Grupy otwarte". Te karty tworzą tajną rękę kart rozstawienia i mogą być wykorzystane do rozstawienia figurek na planszy podczas fazy porządków (patrz „Zagrożenie i rozstawianie" po prawej stronie).

  Gracz Imperium może wybrać dowolne karty rozstawienia oznaczone ⊛ lub ♞ **za wyjątkiem kart unikatowych** (kart oznaczonych ■ przed nazwą). Karty unikatowe należy najpierw zdobyć jako nagrody za misje, zanim będzie je można wykorzystać jako grupy otwarte (patrz „Sojusznicy" na stronie 15).

  Karty rozstawienia, które nie należą do grup początkowych, grup rezerw ani grup otwartych, nie są używane podczas danej misji.
- *Specjalne przygotowania:* Niektóre misje wzbogacono o punkt „Specjalne przygotowania". Wszelkie instrukcje wymienione w tym punkcie należy wypełnić właśnie teraz.

4. **Rozstawienie figurek Imperium:** Gracz Imperium rozstawia figurki na planszy zgodnie z planem misji.
5. **Przygotowanie kości, kart i pozostałych żetonów:** Należy umieścić wszystkie kości, talie stanów i zaopatrzenia, żetony obrażeń, żetony zmęczenia oraz żetony stanów w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
6. **Przeczytanie odprawy:** Gracz Imperium czyta na głos część „Odprawa" z zasad misji, żeby zapoznali się z nią gracze Rebelii. Jeśli w planie misji oznaczono jakiekolwiek nazwane kafelki planszy, powinien on wskazać te kafelki oraz przeczytać ich nazwy wszystkim graczom. Pozostałe zasady misji zachowuje dla siebie, dopóki opis w zasadach nie nakaże ich rozpatrzyć.
7. **Rozstawienie figurek Rebelii:** Każdy gracz Rebelii umieszcza figurkę swojego bohatera na pustym polu, znajdującym się możliwie najbliżej żetonu wejścia, **wliczając** w to pole zawierające ten żeton.

   Żeton wejścia

   Jeśli bohaterowie zdobyli **SOJUSZNIKA**, mogą w tym momencie zdecydować się na jego rozstawienie. Sojusznicy nie są wykorzystywani w misji wprowadzającej, dlatego opisano ich w dalszej części podręcznika.
8. **Przygotowanie żetonów aktywacji:** Każdy bohater dostaje jeden żeton aktywacji i umieszcza go przygotowanego (zieloną stroną do góry) na swoim arkuszu bohatera. W grze na mniej niż czterech bohaterów mogą oni dostać dodatkowe żetony aktywacji, zgodnie z opisem z posiadanych przez nich kart nagród „Legendarny" oraz „Bohaterski".

Po zakończeniu przygotowań gracze mogą rozpocząć misję.

ROZGRYWANIE MISJI PODCZAS KAMPANII

Misję w grze *Imperium Atakuje* rozgrywa się jako serię rund. Każda runda składa się z **FAZY AKTYWACJI** (patrz strona 5) po której następuje **FAZA PORZĄDKÓW** (patrz poniżej).

Po rozpatrzeniu fazy porządków należy przejść do kolejnej rundy rozgrywki, ponownie rozpoczynając od fazy aktywacji. Fazy powtarza się do momentu zakończenia misji (patrz „Zakończenie misji" na stronie 12).

FAZA PORZĄDKÓW PODCZAS KAMPANII

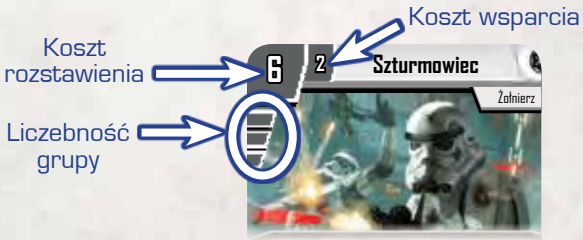
Po rozpatrzeniu aktywacji wszystkich figurek biorących udział w grze, gracze wykonują opisane poniżej kroki:

1. **Zwiększenie zagrożenia:** Gracz Imperium zwiększa wartość na wskaźniku zagrożenia o poziom zagrożenia **wymieniony w dzienniku kampanii**, który znajduje się na tylnej okładce „Podręcznika kampanii". W misji wprowadzającej poziom zagrożenia wynosi dwa.
2. **Przygotowanie:** Gracz Imperium przygotowuje wszystkie swoje wyczerpane karty klasy oraz rozstawienia. Każdy bohater przygotowuje wszystkie swoje żetony aktywacji, odwracając je zieloną stroną do góry.
3. **Rozstawienie i wsparcie:** Gracz Imperium może wydać ⚙ (zagrożenie), aby umieścić na planszy dodatkowe figurki.
4. **Efekty końca rundy:** Jeśli w grze działają jakiekolwiek zdolności lub zasady misji aktywowane na końcu rundy, gracze rozpatrują je właśnie teraz (patrz „Wydarzenia podczas misji" na stronie 12).
5. **Obrócenie wskaźnika rundy**: Wskaźnik rundy należy obrócić o jeden. Następnie gracze rozpoczynają nową rundę od fazy aktywacji.

ZAGROŻENIE I ROZSTAWIANIE

Podczas fazy porządków każdej rundy gracz Imperium zwiększa ⚙ (zagrożenie), które może wydawać celem rozstawienia dodatkowych figurek.

Każda karta rozstawienia posiada koszt rozstawienia, koszt wsparcia oraz liczebność grupy. Podczas każdej fazy porządków gracz Imperium może rozstawiać na planszy grupy figurek i/lub wspierać posiadane siły za pomocą pojedynczych figurek.



Aby rozstawić grupę, gracz Imperium wybiera kartę rozstawienia, którą ma na ręce i wydaje ⚙ równe kosztowi rozstawienia tej karty. Następnie umieszcza kartę odkrytą na stole, a na planszy umieszcza liczbę odpowiadających jej figurek równą liczebności grupy wskazanej na karcie. Rozstawiane figurki należy umieścić jak najbliżej zielonego punktu rozstawienia pokazanego w planie misji **wliczając** w to pole zawierające punkt rozstawienia.

Punkt rozstawienia

Aby wesprzeć figurką, gracz Imperium wybiera znajdującą się już na stole kartę rozstawienia i wydaje ⚙ równe kosztowi wsparcia z tej karty. Następnie umieszcza na planszy **jedną figurkę** z danej grupy, ustawiając ją jak najbliżej zielonego punktu rozstawienia.

Za każdym razem, kiedy gracz Imperium wydaje ⚙, zmniejsza wartość na wskaźniku zagrożenia o odpowiednią ilość ⚙.

PRZYKŁAD ROZSTAWIENIA

1. Za początku fazy porządków gracz Imperium ma 5. Podczas kroku zwiększenia zagrożenia zwiększa o poziom obowiązujący w kampanii, a wynoszący 2. Wprowadza zmianę obracając wskaźnik tak, aby pokazywał nową sumę 7.
2. Podczas kroku rozstawienia i wsparcia decyduje, że chce rozstawić grupę Szturmowców. Zmniejsza wartość zagrożenia na wskaźniku o koszt rozstawienia Szturmowca wynoszący 6, czyli pozostaje mu 1 (nie pokazane na ilustracji). Następnie bierze kartę rozstawienia Szturmowca ze swojej ręki i umieszcza ją odkrytą na stole.
3. Potem sprawdza plan misji w „Podręczniku kampanii", aby zlokalizować zielony punkt rozstawienia.
4. Wreszcie umieszcza trzy figurki szturmowców na planszy najbliżej zielonego punktu rozstawienia, jak to możliwe.

INFORMACJE O MISJI

Każda misja opisuje określone zasady, między innymi cele, jakie mają osiągnąć gracze Rebelii i Imperium. Informacje te, wliczając sposób oraz moment zakończenia misji, znajdują się w rozdziale „Podręcznika kampanii" poświęconym danej misji.

Część zasad misji jest niezmienna i obowiązuje przez cały czas trwania misji. Inne zasady reprezentują pojedyncze przypadki i aktywują się tylko raz. Przykładowo, mogą nakazywać rozstawienie figurek z rezerw lub zwiększenie .

Każda misja jest pełna najróżniejszych niespodzianek, które mają wprowadzenie elementu przygody oraz sprawienie, że gracze Rebelii będą chętniej odkrywać jej tajemnice. Dlatego gracze Rebelii nie mogą czytać „Podręcznika kampanii". Chociaż ostatecznie uzyskają dostęp do większości zasad i informacji o misji, będą one przekazywane stopniowo, w miarę rozwoju fabuły danej misji.

Wydarzenia podczas misji

W niektórych momentach podczas misji gracz Imperium będzie musiał przeczytać na głos informacje z „Podręcznika kampanii" i rozpatrzyć opisane tam zasady.

Wydarzenia tego rodzaju bardzo często zachodzą na końcu konkretnej rundy gry, ale mogą też zajść, kiedy dojdzie do ściśle określonej sytuacji (przykładowo, kiedy jedna z figurek otworzy konkretne drzwi).

Jeśli dochodzi do tego podczas aktywacji figurki, gracz Imperium przerywa właśnie trwającą aktywację, czyta na głos odpowiedni opis, rozpatruje wszelkie specjalne instrukcje, a następnie można powrócić do aktywacji figurki.

Ramka zatytułowana „Spis wydarzeń" w „Podręczniku kampanii" zawiera listę wydarzeń oraz informuje gracza Imperium, w jakich okolicznościach zachodzi każde z nich.

SPIS WYDARZEŃ

- **Koniec rundy, w której otwarto drzwi:** Blokada
- **Runda 6:** Zakończenie misji

- **Otwarcie drzwi:** Umocnieni
- **Wszystkie terminale zniszczone lub wszyscy bohaterowie ranni:** Zakończenie misji

Przykład ramki zawierającej spis wydarzeń

Zakończenie misji

W zasadach wszystkich misji znajduje się spis warunków, których wypełnienie oznacza zakończenie misji.
W momencie, gdy zostanie spełniony warunek zakończenia, gracz Imperium rozpatruje akapit zatytułowany „Zakończenie misji", znajdujący się w zasadach misji. Czyta na głos opis fabularny, a następnie przekazuje graczom wymienione poniżej nagrody. Potem dostają oni nagrody wymienione w akapicie zatytułowanym „Dodatkowe nagrody"

W poszczególnych misjach nie wskazuje się konkretnego zwycięzcy, chociaż określone wyniki są korzystniejsze dla jednej bądź drugiej strony. W ramach każdej misji graczom powinno zawsze zależeć na realizacji własnych celów misji, które najczęściej doprowadzają do zakończenia misji. Poprzez realizację takich celów gracze dostają nagrody, które pomogą im odnieść zwycięstwo w całej kampanii.

- Należy umieścić w grze kartę misji fabularnej „Nowe zagrożenie". Bohaterowie dostają 100 kredytów za każdego bohatera w grze.

Na końcu rundy 6 lub kiedy wszyscy bohaterowie będą ranni:

Imperialni żołnierze wybiegają z lasu i otaczają was; boja zrobiła swoje… i musicie salwować się ucieczką. Przy tak wielu ocalałych – i dokonujących szybkiej reorganizacji – członkach sił Imperium, rebelianccy żołnierze będą mieli pełne ręce roboty.

- Należy umieścić w grze kartę misji fabularnej „Pod oblężeniem". Gracz Imperium dostaje 1 wpływów.

DODATKOWE NAGRODY

- Każdy gracz dostaje 1 PD. Bohaterowie dostają 100 kredytów za każdego bohatera w grze. Gracz Imperium dostaje 1 wpływów.

Przykład akapitu opisującego zakończenie misji

STOP!

Teraz gracze wiedzą już wszystko, co jest potrzebne do rozegrania misji wprowadzającej „Następstwa". Po jej ukończeniu będą gotowi na kontynuowanie swoich przygód, po uprzednim wykonaniu czynności opisanych w punkcie „c. Porządki po misji" na stronie 13.

W trakcie trwania kampanii gracze wezmą udział w najróżniejszych misjach, zdobywając nowe przedmioty i zdolności, aż dotrą do niezwykle emocjonującej misji finałowej, która zakończy kampanię.

STRUKTURA KAMPANII

Rozgrywanie kampanii jest niezwykle proste. Gracze najpierw przechodzą misję, a następnie mają okazję do zakupu nowych kart przedmiotów, klas oraz agend. Potem ponownie zanurzają się w fabułę, wybierając nową misję. Powtarzają rozpatrywanie tych etapów do momentu rozegrania emocjonującej misji nazywanej finałem. Kończy ona całą kampanię.

Aby móc kontynuować kampanię, gracze sprawdzają dziennik kampanii, który znajduje się na tylnej okładce „Podręcznika kampanii" i rozpatrują kolejny dostępny (nieodznaczony) etap.

W powyższym przykładzie gracze właśnie zakończyli misję „Następstwa". Kolejnym dostępnym etapem jest etap ulepszeń Rebelii.

W kampanii występują trzy rodzaje etapów: etapy misji, etapy ulepszeń Rebelii oraz etapy ulepszeń Imperium.

1. **Etap misji:** Gracze wykonują następujące kroki:
   a. *Wybór misji:* Gracze Rebelii sprawdzają dziennik kampanii, aby określić kolejną misję. Jeśli wpis wskazuje na „Misję poboczną", bohaterowie wybierają jedną z kart aktywnych misji pobocznych. Jeśli natomiast wpis wskazuje na „Misję fabularną", wybierają oni kartę aktywnej misji fabularnej.
   b. *Rozpatrzenie misji:* Gracze rozpatrują wybraną misję zgodnie z zasadami „Rozgrywania misji podczas kampanii" opisanymi na stronie 11.
   c. *Porządki po misji:* Po rozpatrzeniu misji gracze wykonują następujące czynności:
      » Bohaterowie leczą wszystkie ✖ i ✚. Wszyscy ranni bohaterowie odwracają swoje arkusze bohaterów na zdrową stronę.
      » Bohaterowie wtasowują wszystkie karty zaopatrzenia do talii zaopatrzenia.
      » Bohaterowie zyskują 50 kredytów za każdy żeton skrzynki na ich obszarach gry, a następnie odrzucają żetony (patrz „Zasoby wykorzystywane w kampanii" na stronie 14).
      » Bohaterowie odkładają kartę właśnie rozpatrzonej misji do pudełka.
      » Jeśli gracze właśnie rozpatrzyli misję wprowadzającą, tasują talię misji pobocznych, dobierają z niej dwie karty i umieszczają odkryte na stole. To **AKTYWNE MISJE**, które gracze Rebelii mogą rozpatrzyć podczas przyszłych etapów misji.

      Jeśli gracze właśnie rozpatrzyli kartę aktywnej misji pobocznej, która nie jest agendą, tasują talię misji pobocznych, dobierają z niej jedną kartę i umieszczają odkrytą na stole. Od tej chwili jest to aktywna misja.

KARTY MISJI

W grze pojawiają się trzy rodzaje kart misji: misje poboczne, misje fabularne oraz misje z agend.

Karty misji symbolizują różne przygody, w jakich mogą wziąć udział gracze Rebelii. Każda karta zawiera krótkie wprowadzenie fabularne, opisujące tło misji oraz potencjalne nagrody za wypełnienie jej celów.

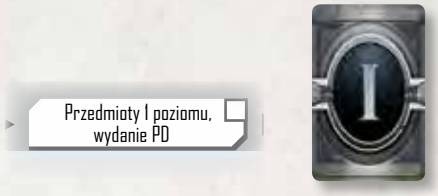
Podczas przygotowywania kampanii gracze Rebelii tworzą talię misji pobocznych, natomiast gracz Imperium tworzy talię agend. Karty misji fabularnych nigdy nie są losowane. Zamiast tego stają się aktywne w wyniku zdobycia określonych nagród za misje.

2. **Etap ulepszeń Rebelii:** Gracze Rebelii wykonują następujące kroki:
   a. *Wydanie kredytów:* Gracze Rebelii dobierają sześć kart z talii wymienionej w dzienniku kampanii i mogą kupić te karty, wydając na nie posiadane kredyty (patrz „Wydawanie kredytów" poniżej).
   b. *Wydanie punktów doświadczenia*: Każdy bohater może wydać punkty doświadczenia (PD), aby kupić karty ze swojej talii klasy (patrz „Wydawanie punktów doświadczenia" na stronie 14).
3. **Etap ulepszeń Imperium:** Gracz Imperium wykonuje następujące kroki:
   a. *Wydanie wpływów:* Gracz Imperium dobiera cztery karty z talii agend i może kupić dowolne z nich, wydając na nie posiadane wpływy (patrz „Wydawanie wpływów" na stronie 14).
   b. *Wydanie punktów doświadczenia:* Gracz Imperium może wydać PD, aby kupić karty ze swojej talii klasy (patrz „Wydawanie punktów doświadczenia" na stronie 14).

Po rozpatrzeniu aktualnego etapu gracze odznaczają okienko tego etapu w dzienniku kampanii, aby śledzić swoje postępy w kampanii.

WYDAWANIE KREDYTÓW

Podczas kroku wydawania kredytów należącego do etapu ulepszeń Rebelii, gracze dobierają sześć kart przedmiotów z talii przedmiotów obecnego poziomu.



Fragment dziennika kampanii przedstawiony powyżej pokazuje, że gracze dobierają karty z talii przedmiotów I poziomu.

Dobrane karty przedmiotów należy umieścić odkryte na stole. Potem gracze Rebelii wspólnie decydują, które karty chcą kupić i płacą za nie, wydając liczbę kredytów równą kosztowi tych kart. Wreszcie przekazują każdą zakupioną kartę przedmiotu jednemu z bohaterów, który może z niej korzystać podczas przyszłych misji.

Podczas tego kroku gracze mogą również sprzedać dowolne, już posiadane karty przedmiotów. Jeśli się na to zdecydują, dostają połowę kosztu sprzedawanej karty w kredytach, a następnie wtasowują tę kartę do odpowiedniej talii przedmiotów.

Wszystkie nie zakupione karty przedmiotów są następnie z powrotem wtasowywane do odpowiednich talii przedmiotów.

Kredyty nie są przypisane do jednego bohatera, lecz stanowią wspólną własność całej grupy.

ZASOBY WYKORZYSTYWANE W KAMPANII

Podczas kampanii gracze pozyskują różne zasoby jako nagrody za ukończenie misji. Zasoby te są wydawane celem zdobycia określonych korzyści i osiągnięcia przewagi.

Punkty doświadczenia: Zarówno bohaterowie, jak i gracz Imperium, zdobywają punkty doświadczenia (PD). PD można wydawać, aby kupować karty z talii klas graczy.

Kredyty: Bohaterowie wspólnie zarabiają kredyty, dzięki którym mogą się zaopatrzyć w nową, potężną broń, pancerze, wyposażenie oraz modyfikacje.

Wpływy: Gracz Imperium gromadzi wpływy, które zużywa, aby wykorzystywać potężne karty agend.

Żadnego z opisanych powyżej zasobów nie oznacza się żetonami. Zamiast tego gracze powinni zapisywać ołówkiem informacje na temat ich aktualnej ilości w dzienniku kampanii, który znajduje się na tylnej okładce „Podręcznika kampanii". Kiedy gracz wydaje lub zyskuje jeden z zasobów, zapisuje nową sumę właśnie tam.

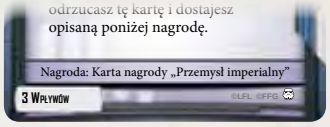
Dodatkowe dzienniki kampanii do wydrukowania można znaleźć na stronie www.Galakta.pl.

WYDAWANIE WPŁYWÓW

Gracz Imperium może aktywować specjalne wydarzenia lub tworzyć aktywne misje poboczne poprzez korzystanie z kart agend.

Podczas etapu ulepszeń Imperium gracz Imperium tasuje swoją talię agend i dobiera w tajemnicy cztery karty agend. Może wydać wpływy, aby kupić jedną lub kilka kart. Karty, które nie zostały kupione, należy wtasować do talii bez pokazywania ich graczom Rebelii.

Koszt karty agendy



Jeśli tekst karty mówi **o zachowaniu jej w tajemnicy**, gracz Imperium nie pokazuje jej graczom Rebelii po zakupie, a jedyną informacją, jaką będą mieli oni o tej karcie jest jej koszt. Dlatego doradza się, aby gracz Imperium przed oznaczeniem wydanych wpływów pokazał graczom Rebelii fragment karty zawierający jej koszt. Dzięki temu nie dojdzie do żadnych pomyłek w trakcie zapisywania zmian. Po zakupie zachowuje on kartę i może rozpatrzyć jej działanie na późniejszym etapie kampanii, zgodnie z zawartym na niej opisem.

Wszystkie pozostałe karty agend należy odkryć i rozpatrzyć natychmiast po ich zakupie. O ile tekst karty nie mówi, aby zachować kartę w grze lub wtasować ją do talii agend, po rozpatrzeniu karty agendy gracz Imperium umieszcza ją w pudełku.

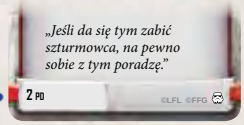
Część kart agend staje się po zakupie aktywnymi misjami. Bohaterowie mogą zdecydować o podjęciu się tych misji w tych samych okolicznościach, w których mogliby rozpocząć jakąkolwiek inną misję poboczną. Karty tego rodzaju gwarantują nagrodę graczowi Imperium, jeśli bohaterowie postanowią podjąć się innej misji pobocznej zamiast wskazanej przez kartę agendy.

Misje z agend należy odłożyć do pudełka po ich odrzuceniu lub ukończeniu.

WYDAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

Kiedy gracz ma możliwość wydania punktów doświadczenia, może przejrzeć swoją talię jeszcze niekupionych kart klasy i zdecydować się na zakup dowolnej z nich poprzez wydanie liczby PD równej kosztowi wybranej karty.

Koszt karty klasy



Po zakupie karty klasy gracz umieszcza ją odkrytą na swoim obszarze gry. Może korzystać ze zdolności tej karty do końca kampanii.

ZWYCIĘSTWO W KAMPANII

Ostatecznym celem graczy jest zwycięstwo w ostatniej misji kampanii określanej jako finał.

W trakcie kampanii gracze dostają różne nagrody, przykładowo karty przedmiotów, klas, agend, czy sojuszników, które pomogą im wygrać misję finałową. Niektóre nagrody za misje kierują też przebiegiem fabuły i mogą zmusić graczy do rozpatrzenia konkretnej misji finałowej.

Gracze, którzy zwyciężą w finale, są jednocześnie ostatecznymi zwycięzcami całej kampanii.

ZAAWANSOWANE ZASADY KAMPANII

W grze pojawiają się pewne zaawansowane zagadnienia, z którymi gracze mogą w ogóle się nie spotkać podczas kilku pierwszych misji. Niniejszy rozdział szczegółowo je opisuje.

TESTY ATRYBUTÓW

Chociaż testy atrybutów nie pojawiają się w misji wprowadzającej, wiele innych misji, zdolności oraz efektów w grze wymaga od bohaterów ich wykonywania.

Przykładowo, zasada misji może brzmieć: „Bohater może skorzystać z terminala (), aby otworzyć dowolne drzwi". Oznacza to, że bohater może podjąć akcję skorzystania z terminala, aby wykonać test swojego atrybutu . Jeśli test będzie udany, natychmiast otworzy drzwi.

Celem wykonania testu atrybutu gracz rzuca kośćmi wymienionymi na jego arkuszu bohatera przy wskazanym atrybucie. Jeśli wyrzucił co najmniej 1, test jest udany. Jeśli nie wyrzucił żadnych , test jest nieudany.

Udany test często przynosi określone korzyści lub pozwala posunąć do przodu rozgrywaną misję. Nieudany test przeważnie wiąże się z negatywnymi konsekwencjami, przykładowo opóźnia postępy w realizacji celów misji.

Podczas wykonywania testu , Jyn rzuca niebieską i zieloną kością.

ZAPISYWANIE POSTĘPÓW KAMPANII

Kiedy gracze zakończą rozgrywkę *Imperium Atakuje* na dany dzień, powinni wykonać opisane poniżej kroki, aby zapisać swoje postępy. Pozwoli im to schować grę i szybko podjąć kampanię na początku kolejnego spotkania:

- **Zapisanie postępów:** Należy się upewnić, że dziennik kampanii zawiera uaktualnione informacje o PD wszystkich graczy, ich kredytach oraz wpływach. Gracze powinni także odznaczyć obecny etap kampanii i wypisać nazwy wszystkich ukończonych misji.
- **Schowanie elementów:** Gracze powinni użyć foliowych woreczków (nie dołączone do gry) lub podobnych pojemników, aby bezpiecznie schować określone komponenty i trzymać je oddzielnie pomiędzy spotkaniami:
  - **Wspólny woreczek:** Należy do niego włożyć wszystkie aktywne karty misji oraz wszystkie karty agend znajdujące się w grze.
  - **Woreczek Imperium:** Należy do niego włożyć **kupione** karty klasy Imperium oraz należącą do Imperium talię niekupionych kart agend. Ponadto trafiają tu wszystkie tajne karty agend kupione przez gracza Imperium. Te ostatnie należy chować tak, aby nie pomieszały się z talią agend.
  - **Woreczki bohaterów (2-4):** Każdy bohater posiada własny woreczek, do którego wkłada swój arkusz bohatera, karty przedmiotów oraz **kupione** karty klasy. Jeden z graczy powinien też schować do swojego woreczka dostępnych sojuszników.

Pozostałe elementy gry nie muszą być trzymane oddzielnie i można je przechowywać w pudełku w dowolny sposób. Wlicza się w to wszystkie karty klas, których gracze jeszcze nie kupili. Dzięki temu nie pomieszają się one ze zdobytymi wcześniej kartami.

SOJUSZNICY

Część kart rozstawienia opatrzono symbolem kropki (■) przed nazwą figurki. Są to **SOJUSZNICY**, reprezentujący unikatowe postaci takie, jak Luke Skywalker. Sojuszników Imperium, przykładowo Dartha Vadera, określa się terminem przeciwników, lecz obowiązują ich identyczne zasady, co sojuszników. Sojuszników i przeciwników nie można wykorzystywać, chyba że pozwalają na to zasady misji lub zostali oni zdobyci jako nagroda za misję.

Podczas misji sojusznicy działają jako dodatkowe figurki po stronie danego gracza. Jeśli gracz chce wprowadzić sojusznika do misji, musi przestrzegać wszystkich zasad opisanych w „Kompletnym podręczniku zasad".

OGRANICZENIA PRZEDMIOTÓW

W trakcie trwania kampanii gracze będą zdobywali dużą liczbę kart przedmiotów. Bohaterowie mogą potencjalnie posiadać dowolną liczbę kart przedmiotów, jednak każdy z nich ma ograniczenia co do liczby i rodzaju kart, które weźmie ze sobą na konkretną misję:

- 1 karta pancerza ( )
- 2 karty broni
  (dowolna karta z pokazanym rodzajem ataku, po którym pojawiają się symbole kości)
- 3 karty wyposażenia ( )

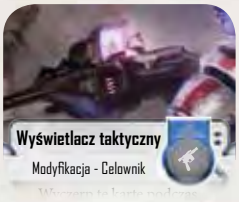
Wymiana przedmiotów

Przed rozstawieniem się na planszy i rozpoczęciem misji bohaterowie mogą dowolnie wymieniać i przekazywać sobie wszelkie posiadane karty przedmiotów, za wyjątkiem kart z talii klasy i nagród. Podczas misji nie wolno wymieniać kart przedmiotów.

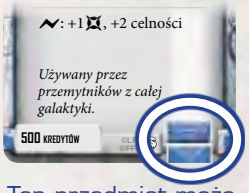
Modyfikacje

Część przedmiotów to modyfikacje. Karty tego rodzaju umieszcza się pod bronią i zapewniają one danej broni określone zdolności.

Każda broń posiada limit liczby modyfikacji, jakie można do niej dołączyć. Symbolizuje go liczba pasków znajdujących się w prawym dolnym rogu karty.



MODYFIKACJA
Karta przedmiotu



Ten przedmiot może mieć dwie modyfikacje

CO TERAZ?

Teraz gracze znają wszystkie zasady ogólne, wymagane do rozegrania pełnej kampanii *Imperium Atakuje*. Jeśli podczas gry pojawią się jakiekolwiek wątpliwości, należy się odnieść do „Kompletnego podręcznika zasad". Zawiera on wyczerpujący opis wszystkich tematów oraz reguł gry, a ponadto podaje szereg wyjątków, nie pojawiających się w niniejszych „Zasadach wprowadzających".

Gracze powinni również sięgnąć po „Zasady konfrontacji", oferujące alternatywę wobec rozgrywania kampanii. Opisane tam zasady pozwalają zbudować armie złożone z figurek Imperium, Rebelii lub Najemników i zmierzyć się w zaciętej rywalizacji z jednym przeciwnikiem w ramach dynamicznych misji bojowych.

PODSUMOWANIE PRZEBIEGU KAMPANII

STRUKTURA MISJI PODCZAS KAMPANII

Misję w grze *Imperium Atakuje* rozgrywa się jako serię rund. Każda runda składa się dwóch faz rozpatrywanych w następującej kolejności:

1. **Faza aktywacji**
2. **Faza porządków**
   a. Zwiększenie zagrożenia
   b. Przygotowanie
   c. Rozstawienie i wsparcie
   d. Efekty końca rundy
   e. Obrócenie wskaźnika rundy

AKCJE

Podczas fazy aktywacji gracze na zmianę aktywują grupy figurek, rozpoczynając od gracza Rebelii. Aktywowana figurka dostaje 2 akcje i może je wykorzystać, aby wykonać dowolną kombinację następujących działań:

- **Ruch:** Zyskujesz liczbę punktów ruchu równą swojej szybkości.
- **Atak:** Atakujesz wrogą figurkę. Tylko bohaterowie mogą użyć więcej niż jednej akcji, aby wykonać atak.
- **Skorzystanie:** Otwierasz sąsiadujące drzwi albo możesz skorzystać z sąsiadującego żetonu skrzynki lub terminala.
- **Odpoczynek:** Leczysz (zmęczenie) i potencjalnie (obrażenia). Tylko bohaterowie mogą wykonać akcję odpoczynku.
- **Specjalna:** Inne efekty, które wymagają wykonania akcji (opatrzone).

ETAPY KAMPANII

Podczas rozgrywania kampanii gracze rozpatrują następujące etapy:

1. **Etap misji:** Gracze wybierają i rozpatrują misję w następujący sposób:
   a. *Rebelianci wybierają aktywną misję*
   b. *Rozpatrzenie misji*
   c. *Porządki po misji*
      » Bohaterowie leczą wszystkie (obrażenia) i (zmęczenie).
      » Bohaterowie wtasowują wszystkie karty zaopatrzenia do talii zaopatrzenia.
      » Bohaterowie zyskują 50 kredytów za każdy żeton skrzynki na ich obszarach gry. Następnie odrzucają żetony.
      » Należy odłożyć kartę właśnie rozpatrzonej misji do pudełka.
      » Należy dobrać nową kartę misji pobocznej (jeśli jest wymagana).
2. **Etap ulepszeń Rebelii:** Należy wykonać następujące kroki:
   a. *Wydanie kredytów (6 kart z aktualnej talii przedmiotów)*
   b. *Wydanie punktów doświadczenia na karty klas*
3. **Etap ulepszeń Imperium:** Należy wykonać następujące kroki:
   a. *Wydanie wpływów (4 karty z talii agend)*
   b. *Wydanie punktów doświadczenia na karty klasy*

OPRACOWANIE

Projekt gry: Justin Kemppainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying

Dodatkowa zawartość twórcza i projektowa: Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Paul Winchester

Inspiracja projektami gier autorstwa: Kevina Wilsona i Adama Sadlera

Projekt graficzny: Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson, Evan Simonet, i Michael Silsby, a także Christopher Beck, Shaun Boyke oraz Monica Skupa

Okładka: Michal Ivan

Ilustracje bohaterów: David Kegg, Brynn Metheney

Ilustracje kafelków planszy: Henning Ludvigsen

Pozostałe ilustracje: Arden Beckwith, Christopher Burdett, Rovina Cai, Joel Hustak, David Kegg, Ryan Valle, Timothy Ben Zweifel oraz artyści z Lucasfilm Art Archives

Kierownictwo graficzne: Zoë Robinson

Projekt figurek: Benjamin Maillet z Jasonem Beaudoinem, Gordonem Robbem i Nickiem Millerem

Redakcja i korekta: Mark Larson, Heather Silsbee i Nikki Valens

Zarządzanie plastikowymi elementami: Jason Beaudoin i Jason Walden

Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen

Zarządzanie projektem graficznym: Brian Schomburg

Koordynator licencji FFG: Amanda Greenhart

Producent: Eric Knight

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie gry: Marek Mydel

Konsultacja merytoryczna, tłumaczenie tekstów fabularnych: Anna Hikiert

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Josh Ackerman, Mike Anderson, David Arrowsmith, Samuel W. Bailey, Joe Baronowski, Jason Baxter, Karin Baxter, Matt Baxter, Dan Besemann, Ian "Captain Awesome" Birdsall, Dylan Boesch, Jordan Bolton, Bryan Bornmueller, John Britton, Nayt Brookes, Christopher Brown, Charles Buege, Ben Burch, Christian Busch, Stefano Carlino, James J Cartwright, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Jhonn Clements, Karl Collins, Michael Combellick, Matthew Cordeiro, Cameron Cushman, Chris J Davis, Erik Davis, Emile de Maat, Simon Forsbrook, Marieke Franssen, Debra Freytag, Jason Glawe, Brandan Haines, Joe Hanna, Michael Hanson, Sam Hartzell, Adam Hewitt, Anita Hilberdink, Jonathan Hirsch, Justin Hoeger, Colton Hoerner, Simon 'Ugavine' Holden, Zack Holmes, Tim Huckelbery, Phil Jackson, Matt Jackson, Bill James, Neil Jesse, Sean Joesbury, Kate Kemppainen, Lillian Kemppainen, Steven Kimball, James Kniffen, Kalar Komarec, Mike Kutz, Peter Lacko, Oli Lan, Kenneth G. Langaard, Mai-Li Le, Brett Leeson, Jennifer Leeson, Scott Lewis, Josh Lewis, John Lundstrom, Michael McFadgen, Matthew McTigue, William Mearns, Ashley Miles, Darren Nakamura, Mercedes Opheim, Brianna Pasewalk, Andrew James Princep, Nina Raita, Daniel Ramey, Chad Reverman, Patrick Schifano, Brian Schomburg, Heather Silsbee, Niko Simmons, Jeremy Smith, Tiffany Smith, Håvard Sørensen, Sam Stewart, Samuel Stuart, Zach Tewalthomas, Nate Tripp, Chad Valente, Martin van Schaijk, Peter VanDusartz IV, Vera Visscher, Jason Walden, Lara Watkins, Brendan Weiskotten, Aaron Wilkerson, Andrew Yeilding, Brandon Zimmer

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta-testerów.

Akceptacja po stronie Lucasfilm: Chris Gollaher

© & TM Lucasfilm Ltd. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.