



RÓWNOWAGA MOCY

ROZSZERZENIE

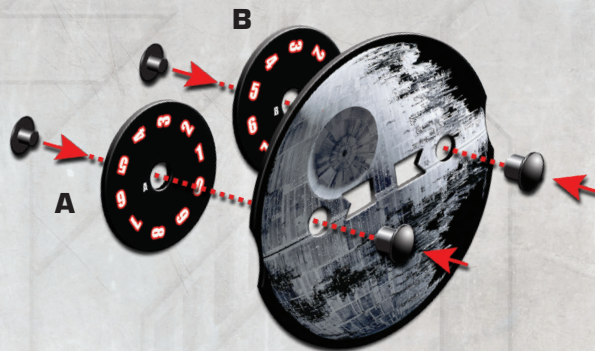
„Jeśli mnie pokonasz, stanę się potężniejszy niż sobie wyobrażasz.”
 – Obi-Wan Kenobi, Nowa nadzieja

Rozszerzenie **Równowaga Mocy** do **Star Wars: Gry karcianej** zawiera nowe zasady dwóch odmiennych formatów wieloosobowych. Przy pomocy tego rozszerzenia oraz zestawu podstawowego **Star Wars: Gry karcianej** czterech graczy może zmierzyć się w emocjonującym pojedynku drużynowym 2 na 2. Samotny gracz może teraz także grać przy pomocy jednego z dwóch scenariuszy powiązanych z taliami wyzwania i rywalizować z dwoma, a nawet trzema przeciwnikami. Jego rywale działają wspólnie i korzystają ze standardowych talii do **Star Wars: Gry karcianej**, a ich celem jest pokonanie scenariusza. Wreszcie, rozszerzenie to wprowadza dla każdego z sześciu stronników po jednym nowym zestawie celów, który można wykorzystać w dowolnym formacie.

WIELOOSOBOWA TARCZA

W tym zestawie znajduje się nowa, wieloosobowa tarcza Gwiazdy Śmierci. Podczas rozgrywki w formacie 2 na 2 oraz w czasie rozgrywki ze scenariuszem talii wyzwania **Zadanie Jerjerroda** zastępuje ona tarczę z zestawu podstawowego.

Tarczę wieloosobowej Gwiazdy Śmierci należy złożyć przy pomocy plastikowych łączników dołączając dwa kafelki (A i B) do tarczy tak, jak to pokazano na rysunku poniżej.



ROZGRYWKA DRUŻYNOWA 2 NA 2

2 na 2 to nowy format rozgrywki, w którym dwuosobowa drużyna jasnej strony staje naprzeciw dwuosobowej drużynie ciemnej strony (patrz także „Ogólne zasady drużynowe” na stronie 6).

PRZYGOTOWANIE I SEKWENCJA TUR

W formacie 2 na 2 członkowie drużyny siedzą obok siebie, a każdy gracz może deklarować bitwy przeciwko graczowi, który siedzi naprzeciw niego (patrz rysunek poniżej). Drużyna ciemnej strony jako pierwsza wybiera kolejność swoich graczy. Następnie członkowie drużyny jasnej strony wybierają swoją kolejność, a wszyscy gracze zajmują odpowiednie miejsca przy stole, zgodnie z tym co zaprezentowano na rysunku poniżej. Raz ustalona kolejność nie może zostać zmieniona w trakcie rozgrywki.

Drużyna ciemnej strony jako pierwsza wykonuje swoją turę. Podczas każdej fazy tury gracza (patrz strona 7) gracz 1 wykonuje swoje czynności jako pierwszy, a po nim wykonuje je gracz 2. Po tym jak ciemna strona zakończy swoją turę, drużyna jasnej strony wykonuje swoją turę na podobnej zasadzie. Drużyny wykonują swoje tury naprzemiennie przez całą grę.

Gracz może deklarować bitwy tylko przeciwko graczowi, który siedzi naprzeciw niego. Gracze mogą wchodzić w interakcje z innym polem gry przy pomocy efektów kart oraz podczas rozpatrywania symboli taktyki. Nowe zasady, takie jak wspólna rezerwa, wsparcie ataku, wsparcie obrony oraz wspólne zmagania Mocy umożliwiają partnerom na różnorodną współpracę w trakcie rozgrywki.



Jasna strona - Gracz 1



Jasna strona - Gracz 2

Przeciwko

Przeciwko



Ciemna strona - Gracz 2



Ciemna strona - Gracz 1



WYGRANA

Drużyna jasnej strony wygrywa grę, kiedy zniszczonych zostanie pięć celów ciemnej strony.

Drużyna ciemnej strony wygrywa grę, kiedy tarcza Gwiazdy Śmierci dotrze do numeru „16”.

Kiedy karta celu jasnej strony trafi na stos zwycięstwa gracza ciemnej strony, tarcza przesuwana jest tylko o 1 punkt za każdy cel, który ten (i tylko ten) gracz ma na swoim stosie zwycięstwa. Innymi słowy, każdy gracz ciemnej strony osobno liczy zniszczone przez siebie cele jasnej strony. Jeśli cel jasnej strony zostanie zniszczony przez gracza jasnej strony, gracze ciemnej strony mogą zdecydować, który z nich otrzyma zniszczony cel i umieścić go na swoim stosie zwycięstwa.

Wyczerpanie się talii nie jest warunkiem przegranej w formacie 2 na 2. Jeśli talia dowództwa lub talia celów gracza jest wyczerpana, gracz nadal może kontynuować rozgrywkę, jednak nie będzie w stanie dobierać kart i/lub uzupełniać brakujących celów ze swojej pustej talii.

Efekty kart mogą wprowadzać warunki przegranej własnej drużyny albo zapewniać dodatkowe warunki zwycięstwa drużyny przeciwnej. Efekty kart nie mogą być wykorzystywane do zmieniania warunków zwycięstwa własnej drużyny.

SCENARIUSZE TALII WYZWAŃ

Talie wyzwań to unikatowe, samowystarczalne scenariusze, które mogą być wykorzystywane przez pojedynczego gracza, walczącego z drużyną złożoną z dwóch lub trzech przeciwników. Każdy członek drużyny używa normalnie przygotowanej talii do **Star Wars: Gry karcianej**, przestrzegającej zasad drużynowego składania talii opisanych na stronie 6. Rozszerzenie **Równowaga Mocy** zawiera po jednej talii wyzwań dla jasnej i ciemnej strony. Każda karta z talii wyzwań może być wykorzystywana jedynie w ramach talii wyzwań, dla której została wydrukowana.

ZADANIE JERJERRODA



Imperium niemal zakończyło budowę drugiej Gwiazdy Śmierci. Już niebawem Rebelia zostanie zniszczona, a w galaktyce zapanuje niepodzielnie Imperator. Siły Sojuszu Rebeliantów muszą się zjednoczyć, żeby podjąć ostatnią próbę położenia kresu imperialnemu okrucieństwu.

Zadanie Jerjerroda to scenariusz wyzwania ciemnej strony, w którym jeden gracz ciemnej strony mierzy się z dwu- lub trzyosobową drużyną jasnej strony. Gracz ciemnej strony wykorzystuje przy tym gotową talię wyzwań **Zadanie Jerjerroda**, a każdy gracz jasnej strony gra przy pomocy normalnej talii jasnej strony.

W tym scenariuszu gracz ciemnej strony stara się ukończyć budowę drugiej Gwiazdy Śmierci, a gracze jasnej strony starają się go przed tym powstrzymać.

Rozgrywka jest najbardziej optymalna, kiedy bierze w niej udział dwóch graczy jasnej strony – kiedy ich liczbę zwiększy się do trzech, wzrastają szanse na zwycięstwo jasnej strony (patrz także „Ogólne zasady wieloosobowe” na stronie 6).

PRZYGOTOWANIE

Karty z talii wyzwań **Zadanie Jerjerroda** posiadają numer zestawu „DO1”. W tym scenariuszu gracz ciemnej strony używa tych kart i nie korzysta z karty stronnictwa.

Gracz ciemnej strony odkłada na bok kartę „Druga Gwiazda Śmierci” umieszczając ją poza grę. Jego początkowe cele to: „Na linii zaopatrzenia Sanktuarium”, „Ambicja Lemeliska” oraz „Wzmocniona obrona”. Następnie wtasowuje wszystkie 7 kopii karty celu „Zadanie Jerjerroda” do swojej talii dowództwa.

Gracze jasnej strony przygotowują grę zgodnie ze standardowymi zasadami.

WYGRANA

Gracze jasnej strony starają się powstrzymać ukończenie budowy drugiej Gwiazdy Śmierci. Wygrywają grę w dowolnym momencie, kiedy gracz ciemnej strony nie ma w grze żadnych kart celów. Efekty kart nie mogą zmienić tego warunku zwycięstwa jasnej strony.

Gracz ciemnej strony stara się ukończyć budowę drugiej Gwiazdy Śmierci, a następnie zademonstrować jej moc jako broni ostatecznej, aby w ten sposób zniszczyć ducha Rebelii i rzucić galaktykę na kolana. Ma to miejsce poprzez zgromadzenie zasobów w liczbie wystarczającej do zapłacenia kosztu karty „Druga Gwiazda Śmierci”, a następnie, po tym jak ta będzie już w grze, zebraniu kart stronnictw wszystkich graczy jasnej strony.

W związku z tym, że w tym scenariuszu warunek zwycięstwa ciemnej strony jest uzależniony od treści karty „Druga Gwiazda Śmierci”, jasna strona wygrywa, jeśli karta ta zostanie zniszczona.

Wyczerpanie się kart nie jest warunkiem przegranej w tym scenariuszu. Jeśli graczowi wyczerpie się talia dowództwa lub talia celów, gracz może kontynuować grę, jednak nie będzie w stanie dobierać kart i/lub uzupełniać brakujących celów ze swojej pustej talii.

TARCZA GWIAZDY ŚMIERCI

W tym scenariuszu wyzwań gracz ciemnej strony przesuwając wieloosobową tarczę Gwiazdy Śmierci zgodnie z normalnymi zasadami. Jednakże tarcza ta jest wykorzystywana jedynie do zmniejszenia kosztu karty Drugiej Gwiazdy Śmierci. Gracz ciemnej strony musi spełnić warunek zwycięstwa wydrukowany na Drugiej Gwieździe Śmierci – nie może wygrać jedynie poprzez przesuwanie tarczy.

KARTA CELU „ZADANIE JERJERRODA”

Do talii dowództwa ciemnej strony wtasowuje się siedem kopii tej karty celów. Karty te posiadają efekt, który może być aktywowany z ręki gracza aby umieścić je w grze. Zwiększa to całkowitą liczbę kart celów kontrolowanych przez gracza ciemnej strony – w tym scenariuszu nie ma górnego limitu liczby celów, które gracz ciemnej strony może mieć w grze. Cele te nie mogą być zagrane z ręki gracza – można je umieścić w grze tylko poprzez wykorzystanie ich efektu „Akcja:” lub innego efektu karty (mogą być dokładane do stosów przewagi, ale będzie to jedynie błąf, ponieważ karty te nie mają symboli Mocy).

POLOWANIE NA SKYWALKERA

Po spotkaniu w Mieście w Chmurach Darth Vader rozpoczął intensywne poszukiwania Skywalkera. Oficerowie marynarki, łowcy nagród i inne szemrane typy rywalizują ze sobą, pragnąc jako pierwsi dostarczyć lordowi Vaderowi tę nieuchwytną zdobycz. Tymczasem Luke ukrywa się na Tatooine i, kontynuując szkolenie Jedi, stara się zmylić prześladowców i utrzymać jak najdalej od nich.



Polowanie na Skywalkera to scenariusz wyzwania jasnej strony, w którym jeden gracz jasnej strony mierzy się z dwu- lub trzyosobową drużyną ciemnej strony. Gracz jasnej strony wykorzystuje przy tym gotową talię wyzwań **Polowanie na Skywalkera**, a każdy gracz ciemnej strony gra przy pomocy normalnej talii ciemnej strony.

W tym scenariuszu gracze ciemnej strony starają się upolować Luke'a Skywalkera, podczas gdy gracz jasnej strony stara się uknąć ich pościgowi.

Rozgrywka jest najbardziej optymalna, kiedy bierze w niej udział dwóch graczy ciemnej strony – kiedy ich liczbę zwiększy się do trzech, wzrastają szanse na zwycięstwo ciemnej strony (patrz także „Ogólne zasady wieloosobowe” na stronie 6).

OGRANICZENIA TALII CIEMNEJ STRONY

Podczas rozgrywki w ten scenariusz żaden z graczy ciemnej strony nie może mieć w swojej talii celów więcej niż 10 kart.

PRZYGOTOWANIE

Karty z talii wyzwań **Polowanie na Skywalkera** posiadają numer zestawu „L01”. W tym scenariuszu gracz jasnej strony używa tych kart i nie korzysta z karty stronnictwa.

Gracz jasnej strony przygotowuje 9 celów jasnej strony, kładąc je zakryte (tak aby na wszystkich była widoczna strona „Polowanie na Skywalkera”, a unikatowa strona każdej karty celu była niewidoczna) przed sobą, zgodnie z tym co pokazano na rysunku poniżej.

Karta Luke'a Skywalkera jest odkładana na bok, poza grę. Można ją umieścić w grze tylko poprzez treść karty celu „Powrót na Tatooine”.

W tym scenariuszu nie używa się tarczy Gwiazdy Śmieci.

Gracz jasnej strony może podejrzeć swoje karty celów i ułożyć je w wybrany przez siebie sposób. Cele muszą być ułożone w układ przedstawiony poniżej, jednak umiejscowienie każdego konkretnego celu zależy od gracza jasnej strony. Podczas pierwszej rozgrywki sugeruje się, aby umieścić cel „Powrót na Tatooine” w ostatnim rzędzie.

PRZYGOTOWANIE CELÓW JASNEJ STRONY



WSPARCIE

Po rozłożeniu swoich celów gracz jasnej strony wybiera dwa różne zestawy celów jasnej strony ze swojej kolekcji – będzie to jego „wsparcie” (podczas pierwszej rozgrywki polecamy wykorzystać cele „Strażnicy Pustkowi” oraz „Gniew Rendara” z tego rozszerzenia). Karty celów z tych zestawów celów są odkładane na bok, ponieważ nie są wykorzystywane.

Wszystkie pozostałe karty z dwóch wybranych zestawów celów są tasowane w talii wsparcia. Za każdym razem, kiedy cel jasnej strony zostanie odkryty, gracz jasnej strony może dobrać jedną kartę z talii wsparcia, obejrzeć ją i umieścić zakrytą pod dowolnym celem jasnej strony jako wsparcie. Gracz jasnej strony może używać kart wsparcia ze swoich celów tak, jakby miał je na ręce. Może więc zagrywać je, dokładać na stos przewagi lub wykorzystywać efekty innych kart aby umieścić je grze. W żadnym momencie pod kartą celów nie może znajdować się więcej niż jedna karta wsparcia.

Zakryte karty wsparcia nie wliczają się do kart na ręce podczas dobierania lub odrzucania kart zgodnie z wartością rezerwy, ani podczas rozgrywania efektów, które wpływają na karty znajdujące się na ręce gracza jasnej strony.

Jeśli odkryty cel, pod którym znajduje się zakryta karta wsparcia, zostanie zniszczony, karta wsparcia zostaje odrzucona. Jeśli zakryty cel, pod którym znajduje się karta wsparcia, zostanie odkryty, znajdująca się pod nim karta wsparcia pozostaje na miejscu.

Gracz jasnej strony nie może wybrać jako wsparcia zestawu celów, w którym znajduje się karta mająca w nazwie „Luke Skywalker”.

ZAKRYTE CELE

W tym scenariuszu gracze ciemnej strony starają się zadać obrażenia zakrytym celom jasnej strony aby w ten sposób odkryć i zbliżyć się do kryjówki Luke’a Skywalkera.

Kiedy zakryta karta celu otrzymuje obrażenia lub zostaje zniszczona, zostaje odkryta. Jeśli ma to miejsce podczas bitwy, bitwa jest kontynuowana przeciwko właśnie odkrytemu celowi. Należy zauważyć, że jednostka, która zaatakuje zakryty cel nie może przenieść dodatkowych obrażeń z jednego ataku na drugą stronę celu – wszystkie te obrażenia zostają zużyte do odkrycia celu.

Kiedy zakryty cel zostanie odkryty, wszystkie znajdujące się na nim żetony i ulepszenia zostają odrzucone.

CELE PODATNE NA ATAKI

Ułożenie celów jasnej strony jest bardzo ważne w momencie, kiedy gracze ciemnej strony deklarują ataki albo korzystają z efektów kart. Bitwy mogą być toczone tylko o cele podatne na ataki i tylko na takie cele mogą działać efekty kart ciemnej strony. Cel jest podatny na atak, jeśli przynajmniej jedna z dwóch znajdujących się przed nim kart celu została zniszczona.

Gracz ciemnej strony



Dwie karty w pierwszym rzędzie rozpoczynają grę jako podatne na ataki. Bitwy mogą być toczone tylko o cele podatne na ataki i tylko na takie cele mogą działać efekty kart ciemnej strony.

Gracz ciemnej strony



Miejsca, w których wcześniej były karty celów są obecnie puste. Cele podświetlone na żółto są podatne na ataki. Bitwy mogą być toczone tylko o cele podatne na ataki i tylko na takie cele mogą działać efekty kart ciemnej strony.

NOWE SŁOWO KLUCZOWE: WPŁYW

Słowo kluczowe „Wpływ” zostało w tej talii wyzwań użyte aby umożliwić graczowi jasnej strony płacenie za karty wsparcia.

Jeśli karta zapewniająca punkty zasobów ma słowo kluczowe „Wpływ”, uznaje się, że zasoby przez nią tworzone odpowiadają wszystkim stronnictwom.

WYGRANA

Drużyna ciemnej strony stara się odnaleźć i zniszczyć Luke’a Skywalker’a. Ma to miejsce poprzez atakowanie zakrytych wrogich celów, które są następnie odkrywane (odwracane na drugą stronę) kiedy otrzymują dowolną liczbę obrażeń lub miałyby zostać zniszczone. Kiedy cel „Powrót na Tatooine” zostanie odkryty, karta Luke’a Skywalker’a jest umieszczana w grze. Jeśli Luke zostanie zniszczony, gracze ciemnej strony wygrywają grę, a gracz, który zadał ostatni cios zyskuje całą chwałę w oczach Lorda Vadera. Ciemna strona nie może zmienić tego warunku zwycięstwa poprzez efekty kart ciemnej strony.

Gracz jasnej strony stara się wymykać pościgowi ciemnej strony, aż ta zgubi trop. Ma to miejsce kiedy każdy gracz ciemnej strony nie będzie miał żadnych kart w swojej talii dowodzenia. Jeśli się to zdarzy, Luke’owi udało się uciec przed ciemną stroną, a gracz jasnej strony wygrywa grę. Jasna strona nie może zmienić tego warunku zwycięstwa poprzez efekty kart jasnej strony. W tym scenariuszu wyczerpanie się kart nie jest warunkiem przegranej gracza jasnej strony. Jeśli graczowi wyczerpie się talia dowództwa lub talia celów, gracz nadal może kontynuować grę, jednak nie będzie w stanie dobierać kart i/lub uzupełniać brakujących celów ze swojej pustej talii.

RÓWNOWAGA MOCY

W związku z tym, że w tym scenariuszu nie ma tarczy Gwiazdy Śmierci, a warunek zwycięstwa gracza jasnej strony nie jest powiązany z niszczeniem celów, w tym scenariuszu rola równowagi Mocy zostaje zmodyfikowana.

Jeśli podczas fazy równowagi gracza jasnej strony, równowaga Mocy przechyla się na jasną stronę, należy odrzucić wierzchnią kartę z talii każdego gracza ciemnej strony.

Jeśli podczas fazy równowagi graczy ciemnej strony, równowaga Mocy przechyla się na ciemną stronę, gracze ciemnej strony mogą zadać 1 obrażenie jednemu podatnemu na atak celowi jasnej strony (patrz strona 5). Jeśli ten cel jest zakryty, to obrażenie sprawi, że zostanie on odkryty.

OGÓLNE ZASADY WIELOOSOBOWE

Poniższe zasady są wykorzystywane zarówno podczas rozgrywki 2 na 2, jak i podczas rozgrywki w scenariusze talii wyzwań.

LIMITY SKŁADANIA TALII DRUŻYNY

Podczas składania talii do rozgrywki wieloosobowej, talia każdego gracza musi składać się z minimum 10 zestawów celów.

Ograniczenia zestawów celów, które obowiązują podczas gry 1 na 1 mają zastosowanie dla całej drużyny. Tak więc *drużyna* nie może mieć w swoich taliach więcej niż dwóch takich samych zestawów celów (według nazwy). Jeśli zestaw celów zawiera treść „Tylko jedna taka karta na talię celów.”, wówczas tylko jeden z członków drużyny może używać tego zestawu celów.

KOMUNIKACJA POMIĘDZY CZŁONKAMI DRUŻYNY

Członkowie drużyny mogą pokazywać sobie nawzajem karty na ręce, mogą podejrzec karty we wspólnych rezerwach oraz mogą komunikować się w dowolny sposób jaki chcą. Członkowie drużyny mogą także konsultować między sobą wybór swoich początkowych celów.

WSPÓLNA REZERWA

Wspólna rezerwa to nowy obszar gry, który umożliwia członkom jednej drużyny współpracę oraz dzielenie się kartami między sobą. Każdy gracz ma osobistą wspólną rezerwę.

Na koniec swojej fazy dobierania aktywny gracz może umieścić jedną zakrytą kartę ze swojej ręki w swojej wspólnej rezerwie. Jeśli w osobistej wspólnej rezerwie gracza znajduje się już jakaś karta, gracz musi ją odrzucić zanim umieści tam nową kartę. Nie więcej niż 1 karta może zostać umieszczona we wspólnej rezerwie gracza podczas każdej okazji w jego turze.

Gracz może podejrzec kartę we wspólnej rezerwie członka swojej drużyny i, w dowolnym dozwolonym momencie, użyć jej tak, jakby znajdowała się na jego ręce. Gracz może użyć karty umieszczonej w swojej wspólnej rezerwie, jeśli tego chce.

Karta znajdująca się we wspólnej rezerwie gracza nadal liczy się jako karta na jego ręce podczas dobierania i odrzucania kart do wartości rezerwy. Jednak nie wlicza się ona do liczby kart na ręce członków jego drużyny.

Na karty znajdujące się we wspólnych rezerwach graczy nie działają efekty powodujące schwytywanie, odrzucenie jak i inne efekty oddziałujące na rękę gracza.

Wspólna rezerwa nie może być wykorzystywana przez gracza, który nie ma w grze co najmniej jednego partnera z drużyny.

Przykład: Tomek jest aktywnym graczem i właśnie trwa jego faza dobierania. Tomek umieszcza w swojej wspólnej rezerwie kartę „Kaprys losu” ze swojej ręki, kładąc ją tam zakrytą. Członek jego drużyny, Krzysztof, może używać teraz tej karty tak, jakby znajdowała się na jego ręce.

Krzysztof jest graczem 2 i ma na swojej ręce 3 karty. Dobiera więc 3 nowe karty, do wartości rezerwy 6, ponieważ karta znajdująca się we wspólnej rezerwie Tomka nie wlicza się do jego limitu kart na ręce.

Żadnemu z graczy nie udało się użyć „Kaprysu losu” podczas tury. Podczas kolejnej fazy dobierania Tomek ma na ręce 1 kartę i 1 kartę w swojej wspólnej rezerwie. Każda z tych kart wlicza się do jego limitu kart na ręce, dlatego Tomek dobiera 4 karty, do swojej wartości rezerwy wynoszącej 6.

PIERWSZA TURA

Podczas pierwszej tury gracza, nie może on deklarować ataków przeciwko graczowi, który jeszcze nie wykonywał swojej tury.

WSPARCIE OBRONY

Kiedy podczas bitwy przeciwko jednemu ze swoich celów gracz może wyznaczać obrońców, może, za zgodą partnera z drużyny, zadeklarować jako obrońcę maksymalnie 1 przygotowaną jednostkę kontrolowaną przez tego członka drużyny jako wsparcie obrony. Atakowany gracz przejmuje kontrolę nad jednostką (jednostkami) wsparcia obrony na czas bitwy. Wszystkie jednostki obrońców zostają zadeklarowane równocześnie, a zaatakowany gracz nie musi zadeklarować swojej jednostki jako obrońcy, aby móc zadeklarować wsparcie obrony.

WSPARCIE ATAKU

Kiedy gracz deklaruje bitwę co najmniej 1 atakującym, którego kontroluje, może, za zgodą partnera z drużyny, zadeklarować jako atakującego maksymalnie 1 przygotowaną jednostkę kontrolowaną przez tego członka drużyny jako wsparcie ataku. Aktywny gracz następnie przejmuje kontrolę nad jednostką (jednostkami) wsparcia ataku na czas bitwy. Te jednostki atakujące zostają zadeklarowane równocześnie, ale aktywny gracz musi być w stanie zainicjować bitwę swoimi jednostkami, aby móc zadeklarować jakiegokolwiek dodatkowe jednostki wsparcia ataku.

RÓWNOWAGA MOCY

Zarówno jasna, jak i ciemna strona mają do swojej dyspozycji po 3 karty Mocy. Gracze z jednej drużyny muszą podzielić się tymi kartami. Podczas rozpatrywania zmagających Mocy wszyscy

gracze mogą zapewnić symbole Mocy z przygotowanych, przydzielonych do Mocy jednostek, w celu ustalenia równowagi Mocy.

PRZEBIEG TUR Y I INSTRUKCJE FAZ

Gracze z jednej drużyny wspólnie wykonują swoją turę, rozgrywając każdą fazę jako drużyna. We wszystkich fazach, za wyjątkiem fazy równowagi, każdy członek drużyny ma możliwość bycia aktywnym graczem, tak więc członkowie drużyny mogą przeprowadzić wszystkie niezbędne kroki danej fazy jeden po drugim. Poniżej znajdują się instrukcje przebiegu każdej fazy w rozgrywce wieloosobowej:

1. Faza równowagi: W fazie równowagi stosuje się efekty Mocy. Podczas fazy równowagi jasnej strony, pierwszy gracz jasnej strony decyduje, który cel ciemnej strony otrzymuje obrażenia, jeśli równowaga Mocy jest po jasnej stronie.

2. Faza odpoczynku: Podczas fazy odpoczynku drużyny, każdy członek drużyny odświeża swoje jednostki i obszar gry.

Po rozpoczęciu fazy odpoczynku każdy członek drużyny (w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza) wykonuje swoje 3 kroki odpoczynku (usuwa żetony skupienia, usuwa żetony osłon i uzupełnia brakujące cele) jako aktywny gracz (aktywny gracz zmoże zainicjować efekty „po tym jak odpoczniesz” po zakończeniu tych 3 kroków). Po tym jak każdy gracz zakończy te kroki, otwiera się okno akcji, po którym kończy się faza odpoczynku.

3. Faza dobierania: Podczas fazy dobierania drużyny, każdy członek drużyny odrzuca i/lub dobiera karty do swojej wartości rezerwy.

Po rozpoczęciu fazy dobierania, każdy członek drużyny (w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza) wykonuje swoje 2 kroki dobierania (może odrzucić kartę i przywraca liczbę kart na ręce do swojej wartości rezerwy) jako aktywny gracz. Kiedy aktywny gracz zakończy swoje kroki dobierania, ma możliwość umieszczenia 1 karty ze swojej ręki w swojej wspólnej rezerwie. Po tym jak każdy gracz zakończy te kroki, otwiera się okno akcji, po którym kończy się faza dobierania.

4. Faza wystawiania: Podczas fazy wystawiania drużyny, każdy członek drużyny ma możliwość wystawiania swoich sił.

Po rozpoczęciu fazy wystawiania, każdy członek drużyny (w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza), ma możliwość, jako aktywny gracz, zagrywać karty jednostek i ulepszeń ze swojej ręki. Po tym jak aktywny gracz zakończy aktywną część swojej fazy wystawiania, kolejny członek drużyny staje się aktywnym graczem. Po tym jak każdy gracz zakończył ten krok,

faza wystawiania się kończy (należy zauważyć, że inni gracze mogą wykonywać akcje podczas fazy wystawiania aktywnego gracza).

5. Faza konfliktu: Podczas fazy konfliktu drużyny, każdy członek drużyny ma szansę zaatakowania przeciwnika.

Po oknie akcji występującym na początku fazy konfliktu każdy gracz ma możliwość, jako aktywny gracz, zadeklarować bitwę. Po tym jak pierwszy aktywny gracz zakończy aktywną część swojej fazy konfliktu, następny członek drużyny (w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), staje się nowym aktywnym graczem.

Podczas rozgrywki w formacie 2 na 2, gracz może zadeklarować bitwy jedynie przeciwko graczowi, który siedzi naprzeciw niego.

Podczas rozgrywki w scenariusz talii wyzwali każdy z celów samotnego gracza może w tej fazie być zaatakowany przez przeciwną drużynę tylko raz. Oznacza to, że jeśli pierwszy członek drużyny zaatakował jakiś cel, dany cel nie może być już atakowany w tej fazie przez pozostałych członków drużyny.

6. Faza Mocy: Podczas fazy Mocy drużyny, każdy członek drużyny może przydzielić do Mocy kontrolowane przez siebie jednostki.

Po rozpoczęciu fazy Mocy każdy członek drużyny (w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego członka drużyny) ma możliwość przydzielenia jednostek do zmagani Mocy. Należy pamiętać, że drużyna ma do dyspozycji tylko trzy karty Mocy i musi podzielić się nimi możliwie najbardziej optymalnie.

Po tym jak każdy członek drużyny miał możliwość przydzielenia jednostek, zmagania Mocy zostają rozstrzygnięte.

INTERPRETACJA EFEKTÓW KART

Zapis niektórych kart wskazuje „przeciwnika”, „twojego przeciwnika” lub „każdego przeciwnika”. Podczas interpretacji tych zapisów treść „przeciwnik” oraz „twój przeciwnik” odnosi się do pojedynczego przeciwnika, wybranego przez gracza kontrolującego efekt w momencie jego rozpatrzenia. Zapis „każdy przeciwnik” odnosi się do wszystkich graczy z przeciwnej drużyny. Jeśli efekt działa na kilku graczy, należy go rozpatrzeć pomiędzy tymi graczami w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza.

Określenie „przyjazny” odnosi się do samego gracza i pozostałych członków jego drużyny, ale nie do jego przeciwników. Określenie „inny przyjazny gracz” odnosi się do pozostałych członków drużyny gracza, ale nie samego gracza. Członkowie drużyny nigdy nie są uważani za przeciwników, ale są uważani za innych graczy dla efektów, które wybierają lub wpływają na graczy.

TWÓRCY GRY

Oryginalny projekt gry: Eric M. Lang

Projekt rozszerzenia wieloosobowego: Nate French

Projekt graficzny: Mercedes Opheim

Główny projektant graficzny: Brian Schomburg

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Dyrektor artystyczny: Andrew Navaro

Zasady: Nate French

Rozwój gry: Erik Dahlman, Nate French

Rozwinięcie zawartości twórczej: Erik Dahlman

Koordynacja licencji: Deb Beck

Starszy menedżer Lucas Licensing: Chris Gollaher

Edycja: Patrick Brennan

Okladka: Imaginary FS Ltd. PTE

Produkcja: Erik Dahlman

Kierownik produkcji: Eric Knight

Główny projektant gier: Corey Konieczka

Główny producent: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta

Konsultacja merytoryczna i tłumaczenie elementów fabularnych: Anna Hikiert

Testerzy: Nick Agranoff, Brad Andres, Samuel W. Bailey, Patrick Brennan, Jared Duffy, Pat Eshgy, Jeff Farrell, Alex Filewood, Chris Garder, Caleb Grace, Patrick John Haggerty, Jason Hawthorne, Ian Kicmol, Matthew “rings” Ley, Jesse Mariona, Jarrett McBride, Justin McBride, Matthew Newman, Mercedes “Cutinni!” Opheim, James Plank, Garritt Pruiim, Rick Reinhart, Gabe Rosario, Bowie Sessions, Damon Stone, Alix Talbot oraz Ben Trinkan



starwars.com



© 2013 Lucasfilm Ltd. & TM. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Supply to TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, logo FFG, Living Card Game, LCG i logo LCG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. 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. Produkt nie jest przeznaczony do użytku przez osoby w wieku 9 lat lub mniej.