

STAR WARS™

PRZEZNACZENIE

KOMPENDIUM ZASAD

WERSJA 1.3 - LISTA ZMIAN

- ✿ Zaktualizowane symbole specjalne i puste ścianki - 9
- ✿ Wyjaśnienie rozdzielania obrazów - 16
- ✿ Aktualizacja pasowania - 15
- ✿ Dodano dodatkowe akcje - 15
- ✿ Zmiana nazwy z „Usunięte z gry” na „Strefa boczna” - 9, 10, 18
- ✿ Zaktualizowana kolejka i integralne zdolności kości - 17
- ✿ Zaktualizowane efekty zastępujące - 19
- ✿ Zaktualizowane poruszanie - 20
- ✿ Zdefiniowane zastąpienie i rzucanie kośćmi - 20, 21
- ✿ Dodana errata do Skoku w nadprzestrzeń i Przemytніка z Zewnętrznych Rubieży - 23
- ✿ Wyjaśnione karty z Ducha Rebelii - 25
- ✿ Dodane nowe punkty do FAQ - 27

STAR WARS

PRZEZNACZENIE

WSTĘP

Niniejszy dokument zawiera kompletne zasady gry *Star Wars: Przeznaczenie*, odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania oraz wyjaśnienie konkretnych kart. Nie służy on do nauki gry – należy postrzegać go raczej jako wyczerpujące źródło odpowiedzi na pytania dotyczące zasad oraz interakcji, pomiędzy konkretnymi kartami. Poniższe wskazówki powinny pomóc zorientować się w niniejszym dokumencie oraz w innych elektronicznych źródłach dla gry *Star Wars: Przeznaczenie*:

Chcę poznać podstawowe zasady gry. Zapoznaj się z instrukcją dostępną w zestawie startowym ([link](#)) lub obejrzyj samouczek video ([link](#) - wideo w języku angielskim).

Mam pytanie dotyczące gry. Sprawdź [indeks](#) dostępny na ostatniej stronie tego dokumentu w poszukiwaniu wpisów związanych z Twoim pytaniem.

Mam pytanie dotyczące konkretnej karty. Sprawdź, czy dana karta została wspomniana w części [Wyjaśnienie kart i errata](#). Jeśli nie, przeglądaj sekcję [Zasady](#) w poszukiwaniu słów, które występują w opisie zdolności danej karty.

Chcę dogłębnie poznać zasady. Przeczytaj w całości sekcję [Zasady](#) lub poszukaj w spisie treści tego, co najbardziej Cię interesuje.

Chcę dowiedzieć się, czego mam się spodziewać podczas brania udziału lub organizowania turnieju. Zapoznaj się z [Podstawowymi zasadami turniejowymi](#) oraz [Zasadami turniejowymi gry Star Wars: Przeznaczenie](#).

SPIS TREŚCI

ZASADY 3

Pełne zasady gry *Star Wars: Przeznaczenie*.

CZĘŚĆ 1. RODZAJE ORAZ KOLORY KART 3

Wyjaśnienie różnych elementów przedstawionych na kartach

CZĘŚĆ 2. KOŚCI ORAZ SYMBOLE NA KOŚCIACH . 8

Wyjaśnienie różnych treści przedstawionych na kościach

CZĘŚĆ 3. OBSZARY GRY 10

Obszary w grze i poza grą

CZĘŚĆ 4. DOSTOSOWYWANIE TALII 12

Składanie drużyny, budowanie talii oraz wybieranie pola bitwy

CZĘŚĆ 5. STRUKTURA GRY 13

Jak przygotować grę i przeprowadzić rozgrywkę

CZĘŚĆ 6. POJĘCIA GRY 15

Ważne zasady, używane podczas każdej rozgrywki

CZĘŚĆ 7. ZDOLNOŚCI 16

Rodzaje zdolności, zasady dotyczące kolejności oraz słowa kluczowe

CZĘŚĆ 8. TERMINOLOGIA 18

Ważne słowa, które należy znać podczas rozgrywki

CZĘŚĆ 9. ZASADY WIELOOSOBOWE 20

Zasady rozgrywki na więcej niż dwóch graczy

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA 22

Najczęściej zadawane pytania dotyczące gry

ERRATA 23

Poprawione teksty kart

WYJAŚNIENIE KART I ERRATA 24

Konkretne odpowiedzi dotyczące kart (uszerokowane alfabetycznie, wg nazw kart)

TWÓRCY GRY 25

Lista testerów oraz twórców gry

INDEKS 25

Lista wszystkich pojęć oraz kart, które występują w niniejszym dokumencie



ZASADY

W tej części znajdują się pełne zasady *Star Wars: Przeznaczenie*.

ZŁOTA ZASADA



Jeśli treść karty stoi w sprzeczności z zasadami gry, to pierwszeństwo mają zasady opisane na karcie. Jeśli jest możliwe przestrzeganie zarówno zasad gry, jak i treści karty, należy zastosować się do obu.

CZĘŚĆ 1. RODZAJE I KOLORY KART

Wszystkie karty mogą zawierać następujące informacje: stronnictwo, kolor, rodzaj, tytuł, zdolność, unikatowość, tekst fabularny, identyfikator, rzadkość oraz zestawienie ścianek kości.

STRONNICTWO

W *Star Wars: Przeznaczenie* występują trzy różne stronnictwa: bohaterowie, złoczyńcy oraz karty neutralne. Stronnictwo, do którego przynależy dana karta, zaznaczone jest w jej dolnej części.

KOLORY

Każda karta jest powiązana z określonym kolorem, który jest zaznaczony w jej dolnej części.

- ❖ Czerwony to Dowództwo – reprezentuje siłę militarną oraz zaopatrzenie i powiązane z nimi postacie.
- ❖ Niebieski to Moc – reprezentuje postaci wyszkolone w używaniu Mocy oraz ich różne umiejętności.
- ❖ Żółty to Łotrzy – reprezentuje szumowiny, nikczemników, szpiegów oraz przemytników.
- ❖ Szary to Ogólny – reprezentuje wszystko, co nie zawiera się w jednym z trzech pozostałych kolorów.

RODZAJ

Każda karta przynależy do jednego z pięciu rodzajów: pole bitwy, postać, wydarzenie, ulepszenie lub wsparcie. Rodzaj karty został zaznaczony powyżej jej zdolności – za wyjątkiem pól bitwy, gdzie nie jest on zaznaczony.

NAZWA

Nazwa karty jest używana do jej zidentyfikowania oraz jej umiejscowienia w uniwersum *Star Wars*.

ZDOLNOŚCI

Na większości kart znajduje się jedna lub kilka zdolności.

UNIKATOWOŚĆ

Każda karta jest unikatowa albo nie-unikatowa. Karty unikatowe przed swoją nazwą posiadają symbol gwiazdki (★). Wszystkie pozostałe karty są nie-unikatowe.

Gracz nie może mieć równocześnie w grze więcej niż jednej kopii unikatowej karty. W jednej drużynie nie może być równocześnie w grze więcej niż jednej kopii unikatowej karty, a gracz nie może zagrać unikatowego wsparcia ani unikatowego ulepszenia, jeśli już ma w grze jego inną kopię.

- ❖ Ograniczenie unikatowości odnosi się do każdego z graczy osobno. Gracze mogą mieć równocześnie w grze po jednej kopii unikatowej karty.
- ❖ Jeśli w jakimkolwiek przypadku gracz kontroluje dwie kopie tej samej karty unikatowej, musi natychmiast odrzucić jedną z nich z gry.
- ❖ Ograniczenie unikatowości nie odnosi się do kości. Gracz może mieć w grze kilka kopii tej samej kości.
- ❖ Podczas sprawdzania unikatowości postaci o tej samej nazwie, ale różnym podtytułem nadal są uznawane za tę samą postać.

Przykład: Gracz nie może w tej samej drużynie mieć Dartha Vadera, Lorda Sithów i Dartha Vadera, Mrocznego ucznia.

TEKST FABULARNY

Tekst fabularny nie ma żadnego wpływu na grę.

IDENTYFIKATOR (ID)

Identyfikator karty składa się z symbolu zestawu (symbolem zestawu *Przebudzenia* jest ☉), po którym następuje numer. Służy on identyfikacji kart oraz dopasowaniu ich do kości.

RZADKOŚĆ

W grze występuje pięć poziomów rzadkości. Rzadkość karty jest oznaczona przy pomocy koloru widocznego pod identyfikatorem. Kość powiązana z kartą ma ten sam poziom rzadkości co odpowiadająca jej karta.

Stała (Szary): Stałe karty są dostępne w nie-losowy sposób i zawsze można je znaleźć w tych samych, określonych produktach.

Powszechna (Niebieski): W każdym zestawie dodatkowym znajdują się trzy powszechne karty.

Częsta (Żółty): W każdym zestawie dodatkowym znajduje się jedna częsta karta.

Rzadka (Zielony): W każdym zestawie dodatkowym znajduje się jedna rzadka karta oraz powiązana z nią kość.

Legendarna (Fioletowy): W co szóstym zestawie dodatkowym rzadka karta oraz powiązana z nią kość zastąpiona jest kartą legendarną oraz jej kością.

ZESTAWIENIE ŚCIANEK KOŚCI

Karta, która jest powiązana z kością, posiada graficzne zestawienie ścianek kości, przedstawiające wszystkie sześć ścianek jej kości.

OPIS KARTY

NAZWA

♦ **JANGO FETT**
ŚMIERTELNIE GROŹNY NAJEMNIK

10

ZESTAWIENIE
ŚCIANEK KOŚCI

RODZAJ

POSTAĆ

Po tym, jak dowolny przeciwnik aktywuje postać, możesz aktywować tę postać.

„Tym razem nie możesz się pomylić”.

ZDOLNOŚĆ

TEKST
FABULARNY

12/16

ZŁOCZYŃCA

ZÓŁTA

© LFL © FFG

Adam Lane

021

STRONNICTWO

KOLOR

RZADKOŚĆ ORAZ ID

POLA BITWY

Pola bitwy reprezentują różnorodne lokalizacje, w których gracze mogą się ze sobą zmierzyć. Na początku rozgrywki wybierane jest jedno pole bitwy – drugie nie jest wykorzystywane.

- ✳ W danym momencie tylko jeden gracz kontroluje pole bitwy i umieszcza je obok swojej talii – ponieważ zaczynał z nim grę albo jest ostatnią osobą, która je zajęła.
- ✳ Na polach bitwy mogą znajdować się zdolności, związane z zajęciem. Zdolności te mogą zostać rozpatrzone, kiedy wykonywana jest akcja Zajęcia pola bitwy.

✳ Gracz kontrolujący pole bitwy w każdej rundzie wykonuje pierwszą akcję.

✳ Uważa się, że wszystkie pola bitwy są szare.

PODTYTUŁ (WYSTĘPUJE TAKŻE NA POSTACIACH)

Podtytuł określa lokalizację lub planetę, na której znajduje się pole bitwy oraz pomaga odróżnić od siebie różne wersje postaci.



PODTYTUŁ

POSTACIE

Postacie reprezentują znane osobistości z uniwersum Star Wars. Podczas tworzenia talii każdy gracz wydaje maksymalnie 30 punktów na swoje postacie. Postacie rozpoczynają, będąc w grze, i pozostają w grze, dopóki nie zostaną pokonane. Każda postać posiada jedną lub dwie kości, którymi w momencie aktywowania danej postaci wykonywany jest rzut.

WYTRZYMAŁOŚĆ

Wytrzymałość postaci to liczba obrażeń, które może otrzymać, zanim zostanie pokonana.

WARTOŚĆ PUNKTOWA

Wartość punktowa postaci to liczba punktów, które należy wydać, aby dołączyć ją do swojej drużyny. Jeśli w tym miejscu występują dwie wartości, to niższa oznacza liczbę punktów, które należy wydać, aby użyć jednej kości danej postaci, a wyższa oznacza liczbę punktów, które należy wydać, aby użyć dwóch jej kości. Postać z dwiema kośćmi jest nazywana postacią elitarną.

WARTOŚCI PUNKTOWE



WYDARZENIA

Wydarzenia reprezentują akcje taktyczne, spiski, zrządenia losu oraz inne nieprzewidywalne zdarzenia, które mogą wystąpić podczas rozgrywki. Kiedy gracz zagrywa wydarzenie, postępuje zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie, a następnie odrzuca ją na swój stos kart odrzuconych.

- ✳ Uznaje się, że od momentu zagrania aż do całkowitego rozpatrzenia wydarzenie znajduje się w zawieszeniu (patrz „W zawieszeniu” na stronie 11).
- ✳ Pod warunkiem, że spełnione są warunki zagrania (patrz „Warunki zagrania” na stronie 19), gracz może zagrać wydarzenie, nawet jeśli nie przyniesie ono żadnego efektu.

KOSZT (WYSTĘPUJE TAKŻE NA WSPARCIACH I ULEPSZENIACH)

Koszt karty znajduje się w jej lewym górnym rogu. Gracz musi wydać żetony zasobów w liczbie równej kosztowi danej karty, aby móc ją zagrać.

KOSZT



WSPARCIE

Karty wsparcia reprezentują pojazdy, połączenia oraz wsparcie logistyczne. Kiedy gracz zagrywa kartę wsparcia, kładzie ją odkrytą na swoim obszarze gry, obok lub za swoimi postaciami. Karty wsparcia posiadają powtarzalne lub trwałe efekty i pozostają w grze, dopóki jakiś efekt lub zdolność ich nie odrzuci.

- ☛ Karty wsparcia nie mogą otrzymywać obrażeń.
- ☛ Jeśli karta wsparcia posiada kość, to kością tą wykonuje się rzut w momencie aktywowania danej karty.
- ☛ Nie ma limitu wsparć, które może posiadać gracz.

PODRODZAJE (WYSTĘPUJĄ TAKŻE NA ULEPSZENIACH)

Niektóre karty posiadają podrodzaje, wyszczególnione za swoim rodzajem – takie jak „Pojazd” lub „Broń”. Z samymi podrodzajami nie są powiązane żadne konkretne zasady, ale inne karty mogą się do nich odnosić.

- ☛ Kiedy karta w swej treści odwołuje się do podrodzaju, jest on wyłuszczonej.

PODRODZAJ



ULEPSZENIA

Ulepszenia reprezentują broń, wyposażenie oraz zdolności, które postacie mają do swojej dyspozycji. Kiedy gracz zagrywa kartę ulepszenia, dołącza ją odkrytą do jednej ze swoich postaci. Gracz może odrzucić ulepszenie już znajdujące się na danej postaci, aby zredukować koszt nowego ulepszenia o koszt ulepszenia właśnie odrzuconego. Ulepszenia posiadają powtarzalne lub trwałe efekty i pozostają w grze, dopóki jakiś efekt lub zdolność ich nie odrzuci albo postać, do której zostały dołączone, nie zostanie pokonana.

- ☛ Każda postać może posiadać maksymalnie 3 ulepszenia. Jeśli postać kiedykolwiek ma więcej niż 3 ulepszenia, kontrolujący ją gracz musi wybierać i odrzucać ulepszenia, dopóki postać nie będzie miała ich tylko 3.
- ☛ Kolor postaci i jej ulepszeń nie muszą się zgadzać. Do postaci można dołączyć ulepszenie każdego koloru, o ile przestrzegane są wszystkie zasady budowania talii i reguły zagrywania kart.
- ☛ W grze nie ma limitu **broni, wyposażenia** ani **zdolności**, które postać może posiadać w ramach limitu swoich 3 ulepszeń.
- ☛ Postać może posiadać kilka kopii tego samego nie-unikatowego ulepszenia.
- ☛ Jeśli karta ulepszenia posiada kość, to kością tą wykonuje się rzut w momencie aktywowania danej karty. Nie ma przy tym znaczenia, czy ulepszenie jest przygotowane, czy wyczerpane, a ulepszenie nie wyczerpuje się wraz z postacią.



CZĘŚĆ 2. KOŚCI ORAZ SYMBOLE NA KOŚCIACH

W grze wykorzystywane są sześćścienne kości wysokiej jakości. Wszystkie kości mogą zawierać następujące informacje: wartość, symbol, koszt, modyfikator, identyfikator oraz rzadkość.

WARTOŚĆ

Wartość to cyfra widoczna ponad symbolem.

❖ Puste ścianki oraz ścianki specjalne nie mają wydrukowanej wartości i w związku z tym ich wartość wynosi 0.

SYMBOL

Na każdej ścianie kości widnieje symbol. Podczas rozpatrywania kości, stosowany efekt jest uzależniony do symbolu widocznego na danej kości.

KOSZT W ZASOBACH

Niektóre karty posiadają koszt w zasobach, widoczny w żółtej ramce w dolnej części ścianki. Gracz musi wydać żetony zasobów w liczbie równej kosztowi danej ścianki, aby móc ją rozpatrzyć. Jeśli gracz nie może zapłacić kosztu, to nie może rozpatrzyć danej ścianki kości.

MODYFIKATOR

Na niektórych kościach występuje jedna lub dwie niebieskie ścianki, na których wartość poprzedzona jest symbolem plusa (+). Ścianki z plusem mogą być rozpatrzone tylko w momencie rozpatrzenia innej kości przedstawiającej ten sam symbol, ale niepoprzedzony plusem. Podczas rozpatrywania wartość za plusem jest dodawana do innej kości w celu utworzenia nowej wartości.

Przykład: gracz wyrzucił symbol +2 ⚡. Wyrzucił również 1 ⚡, więc może rozpatrzyć +2 ⚡ wraz z 1 ⚡, aby zadać jednej postaci 3 obrażenia dystansowe. Gdyby gracz nie wyrzucił 1 ⚡ lub wydał je wcześniej, to nie mógłby rozpatrzyć kości z +2 ⚡.

❖ Modyfikator nie może być rozpatrzony samodzielnie.

IDENTYFIKATOR (ID)

Identyfikator składa się z symbolu zestawu, po którym następuje numer. Każdy ID pasuje do odpowiedniej karty.

RZADKOŚĆ

Rzadkość kości odpowiada rzadkości powiązanej z nią karty (patrz „Rzadkość” na stronie 3).



WARTOŚĆ

KOSZT



MODYFIKATOR



ID I RZADKOŚĆ

SYMBOL

SYMBOLE NA KOŚCIACH

Aktywowanie różnych kart pozwala na rzut kośćmi do puli gracza. Kości te w późniejszej akcji mogą zostać rozpatrzone dla uzyskania efektów powiązanych z ich symbolami. Każdy symbol kości posiada własny efekt, zgodnie z tym, co opisano poniżej. Większość symboli posiada nad sobą wartość, określającą siłę danego efektu.

OBRAŻENIA WRĘCZ

Zadaje postaci obrażenia w liczbie równej wartości symbolu.

- ✱ Wszystkie obrażenia muszą zostać zadane jednej postaci. Gracz nie może rozdzielić obrażeń z jednej kości (lub kości, która została zmodyfikowana) pomiędzy kilka postaci. Podczas rozpatrywania kilku kości w ramach tej samej akcji każda kość może zadać obrażenia innej postaci.

OBRAŻENIA DYSTANSOWE

Zadaje postaci obrażenia w liczbie równej wartości symbolu.

- ✱ Wszystkie obrażenia muszą zostać zadane jednej postaci. Gracz nie może rozdzielić obrażeń z jednej kości (lub kości, która została zmodyfikowana) pomiędzy kilka postaci. Podczas rozpatrywania kilku kości w ramach tej samej akcji każda kość może zadać obrażenia innej postaci.

OSŁONA

Daje postaci żetony osłony w liczbie równej wartości symbolu.

- ✱ Wszystkie osłony muszą zostać przyznane jednej postaci. Gracz nie może rozdzielić osłon z jednej kości (lub kości, która została zmodyfikowana) pomiędzy kilka postaci. Podczas rozpatrywania kilku kości w ramach tej samej akcji każda kość może przyznać osłony innej postaci.
- ✱ Postać nie może posiadać więcej niż 3 osłony. Wszelkie nadmiarowe osłony, które miałyby zostać przyznane postaci, są ignorowane.

ZASOBY

Zapewnia żetony zasobów w liczbie równej wartości symbolu.

ZAKŁÓCENIE

Zmusza dowolnego przeciwnika do utraty żetonów zasobów w liczbie równej wartości symbolu.

- ✱ Jeśli przeciwnik nie posiada żetonów zasobów w liczbie wskazanej przez wartość symbolu, wówczas odrzuca wszystkie swoje pozostałe żetony zasobów.
- ✱ Przeciwnik nie może stracić żetonów zasobów, których nie posiada. Gracz nigdy nie może mieć mniej niż zero zasobów.

ODRZUCENIE

Odrzuca losowe karty z ręki dowolnego przeciwnika w liczbie równej wartości symbolu.

- ✱ Jeśli przeciwnik nie posiada kart w liczbie wskazanej wartością symbolu, wówczas odrzuca wszystkie swoje pozostałe karty.

SKUPIENIE

Obraca wskazaną liczbę innych kości w puli gracza na ścianki przez niego wybrane. Liczba obracanych kości jest równa lub niższa od wartości symbolu.

- ✱ Gracz nie może obrócić kości przeciwnika.

SPECJALNY

Używa specjalnej zdolności oznaczonej symbolem  na karcie danej kości. Symbole specjalne mają wartość równą 0 i **nie można jej zwiększyć ani zmniejszyć**.

- ✱ Gracz nie może użyć specjalnej zdolności na innej karcie – musi użyć specjalnej zdolności na karcie, która pasuje do danej kości.
- ✱ Tak, jak w przypadku pozostałych symboli, gracz może użyć kilku specjalnych zdolności podczas tej samej akcji i sam wówczas wybiera kolejność ich rozpatrywania.

- ✱ Specjalna zdolność, pozwalająca przerzucić kość, na której się znajduje, nie może być rozpatrywana po raz drugi podczas tej samej akcji.

PUSTA ŚCIANKA

Symbole pustych ścianek nie posiadają efektów i nie mogą być rozpatrywane. Puste ścianki mają wartość równą 0 i **nie można jej zwiększyć ani zmniejszyć**.

ROZPATRYWANIE KOŚCI PRZES KARTY

Wiele kart pozwala graczowi na rozpatrzenie jednej bądź kilku kości. Kiedy gracz rozpatruje kość poprzez kartę, używa normalnego efektu danej kości, opierając się na symbolu oraz postępując zgodnie z wszelkimi dodatkowymi instrukcjami.

- ✱ Gracz nadal musi zapłacić koszt w surowcach danej kości (jeśli występuje).
- ✱ Gracz nadal nie może rozpatrzyć samodzielnie modyfikatora.
- ✱ Gracz nie może używać modyfikatorów podczas rozpatrywania kości przez efekt karty, chyba że karta pozwala mu na rozpatrzenie kilku kości z tym samym symbolem.

KOŚCI OPUSZCZAJĄCE GRĘ

- ✱ Jeśli karta, która jest powiązana z kością, opuszcza grę, powiązana z nią kość także jest **natychmiast usuwana z gry i odkładana do strefy bocznej**. Usunięta kość może ponownie później wejść do gry, jeśli jej karta zostanie zagrana ponownie.
- ✱ Jeśli gracz posiada na jednej postaci dwie kopie tego samego ulepszenia, a obie kości danego ulepszenia znajdują się w jego puli kości, kiedy musi odrzucić dane ulepszenie z gry, gracz sam wybiera, którą z kości usunie i odłoży na bok. Jeśli gracz ma dwie kopie tego samego ulepszenia na różnych postaciach (po jednym ulepszeniu dla każdej z postaci), musi upewnić się, że trzyma je osobno.

CZĘŚĆ 3. OBSZARY GRY

Każdy gracz posiada swoje obszary gry. Obszary te znajdują się w grze lub poza grą.

W GRZE

POSTACIE ORAZ ZAGRANE KARTY

Po tym, jak ulepszenie lub wsparcie zostanie zagrane, dodaje się je do obszaru gry i znajduje się ono w grze. Postacie rozpoczynają grę, będąc w grze, i pozostają tam, dopóki nie zostaną pokonane. Wydarzenia nigdy nie znajdują się w grze – zostają zagrane, rozpatrzone i odrzucone bez wchodzenia do obszaru gry.

- ❖ Zdolności znajdujące się na kartach w grze mogą być wykorzystywane.
- ❖ Karta wchodzi do gry, kiedy przechodzi z obszaru poza grą do obszaru w grze.
- ❖ „Z gry” to skrócona forma wyrażenia „z obszaru gry”.

PULA KOŚCI

W puli kości rzuca się kośćmi. Każdy gracz ma swoją pulę kości. Kiedy kości nie znajdują się w puli kości, to zawsze umieszcza się je na odpowiadających im kartach.

- ❖ Gracz może rozpatrywać jedynie kości, które ma w swojej puli kości.
- ❖ Kośćmi, które znajdują się w puli gracza, można manipulować (usuwać, obracać itd.) lub wykorzystywać jako przypomnienie efektów kart, które wymagają aby widoczna była określona ścianka.

ZASOBY

Zasoby (żetony zasobów) gracza są przechowywane obok jego kart.

- ❖ Liczba posiadanych przez gracza żetonów zasobów jest informacją dostępną publicznie.

POLE BITWY (JEŚLI GRACZ JE KONTROLUJE)

Jeśli gracz kontroluje pole bitwy, to trzyma je na swoim obszarze gry.

POZA GRĄ

Karty na ręce gracza, w jego talii, na jego stosie kart odrzuconych, są poza grą, a ich zdolności nie mogą być wykorzystywane dopóki nie zostaną zagrane.

- ❖ Karta opuszcza grę, kiedy przechodzi z obszaru w grze do obszaru poza grą.

RĘKA

Każdy gracz posiada rękę kart. W ramach akcji może zagrywać karty ze swojej ręki, płacąc przy tym ich koszt w żetonach zasobów.

- ❖ Każdy gracz posiada limit ręki. Limit ręki gracza wskazuje liczbę kart, które gracz musi mieć po dobraniu nowych kart w fazie utrzymania (po odrzuceniu dowolnych kart, które zechce). Domyślny limit ręki wynosi 5 kart. Gracz nie musi odrzucać kart, kiedy ma ich na ręce więcej, niż wynosi jego limit ręki.
- ❖ Liczba kart na ręce gracza jest informacją dostępną powszechnie, ale same karty są trzymane w tajemnicy przed przeciwnikiem.

- ❖ Gracz nie może posiadać karty, która znajduje się na ręce przeciwnika.

TALIA

Każdy gracz wprowadza do gry talię złożoną z 30 kart. Podczas gry określenie „talia” odnosi się do stosu zakrytych kart, których gracz jeszcze nie dobrał.

- ❖ Po potasowaniu talia jest przechowywana tak, aby karty były zakryte, a gracze nie mogą przeglądać jej ani zmieniać kolejności kart, chyba że pozwalają im na to określone zdolności gry.
- ❖ Liczba kart, które pozostały w talii gracza, jest informacją dostępną powszechnie.
- ❖ Gracz nie może posiadać karty, która znajduje się na ręce przeciwnika.

STOS KART ODRZUCONYCH

Stos kart odrzuconych to znajdujący się obok talii odkryty stos, na którym gracz umieszcza swoje odrzucone karty.

- ❖ Karty znajdujące się na stosie kart odrzuconych są informacją dostępną publicznie. Wszyscy gracze mogą przeglądać stos kart odrzuconych dowolnego gracza, kiedy tylko będą mieli na to ochotę.
- ❖ Kolejność kart w stosie kart odrzuconych nie ma znaczenia. Gracz może w dowolnej chwili zmieniać kolejność kart w swoim stosie kart odrzuconych.

W ZAWIESZENIU

Kiedy wydarzenie zostanie zagrane, umieszcza się je odkryte na stole i znajduje się ono w zawieszeniu. Nie znajduje się już ono na ręce gracza. Po tym, jak zostanie rozpatrzone, przenosi się je na stos kart odrzuconych gracza.

- ❖ Wydarzenie nie wchodzi do gry, ale uznaje się je za zagrane.

KOŚCI NA KARTACH

Kiedy kości nie znajdują się w puli kości, to zawsze umieszcza się je na odpowiadających im kartach.

- ❖ Kości te nie są aktywne, nie można nimi manipulować oraz uznaje się, że żadne z ich ścianek nie są widoczne.

STREFA BOCZNA

Każdy gracz ma strefę boczną. Na początku gry niektóre kości odkłada się na bok. To kości, które mogą wejść do gry w wyniku zagrania kart. Gracze mogą ukryć te kości przed przeciwnikiem, korzystając z tacki lub woreczka na kości.

Karty mogą wchodzić do i opuszczać strefę boczną. Karty w strefie bocznej są jawne, chyba że zaznaczono inaczej. Pokonane postaci i niektóre karty, jak Przecucia (131) i pola bitew niewybrane podczas przygotowania gry są umieszczane w strefie bocznej.

PULA

To miejsce, w którym umieszcza się różne żetony związane z grą. Wszystkie żetony zabiera się z puli w momencie ich zyskania (zasoby), zadawania (obrażenia) lub dawania (osłony). Wszystkie żetony zwraca się do puli w momencie ich wydania (zasoby), utracenia (zasoby), wyleczenia (obrażenia) lub usunięcia (osłony). Jeśli graczom skończą się jakieś żetony, powinni dla nich znaleźć odpowiedni zamiennik.

OBSZARY GRY

PULA KOŚCI



POSTACIE



ULEPSZENIE



POLE BITWY



TALIA

STOS KART ODRZUCONYCH



ŻETONY ZASOBÓW



WSPARCIE



RĘKA



ŻETONY ZASOBÓW



STREFA BOCZNA



CZĘŚĆ 4. DOSTOSOWYWANIE TALII

Dostosowywanie talii przez graczy następuje przed rozpoczęciem rozgrywki. Gracze mogą poznać grę na różne sposoby poprzez tworzenie własnych strategii oraz odkrywanie kombinacji kart.

1. PRZYGOTOWYWANIE DRUŻYNY

Aby przygotować drużynę gracz wybiera postaci o łącznym koszcie nie większym niż 30 punktów.

- ❖ Gracz musi wybrać do swojej drużyny same postacie bohaterów lub same postacie złoczyńców. W ramach jednej drużyny nie można łączyć bohaterów i złoczyńców.
- ❖ Gracz może wybrać po jednej kopii każdej unikatowej (+) postaci oraz może wybrać dowolną liczbę kopii postaci nie-unikatowych. Podczas dokonywania wyboru postaci unikatowej gracz musi zdecydować, czy użyje jej elitarnej (droższej, z dwiema kośćmi) czy nie-elitarnej (tańszej, z jedną kością) wersji.
- ❖ Gracz musi wybrać co najmniej jedną postać.
- ❖ Nie ma ograniczeń dotyczących dozwolonych kolorów postaci gracza. Gracz może mieć w swojej drużynie zarówno postacie jednego koloru, jak i postacie w różnych kolorach.

2. BUDOWA TALII

Talia składa się z dokładnie 30 kart.

- ❖ W talii mogą znajdować się maksymalnie dwie kopie tej samej karty.
- ❖ Jeśli gracz na swoje postaci wybrał bohaterów, nie może mieć w swojej talii żadnych kart złoczyńców. Jeśli gracz na swoje postaci wybrał złoczyńców, nie może mieć w swojej talii żadnych kart bohaterów. Karty neutralne mogą być wykorzystywane w dowolnych taliach.
- ❖ Niebieskie, czerwone oraz żółte karty mogą znaleźć się w talii tylko wtedy, gdy w drużynie znajduje się postać tego samego koloru. Szare karty mogą być wykorzystywane w dowolnych taliach.
- ❖ W talii mogą znajdować się karty wydarzeń, ulepszeń i wsparcia. Postacie oraz pola bitwy nie znajdują się w talii i nie wliczają się do limitu 30 kart.

3. WYBÓR POLA BITWY

Poza postaciami i talią gracz wybiera jedną kartę pola bitwy, którą wprowadza do gry.

Przykład: Gracz wybiera elitarną wersję Lei Organy (28) za 16 punktów oraz nie-elitarną wersję Hana Solo (46) za 14 punktów. Jego dwie postacie mają łącznie wartość 30 punktów, czyli maksymalnie tyle, ile może znaleźć się w drużynie.

W związku z tym, że Leia Organa oraz Han Solo są postaciami bohaterów, gracz nie może używać w swojej talii kart złoczyńców. Ponadto, nie może zawrzeć w niej niebieskich kart, ponieważ nie wybrał niebieskiej postaci. Gracz wybiera łącznie 30 czerwonych, żółtych oraz szarych kart, z których zbuduje talię. Decyduje także wziąć co najmniej 10 kart z kośćmi, ponieważ bardzo ważne jest dobieranie i zagrywanie kart zapewniających kości.

Na koniec gracz wybiera jako swoje pole bitwy Rebeliancką Salę Narad (171). Jeśli zostanie ona wybrana podczas przygotowania gry, pozwala graczowi użyć kości z kosztem w zasobach, takich jak w przypadku ścianki Hana Solo z 3 obrażeniami dystansowymi, za darmo.



CZĘŚĆ 5. STRUKTURA GRY

Rozgrywka to szybka walka cios za cios, w której gracze na przemian wykonują akcje.

PRZYGOTOWANIE

W celu przygotowania gry należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności.

- 1 Każdy gracz umieszcza przed sobą swoje karty postaci wraz z odpowiadającymi im kośćmi.
- 2 Każdy gracz odkłada na bok swoje odkryte pole bitwy.
- 3 Każdy gracz tasuje swoją trzydziestokartową talię i dobiera z niej 5 kart.
- 4 Każdy gracz wtasowuje dowolną liczbę kart ze swojej ręki z powrotem do swojej talii, a następnie dobiera z niej nowe, tak aby mieć na ręce 5 kart.
 - ✦ Gracze powinni starać się wybierać swoje karty jednocześnie. Jeśli nie ma pewności co do tego, kto ma dobrać swoje karty pierwszy, należy losowo wybrać gracza, który to zrobi jako pierwszy.
- 5 Gracze dzielą poszczególne żetony (obrażenia, osłony oraz zasoby) na stopy obok obszaru gry. Każdy gracz zyskuje z puli 2 żetony zasobów.
- 6 Gracze rzucają kośćmi swoich początkowych postaci i dodają wyrzucone wartości (białe numery). W przypadku remisu należy powtórzyć rzut. Gracz, który uzyskał wyższą sumę, wybiera, na którym polu bitwy będzie toczyło się starcie. Gracz, którego pole bitwy jest wykorzystywane, kontroluje pole bitwy i umieszcza je obok swojej talii. Gracz, którego pole bitwy nie jest wykorzystywane, **odkłada je na bok** i przydziela swoim postaciom 2 osłony (sam decyduje, jak je rozdziela). Po wykonaniu rzutu wszystkie kości postaci należy odłożyć z powrotem na odpowiadających im kartach.

RUNDY GRY

Każda rozgrywka składa się z serii rund. Każda runda jest podzielona na dwie fazy: fazę akcji oraz fazę utrzymania.

FAZA AKCJI

Podczas fazy akcji gracze na zmianę wykonują swoje tury. Jako pierwszy swoją turę wykonuje gracz, który kontroluje pole bitwy. Podczas swojej tury gracz może wykonać jedną akcję albo może spasować. Kiedy obaj gracze kolejno spasują, faza akcji się kończy i należy przejść do fazy utrzymania.

FAZA UTRZYMANIA

Podczas fazy utrzymania wszyscy gracze wykonują następujące czynności:

- 1 Przygotowują swoje wyczerpane karty.
- 2 Cofają wszystkie kości ze swoich pul kości na odpowiadające im karty.
- 3 Zyskują po 2 żetony zasobów.
- 4 Odrzucają dowolną liczbę kart ze swojej ręki, a następnie dobierają nowe karty, dopóki nie będą mieli na ręce liczby kart zgodnej z ich limitem ręki.
 - ✦ Jeśli po odrzuceniu kart gracz ma na ręce karty w liczbie równej lub wyższej od swojego limitu ręki, wówczas nie dobiera żadnych kart.
 - ✦ Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby kart, aby dobrać je zgodnie ze swoim limitem ręki, dobiera ich tyle, ile może.

AKCJE

W każdej swojej turze gracze wykonują akcje. Podczas swojej tury gracz musi wykonać jedną akcję albo musi spasować. Poszczególne akcje zostały wypisane poniżej, a w dalszej części znajduje się ich szczegółowy opis:

- ✦ Zagranie karty z ręki
- ✦ Aktywowanie postaci lub wsparcia
- ✦ Rozpatrzenie kości
- ✦ Odrzucenie karty w celu przerwania kości
- ✦ Użycie akcji z karty
- ✦ Zajęcie pola bitwy



ZAGRANIE KARTY Z RĘKI

Zanim gracz zagra kartę, powinien najpierw sprawdzić, czy występują na niej ograniczenia zagrania. Jeśli tak, a warunki te nie są spełnione, dana karta nie może zostać zagrana.

Jeśli nie ma żadnych ograniczeń, albo wszystkie ograniczenia dotyczące zagrania danej karty są spełnione, wówczas gracz musi zapłacić żetonami zasobów w liczbie równej kosztowi danej karty. Jeśli nie ma wystarczającej liczby żetonów zasobów, wówczas karta nie **zostaje zagrana**. **Gracz może próbować zagrać kartę nawet jeśli nie ma wystarczającej liczby zasobów, żeby za nią zapłacić, ponieważ wydrukowany koszt może być zmieniony przez efekty gry.**

Po tym, jak koszt karty został opłacony, karta jest rozgrywana odpowiednio do swojego rodzaju.

- ✦ **Zagranie wydarzenia:** gracz postępuje zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie, a następnie ją odrzuca. W momencie rozpatrywania karta znajduje się w zawieszeniu.

- ✦ **Zagranie ulepszenia:** gracz wybiera postać i dołącza do niej ulepszenie, kładąc je obok lub poniżej niej. Przed zapłaceniem kosztu zagrania ulepszenia gracz może zdecydować się zastąpić nim inne ulepszenie, które już jest dołączone do wybranej postaci. Koszt zagrania nowego ulepszenia zostaje zmniejszony o koszt starego ulepszenia, a stare ulepszenie jest odrzucane w momencie, kiedy nowe ulepszenie wchodzi do gry. Jeśli koszt starego ulepszenia jest równy lub wyższy od kosztu nowego, wówczas nowe ulepszenie jest darmowe.

- ✦ Większość ulepszeń jest powiązana z kością. Kiedy takie ulepszenie zostanie zagrane, gracz bierze odpowiadającą mu kość z puli kości odłożonych na bok i umieszcza ją na danym ulepszeniu (lub, dla swojej wygody, może ją zamiast tego umieścić na karcie postaci, ponieważ rzut daną kością wykonuje się równocześnie z kośćmi postaci).

- ✦ Postać nie może posiadać więcej niż 3 ulepszenia.

- ✦ **Zagranie wsparcia:** gracz umieszcza kartę na stole, poniżej swojej drużyny. Niektórym kartom wsparcia towarzyszy kość. Kiedy jedna z takich kart zostaje zagrana, gracz bierze z puli swoich odłożonych kości pasującą kość i umieszcza ją na danej karcie wsparcia.

AKTYWOWANIE POSTACI LUB WSPARCIA

W celu aktywowania karty postaci lub wsparcia, gracz wyczerpuje daną kartę i rzuca wszystkimi jej kośćmi. Kości te znajdują się teraz w puli kości danego gracza, a gracz może wykonać w przyszłości akcję, aby rozpatrzyć widoczne na nich symbole. Postacie w momencie aktywowania zawsze rzucają swoimi kośćmi oraz kośćmi swoich ulepszeń (ulepszeń, które zostały do nich dołączone). Wsparcia w momencie aktywowania rzucają swoimi kośćmi. Wsparcia bez kości nie mogą zostać aktywowane.

- ✦ W momencie aktywowania postaci gracz wykonuje rzut wszystkimi kośćmi powiązanymi z daną postacią (czyli kości postaci i ulepszeń). Gracz nie może wybrać kości, którymi wykona rzut.

- ✦ Wyczerpane postacie i wsparcia nie mogą zostać aktywowane.

ROZPATRZENIE KOŚCI

Na każdej ścianie kości widnieje symbol (patrz strona 9). Gracz może rozpatrzyć jedną lub kilka kości ze swojej puli, które mają ten sam symbol, rozpatrując je pojedynczo (chyba że dodaje zmodyfikowaną kość, wówczas kości są rozpatrywane równocześnie). W celu rozpatrzenia kości gracz

musi zapłacić wszelkie koszty i wykonać efekt reprezentowany przez symbol widniejący na danej kości. Następnie cofa kość na kartę, z której pochodzi.

- ✦ Gracz może rozpatrywać jedynie kości, które ma w swojej puli kości.

- ✦ W ramach jednej akcji gracz może rozpatrzyć kości z różnymi wartościami, pod warunkiem, że wszystkie przedstawiają ten sam symbol.

- ✦ Gracz nie może zdecydować się na rozpatrzenie symbolu, jeśli nie ma żadnych symboli danego rodzaju do rozpatrzenia. Podczas wykonywania tej akcji gracz musi rozpatrzyć co najmniej jedną kość.

- ✦ Gracz może rozpatrzyć dowolne kości przedstawiające ten sam symbol, nawet jeśli nie przedstawiały one tego symbolu, kiedy gracz rozpoczął rozpatrywanie kości.

- ✦ Gracz nie może rozpatrzyć tej samej kości więcej niż raz podczas jednej akcji.

ODRZUCENIE KARTY W CELU PRZERZUCENIA KOŚCI

Gracz może odrzucić jedną, wybraną przez siebie kartę ze swojej ręki, aby przerzucić jedną lub więcej kości ze swojej puli. Gracz musi wybrać wszystkie przerzucane kości, zanim rozpocznie przerzucanie.

- ✦ Jeśli gracz nie ma żadnych kości w swojej puli, nie może odrzucić ze swojej ręki karty, aby przerzucić kości.

UŻYCIE AKCJI Z KARTY

Na niektórych kartach wsparcia, ulepszeń i postaci wyszczególniono specjalne akcje. Akcje te są poprzedzone wytuszczonym słowem „**Akcja**”. W celu rozpatrzenia takiej akcji należy postępować zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie.

ZAJĘCIE POLA BITWY

Kiedy gracz zajmuje pole bitwy, może natychmiast rozpatrzyć jego zdolność zajęcia. Jeśli gracz nie kontroluje pola bitwy, przejmuje nad nim kontrolę i przesuwają je, aby leżało obok jego talii. Do końca obecnej rundy dany gracz automatycznie pasuje we wszystkich swoich kolejnych turach i rezygnuje z akcji, jeśli będzie miał możliwość wykonania akcji. Jego przeciwnik kontynuuje wykonywanie tur, dopóki także nie spsuje. W każdej rundzie pole bitwy może zająć tylko jeden gracz.

- ✦ Gracz nie musi użyć zajęcia pola bitwy.

- ✦ Gracz może zająć pole bitwy nawet wtedy, gdy już kontroluje pole bitwy, aby w ten sposób utrzymać nad nim kontrolę i użyć jego zdolności zajęcia.

- ✦ Gracz kontrolujący pole bitwy w każdej rundzie wykonuje pierwszą akcję.

DODATKOWE AKCJE

Kiedy gracz może podjąć dodatkowe akcje w swojej turze, musi podjąć je natychmiast po rozpatrzeniu aktualnej akcji lub zrezygnować z działania (nie jest to tym samym, co spasowanie). Jeśli gracz może wykonać akcję poza swoją turą, także musi wykonać ją natychmiast lub zrezygnować z działania.

Każda akcja i zdolność, która została przez nią wywołana musi zostać w pełni rozpatrzona przed wykonaniem dodatkowej akcji. Akcje rozpatruje się w kolejności, w której się pojawiały. Nie wchodzi do kolejki (strona 17) tak jak inne efekty gry.

Przykład. Gracz zagrywa ulepszenie ze słowem kluczowym Zasadzka na Rey (U38) gdy przeciwnik ma przygotowanego Jango Fetta (U21). Ma teraz dwie dodatkowe akcje do rozpatrzenia - jedną z efektu Zasadzki, drugą ze zdolności Rey. Używa jednej z tych akcji, aby aktywować Rey. W efekcie tej aktywacji został spełniony warunek zdolności Jango i zostaje ona dodana do kolejki. Ponieważ dodatkowe akcje istnieją poza kolejką i czekają, aż aktualna akcja się zakończy, zdolność Jango zostanie rozpatrzona przed drugą dodatkową akcją gracza kontrolującego Rey.

PASOWANIE

Jeśli gracz nie chce wykonać akcji w swojej turze, to może spasować. Niczego nie robi, ale zachowuje możliwość wykonania akcji po przeciwniku. Po tym, jak obaj gracze kolejno spasują, runda przechodzi do fazy utrzymania.

❖ Jeśli gracz wykona akcję, która nie zmienia stanu gry, uważa się, że zamiast tego gracz ten spasował.

Przykład 1: gracz używa akcji Generała Veersa (Q4), ale w puli nie ma kości Veersa, którą mógłby usunąć. Ponieważ nic się nie stało, uznaje się, że gracz ten spasował.

Przykład 2: Gracz używa akcji Wsparcia awaryjnego (U99) kiedy karta jest przygotowana i nie ma na niej żetonów obrażeń. W wyniku tego Wsparcie awaryjne zostaje wyczerpane, a ponieważ coś się zmieniło, nie uznaje się, że gracz spasował.

ZWYCIĘSTWO

W grze występują dwa sposoby zakończenia rozgrywki:

- ❖ Wszystkie postacie gracza zostaną pokonane. Gra kończy się natychmiast, a drugi gracz wygrywa grę.
- ❖ Jeśli na koniec rundy (po fazie utrzymania) gracz nie ma żadnych kart na swojej ręce ani w swojej talii, to przegrywa, a drugi gracz wygrywa grę. Jeśli obaj gracze mieliby równocześnie przegrać w ten sposób, wygrywa gracz kontrolujący pole bitwy na koniec rundy.

CZĘŚĆ 6. POJĘCIA GRY

Poniżej przedstawiono ważne zasady, używane podczas każdej rozgrywki.



OBRAŻENIA

Kiedy postaci zostają zadane obrażenia, należy umieścić na niej żetony obrażeń w takiej samej liczbie. Postać zostaje natychmiast pokonana, kiedy znajdują się na niej żetony obrażeń w liczbie odpowiadającej jej wytrzymałości.

- ❖ Nieblokowane obrażenia nie mogą zostać zablokowane przy pomocy osłon ani efektów kart. Wszelkie osłony znajdujące się na postaci, której zadane zostają nieblokowane obrażenia, pozostają na swoim miejscu. Osłony te są ignorowane na potrzeby zadawania nieblokowanych obrażeń.
- ❖ Jeśli nie sprecyzowano inaczej, obrażenia nie są ani obrażeniami wręcz, ani obrażeniami dystansowymi. „Tyle obrażeń” jest skróconym zapisem frazy „taka ilość obrażeń”.

Przykład: Gracz używa Odbicia (W145) aby usunąć kość przedstawiającą obrażenia dystansowe i zadać 2 obrażenia postaci. Obrażenia, które zostały w wyniku tego zadane nie są obrażeniami dystansowym.

- ❖ Dostępne w grze żetony obrażeń mają wartość „1” oraz „3”. Gracz może swobodnie rozminiać/wymieniać żetony, aby oznaczyć liczbę obrażeń danej postaci. Jeśli pula żetonów obrażeń wyczerpie się, brakujące żetony należy czymś zastąpić lub śledzić liczbę obrażeń w inny sposób.
- ❖ Obrażenia zadane podczas tej samej akcji są na ogół zadawane w różnych momentach, ponieważ kości są rozpatrywane pojedynczo. Jedynym momentem, kiedy kilka kości zadaje obrażenia dokładnie w tym samym momencie, jest sytuacja, kiedy kość jest modyfikowana przez inną kość.
- ❖ Jeśli gracz „sam decyduje jak rozdzielić obrażenia” nie może przydzielić nadmiarowych obrażeń (wykraczających poza aktualną wartość zdrowia) swoim postaciom.

Przykład: Gracz ma dwie postaci, z których każda ma 1 punkt zdrowia. Zostaje zmuszony do rozdzielenia dwóch obrażeń ze zdolności specjalnej Karabinu F-11D (W8). Musi zadać każdej ze swoich postaci po jednym obrażeniu, zamiast zadawać dwa obrażenia jednej postaci.

POKONANE POSTACIE

Postać zostaje natychmiast pokonana, kiedy znajdują się na niej żetony obrażeń w liczbie odpowiadającej jej wytrzymałości. **Wszystkie kości związane z daną postacią i jej kartę należy odłożyć na bok** (odnosi się to zarówno do kości postaci, jak i kości ulepszeń), wszystkie dołączone do niej ulepszenia odrzucić (Kiedy postać jest odłożona na bok jej kości nie ma w grze i nie może zostać użyta).

- ❖ Wszelkie nadmiarowe obrażenia zadane postaci powyżej jej wytrzymałości ze źródła, które ją pokonuje, są ignorowane. Gracz może zadać postaci więcej obrażeń, niż ma ona wytrzymałości, nawet gdy sam decyduje, jak rozdzieli obrażenia (np. w wyniku specjalnej zdolności Karabinu F11-D).
- ❖ Kiedy wszystkie postacie gracza zostaną pokonane, taki gracz przegrywa.



ZASOBY

Zasoby są walutą gry i są wykorzystywane do płacenia za karty, zdolności kart oraz rozpatrywane kości. Liczba zasobów posiadanych w danym momencie przez gracza jest reprezentowana za pomocą jego żetonów zasobów. Żetony zasobów na początku rozgrywki znajdują się w puli. Kiedy gracz zyskuje zasoby, wówczas bierze żetony z puli zasobów. Kiedy gracz wydaje bądź traci zasoby, wówczas odkłada żetony zasobów do puli.

- ❖ Każdy gracz zdobywa w fazie utrzymania po 2 żetony zasobów.
- ❖ Jeśli pula żetonów zasobów wyczerpie się, brakujące żetony należy czymś zastąpić lub śledzić liczbę zasobów w inny sposób.



OSŁONY

Oslony blokują obrażenia. Każda osłona blokuje 1 obrażenie, które normalnie zostałoby zadane postaci. Po zablokowaniu obrażenia, osłona jest usuwana.

- ❖ Użycie osłony nie jest opcjonalne. Osłony muszą zostać użyte do zablokowania obrażeń, jeśli tylko jest to możliwe.
- ❖ Każda postać może posiadać równocześnie maksymalnie 3 osłony. Jeśli efekt miałby sprawić, że postać miałaby ponad 3 osłony, wówczas nadmiarowe osłony są ignorowane.
- ❖ Jeśli pula żetonów osłon wyczerpie się, brakujące żetony należy czymś zastąpić lub śledzić liczbę osłon w inny sposób.

DOBRANIE KARTY

Ileokroć gracz dobiera kartę, wówczas bierze kartę z wierzchu swojej talii i dodaje ją do swojej ręki.

- ❖ Kiedy gracz dobiera kilka kart, wówczas karty dobierane są równocześnie.
- ❖ Jeśli gracz nie ma w swojej talii kart w liczbie, którą ma dobrać, dobiera z pozostałych kart tyle, ile może. Jeśli gracz nie może dobrać żadnych kart, nic się nie dzieje.

PRZYGOTOWANA

Karta jest przygotowana, kiedy znajduje się w pozycji pionowej. Przygotowane karty mogą zostać wyczerpane (obrócone do pozycji poziomej). Jeśli gracz zostanie poinstruowany, że ma przygotować kartę, wówczas powinien obrócić ją do pozycji pionowej.

- ❖ Karta, która jest już przygotowana, nie może zostać przygotowana.
- ❖ Przygotowane karty wsparcia i postaci mogą zostać wyczerpane w celu aktywowania ich. Przygotowane ulepszenia mogą zostać wyczerpane tylko przez efekty kart.

WYCZERPANA

Karta jest wyczerpana, kiedy znajduje się w pozycji poziomej. Wyczerpane karty mogą zostać przygotowane (obrócone do pozycji pionowej). Jeśli gracz zostanie poinstruowany, że ma wyczerpać kartę, wówczas powinien obrócić ją do pozycji poziomej.

- ❖ Karta, która jest już wyczerpana, nie może zostać ponownie wyczerpana.

CZĘŚĆ 7. ZDOLNOŚCI

Zdolność to specjalny tekst gry, który karta wprowadza do rozgrywki. W grze występuje pięć rodzajów zdolności: zdolności akcji, zdolności zajęcia, zdolności trwałe, zdolności specjalne oraz zdolności aktywowane. W grze występują także słowa kluczowe, które są skrótowym zapisem zdolności występujących na wielu kartach. Karty mogą posiadać więcej niż jedną zdolność.

Przykład: Finn (♣45) ma dwie różne zdolności.

Zdolność może być używana od momentu wejścia karty do gry i jest użyteczna, dopóki dana karta znajduje się w grze. Zdolność z karty wydarzenia jest rozpatrywana w momencie zagrania danej karty wydarzenia.

Gracze muszą rozpatrzyć zdolność tak bardzo, jak to możliwe, chyba że w jej treści znajduje się słowo „może” (lub dowolna jego odmiana) lub zdolność wyraźnie pozostawia graczowi wybór. Zdolności specjalne (⊙) są obowiązkowe, kiedy dana ścianka kości jest rozpatrywana.

KOLEJKA

Kolejka to wyobrażona linia, w której w porządku chronologicznym **ustawianych jest większość efektów gry** i zdolności w oparciu o zasadę „pierwsze weszło – pierwsze wyszło”. Każdy efekt czeka w kolejce na swoją turę, do momentu, aż warunki aktywacji będą spełnione. Każdy efekt musi zostać w pełni rozpatrzony, zanim zostanie rozpatrzony kolejny. Jeśli podczas rozpatrywania czegoś w kolejce, inny efekt wejdzie do kolejki, jest przesuwany „na koniec” kolejki i zostanie aktywowany ostatni.

- ♣ Zdolności „po” wchodzi do kolejki.
- ♣ Zdolności „przed” nie wchodzi do kolejki, ale przerywają ją.
- ♣ Dodatkowe akcje nie wchodzi do kolejki, ale zamiast tego czekają na swoją turę, ponieważ gracz może rozpatrywać tylko jedną akcję naraz.

Przykład 1: gracz rozpatruje jedną ze swoich kości, aby zadać 2 obrażenia innej postaci. Te 2 obrażenia wchodzi do kolejki i ponieważ nic innego nie ma w kolejce, zostają od razu rozpatrzone.

Przykład 2 (zobacz: diagram poniżej): gracz zagrywa Taktykę oddziału (♣143), mając w swojej drużynie Kapitan Phasmę (♣1) i dwóch Ludzi pustyni (♣22). Każdy Człowiek pustyni ma słowo kluczowe Strażnik, które, ponieważ jest zdolnością „przed”, przerywa grę (i nie wchodzi do kolejki). Jeden z Ludzi pustyni zostaje pokonany obrażeniami, które przyjął ze słowa kluczowego Strażnik, a słowo kluczowe „Przepisanie” na dołączonym do niego Kiju Gaffi (♣25) trafia do kolejki. Jednakże, ponieważ w kolejce jest już Taktyka oddziału, słowo kluczowe Przepisanie trafia na koniec kolejki. Teraz, po tym jak Człowiek pustyni został pokonany, Taktyka oddziału aktywuje drugiego Człowieka pustyni. Jego kośćmi należy rzucić do puli, dopełniając aktywację Taktyki oddziału, a następnie Kij Gaffi zostaje przepisany do Kapitan Phasmy albo Człowieka pustyni. (Nie można rzucić jego kością podczas aktywacji Człowieka pustyni).

ZDOLNOŚCI AKCJI

Na niektórych kartach wsparcia, ulepszeń i postaci wyszczególniono specjalne akcje. Akcje te są poprzedzone wytłuszczonym słowem „**Akcja**”. W celu rozpatrzenia takiej zdolności gracz musi poświęcić jedną akcję w swojej turze, a następnie postąpić zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie.

*Przykład: Kontakty w podziemiu (♣101) posiadają zdolność akcji: „**Akcja** – Wyczerp to ulepszenie, aby zyskać 1 żeton zasobu”.*

ZDOLNOŚCI ZAJĘCIA

Pola bitwy mają na sobie zdolności zajęcia, poprzedzone wytłuszczonym słowem „**Zajęcie**”. Zdolności te są opcjonalne i mogą zostać rozpatrzone przez gracza, który zajmuje pole bitwy.

ZDOLNOŚCI TRWAŁE

Zdolności trwałe to niebędące słowami kluczowymi zdolności, które nie posiadają warunku aktywacji i nie mają na początku żadnego wytłuszczonego słowa (takiego jak „akcja” czy „zajęcie”).

Przykład: Osobista eskorta (♣78) posiada trwałą zdolność: „Postać, do której dołączono tę kartę, posiada słowo kluczowe Strażnik”.

INTEGRALNE ZDOLNOŚCI KOŚCI

Niektóre karty posiadają **stałe** zdolności, które uważa się za integralne z kością, i które zawsze wpływają na to, jak kość jest rozpatrywana, niezależnie od tego, czy karta ta znajduje się w grze. **Integralne zdolności kości inne niż zdolności specjalne nigdy nie używają słów „przed”, „po” ani „w trakcie”.**

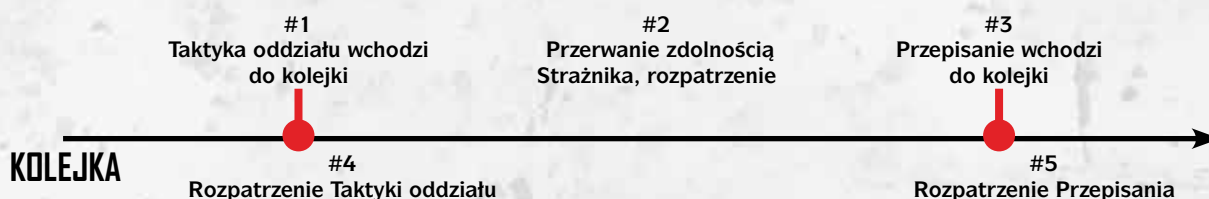
Przykład: Immunitet dyplomatyczny (♣50) ma tekst: „Żetony osłon z tej kości mogą być dawane dowolnym twoim postaciom (sam decydujesz, jak je rozdzielić)”. Osłony z tej kości mogą być rozdzielane niezależnie od tego, czy karta ta znajduje się w grze, tak jak w sytuacji, kiedy rozpatrywana jest za pomocą zdolności specjalnej Poe Damerona (♣29)

- ♣ Kości z integralną zdolnością kości (nie-specjalną): Immunitet dyplomatyczny (♣50), Hangar lotniczy (♣31), Pokusa władzy (♣16)

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Zdolności te występują na niektórych kartach, którym odpowiada kość, i są oznaczone symbolem zdolności specjalnej (⊙). Kiedy rozpatrywana jest kość z danym symbolem, rozpatrywana jest specjalna zdolność na odpowiadającej jej karcie.

- ♣ Symbol zdolności specjalnej (⊙) nie może zostać rozpatrzony, aby użyć zdolności specjalnej z innej karty.
- ♣ Jeśli karta ma więcej niż jedną zdolność specjalną, gracz, który ją rozpatruje, może wybrać, której zdolności użyje.



SŁOWA KLUCZOWE

Słowa kluczowe to skrótowy zapis zdolności występujących na wielu kartach.

- ❖ Karta nie może zyskać kolejnej kopii słowa kluczowego. Karta może mieć określone słowo kluczowe lub go nie mieć.
- ❖ Jeśli karta straci słowo kluczowe, wówczas traci je niezależnie od tego, ile razy je zyskała.
- ❖ Tekst zapisany kursywą, który tłumaczy słowa kluczowe na kartach jest wyłącznie przypomnieniem i pierwszeństwo nad nim mają pełne zasady zapisane tutaj.

PRZEPISANIE

To słowo kluczowe występuje tylko na kartach ulepszeń. Po tym, jak postać, do której dołączona została dana karta, zostanie pokonana, gracz ją kontrolujący może poruszyć dane ulepszenie na dowolną swoją postać. Kość ulepszenia porusza się na nową kartę postaci, nawet jeśli znajdowała się w puli kości.

- ❖ Słowo kluczowe Przepisanie ignoruje ograniczenia zagrania, kiedy karta jest dołączana do nowej postaci.

STRAŻNIK

Przed tym, jak postać ze słowem kluczowym Strażnik zostanie aktywowana, jej właściciel może usunąć z puli kości dowolnego przeciwnika jedną kość przedstawiającą obrażenia (X lub ♣), aby zadać aktywowanej postaci strażnika obrażenia w liczbie równej wartości usuniętej kości.

ZASADZKA

Po zagraniu (i rozpatrzeniu) karty ze słowem kluczowym Zasadzka, gracz może wykonać dodatkową akcję.

- ❖ Jeśli gracz może wykonać akcję poza swoją turą, to musi ją wykonać natychmiast.

ZDOLNOŚCI AKTYWOWANE

Zdolność aktywowana posiada warunek aktywacji oraz efekt. Kiedy spełniony zostanie warunek aktywacji zdolności aktywowanej, to jest ona rozpatrywana. W grze występują dwa rodzaje zdolności aktywowanych: „przed tym” oraz „po tym”.

- ❖ Zdolności aktywowane istnieją niezależnie od swojego źródła. Po aktywowaniu rozpatruje się całą zdolność, nawet jeśli karta, z której pochodzi, opuści grę.

WARUNEK AKTYWACJI

Warunek aktywacji wskazuje moment, w którym zdolność może zostać użyta, i zawsze jest poprzedzony zwrotem „przed tym” lub „po tym”. Warunek aktywacji pokrywa się z określonym aktem, do którego dochodzi w czasie rozgrywki.

Przykład: Qui-Gon Jinn (U37) ma zyskać osłonę, co jest warunkiem aktywacji dla jego zdolności, która brzmi: „Przed tym, jak ta postać zyska 1 lub więcej żetonów osłon, możesz usunąć z niej 1 z jej żetonów osłon, aby zadać 1 obrażenie dowolnej postaci.”

ZDOLNOŚCI „PRZED TYM”

Jeśli podczas rozgrywki zostanie spełniony warunek aktywacji zdolności „przed tym”, zdolność taką należy rozpatrzyć natychmiast przed kontynuowaniem rozpatrzenia reszty efektu zdolności, która go wywołała. W ten sposób zdolności „przed tym” mogą przerywać przebieg gry i ignorować kolejkę.

Przykład: treść Jedności z Mocą (U42) brzmi: „Przed tym, jak postać, do której dołączono tę kartę, zostanie pokonana, do końca gry to ulepszenie staje się wsparciem”. Warunkiem aktywacji jest „Przed tym, jak postać, do której dołączono tę kartę, zostanie pokonana”, a określenie czasu „przed tym” nakazuje rozpatrzyć pozostałą część efektu, zanim rozpatrzony zostanie warunek aktywacji..

ZDOLNOŚCI „PO TYM”

Jeśli podczas rozgrywki zostanie spełniony warunek aktywacji zdolności „po tym”, zdolność taką należy rozpatrzyć po rozpatrzeniu warunku jej aktywacji. W przeciwieństwie do zdolności „przed tym”, zdolności „po tym” nie przerywają przebiegu gry i zamiast tego czekają na swoją kolej na rozpatrzenie.

Przykład: treść Komunikatora (U61) brzmi: „Po tym, jak zagrasz to ulepszenie, możesz przerzucić dowolną liczbę swoich kości lub dowolną liczbę kości dowolnego przeciwnika”. Efekt zagrania karty musi zostać rozpatrzony w pełni (koszty muszą zostać opłacone, musi zostać wybrana postać, do której zostanie dołączona karta itd.), a dopiero potem zdolność „po tym” zostanie rozpatrzona.

ZDOLNOŚCI RÓWNOCZESNE

Kiedy warunek aktywacji dwóch lub więcej zdolności aktywowanych zostanie spełniony w tym samym momencie, gracz, który rozpatruje te zdolności, decyduje, w jakiej kolejności zostaną one rozpatrzone (w odniesieniu do zdolności „przed tym”) bądź w jakiej kolejności wejdą do kolejki (w odniesieniu do zdolności „po tym”). Jeśli w tym samym momencie zostaną spełnione warunki aktywacji zdolności należących do więcej niż jednego gracza, o kolejności ich rozpatrzenia decyduje gracz kontrolujący pole bitwy.

Przykład: Człowiek pustyni (U22) jest aktywowany przez będącego w grze Jango Fetta (U21). Każda karta jest kontrolowana przez innego gracza. Obie postacie posiadają zdolność „po tym”, która może być rozpatrzona po tym, jak Człowiek pustyni zostanie aktywowany, tak więc gracz kontrolujący pole bitwy wybiera, która ze zdolności jako pierwsza wejdzie do kolejki.



EFEKTY

Efektom jest wszystko, co jest wynikiem działania zdolności. Efekt trwa tak długo, jak akcja go opisująca.

EFEKTY OPÓŹNIONE

Niektóre zdolności zawierają efekty opóźnione. Takie zdolności wskazują wyraźnie moment w przyszłości lub przyszły warunek, który może wystąpić, oraz opisują efekt, który w danym momencie ma wystąpić.

Przykład: zdolność Szefa gangsterów (U23) brzmi: „Wydaj 5 żetonów zasobów, aby wybrać dowolną postać. Wybrana postać zostaje pokonana po zakończeniu aktualnej rundy”. Pokonanie postaci to efekt opóźniony, ponieważ nie jest ono w pełni rozgrywane do wskazanego momentu w przyszłości.

❖ Wydarzenie z efektem opóźnionym tworzy efekt, a następnie jest odrzucane. Nie pozostaje w zawieszeniu do momentu rozpatrzenia efektu.

EFEKTY ZASTĘPUJĄCE

Effekt zastępujący używa w swej treści słowa „zamiast”. Jeśli efekt zastępujący jest rozpatrywany, uznaje się, że oryginalny efekt nie został rozpatrzony i w jego wyniku nie mogą być aktywowane żadne zdolności. Zdolności mogą być aktywowane w wyniku działania efektu zastępującego.

Treść Drugiej szansy (U137) brzmi: „Przed tym, jak postać, do której dołączono tę kartę, miałaby zostać pokonana, zamiast tego ulecz z niej 5 obrażeń i odrzuć z gry to ulepszenie”. W związku z tym, że zapobiega ona pokonaniu postaci, uznaje się, że dana postać nigdy nie została pokonana.

Niektóre efekty zastępujące, które są częścią zdolności „przed” w swojej treści zawierają „miałby/miałaby”. Te efekty mają pierwszeństwo przed innymi zdolnościami i żadne zdolności nie mogą się aktywować z oryginalnego efektu.

Przykład: Druga szansa (U137) aktywuje się przed zdolnością „przed” Generała Grievousa (U3). Ponieważ postać, do której była dołączona Druga szansa nie jest już pokonana, zdolność Generała Grievousa nie może zostać aktywowana.

❖ Jeśli dwa lub więcej efektów zastępujących próbuje zastąpić tę samą rzecz, gracz, który rozpatruje te zdolności wybiera kolejność, w jakiej zostaną rozpatrzone/wejdą do kolejki. Jeśli kilku graczy ma jednocześnie zdolności, gracz, który kontroluje pole bitwy wymiera kolejność rozpatrywania tych zdolności. Drugi efekt zastępujący nie jest rozpatrywany, ponieważ rzecz, którą miał zastąpić, już nie istnieje (została już zastąpiona).

EFEKTY ODNOSZĄCE SIĘ DO SAMYCH SIEBIE

Kiedy treść zdolności karty odnosi się do jej własnego rodzaju (np. „to ulepszenie” lub „tę postać”), odnosi się tylko do siebie, a nie do innych kopii (według nazwy) danej karty.

EFEKTY NEGATYWNE

Efekty negatywne mają pierwszeństwo przed efektami pozytywnymi. Jeśli efekt mówi, że gracz nie może czegoś zrobić, wówczas gracz nie może tego zrobić, nawet jeśli inny efekt mówi, że może.

EFEKTY „NASTĘPNIE”

W celu rozpatrzenia efektu poprzedzonego zapisem „przed tym” wcześniejsze efekty opisane na karcie muszą zostać rozpatrzone w pełni (np. stan gry zmienia się, aby odwzorować w całości cel efektu). Jeśli część zdolności, która poprzedza „następnie”, nie zostanie rozpatrzona w pełni skutecznie, to część zdolności następująca po „następnie” nie jest rozpatrywana.

Przykład: treść Przeszukiwania (U132) brzmi: „Odrzuć 3 wierzchnie karty z twojej talii. Następnie możesz dodać do twojej ręki dowolne ulepszenie lub wsparcie z twojego stosu kart odrzuconych”. Jeśli w talii gracza pozostały mniej niż 3 karty, wówczas nie może on dodać do swojej ręki nowej karty, ponieważ efekt poprzedzający nie został rozpatrzony w pełni.



CZĘŚĆ 8. TERMINOLOGIA

Poniżej znajdują się definicje i wyjaśnienia ważnych pojęć, które gracze powinni znać. Zostały one uszeregowane alfabetycznie.

GRACZ KONTROLUJĄCY

Graczem kontrolującym kartę lub kość jest gracz, który ma ją na swoim obszarze gry. Domyślnie gracze kontrolują wszystkie karty i kości, które posiadają.

KOPIA (KARTY)

Kopia karty jest definiowana według jej nazwy. Wszelkie inne karty o tym samym tytule są uznawane za kopie, niezależnie od ich rodzaju, ilustracji lub innych cech szczególnych.

KOŚĆ POSTACI

Kość postaci to kość, która odpowiada postaci.

- ❖ Kości ulepszeń nie są kośćmi postaci, mimo że postacie używają ich, kiedy zostają aktywowane.

ŁĄCZNA WARTOŚĆ

Łączna wartość to suma wartości przedstawionych na wszystkich kościach, do których odnosi się efekt.

Przykład: łączna wartość dwóch kości przedstawiających obrażenia dystansowe, o wartościach odpowiednio 2 oraz 1, wyniosłaby 3.

NAJTAŃSZY/NAJTAŃSZA

Coś, co jest najtańsze, ma najniższy koszt.

- ❖ Wszelkie efekty modyfikujące koszt powinny przy tym być brane pod uwagę.

NIEBLOKOWALNE OBRAŻENIA

- ❖ Nieblokowane obrażenia nie mogą zostać zablokowane przy pomocy osłon ani efektów kart. Wszelkie osłony znajdujące się na postaci, której zadawane są nieblokowane obrażenia, pozostają na danej postaci.

OBACZANIE (KOŚCI)

Kiedy gracz obraca kość na konkretną ściankę, wówczas fizycznie ją przekręca w taki sposób, aby dana ścianka była widoczna od góry.

- ❖ Podczas obracania kości musi ona zostać obrócona na inną ściankę. Gracz nie może obrócić kości na tę samą ściankę, którą pokazywała przed obróceniem. (Jeśli kość ma ten sam symbol i wartość na dwóch lub więcej ściankach, to można obrócić ją na identyczną ściankę).

OGRA NICZENIA ZAGRANIA

Ograniczenia zagrania czasami występują na kartach i są oznaczone słowem „tylko”. Gracz nie może zagrać karty, jeśli nie jest spełnione ograniczenie zagrania.

Karty ulepszeń czasami zawierają zapis „Tylko (kolor) postać”. Jeśli gracz nie ma postaci w danym kolorze, aby dołączyć do niej ulepszenie, wówczas dane ulepszenie nie może

zostać zagrane.

- ❖ Ulepszenia nie są usuwane z postaci, jeśli warunek zagrania przestaje być spełniony. Postać musi spełniać ograniczenie zagrania tylko w momencie, kiedy karta jest zagrywana po raz pierwszy.

OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ

Obrażenia są otrzymywane, kiedy na postaci umieszcza się jeden lub więcej żetonów obrażeń. Jeśli wszystkie obrażenia zostały zablokowane przez osłony lub inną zdolność, wówczas nie zostały otrzymane żadne obrażenia.

- ❖ Nieotrzymane obrażenia nadal są zadawane.

Przykład: treść Padnij! (W164) brzmi: „Jeśli postać, do której dołączono tę kartę, otrzyma obrażenia wręcz, odrzuć to ulepszenie”. Jeśli dwa obrażenia wręcz zostaną zadane postaci, ale zostaną zablokowane przez 2 osłony, wówczas postać nie otrzymała żadnych obrażeń, a Padnij! nie jest odrzucane.

PODEJRZYJ

Czasami efekt pozwala graczowi podejrzec karty na ręce innego gracza lub w talii. Podglądanie kart nie zmienia pozycji karty, a po podejrzeniu karta powinna zostać zwrócona do swojej pierwotnej lokalizacji.

PORUSZANIE

Niektóre efekty pozwalają graczom poruszać karty lub żetony.

- ❖ Kiedy coś się porusza, nie może poruszyć się do tej samej (obecnej) lokalizacji. Jeśli nie ma dozwolonego miejsca na poruszenie się, ruch nie może być rozpatrzony.
- ❖ Kiedy obrażenia są poruszane na nową postać, to ignorują one osłony. Nie uznaje się, że dana postać otrzymała obrażenia.
- ❖ Ulepszenie z ograniczeniem zagrania może zostać poruszone na dowolną postać, ponieważ nie zostaje zagrane.

RZUCANIE KOŚCMI

Jeśli karta odnosi się do rzucania kośćmi, to wskazuje zarówno na rzucanie nimi do puli, jak i przerzucanie (jeśli były już w puli).

ŚCIANKA WIDOCZNA/PREDSTAWIAJĄCA

Widoczna ścianka kości to ścianka widoczna od góry po tym, jak kość została rzucona do puli kości.

- ❖ Ścianki, które nie są widoczne od góry, nie mogą być punktem odniesienia dla kart, które wymagają, aby przedstawiony był konkretny symbol.
- ❖ Efekty, które odnoszą się do konkretnego symbolu przedstawionego na kości, działają wraz z dowolną ścianką, na której widoczny jest dany symbol, nawet jeśli jest to zmodyfikowana strona.
- ❖ Kości znajdujące się na kartach nie przedstawiają żadnej ścianki. Kość może przedstawiać ściankę tylko po tym, jak została rzucona do puli kości gracza.

ULECZ

Kiedy obrażenia postaci są leczone, należy usunąć z danej postaci odpowiednią liczbę żetonów obrażeń.

- ❖ Gracz musi uleczyć tyle obrażeń, ile może. Nadmiarowe leczenie jest ignorowane.
- ❖ Jeśli żadne obrażenia nie zostały usunięte przez efekt leczący, wówczas uznaje się, że postać nie została uleczona.

USUWANIE KOŚCI

Usuwanie kości są poruszane z puli kości gracza z powrotem na odpowiadającą im kartę.

- ❖ Kość nie może zostać usunięta, jeśli nie znajduje się w puli kości gracza.
- ❖ Jeśli kość z określonym symbolem musi zostać usunięta, aby aktywować określony efekt, wówczas nie ma znaczenia, czy dana kość może zostać rozpatrzona w danym momencie. Symbole, które są modyfikatorami lub wymagają dopasowania surowców, nadal liczą się jako dany symbol.

WŁAŚCICIEL

Właścicielem karty bądź kości jest gracz, który wprowadził daną kartę lub kość do gry. Gracz może posiadać kartę lub kość, ale utracić nad nimi kontrolę (na przykład utraci kontrolę nad polem bitwy).

WYBIERZ (CEL)

Celem jest karta lub kość, wobec której zadziała efekt. Określenie „wybierz” wskazuje, że cel musi zostać wybrany, aby dana zdolność została rozpatrzona. Gracz rozpatrujący dany efekt musi wybrać element gry, spełniający wymogi wyboru wskazane przez daną zdolność.

- ❖ Podczas dokonywania wyboru gracz nie może wybrać niedozwolonych celów, np. nie może zadać obrażeń pokonanej postaci. Jeśli nie ma żadnych dozwolonych celów, wówczas karta niczego nie robi.
- ❖ Jeśli kilka celów musi być wybranych przez tego samego gracza, to są one wybierane równocześnie.
- ❖ Efekt, który wybiera „dowolną liczbę” celów, może być skutecznie rozpatrzony nawet wtedy, gdy żadne cele nie zostaną wybrane, choć wówczas może nie mieć żadnego efektu.

WYBIERZ (JEDNĄ Z OPCJI)

Jeśli zdolność używa słowa „wybierz”, gracz, który jej używa, może wybrać jedną z opcji, nawet jeśli nie będzie miała ona żadnego efektu. Po tym, jak gracz dokona wyboru, wówczas rozpatruje go tak bardzo, jak może.

- ❖ Niektóre karty zmuszają przeciwnika do dokonania wyboru. W takim wypadku przeciwnik także może wybrać dowolną z opcji.

WYZNACZANIE

Niektóre karty wymagają, aby gracz wyznaczył określony element gry, aby móc użyć ich zdolności. W celu wyznaczenia elementu gry gracz musi mieć dany element w grze. Większość kart wymaga, aby gracz wyznaczył postać określonego koloru.

Przykład: treść Użyj Mocy (U149) brzmi: „Wyznacz niebieską postać, aby obrócić dowolną kość na dowolną ściankę”. Gracz musi mieć w swojej drużynie niepokonaną niebieską postać, w przeciwnym wypadku ta karta niczego nie robi.

- ❖ Gracz nie może wyznaczać postaci ani kart przeciwnika, chyba że karta mu to wyraźnie nakazuje.
- ❖ Jeśli gracz nie jest w stanie wyznaczyć wymaganego elementu, wówczas karta nie robi niczego.

X JAKO ZMIENNA

Niektóre karty odnoszą się do zmiennej w postaci X. X to zawsze liczba zdefiniowana przez kartę i nieposiadająca standardowej wartości.

ZA DARMO

Kiedy coś jest zagrywane lub rozpatrywane za darmo, gracz nie płaci żadnego kosztu karty bądź kości.

ZASTĄPIENIE

Jeśli ulepszenie zostaje odrzucone, aby zmniejszyć koszt innego ulepszenia, nowe ulepszenie zastępuje stare.

ZMNIEJSZENIE

Efekt, który coś zmniejsza, trwa tylko przez okres swojego trwania. Niektóre efekty mają trwały okres działania.

Przykład: treść Spaja wszystkie rzeczy (U150) brzmi: „Przed tym, jak zagrasz niebieskie ulepszenie, możesz wyczerpać to wsparcie, aby zmniejszyć o 1 koszt zagrywanego ulepszenia”. Efekt ten działa tylko podczas płacenia za koszt zagrana danego ulepszenia. Po tym, jak zostanie ono zagrane, jego koszt wraca do normalnej wartości, ponieważ gracz zagrał już niebieskie ulepszenie.

ZWIĘKSZENIE

Efekt, który coś zwiększa, trwa tylko przez okres swojego trwania. Niektóre efekty mają trwały okres działania.

Przykład: treść Przychylności Imperatora (U88) brzmi: „Twój limit kart na ręce zostaje zwiększony o 1”. W związku z tym, że nie został wskazany okres trwania efektu, zwiększenie działa w sposób trwały.



CZĘŚĆ 9. ZASADY WIELOOSOBOWE

Poza grą przeciwko tylko jednemu przeciwnikowi gracze mogą zdecydować się także na rozgrywkę wieloosobową w większym gronie. Jest jeden oficjalny format takiej rozgrywki: każdy na każdego.

KAŻDY NA KAŻDEGO

W wariacie każdy na każdego może brać udział więcej niż 2 graczy, ale sugeruje się, aby uczestników było 3 lub 4. Gracze powinni postępować zgodnie z normalnymi zasadami gry, z wyjątkiem poniższych wyjątków i dodatków do zasad.

PRZYGOTOWANIE

W celu przygotowania gry należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności.

1. Graczy należy w losowy sposób rozsadzić naokoło stołu.
2. Wszyscy gracze rzucają kośćmi na pole bitwy. Gracz z największą wartością wygrywa i wybiera pole bitwy, które będzie wykorzystywane podczas rozgrywki. **Każdy gracz, którego pole bitwy nie zostało wybrane otrzymuje 1 żeton osłony, który może dać jednej ze swoich postaci, oraz odkłada na bok swoje pole bitwy.** Jeśli gracze zremisują podczas tego rzutu, nowy rzut wykonują tylko remisujący gracze.

AKCJE

Gracze wykonują akcje w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wokół obszaru gry, zaczynając od **gracza kontrolującego pole bitwy**. Wszyscy gracze muszą kolejno spasować, aby runda się zakończyła. Tylko jedna osoba może zająć pole bitwy.

WYBIERANIE PRZECIWNIKÓW

Kiedy zdolność odnosi się do przeciwnika, gracz używający danej zdolności decyduje, na którego z przeciwników ona działa.

ELIMINACJA GRACZY

Jeśli wszystkie postacie gracza zostaną wyeliminowane albo na koniec rundy nie będzie miał on żadnych kart w swojej ręce ani w swojej talii, wówczas taki gracz zostaje wyeliminowany. Wszystkie jego karty i kości są usuwane z gry, z wyjątkiem kart, których nie kontroluje, oraz polem bitwy, jeśli jest ono aktywne. **Jeśli wyeliminowany gracz kontrolował pole bitwy, nikt nie kontroluje pola bitwy, dopóki ktoś go nie zajmie (jeśli zostało już zajęte w tej rundzie, gracze muszą poczekać na kolejną rundę).** Gracz po lewej wyeliminowanego gracza decyduje jak będą rozpatrywane jednoczesne zdolności kontrolowane przez więcej niż jednego gracza, do momentu, aż ktoś nie zajmie pola bitwy. Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę, dopóki w grze nie zostanie jeden gracz – ten gracz zostaje zwycięzcą.



ERRATA

Poniżej znajdują się poprawione teksty kart, na których pojawiły się błędy, uszeregowane zestawami..

PRZEBUDZENIA (☪)

DETONATOR TERMICZNY (67)

Ostatnie zdanie powinno brzmieć: „Odrzuć to ulepszenie z gry”.

SKOK W NADPRZESTRZEŃ (129)

Tekst karty powinien brzmieć: „Zakończ fazę akcji. Możesz zamienić pole bitwy na pole bitwy, które nie jest wykorzystywane. **Odtóż tę kartę na bok, zamiast ją odrzucać.**”

Kontekst: tej karty można było używać wielokrotnie w ciągu gry za pomocą Sokoła Millennium. Teraz po rozpatrzeniu trafia do strefy bocznej.

ŚWIĄTYNIA JEDI (170)

Tekst karty powinien brzmieć: „Podejrzyj karty na ręce dowolnego przeciwnika i odrzuć z nich maksymalnie 2 wybrane przez ciebie wydarzenia”.

DUCH REBELII (☪)

PRZEMYTNIK Z ZEWNĘTRZNYCH RUBIEŻY (46)

Tekst karty powinien brzmieć: „**Za pierwszym razem w każdej rundzie**, kiedy zagrasz ostatnią kartę z twojej ręki, zyskujesz 1 żeton zasobu.”

Kontekst: dwie takie karty razem z Powrotem Jedi mogły generować nieskończoność zasobów.

STRATY POBOCZNE (120)

Tekst karty powinien brzmieć: „Rozpatrz jedną lub więcej z twoich kości przedstawiających obrażenia wręcz (X) lub obrażenia dystansowe (☪). Następnie zmusz dowolnego przeciwnika, aby stracił 1 żeton zasobów”



WYJAŚNIENIE KART

W tej części znajdują się odpowiedzi na pytania dotyczące konkretnych kart, **posortowane według zestawów**.

PRZEBUDZENIA (U)

AS W RĘKAWIE (U92)

- Wszelkie integralne zdolności kości (w tym zdolności specjalne) mogą być normalnie rozpatrzone.
- Wszelkie nieintegralne zdolności kości związane z kartą, do której przypisana jest ta kość nie mają zastosowania do tej kości.

DRUGA SZANSA (U137)

- Druga szansa jest efektem zastępującym, dlatego jeśli postać miałaby zostać pokonana, a posiada dwie kopie tej karty, tylko jedna kopia jest rozpatrywana. Ponieważ druga kopia nie może już zastąpić pokonania postaci, pozostaje dołączona do tej postaci.
- Podczas leczenia z **Drugiej szansy**, nadmiarowe obrażenia zadane postaci są ignorowane. Dlatego jeśli zostaje pokonana przez obrażenia, zawsze należy ją uleczyć do 5 punktów zdrowia mniej niż jej maksymalna wartość zdrowia.

GENERAL GRIEVOUS (U3)

- Generał Grievous kradnie ulepszenie, zanim będzie ono mogło zostać przepisane.

HOLOKRON SITHÓW (U16)

- Gracz może zamienić Holokron Sithów na kartę, w której treści widnieje zapis „Tylko niebieska postać”, robiąc to na postaci, która nie jest niebieska.
- Gracz nie płaci żadnymi żetonami zasobów za zamianę na nową kartę.

HRABIA DOOKU (U9)

- Jeśli wydana zostaje kość z modyfikowaną kością, to uznawane one są za jedno źródło obrażeń i Hrabia Dooku może zyskać tylko 1 żeton osłony.
- Jeśli dwie lub więcej nie-modyfikowane kości są wydawane w ramach tej samej akcji, Dooku może zyskać osłonę za każdą z nich, ponieważ każda kość jest rozpatrywana osobno.

JEDNOŚĆ Z MOCĄ (U42)

- Kiedy ta karta zostaje wsparciem, jeśli jej kość jest w puli, pozostaje tam. Jeśli nie ma jej w puli, należy przenieść ją z postaci na to wsparcie.

ODWRÓT (U110)

- Kontrola pola bitwy nie zmienia się.

PADAWAN (U36)

- Jeśli gracz zastąpi ulepszenie na Padawanie, aby zmniejszyć koszt nowego ulepszenia **broni**, które zagrywa, zastępowane ulepszenie pozostaje na Padawanie dopóki nowe ulepszenie nie wejdzie do gry. W związku z tym, umiejętność Padawana nie może zmniejszyć kosztu nowego ulepszenia.

PADNIJ! (U164)

- Jeśli osłony zablokują wszystkie obrażenia wręcz, które zostały zadane postaci, do której dołączono Padnij!, wówczas dana postać nie otrzymała żadnych obrażeń i zachowuje dane ulepszenie.

POE DAMERON (U29)

- Jeśli podczas rozpatrywania zdolności specjalnej Poe Damerona zostanie wybrana inna specjalna zdolność na odrzucanej karcie, dana specjalna zdolność jest rozpatrywana w pełni przed efektem „po tym”.

PORZUĆ WSZELKĄ NADZIEJĘ (U79)

- Każda opcja może być wybrana niezależnie od tego, ile gracz ma żetonów zasobów lub kart na ręce.

POZWÓL WOOKIEMU WYGRAĆ (U130)

- Każda opcja może być wybrana niezależnie od tego, czy w puli kości znajdują się mniej niż 2 kości bądź nie ma żadnych wyczerpanych postaci.

REY (U38)

- Jeśli gracz zagra na Rey ulepszenie ze słowem kluczowym Zasadzka, może podczas swojej tury wykonać dwie dodatkowe akcje.

SIOSTRA NOCY (U12)

- Siostra nocy może przerzucić kość, a następnie otrzymać ostatnie obrażenie, które sprawi, że zostanie pokonana.

SKOK W NADPRZESTRZEŃ (U129)

- Kontrola nad polem bitwy nie zmienia się, nawet jeśli pole bitwy zostaje zamienione.
- Zdolność zajęcia pola bitwy nie jest wykorzystywana.

SZEF GANGSTERÓW (U23)

- Jeśli postać z Szefem gangsterów zostanie pokonana po tym, jak zdolność Szefa gangsterów zostanie aktywowana, Szef gangsterów nadal się aktywuje na koniec rundy, nawet jeśli nie jest już obecny w grze.
- Gracze przegrywają, jeśli nie mają na swojej ręce i w talii żadnych kart zanim na koniec rundy zostanie rozpatrzony Szef gangsterów.

SZKOLENIE MOCY (U58)

- Musisz wybrać dwie różne opcje, kiedy rozpatrujesz zdolność specjalną tej karty. Nie możesz wybrać dwa razy tej samej zdolności.

ŚMIAŁA UCIECZKA (U126)

- Po przerzuceniu kości gracz usuwa wszystkie kości przeciwnika przedstawiające puste ścianki, nawet jeśli nie były one przerzucane.

WYBUJAŁA AMBICJA (U80)

- Gracz może przy pomocy tej karty dobrać karty tylko, aby mieć na ręce karty w liczbie zgodnej z jego limitem ręki.

DUCH REBELII (☉)

BŁYSKAWICA MOCY (14)

- ☉ Błyskawica Mocy może usunąć kość przeciwnika z pustą ścianką (–).

C-3PO (30)

- ☉ C-3PO nie pozwala na rozpatrzenie kości bez płacenia jej kosztu w zasobach ani nie pozwala na zignorowanie modyfikatorów.
- ☉ C-3PO może obrócić inną kość na symbol specjalny. W takim przypadku wartość kości zmienia się na 0.

DYREKTOR KRENNIC (3)

- ☉ Kość Szturmowca śmierci wchodzi do gry z twojej strefy bocznej. Jeśli w strefie bocznej nie ma kości Szturmowca śmierci, ta zdolność nic nie robi.
- ☉ Jeśli masz Szturmowców śmierci w swojej drużynie, musisz mieć dodatkowe kości Szturmowców śmierci w swojej strefie bocznej, aby użyć wykorzystując tę zdolność.

FN-2199 (2)

- ☉ Jeśli nie rozpatrzysz kości broni rzuconej do puli z tej zdolności natychmiast, zostaje ona w twojej puli dopóki nie zostanie rozpatrzona lub usunięta zgodnie z normalnymi zasadami.

ILUZJA MOCY (135)

- ☉ Jeśli odrzucisz mniej kart niż ilość zdanych obrażeń (z powodu wyczerpania się talii), wtedy żadne obrażenia nie zostają zablokowane.

ŁADOWNIA (152)

- ☉ Możesz przesunąć ulepszenie na postać, która ma już 3 ulepszenia, ale jedno z ulepszeń należy wtedy odrzucić.

PISTOLET Z WYRZUTNIĄ LINKI (59)

- ☉ Możesz użyć tę zdolności tylko na polach bitew, które gracze przynieśli na tę rozgrywkę i które są częścią ich talii, a znajdują się obecnie w strefie bocznej.

PRZECZUCIA (131)

- ☉ Jeśli twój przeciwnik ma kopię Przeczuć w swojej strefie bocznej, możesz zagrać kartę z niej za darmo, a następnie odrzucić daną kopię Przeczuć do stosu kart odrzuconych przeciwnika. Nie możesz podglądać karty przed zagranieniem Przeczuć.

PRZESUNIĘCIE PĘDU (129)

- ☉ Jeśli wszystkie twoje postaci mają maksymalną liczbę osłon, wtedy nie możesz przesunąć osłony.

SALWA (121)

- ☉ Jeśli kość ma koszt w zasobach, płacisz ten koszt raz, ale obrażenia zadajesz każdej postaci.

SZANTAŻ (23)

- ☉ Przeciwnik może dać ci jeden żeton zasobu za każdym razem kiedy przerzucisz Szantaż lub rzucisz jego kością do puli.

TRENING (125)

- ☉ Druga kość pochodzi z twojej strefy bocznej. Jeśli nie masz tam drugiej kości tej postaci, ta zdolność nic nie robi.
- ☉ Zagranie drugiej kopii Treningu na tę samą postać nic nie robi, ponieważ postać jest już elitarna.



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Poniżej znajdują się odpowiedzi na częste pytania, które mogą zrodzić się w głowach graczy podczas rozgrywki.

Czy mogę rozegrać partię z przyjacielem, jeśli obydwoje używamy postaci złoczyńców (lub bohaterów)?

- ✳ Tak. Możesz zagrać przeciwko każdemu, niezależnie od tego, do którego stronnictwa przynależy jego talia. Możesz nawet użyć tych samych postaci co on!

Czy muszę użyć osłon, kiedy jedna z moich postaci ma otrzymać obrażenia?

- ✳ Tak, jeśli to możliwe.

Jeśli zagram ulepszenie na wyczerpaną postać, to czy mogę od razu rzucić jego kością do swojej puli?

- ✳ Nie. Musisz poczekać, że postać zostanie ponownie przygotowana, aby rzucić kością tego ulepszenia i pozostałymi kośćmi tej postaci, do swojej puli.

Czy mogę przepisać ulepszenie do postaci, która już posiada maksymalną liczbę ulepszeń?

- ✳ Tak, ale wówczas musisz odrzucić jedno z jej ulepszeń, aby zrobić miejsce na nowe.

Jaka jest różnica pomiędzy obrażeniami wręcz a obrażeniami dystansowymi?

- ✳ Pomiędzy nimi nie ma żadnej różnicy funkcyjnej. Jedynym rozróżnieniem jest to, że karty wchodzą z nimi w interakcję oraz to, że nie mogą być rozpatrzone w ramach tej samej akcji.

Czy mogę użyć specjalnej zdolności wyczerpanej karty?

- ✳ Możesz użyć specjalnej zdolności z wyczerpanej karty pod warunkiem, że do użycia nie wymaga ona wyczerpania karty.

Czy mogę mieć na ręce więcej niż pięć kart?

- ✳ Tak. Możesz na ręce mieć więcej kart, niż wynosi twój limit ręki. Jednak wówczas, jeśli po odrzuceniu kart będziesz mieć na ręce więcej kart, niż wynosi twój limit ręki, to w fazie utrzymania nie dobierzesz kart.

Czy mogę odrzucić szare ulepszenie, aby zredukować koszt nie-szarego ulepszenia i na odwrót?

- ✳ Tak. Możesz odrzucić ulepszenie w dowolnym kolorze, aby zredukować koszt nowego ulepszenia, niezależnie od jego koloru.

Czy muszę równocześnie rozpatrzyć wszystkie swoje kości z tym samym symbolem?

- ✳ Nie. Podczas wykonywania akcji rozpatrywania kości rozpatrujesz tylko tyle kości z jednym symbolem, ile chcesz.

Co stanie się, jeśli zagram kartę wsparcia, na której znajduje się słowo „Akcja”?

- ✳ Masz teraz nową akcję, którą możesz wykonać. Nie rozpatrujesz tej akcji w momencie zagrania karty.

Co dzieje się, kiedy chcę zagrać kopię karty unikatowej, ale mój przeciwnik już ją w grze?

- ✳ Każdy gracz może mieć w grze jedną kopię danej karty unikatowej (choć nadal możesz mieć dwie takie karty w swojej talii). Tak więc możesz zagrać swoją kopię, ale po tym, jak znajdzie się ona w grze, nie możesz zagrać kolejnej.



Czy muszę pamiętać, z której postaci pochodzi dana kość, jeśli używam kilku kopii tej samej postaci?

- ✳ Tak. Musisz upewnić się, że każda kość postaci jest ułożona w taki sposób, że jasne jest, z której postaci pochodzi. Jeśli postać zostanie pokonana, konkretna kość musi zostać usunięta z puli kości, jeśli się tam znajduje.

Co stanie się, jeśli zastąpię jedno ulepszenie innym, które kosztuje mniej?

- ✳ Zagraasz nowe ulepszenie za darmo.

Czy kością postaci jest dowolna kość, którą postać posiada?

- ✳ Nie. Kość postaci to kość, której odpowiada karta. Kość ulepszenia nigdy nie jest kością postaci – przez treść karty zawsze określana jest jako kość ulepszenia.

Jaka jest różnica między turą a rundą?

- ✳ Tura to jedna akcja gracza. Runda składa się z fazy akcji i fazy utrzymania.

Czy mogę użyć zdolności specjalnej Szefa gangsterów (W23), jeśli rzucę kością tej karty do swojej puli za pomocą Asa w rękawie (W92)?

- ✳ Tak, możesz. Ponieważ zdolności specjalne są integralnymi zdolnościami kości, można ich użyć nawet, jeśli karta nie znajduje się w grze..

Czy mogę wykonać dodatkową akcję, jeśli dotączę do Rey (U38) ulepszenie w wyniku zajęcia Imperialnej zbrojowni (U169)?

- ❖ Nie. W momencie wykonania akcji zajęcia pola bitwy rezygnujesz z wykonywania jakichkolwiek kolejnych akcji w danej rundzie, w tym dodatkowej akcji wynikającej ze zdolności Rey.

Czy jeśli rozpatrzę specjalną zdolność Poe Damerona (U29), aby użyć specjalnej zdolności Czarnego (U32), mogę rzucić kością Czarnego do mojej puli kości, mimo że zdolność mówi „przerzucić”?

- ❖ Nie. W tej sytuacji kość Czarnego nie jest w twojej puli, więc nie możesz jej przerzucić.

Co się stanie, gdy warunek aktywacji zdolności „po tym” zostanie spełniony podczas rozpatrywania zdolności „przed tym”, a w kolejce czeka już inna zdolność „po tym”?

- ❖ Zdolności „po tym” wchodzić do kolejki i czekać na swoją kolej na rozpatrzenie. Jeśli warunek aktywacji zdolności „po tym” zostanie spełniony podczas rozpatrywania jakiegokolwiek innej zdolności, dana zdolność „po tym” zostanie rozpatrzona po obecnie rozpatrywanej zdolności oraz wszystkich innych zdolnościach „po tym”, które czekają już w kolejce.

Czy mogę użyć Sprytu (U65), żeby usunąć z gry należący do przeciwnika ulepszenie Detonator termiczny (U67) lub Granaty przeciwpiechotne (U17)?

- ❖ Tak. Zgodnie z zapisem specjalnej zdolności należy najpierw zadać postaciom przeciwnika obrażenia, a następnie odrzucić z gry Detonator termiczny lub Granaty Przeciwpiechotne.

Czy mogę użyć Sprytu (U65), żeby zamienić Holokron Sithów (U16) na kartę z mojej ręki?

- ❖ Nie. Nie możesz posiadać karty przeciwnika na ręce ani w swojej talii. Z tego powodu rozpatrzenie specjalnej zdolności Holokrona Sithów przeciwnika nie ma żadnych efektów.

Czy mogę zignorować koszt 5 zasobów specjalnej zdolności Szefa gangsterów (U23), kiedy zajmuję Rebeliancką salę narad (U171)?

- ❖ Nie. Rebeliancka sala narad ignoruje tylko koszt wydrukowany na kości.

Czy mogę wyczerpać kartę, której akcji nie można w pełni rozpatrzyć, np. wyczerpując Wsparcie awaryjne (U99) bez żetonów obrażeń na nim lub zagrywając Szlachetne poświęcenie (U118), kiedy nie mam w grze niebieskich postaci, aby „przecignąć” rundę?

- ❖ Możesz wykonać tę akcję/zagrać tę kartę, ale nie „przeciagniesz” w ten sposób tury. Ponieważ jedyny efekt, jaki będą miały karty Wsparcie Awaryjne i Szlachetne poświęcenie to wyczerpanie/zagranie karty, uważa się, że spasowałeś.

Jak Spryt (U65) działa z Czarnym (U32) przeciwnika?

- ❖ Jeśli używasz specjalnej zdolności Sprytu, rozpatrujesz ją tak, jakby karta, której zdolności specjalnej używasz, należała do Ciebie. Ponieważ jednak nie usuwać kości Czarnego ze swojej puli, nie możesz użyć jej efektu zastępującego, aby ją przerzucić

Czy mogę użyć Holokronu Sithów (U16), aby zamienić ulepszenie na Imperialnym Gwardziście (U12)?

- ❖ Tak, zamienianie ulepszenia to nie to samo co zagrywanie ulepszenia.

Czy mogę wyczerpać lub zagrać kartę z akcją, której nie mogę do końca rozpatrzyć, aby przeciagnąć rundę? Np. Wsparcie awaryjne (U99) bez żetonów obrażeń lub zagranie Szlachetnego poświęcenia (U118), kiedy nie mam niebieskich postaci.

- ❖ Tak. Zagranie karty z ręki, nawet jeśli nie ma ona efektu, usuwa ją z ręki i nie liczy się jako „zrobienie niczego”. To samo dotyczy wyczerpania karty lub przerzucenia kości na tę samą ściankę.

Co się dzieje z kośćmi postaci, które są w puli, kiedy postać zostaje ponownie przygotowana, jak w przypadku Bala-Tika (U19) lub Przywództwa (U141)? Zostają usunięte? Zostają przerzucone, kiedy postać aktywuje się ponownie?

- ❖ Jeśli postać zostaje przygotowana, żadnej z jej kości nie należy usuwać. Jeśli aktywuje się ponownie kości, które powróciły na jej kartę zostają rzucone do puli, ale nie należy nic robić z kośćmi, które już są w puli.

Mam Hrabiego Dooku (U9) z 1 pozostałym punktem wytrzymałości. Mój przeciwnik rozpatruje przeciwko niemu kość, na której wypadły 2 obrażenia dystansowe. Jednakże ma on także Admirała Ackbara (U27) w grze, a ja decyduję się odrzucić ostatnią kartę ze swojej ręki, aby zablokować obrażenia. Czy mogę przydzielić 2 obrażenia ze zdolności Ackbara zanim zostaną rozpatrzone 2 obrażenia dystansowe, zabijając Dooku i unikając 2 obrażeń z kości?

- ❖ Kiedy rozpatrujesz zdolność „Przed tym” Hrabiego Dooku i odrzucasz ostatnią kartę z ręki, zdolność „Po tym” Admirała Ackbara jest dodawana do kolejki. Jednak 2 obrażenia dystansowe były już w kolejce i zostały przerwane zdolnością „Przed tym”. W takim przypadku zdolność Ackbara trafia do kolejki za dwoma obrażeniami z kości. Tak więc kość zostanie rozpatrzona, zabijając Dooku, a następnie inna z twoich postaci musi otrzymać 2 obrażenia.

Co się dzieje, jeśli użyję zdolności „przed” Obi-Wana Kenobiego (U37) z Ocuceniem (U132) lub innym efektem leczącym? Czy pozostaje on w grze ponieważ nie ma już na sobie obrażeń równych jego zdrowiu?

- ❖ Nie pozostaje w grze. Obi-Wan Kenobi otrzymał obrażenia równe swojemu zdrowiu i bez efektu zastępującego nie ma sposobu, aby to zmienić. Ponieważ leczenie, takie jak z Ocucenia, nie jest efektem zastępującym, Obi-Wan Kenobi zostaje odłożony na bok po tym, jak wydarzenie, które zagra, zostanie rozpatrzone.

Jeśli mój przeciwnik ma kość Pilota myśliwca TIE (U4) i kilka innych z widocznymi obrażeniami dystansowymi, co stanie się, kiedy zagram Unik (U155)?

- ❖ Ponieważ Unik usuwa wszystkie kości w tym samym czasie, tylko kość Pilota Myśliwca TIE zostanie usunięta. Jeśli w puli są dwie różne kości Pilota myśliwca TIE, wszystkie ich kości są chronione przed Unikiem.

Czy mogę rzucić do puli kością Szantażu (U23) i rozpatrzyć ją za pomocą Szybkołękiego (U150) zanim przeciwnik da mi zasób, aby ją usunąć?

- ❖ : Tak. W przypadku równoczesnych akcji możesz wybrać kolejność, w jakiej zostaną rozpatrzone.

TWÓRCY GRY

Testerzy: John "Og the Beautiful" Adkins, Melissa "Oggina the Terrible" Adkins, Michael Bernabo, Kathy Bishop, Donald Bubbins, Charles Campbell, Arthur Campbell, Carl Coffey, Michelle Coffey, Caterina D'Agostini, Anthony "LibrarianNPC" DeMinico, Paul ver der Westhuizen, Wes Divin, Emeric Dwyer, Richard A Edwards, William Edwards, Joey Eringman, Andrea Dell'Agnese i Julia Faeta, Jacob Freedman, Josh Gebhart, Alyssa Woodworth-Gloade, Mark Greening, Jeff Greening, Josh Hall, Tim Huckelbery, Petey Jensen, Brian Johnson, Richard Jones, Nick Koenig, Kalar Komarec, H.K. LiebeGott, Cody Lightfuss, Markus Mason, Charlie McCarron, Patrick McGregor, Lewis McKinnell, Susan McKinnell, Luke Myall, Josh Nalezny, Matt Nott, Eleanor O'Neil, Luke Palmer, Jake Palombo, Brandon Perdue, Rick Reinhart, Zach Reyburn, Micheal Richards, Zap Riecken, Seth Roberts, Carl Rosa II, Jimmie Sharp, Dominic Shelton, Joel Stevenson, Daniel Strabala, Michael Strunk, Darrell Ulm oraz Emily Ulm, Michael Walsh, Brandon Walz, Ben Wilson, David Withington i Jeremy Zwirn

Projekt gry: Lukas Litzsinger i Corey Konieczka

Rozwój gry: Lukas Litzsinger

Projekt graficzny: Monica Helland i Christopher Hosch

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okladka: Darren Tan

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Andy Christensen

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Korekta instrukcji: Adam Baker i Molly Glover

Redakcja Kompendium zasad:

Andrea Dell'Agnese i Julia Faeta

Korekta Kompendium zasad: David Hansen

Dział licencyjny FFG: Simone Elliott i Amanda Greenhart

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn i Jason Beaudoin

Koordinacja produkcji: John Britton, Marcia Colby, Jason Glawe i Johanna Whiting

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Wydawca: Christian T. Petersen

Akceptacje po stronie Lucasfilm:

Chris Gollaher i Brian Merten

Tłumaczenie gry: Michał Walczak-Ślusarczyk

Konsultacja merytoryczna oraz tłumaczenie elementów fabularnych: Anna Hikiert-Bereza

Korekta: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Specjalne podziękowania dla Catherine Shen, Jacoba Freedmana, Charlie McCarron i Brandona Perdue.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games i logo FFG są ® Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Supply to TM Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 10 LAT.



www.galakta.pl/SW-Przeznaczenie

INDEKS

A

„ADMIRAŁ ACKBAR”	22
AKCJA Z KARTY	14, 16
AKCJE	13
AKTYWOWANIE KART	14
„AS W RĘKAWIE”	22, 23

C

„CZARNY”	22
CZERWONE	12

D

„DETONATOR TERMICZNY”	22
DOBRANIE KART	15
DOSTOSOWYWANIE TALII	12
„DRUGA SZANSA”	23
DRUŻYNA	6
TWORZENIE	12

E

EFEKTY KART	17
EFEKTY „NASTĘPNIE”	18
EFEKTY NEGATYWNE	17
EFEKTY ODNOŚZĄCE SIĘ DO SAMYCH SIEBIE	17
EFEKTY OPÓŹNIONE	17
EFEKTY ZASTĘPUJĄCE	11
ELITARNA (POSTAĆ)	6

F

FAZA AKCJI	13
FAZA UTRZYMANIA	13

G

„GENERAŁ GRIEVOUS”	23
GRACZ KONTROLUJĄCY	18
„GRANATY PRZECIWPIECHOTNE”	22

H

„HOLOKRON SITHÓW”	22, 23
„HRABIA DOOKU”	22, 23

I

IDENTYFIKATOR (ID)	3, 8
INTEGRALNE ZDOLNOŚCI KOŚCI	16
„IMPERIALNA ZBROJOWNIA” ..	22

J

„JEDNOŚĆ Z MOCĄ”	23
------------------------	----

K

KAŻDY NA KAŻDEGO	20
KOLEJKA	16
KOLORY	3
KOPIA (KARTY)	18
KOSZT	6

KOŚCI	8
KOSZT	8
OBACZANIE	18
ODŁOŻONE NA BOK	10
OPUSZCZAJĄCE GRĘ	9
NA KARTACH	10
PRZERZUCANIE	14
ROZPATRYWANIE	14
ROZPATRYWANIE PRZEZ KARTY	9
KOŚĆ POSTACI	18

L

LIMIT RĘKI	10
------------------	----

Ł

ŁĄCZNA WARTOŚĆ	18
----------------------	----

M

MODYFIKATOR	8
-------------------	---

N

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA	21, 22
NAJTAŃSZY	18
NAZWA	3
NEUTRALNE	12
NIEBIESKIE	12

O

OBRAŻENIA	15
OTRZYMYWANIE	18
NIEBLOKOWALNE	18
OBRAŻENIA DYSTANSOWE	9
OBRAŻENIA WRĘCZ	9
ODRZUCENIE (SYMBOL)	9
„ODWRÓT”	23
OGRANICZENIA ZAGRANIA	18
OSŁONA (SYMBOL)	9

P

„PADAWAN”	23
„PADNIJ”	23
PODEJRZY	18
PODRODZAJE	7
POD TYTUŁ	5
„POE DAMERON”	22, 23
POKONANE POSTACIE	15
POLE BITWY	5
PORUSZANIE	18
„PORZUC WSZELKĄ NADZIEJĘ”	23
POSTACIE	6
POZA GRĄ (OBSZAR)	10
„POZWÓL WOOKIEMU WYGRAĆ”	23
PRZEPISANIE (SŁOWO KLUCZOWE)	17
PRZERZUCENIE	14
PRZYGOTOWANA	15
PRZYGOTOWANIE	13
PULA KOŚCI	10
PUSTA ŚCIANKA	9

R

„REBELIANCKA SALA NARAD” ..	22
„REY”	22, 23
RĘKA	10
RUNDY	13
RZADKOŚĆ KARTY	3
KOŚCI	8

S

„SIOSTRA NOCY”	23
„SKOK W NADPRZESTRZEN” ...	23
SKUPIENIE	9
SŁOWA KLUCZOWE	17
SPECJALNY (SYMBOL)	9
„SPRYT”	22
STOS KART ODRZUCONYCH	10
STRAŻNIK (SŁOWO KLUCZOWE)	17
STRONNICTWO	3
STRUKTURA GRY	13
SYMBOLE NA KOŚCIACH	9
„SZEFGANGSTERÓW”	22, 23
„SZKOLENIE MOCY”	23

Ś

ŚCIANKA PRZEDSTAWIAJĄCA ..	18
„ŚMIAŁA UCIECZKA”	23

T

TALIA	10
TURY	13
TYPY KART	3-7

U

ULECZ	19
ULEPSZENIA	7, 13
UNIKATOWA	3, 12
USUWANIE KOŚCI	19

W

W ZAWIESZENIU	10
WARTOŚĆ	8

WARTOŚĆ PUNKTOWA	6
WARUNEK AKTYWACJI	16
WŁAŚCICIEL	19
WSPARCIE	7, 13
„WSPARCIE AWARYJNE”	22
WYBIERZ	19
„WYBUJAŁA AMBICJA”	23
WYBÓR POLA BITWY	12
WYCZERPANA	15
WYDARZENIA	6, 13
WYJAŚNIENIE KART	23
WYTRZYMAŁOŚĆ	6
WYZNACZANIE	19

X

X JAKO ZMIENNA	19
----------------------	----

Z

ZA DARMO	19
ZAGRANIE KARTY	13
ZAJĘCIE POLA BITWY	14
ZAKŁÓCENIE	9
ZASADY WIELOOSOBOWE	20
ZASADZKA (SŁOWO KLUCZOWE)	17
ZASOBY	10, 15
ZASOBY (SYMBOL)	9
ZDOLNOŚCI	3, 16
ZDOLNOŚCI AKTYWOWANE	16
ZDOLNOŚCI „PO TYM”	17
ZDOLNOŚCI „PRZED TYM”	16
ZDOLNOŚCI RÓWNOCZESNE	17
ZDOLNOŚCI SPECJALNE	16
ZDOLNOŚCI TRWAŁE	16
ZDOLNOŚCI ZAJĘCIA	16
ZESTAWIENIE ŚCIANEK KOŚCI ..	3
ZŁOTA ZASADA	3
ZMNIEJSZENIE	19
ZWIĘKSZENIE	19
ZWYCIĘSTWO	14

Ż

ŻÓŁTE	12
-------------	----

