

STAR WARS REBELIA

IMPERIUM U WŁADZY

Niniejsze rozszerzenie wprowadza nowe możliwości do gry planszowej *Star Wars: Rebelia*. Bohaterowie i złoczyńcy z filmu *Łotr 1: Gwiezdne Wojny – Historie* dotaczają do walki wraz z ulubionymi postaciami fanów takimi jak Hutt Jabba. Dodatkowo nowe pojazdy oraz zaawansowane karty Taktyki pozwalają na jeszcze bardziej emocjonujące bitwy pełne chwil znanych z filmów. Niezależnie od tego, którą stronę poprowadzicie do walki, *Imperium u władzy* zapewni wam nowe przydatne narzędzia, które pomogą podbić lub uwolnić galaktykę.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

 Niniejsza instrukcja	 8 liderów z podstawkami
 44 karty Misji (24 imperialne, 20 rebelianckich)	 2 pierścienie dodatków
 12 kart Celów	 3 zielone kości
 32 zaawansowane karty Taktyki (16 imperialnych, 16 rebelianckich)	 2 arkusze pomocy jednostek
 16 kart Akcji (8 imperialnych, 8 rebelianckich)	 36 plastikowych figurek (18 imperialnych, 18 rebelianckich)

KARTY Z TEGO ROZSZERZENIA

Wszystkie karty z tego rozszerzenia są oznaczone symbolem *Imperium u władzy*.

Gdy wykorzystywane jest niniejsze rozszerzenie, z gry podstawowej należy usunąć poniższe karty i zastąpić je kartami z tego rozszerzenia:

-  Sabotaż (rebeliancka karta Misji)
-  Syn Skywalkera (rebeliancka karta Akcji)
-  Dobry wywiad (imperialna karta Akcji)
-  Zbudować Superniszczyciel (obie kopie tej imperialnej karty Misji)

Karty zastępcze mają taką samą nazwę, jak karty z gry podstawowej oraz są oznaczone symbolem rozszerzenia *Imperium u władzy*.

KORZYSTANIE Z ROZSZERZENIA

Przed użyciem tego rozszerzenia, wszystkie karty Akcji oraz karty Misji należy wtasować do odpowiednich talii oraz należy użyć innych kart zgodnie z poniższym opisem. Wszystkie żetony, kości, figurki oraz liderów należy wymieszać w puli niewykorzystywanych elementów.

PRZYGOTOWANIE

Podczas wykorzystywania tego rozszerzenia należy wprowadzić następujące zmiany podczas przygotowania gry (strona 15 Kompletniej Księgi Zasad):

-  **Wybór stronnictw oraz zebranie elementów:** Po tym, jak każdy gracz zgromadzi elementy swojego stronnictwa, umieszcza swoją kartę pomocy jednostek pod swoim arkuszem stronnictwa. Jednostki przedstawione na tym arkuszu mogą być wybudowane zgodnie z normalnymi zasadami gry.
-  **Przygotowanie talii Celów:** Krok 4 przygotowania gry należy zastąpić poniższymi zasadami:
 - I.** Karty Celów należy podzielić na trzy stosy w oparciu o liczbę widoczną na rewersie każdej karty (I, II lub III).
 - II.** Talię III etapu należy przygotować z 1 karty „Plany Gwiazdy Śmierci” oraz 4 losowych kart z III etapu. Taką talię należy następnie potasować.
 - III.** Talię II etapu należy przygotować z 1 karty „Plany Gwiazdy Śmierci” oraz 4 losowych kart z II etapu. Taką talię należy następnie potasować i umieścić na wierzchu stosu etapu III.
 - IV.** Należy potasować stos etapu I, a następnie wziąć z niego 5 losowych kart i umieścić je na wierzchu stosu etapu II. Następnie wszystkie niewykorzystane karty Celów należy odłożyć z powrotem do pudełka bez ich ujawniania. Na koniec gracz Rebelii dobiera jedną kartę Celu.

-  **Karty Taktyki:** Jeśli gracze korzystają z zasad walki w trybie kinowym, wszystkie karty Taktyki z gry podstawowej należy odłożyć do pudełka. Zamiast nich należy użyć zaawansowanych kart Taktyki z tego rozszerzenia oraz zasad opisanych w części „Walka w trybie kinowym”.

-  **Przygotowanie kart Misji:** W tym rozszerzeniu znajduje się nowy zestaw kart Misji. Podczas pierwszej rozgrywki z tym rozszerzeniem gracze powinni przygotować swoje talie Misji, korzystając **tylko** z kart Misji posiadających z lewej strony symbol Dartha Vadera **lub** symbol lidera.

Podczas kolejnych rozgrywek gracze sami decydują, jakich kart Misji chcą użyć (patrz „Wybór zestawów misji” na stronie 02).

Wszystkie początkowe karty Misji oraz karty Projektów są wykorzystywane podczas każdej rozgrywki. Karty Projektów z *Imperium u władzy* wtasowuje się do talii Projektów.

-  **Umieszczenie początkowych jednostek oraz poparcia:** Po umieszczeniu początkowego poparcia w kroku 8. przygotowania gry gracze muszą wspólnie ustalić, czy używają listy z podstawowej wersji gry, czy też początkowych jednostek z *Imperium u władzy* (patrz sąsiednia kolumna).

Poniższe zapisy zastępują punkty II i III 8 kroku przygotowania gry. Jednostki początkowe z *Imperium u władzy* są następujące:

- Gracz Imperium umieszcza 1 Gwiazdę Śmierci na polu 3 swojej kolejki budowy. Następnie wybiera **dowolny** odległy układ i umieszcza w nim 4 Myśliwce TIE, 1 Szturmowca oraz 1 Gwiazdę Śmierci w budowie.
 - Ważne:** Następnie należy usunąć z talii Sond zwiadowczych kartę danego odległego układu i odłożyć ją do pudełka.
- Gracz Imperium otrzymuje 8 Myśliwców TIE, 3 Transportowce szturmowe, 3 Niszczyciele gwiazdne, 2 TIE Strikery, 12 Szturmowców, 4 AT-ST, 2 Czołgi szturmowe oraz 1 AT-AT. Umieszcza te jednostki w dowolnych układach, w których znajduje się znacznik poparcia Imperium, znacznik zniewolenia lub Gwiazda Śmierci w budowie.
 - W każdym układzie imperialnym musi być umieszczona co najmniej jedna jednostka naziemna
- Gracz Rebelii otrzymuje 1 X-winga, 1 Y-winga, 1 U-winga, 1 Rebeliancki Transportowiec, 1 Koreliańską Korwetę, 5 Żołnierzy Rebelii, 2 Śmigacze oraz 1 Awangardę Rebelii. Może umieścić te jednostki na polu „Bazy Rebelii” i/lub w **jednym** dowolnym układzie rebelianckim lub neutralnym (za wyjątkiem układu, w którym znajduje się Gwiazda Śmierci w budowie).

ZIELONE KOŚCI

Niektóre jednostki i liderzy rzucają zielonymi kośćmi. Kości te posiadają 2 symbole trafienia bezpośredniego () i nie mają żadnych innych symboli. Podczas walki ten symbol można normalnie przydzielić jako uszkodzenie do dowolnej jednostki biorącej udział w danej bitwie.

W grze dostępne są tylko 3 zielone kości. Gracz nie może rzucać więcej niż 3 zielonymi kośćmi podczas podejmowania próby wykonania misji lub rzucania kośćmi podczas walki. Kości te mogą być wykorzystywane jako dodatek do maksymalnie 5 czerwonych i 5 czarnych kości, którymi wykonuje się rzut podczas walki lub na misji.

Kiedy zdolność nakazuje graczowi rzucić kośćmi, zawsze należy użyć w tym celu kości czerwonych lub czarnych, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej. Przykładowo, gracz Rebelii rzuca czerwoną lub niebieską kością podczas rozpatrywania karty Celu „Plany Gwiazdy Śmierci”.

POMNIEJSZE UMIEJĘTNOŚCI

Niektórzy liderzy posiadają symbole pomniejszych umiejętności. Pomniejsze umiejętności są oznaczone na liderach przy pomocy małych symboli umiejętności.

Każdy symbol pomniejszej umiejętności pozwala liderowi rzucić 1 zieloną kością, kiedy bierze on udział w misji. Na przykład, Hutt Jabba rozpatruje misję wywiadowczą (), to rzuca 2 normalnymi kośćmi (czerwonymi lub czarnymi) oraz 1 zieloną kością.

Symbole pomniejszych umiejętności liczą się na poczet realizowania wymogów umiejętności z kart Misji. Na przykład, Hutt Jabba może podjąć się wykonania misji wymagających maksymalnie 3 symboli wywiadu () lub 3 symboli dyplomacji ().

LIMIT PULI LIDERÓW

Jeśli gracz kiedykolwiek ma w swojej puli liderów więcej niż 8 liderów, to musi wybrać 8, których zatrzyma, a nadmiarowych wyeliminować (usunąć ich z gry).

Podczas rozgrywki w wariacie drużynowym każda drużyna jest ograniczona do 8 liderów. Jeśli drużyna ma w swoich pulach więcej niż 8 liderów, musi wybrać 8, których zatrzyma, a nadmiarowych wyeliminować. Jeśli jeden gracz ma więcej liderów niż jego partner, nadmiarowi liderzy muszą być wybrani z jego puli.

ZNACZNIKI ZADAŃ

Znaczniki zadań są wykorzystywane przez karty Celów oraz karty Misji. Ilustracja na znacznikach zadań odpowiada grafice na pasującej do niej karcie.

Każdy znacznik zadania jest umieszczany w układzie, zgodnie z instrukcjami zawartymi na odpowiedniej karcie.

USUWANIE ZNACZNIKÓW ZADAŃ

Jeśli gracz posiada jednostkę naziemną w układzie, w którym znajduje się znacznik zadania, a jego przeciwnik nie ma tam żadnych jednostek naziemnych, to może usunąć dany znacznik. Usunięty znacznik należy odłożyć do puli niewykorzystywanych żetonów. Karta związana z danym znacznikiem wyraźnie wskazuje, czy w wyniku usunięcia danego znacznika należy rozpatrzyć jakiś efekt specjalny.

Kiedy układ zostanie zniszczony, wszystkie znajdujące się w nim znaczniki zadań także są usuwane, a efekt ich usunięcia jest rozpatrywany.

CELE NATYCHMIASTOWE

Na niektórych kartach Celów, w górnej części karty znajduje się wytył-szczone słowo „**Natychmiast**”. Kiedy jedna z takich kart zostanie dobrana przez gracza Rebelii, to ten natychmiast ją ujawnia i rozpatruje jej zdolność. Taka karta zapewni w przyszłości punkty reputacji, zgodnie z tym, co na niej opisano.

Cel natychmiastowy pozostaje w grze dopóki co najmniej jeden z odpowiadających mu znaczników zadań znajduje się na planszy. Kiedy wszystkie związane z nim znaczniki zadań zostaną usunięte, daną kartę Celu należy odrzucić.

ZDOLNOŚCI JEDNOSTEK

Do niektórych z jednostek z tego rozszerzenia odnoszą się specjalne zasady.

BUNKIER OŚŁON

Bunkry osłon zapewniają kilka różnych korzyści:

-  **Ochrona Gwiazdy Śmierci:** Gwiazdy Śmierci oraz Gwiazdy Śmierci w budowie nie mogą zostać zniszczone, nie można im zadawać uszkodzeń ani przydzielać uszkodzeń, dopóki znajdują się w tym samym układzie co Bunkier osłon. Sprawia to, że są one odporne na działanie karty Celu „Plany Gwiazdy Śmierci”. Gdy tylko wszystkie Bunkry osłon w układzie zostaną zniszczone, zdolność ta przestaje działać.

-  **Łatwe wystawienie:** Poza normalnymi zasadami wystawiania, Bunkier osłon może zostać wystawiony w dowolnym układzie, w którym znajduje się co najmniej 1 imperialna jednostka naziemna oraz nie ma w nim żadnych jednostek rebelianckich. Nie ma przy tym znaczenia, kogo popiera dana planeta.

-  **Lokalne wsparcie:** Kiedy Bunkier osłon znajduje się w odległym układzie, w którym nie ma żadnych jednostek rebelianckich, gracz Imperium może wystawiać w danym układzie jednostki tak, jakby był to układ lojalny. Zdolności tej nie można użyć podczas kroku budowy, w którym dany Bunkier osłon został wystawiony. Należy zauważyć, że wystawienie Gwiazdy Śmierci w danym układzie wlicza się do limitu wystawienia 2 jednostek w fazie uzupełnień.

KRĄŻOWNIK PRZECHWYTUJĄCY

Jednostki rebelianckie nie mogą dokonać odwrotu z układu, w którym znajduje się Krążownik przechwytyjący. Rebelianckie zdolności, które zapewniają dodatkowe sposoby na dokonanie odwrotu, nie mogą być wykorzystywane w układzie z Krążownikiem przechwytyjącym. Kiedy wszystkie Krążowniki przechwytyjące w danym układzie zostaną zniszczone, zdolność ta przestaje działać.

BUDOWANIE JEDNOSTEK

Obaj gracze mają teraz więcej opcji w zakresie jednostek, które mogą zbudować. Jeśli gracze napotkają konflikt kolejności podczas dokonywania wyboru, które jednostki zbudować podczas fazy uzupełnień, gracz Rebelii jako pierwszy wybiera jednostki, które umieści w kolejce budowy, a po nim robi to gracz Imperium.



Znacznik zadania „Najechać placówki”



Hutt Jabba posiada 4 normalne umiejętności oraz 2 pomniejsze umiejętności



Symbol Dartha Vadera

