

STAR WARS

IMPERIUM  REBELIA

INSTRUKCJA

OPIS GRY

Wojna domowa to w galaktyce okres chaosu i dezorientacji. Sojusz Rebeliantów walczy o przywrócenie wolności w galaktyce, podczas gdy Imperium Galaktyczne próbuje ostatecznie zdławić rebelię i nadzieję na obalenie Imperatora.

Star Wars: Imperium vs Rebelia to dwuosobowa gra, w której każdy z graczy wciela się w jedną ze stron konfliktu.

W każdej rundzie ważne wydarzenia stają się przedmiotem politycznej i militarnej rywalizacji. Każdy z graczy planuje strategię i wykorzystuje zasoby, aby zapewnić sobie przewagę w kolejnych starciach.

Poprzez zdobycie dominacji gracz otrzymuje punkty zwycięstwa, które przybliżają go do wygranej w galaktycznej wojnie domowej. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zgromadzi siedem punktów.



ELEMENTY GRY



24 Karty zasobów Rebelii



24 Karty zasobów Imperium



5 Kart strategii Rebelii



5 Kart strategii Imperium



24 Karty wydarzeń



1 Znacznik równowagi

16 Znaczników wpływów

SAMOUCZEK

Niniejszy samouczek przedstawia podstawowe mechanizmy gry *Star Wars: Imperium vs Rebelia*. Niektóre elementy nie są wykorzystywane w samouczku i zostały opisane w dalszej części instrukcji.

PRZYGOTOWANIE GRY

Należy wyszukać kartę wydarzenia „Ucieczka z Tatooine” i umieścić ją odkrytą pomiędzy graczami.

Jeden z graczy bierze wszystkie karty zasobów **SOJUSZU REBELIANTÓW**, a jego przeciwnik wszystkie karty zasobów **IMPERIUM GALAKTYCZNEGO**.

Każdy z graczy wyszukuje pośród nich osiem kart postaci (szare karty zasobów), odkłada je do pudełka, tasuje pozostałe karty zasobów i umieszcza potasowaną talię zakrytą na swoim obszarze gry.

Na koniec wszystkie pozostałe elementy należy odłożyć do pudełka.



Karty zasobów postaci

STARCIE

Walka o karty wydarzeń określana jest mianem „starcia” i jest najważniejszym elementem gry.

Rozpoczynając od gracza rebelianckiego, gracze na przemian rozgrywają swoje tury. W swojej turze gracz wybiera jedną z trzech czynności: zagranie karty, skorzystanie ze zdolności lub spasowanie.

ZAGRANIE KARTY

Gracz dobiera wierzchnią kartę ze swojej talii zasobów i umieszcza ją odkrytą na obszarze gry.

KORZYSTANIE ZE ZDOLNOŚCI

Gracz **WYCZERPUJE** jedną ze swoich odkrytych kart, obracając ją o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara, i rozpatruje zdolność karty. Dopóki karta jest wyczerpana, jej zdolności nie można ponownie wykorzystać.

PASOWANIE

Gracz nie wykonuje żadnej czynności.

Starcie kończy się kiedy obaj gracze kolejno spasują. Ma to miejsce kiedy gracz spasuje zaraz po tym, jak spasuje jego przeciwnik.

WYDARZENIE

Celem gry jest wygrywanie wydarzeń. Karta wydarzenia określa cele i ograniczenia dla danego starcia.

LIMIT

Gracz nie może zagrać karty zasobów, jeśli sprawiłoby to, że na obszarze gracza znalazło by się więcej odkrytych kart zasobów niż pozwala na to **LIMIT** wydarzenia.

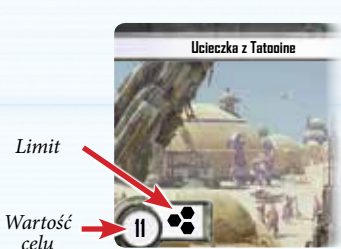
WARTOŚĆ CELU

Pod koniec starcia gracze sumują wartości zasobów na swoich odkrytych kartach zasobów, aby określić **CAŁKOWITĄ WARTOŚĆ ZASOBÓW**.

Starcie wygrywa gracz z najwyższą całkowitą wartością zasobów, która nie przekracza **WARTOŚCI CELU** aktualnego wydarzenia.



Karta zasobów



Karta wydarzenia

STOP!

Przed przeczytaniem dalszej części instrukcji gracze powinni rozegrać starcie z samouczka. Na kolejnych stronach zostały opisane kompletne zasady gry *Star Wars: Imperium vs Rebelia*.

PEŁNE PRZYGOTOWANIE DO GRY

Po rozegraniu samouczka gracze poznali podstawowe zasady rozgrywania starć. Teraz mogą przystąpić do rozegrania pełnej partii, wykonując następujące kroki:

1. Przygotowanie talii wydarzeń: Należy potasować wszystkie karty wydarzeń i umieścić je zakryte, tak aby obaj gracze mieli do nich dostęp.

2. Wybór stronnictw: Gracze wybierają stronnictwa: **REBELIĘ** lub **IMPERIUM**. Każdy z graczy bierze karty zasobów i strategii swojego stronnictwa.

3. Przygotowanie kart strategii: Każdy z graczy umieszcza swoje karty strategii zakryte na swoim obszarze gry.

4. Wybór postaci: Każdy z graczy w tajemnicy wybiera cztery spośród kart postaci swojego stronnictwa. Następnie odkłada na bok pozostałe karty postaci, tworząc w ten sposób swoją **REZERWĘ**.

5. Utworzenie talii zasobów: Każdy z graczy tasuje wybrane karty postaci razem z pozostałymi kartami zasobów, tworząc w ten sposób swoją talię zasobów, którą następnie umieszcza swoim obszarze gry.

6. Otrzymanie wpływu: Każdy z graczy otrzymuje dwa znaczniki wpływu. Pozostałe znaczniki należy odłożyć na bok, tworząc **PULĘ**.

7. Ułożenie znacznika równowagi: Żeton równowagi należy ułożyć losowo wybraną stroną do góry.

Gracze mogą teraz rozpocząć pierwszą rundę gry.

CZYM SĄ KARTY POSTACI?



Postacie to wyjątkowy rodzaj kart zasobów, wyróżniający się szarą ramką.

Zdolności postaci mają większy wpływ na starcia niż inne karty zasobów. Jednakże wyczerpane karty postaci posiadają mniejszą wartość zasobów, widoczną w lewym dolnym rogu karty.

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY



*Karty strategii
Imperium*



*Talia zasobów
Imperium*



*Początkowe
znaczniki
wpływu*



*Rezerwa
Imperium*



Pula



*Znacznik
równowagi*



Talia wydarzeń



*Karty strategii
Rebelii*



*Talia zasobów
Rebelii*



*Początkowe
znaczniki
wpływu*



*Rezerwa
Rebelii*

RUNDA GRY

Każda runda gry składa się następujących trzech faz:

1. Faza planowania
2. Faza starcia
3. Faza dominacji

Obaj gracze muszą zakończyć jedną fazę przed rozpoczęciem kolejnej. W dalszej części instrukcji szczegółowo opisano poszczególne fazy.

Po zakończeniu fazy dominacji runda się kończy. Należy rozpocząć nową rundę, zaczynając od fazy planowania. Gracze rozgrywają kolejne rundy, do momentu aż jeden z nich zdobędzie siedem lub więcej punktów zwycięstwa (patrz „Zwycięstwo” na stronie 13).

FAZA PLANOWANIA

Podczas fazy planowania gracze dowiadują się o jakie wydarzenie będą rywalizować oraz wybiorą strategię dla danego wydarzenia. Faza planowania składa się z dwóch kroków:

1. Odkrycie wydarzenia
2. Wybór strategii

ODKRYCIE WYDARZENIA

Z talii wydarzeń należy odkryć wierzchnią kartę i umieścić ją odkrytą pomiędzy graczami. Ta karta to wydarzenie na daną rundę.

W prawym dolnym rogu wielu kart wydarzeń opisano specjalny efekt. Gracze powinni go przeczytać przed przejściem do następnego kroku fazy planowania.

WYBÓR STRATEGII

Po odkryciu wydarzenia, każdy z graczy, w tajemnicy przed przeciwnikiem, wybiera jedną ze swoich kart strategii, której efekt zadziała na koniec rundy. Wybraną kartę strategii gracz układa zakrytą na swoim obszarze gry, a niewykorzystane karty odkłada na bok. Gracz nie może wybrać żadnej z wcześniej wykorzystanych kart.



← *Efekt*

Karta strategii

FAZA STARCIA

Podczas fazy starcia gracze rywalizują o kartę wydarzenia, wykorzystując swoje zasoby i wpływy. Gracze na przemian rozgrywają swoje tury, wykonując jedną z akcji opisanych poniżej.

Jako pierwszy akcję wykonuje gracz, którego stronnictwo wskazuje znacznik równowagi.

W swojej turze gracz wybiera jedną z poniższych akcji:

- **Zagrywa kartę**, dobierając wierzchnią kartę z talii zasobów i umieszczając ją odkrytą na swoim obszarze gry.
- **Korzysta ze zdolności**, wyczerpując jedną ze swoich przygotowanych kart zasobów.
- **Wykorzystuje wpływy**, aby przygotować wyczerpaną kartę zasobów.
- **Pasuje**, nie wykonując żadnej czynności.

Jeśli gracz nie posiada żadnej karty na swoim obszarze gry, musi zagrać kartę.

ZAGRANIE KARTY

Gracz dobiera wierzchnią kartę i umieszcza ją odkrytą i **PRZYGOTOWANĄ** na swoim obszarze gry. Gracz nie może zagrać karty zasobów, jeśli w wyniku jej zagrania liczba odkrytych kart zasobów na jego obszarze gry będzie przekraczać limit wydarzenia.

SKORZYSTANIE ZE ZDOLNOŚCI

Gracz **WYCZERPUJE** jedną ze swoich przygotowanych kart zasobów, obracając ją o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara i rozpatruje jej zdolność. Gracz nie może skorzystać ze zdolności wcześniej wyczerpanej karty zasobów.

WYKORZYSTANIE WPŁYWÓW

Gracz zwraca jeden ze swoich znaczników wpływów do puli i przygotowuje jedną ze swoich wyczerpanych kart zasobów, obracając ją o 90° w lewo. Przygotowana karta zasobów nie jest dłużej wyczerpana, co umożliwi graczowi skorzystanie z jej zdolności w kolejnych turach.

PASOWANIE

Pasując gracz nie wykonuje w swojej turze żadnej akcji. Gracz który spasował może wykonać inną akcję w kolejnej turze.

Faza starcia kończy się kiedy obaj gracze spasują jeden po drugim. Ma to miejsce, kiedy gracz spasuje zaraz po tym, jak zrobi to jego przeciwnik.



Wartość zasobów



Zdolność

Przygotowana karta zasobów

Wartość zasobów



Wyczerpana karta zasobów

FAZA DOMINACJI

Faza dominacji stanowi rozstrzygnięcie każdej rundy i składa się z trzech następujących kroków:

1. Ujawnienie strategii
2. Określenie zwycięzcy
3. Porządkowanie

UJAWNIECIE STRATEGII

Po tym, jak zakończy się faza starcia, każdy z graczy ujawnia swoją kartę strategii i rozpatruje jej efekt.

Jeśli całkowita wartość zasobów gracza przekracza wartość celu aktualnego wydarzenia, jego karta strategii nie jest rozpatrywana.

OKREŚLENIE ZWYCIĘZCY

Gracz z najwyższą całkowitą wartością zasobów, nie przekraczającą wartości celu wydarzenia, wygrywa wydarzenie. W przypadku remisu, strona którą znacznik równowagi jest ułożony do góry określa, który gracz wygrywa wydarzenie.

Gracz który wygrał wydarzenie, umieszcza je odkryte na swoim obszarze gry. Zdobyte wydarzenie zapewnia graczowi **PUNKTY ZWYCIĘSTWA** w liczbie oznaczonej na karcie.

Wygrywający gracz otrzymuje również z puli znaczniki wpływów w liczbie równej **WARTOŚCI WPŁYWÓW**. Jeśli na karcie wydarzenia znajduje się **EFEKT**, może zostać w tym momencie rozpatrzony.



← Punkty zwycięstwa

← Wartość wpływów

← Efekt

Karta wydarzenia

ZWYCIĘSTWO

Jeśli całkowita wartość zasobów obu graczy przekroczy wartość celu, żaden z nich nie wygrywa wydarzenia. Kartę wydarzenia należy zakrytą umieścić na spodzie talii wydarzeń.

PORZĄDKOWANIE

Po ustaleniu zwycięzcy, każdy z graczy bierze wszystkie swoje karty zasobów i tasuje je w celu utworzenia nowej talii, którą zakrytą umieszcza na swoim obszarze gry.

Znacznik równowagi należy ułożyć obrócony do góry stroną oznaczającą stronnictwo, które ma mniej punktów zwycięstwa. Jeśli gracze mają tyle samo punktów, znacznik należy ułożyć w taki sposób, aby był obrócony do góry symbolem stronnictwa, które przegrało wydarzenie w tej rundzie.

Na koniec każdy z graczy odrzuca wybraną przez siebie kartę strategii, umieszczając ją odkrytą w pobliżu niewykorzystanych kart strategii. Jeśli gracz nie posiada już żadnych niewykorzystanych kart strategii, **ODZYSKUJE** wszystkie wybrane wcześniej karty, układając je zakryte. Odzyskane karty strategii mogą być wykorzystane w kolejnych rundach.

Jeśli gracz posiada w sumie siedem lub więcej punktów zwycięstwa, natychmiast wygrywa.



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Poniżej znajdują się odpowiedzi na często zadawane pytania, dotyczące rozgrywki.

P: Czy karta postaci może wpływać na siebie swoją zdolnością?

O: Karta postaci może wpływać na samą siebie swoją zdolnością, chyba że zdolność karty wyraźnie wskazuje że musi wpłynąć na „inną” kartę zasobów.

P: Co się dzieje jeśli gracz nie posiada w talii zasobów żadnych kart?

O: Jeśli gracz nie posiada kart w talii zasobów, tasuje stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię zasobów.

P: Czy gracz może wyczerpać kartę postaci nie korzystając z jej zdolności?

O: Kiedy gracz korzysta ze zdolności karty postaci, musi rozpatrzyć tę zdolność, jeśli jest taka możliwość. Jednakże gracz może wyczerpać kartę postaci, jeśli jej zdolność nie może zostać rozpatrzona.

P: Czy zdolność karty pozwala graczowi na zagranie kolejnej karty zasobów, jeśli jej zagranie spowoduje przekroczenie limitu kart na obszarze gracza dla danego wydarzenia?

O: Nie. Gracz nie może zagrać karty, jeśli w ten sposób liczba odkrytych kart w jego obszarze gry przekroczyłaby wartość limitu wydarzenia.

P: W jaki sposób gracz dodaje karty postaci do swojej talii zasobów?

O: Kiedy gracz dodaje kartę postaci, w tajemnicy wybiera jedną z kart postaci ze swojej rezerwy i wtasowuje ją do swojej talii zasobów.

P: Co się dzieje kiedy zdolność karty zasobów „Imperator Palpatine” lub „R2-D2 i C-3PO” zmusza gracza do odrzucenia ostatniej niewykorzystanej strategii?

O: Jeśli wszystkie karty strategii danego gracza zostały odrzucone, odzyskuje on natychmiast wszystkie swoje karty strategii. Odzyskane karty mogą być normalnie wybrane.

P: Czy gracz może zdecydować, że nie rozpatruje efektu swojej karty strategii?

O: Nie. Gracz musi rozpatrzyć efekt swojej karty strategii, jeśli jest taka możliwość.

P: Co się dzieje, jeśli obaj gracze wybrali kartę strategii „Podstęp”?

O: Jeśli obaj gracze wybrali kartę strategii „Podstęp”, nie rozpatruje się efektu żadnej z kart.

P: Czy gracz może podejrzec swoją kartę strategii wybraną przez przeciwnika za pomocą efektu karty strategii „Infiltracja”?

O: Tak. Korzystając z efektu karty strategii „Infiltracja” gracz może podejrzec swoją kartę strategii w dowolnym momencie, nawet jeśli wybrał ją jego przeciwnik.

P: Co się dzieje, jeśli obaj gracze wybrali kartę strategii „Infiltracja”?

O: Jeśli obaj gracze wybrali kartę strategii „Infiltracja”, równocześnie wybierają kartę strategii dla swojego przeciwnika.

Po tym jak karty strategii zostały wybrane, gracze mogą je podejrzec.

P: Ile gracz może posiadać znaczników wpływów?

O: Nie ma ograniczenia liczby znaczników wpływów, które może posiadać gracz. Jeśli w puli nie ma wystarczającej ilości znaczników, należy odnotować ich ilość na kartce lub oznaczyć za pomocą innych elementów gry.

P: Co się dzieje, jeśli gracz zostanie zmuszony do odrzucenia większej liczby znaczników wpływów niż aktualnie posiada?

O: Jeśli gracz ma odrzucić więcej znaczników wpływów niż w danej chwili posiada, zamiast tego odrzuca wszystkie posiadane znaczniki.



TWÓRCY GRY

Oryginalny projekt gry: Sebastien Gigaudeau,
David Rakoto

Dodatkowy projekt gry: Nikki Valens

Korekta: Chris Meyer

Projekt graficzny: Evan Simonet

Kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Kierownik projektu graficznego: Brian
Schomburg

Kierownik produkcji: Eric Knight

Producent zarządzający: Steven Kimball

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Craig Atkins, Samuel Bailey, Brian
Casey, Mark Charlsworth, Jason Glawe, Joe
Hamell, David Johnson, Josh Jupp, Doug
Ruff, Lovey the Snake, Audra Stangel, Chad
Reverman, Nathan Wilkinson

Specjalne podziękowania dla betatesterów.

PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z trzech faz:

FAZA PLANOWANIA

1. Odkrycie wydarzenia
2. Wybór strategii

FAZA STARCIA

Gracze rozgrywają tury wykonując następujące akcje:

- Zagranie karty
- Skorzystanie ze zdolności
- Wykorzystanie wpływów
- Spasowanie

FAZA DOMINACJI

1. Ujawnienie strategii
2. Określenie zwycięzcy
3. Porządkowanie



© & ™ Lucasfilm Ltd. Żadna część tego produktu nie może być wykorzystywana bez wyraźnego, pisemnego pozwolenia. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi 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.

