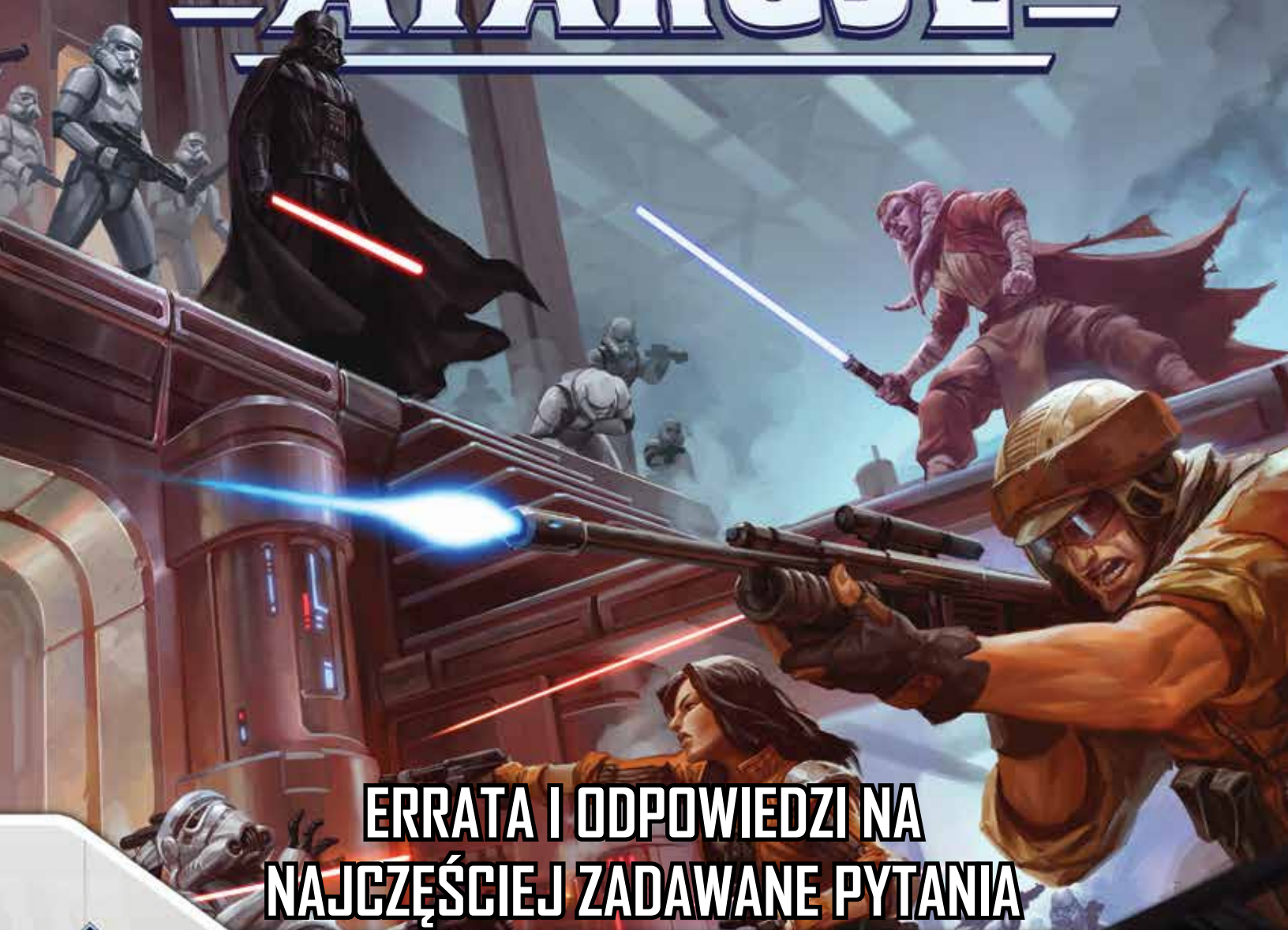


STAR WARS™

IMPERIUM ATAKUJE!



ERRATA I ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

WERSJA 2.2 / OSTATNIA AKTUALIZACJA 18.01.2017

Wszystkie zmiany w tym dokumencie względem poprzednich wersji zostały zaznaczone na niebiesko.

- Aktualizacja najczęściej zadawanych pytań, strona 3
- Aktualizacja rozszerzenia Powrót na Hoth, strona 5
- Dodane rozszerzenie Bespiński gambit, strony 5-6
- Aktualizacja zestawów figurkowych sojuszników i przeciwników, strona 6
- Aktualizacja zasad ogólnych, strony 7 i 8



Niniejszy dokument zawiera najczęściej zadawane pytania, objaśnienia zasad oraz erratę do gry *Imperium atakuje*.

ERRATA

W tej części zawarto oficjalne zmiany w opisie zasad oraz kart.

PODRĘCZNIK KAMPAII

DŁUG

Drugi punkt „Odprawy” powinien brzmieć następująco:

„Żetony misji Imperium reprezentują działa pulsacyjne. Na końcu każdej rundy każde działo strzela do figurki Rebelii. Kiedy to się dzieje, gracz Imperium wybiera figurkę Rebelii w polu widzenia tego działa i rzuca 1 czerwoną i 1 żółtą kością. Ta figurka otrzymuje ✖ równe liczbie wyrzuconych wyników ✖. Jeśli tą figurką jest Gaarkhan, Skupia się”.

POD OBLĘŻENIEM

Pierwszy punkt „Szturmu” powinien brzmieć następująco:

„Usuwa 1 drzwi z planszy i rzuca 1 czerwoną kością. Każda figurka Rebelii w promieniu 3 pól od tych drzwi otrzymuje ✖ równe liczbie wyrzuconych wyników ✖”.

KARTY ROZSTAWIENIA

IMPERIALNY GWARDZISTA

Karty Imperialnego gwardzisty powinny zawierać następujące zmiany:

- Zdolność „~: +2✖” na karcie szeregowego Imperialnego gwardzisty powinna brzmieć: ~: Przebicie 1”.
- Ani szeregowy, ani elitarny Imperialny gwardzista nie powinien posiadać zdolności „Obronca”. Zamiast tego powinien posiadać następującą zdolność: „Wartownik: Jeśli podczas obrony przyjaznej figurki nie będącej Strażnikiem sąsiadujesz z polem, które jest celem ataku, ta figurka dodaje 1 ▼ do swoich wyników obrony. Jedno użycie zdolności «Wartownik» lub «Obronca» na atak”.



Pierwotne wersje kart

- Zdolność „Odwet” na karcie szeregowego Imperialnego gwardzisty powinna brzmieć: „Odwet: Kiedy sąsiadująca przyjazna figurka nie będąca Strażnikiem zostaje pokonana, skupiasz się”.
- Zdolność „Szybki odwet” na karcie elitarnego Imperialnego gwardzisty powinna brzmieć: „Szybki odwet: Kiedy sąsiadująca przyjazna figurka nie będąca Strażnikiem zostaje pokonana, skupiasz się i możesz wykonać ruch o 1 pole”.

OFICER IMPERIALNY

Zdolność „Rozkaz” opisana na karcie szeregowego Oficera imperialnego powinna brzmieć następująco:

“**◆ Rozkaz:** Wybierz inną przyjazną figurkę w promieniu 2 pól. W kampanii ta figurka może przerwać, aby wykonać ruch. W konfrontacji ta figurka zyskuje 2 punkty ruchu”.



Pierwotna wersja karty

REBELIANCKI SABOTAŻYSTA

Karta szeregowego Rebelianckiego sabotażysty powinna zawierać następujące zmiany:

- Zdolność „~: Przebicie 2” powinna brzmieć: „~: Przebicie 1”.
- Wartość szybkości powinna wynosić 4.

Zdolność „Wybuch 2✖” na karcie elitarnego Rebelianckiego sabotażysty powinna brzmieć: „Wybuch 1✖”.



Pierwsze wersje kart

KOMPLETNY PODRĘCZNIK ZASAD

AKTYWACJA

Hasło „Faza aktywacji” na stronie 7 powinno zawierać następujący punkt:

„Jeśli w konfrontacji gracz ma przygotowanych mniej kart rozstawienia niż jego rywal, ten gracz może zdecydować, że nie aktywuje grupy i przekazać możliwość gry swojemu rywalowi”.

ATAKOWANIE OBIEKTÓW

Przedostatni punkt hasła „Atakowanie obiektów” na stronie 4 powinien brzmieć następująco:

„Podczas atakowania drzwi, używania zdolności, która wpływa na drzwi, oraz liczenia pól do drzwi uważa się, że te drzwi zajmują każde puste pole, z którym współdzielą krawędź”.

TEREN

Hasło „Faza aktywacji” na stronie 21 powinno zawierać następujący punkt:

„Pola, które są w całości otoczone pojedynczą krawędzią terenu i ścianami, uznaje się za otoczone w całości daną krawędzią terenu”.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej części zawarto odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące gry *Imperium atakuje*.

PYTANIA OGÓLNE

P: Czy karty przedmiotów pochodzące z talii klas lub zdobyte jako nagrody można wymieniać pomiędzy bohaterami?

O: Nie.

P: Czy karty klas, nagród i przedmiotów, które podnoszą żywotność bohatera, działają również wtedy, kiedy bohater jest ranny?

O: Tak.

P: Czy efekt brzmiący: „Wykonaj ruch maksymalnie o liczbę pól równą swojej szybkości” obowiązuje takie same zasady, jak efekt brzmiący: „Wykonaj ruch o X pól”?

O: Tak.

P: Czy w momencie, kiedy duża figurka wykonuje ruch, uważa się, że opuszcza ona wszystkie pola, które dotychczas zajmowała, a następnie wchodzi na wszystkie nowe pola, nawet jeśli niektóre z tych pól się pokrywają?

O: Tak.

P: Czy w konfrontacji, kiedy mój rywal zagrywa kartę „Przejęcie inicjatywy”, ja również mogę zagrać własną kopię karty „Przejęcie inicjatywy”, aby skontrolować działanie karty rywala?

O: Nie. Do tego momentu Twoje okno kolejności pozwalające na zagrywanie kart „na początku rundy” już minęło (patrz „Konflikty w konfrontacji” na stronie 11 Kompletnego podręcznika zasad).

P: Czy zasada misji, powodująca rozstawienie figurki na punkcie rozstawienia, powoduje również, że dany punkt rozstawienia staje się od tej chwili aktywny?

O: Nie. Pomijając zielone punkty rozstawienia, które są zawsze aktywne na początku misji, punkt rozstawienia może się stać aktywny wyłącznie wtedy, jeśli jasno mówią o tym zasady misji.

P: Czy figurka może wykonać akcję, jeśli zajmuje to samo pole, co inna figurka, zakładając, że ma jeszcze wystarczająco dużo punktów ruchu, aby opuścić to pole po wykonaniu akcji?

O: Nie. Figurka musi zakończyć swój ruch, aby móc wykonywać inne akcje, a nie może zakończyć swojego ruchu na polu zawierającym inną figurkę (chyba że jest Masywna).

P: Czy efekty zdolności działające „do” określonego okna kolejności (np. „Do końca rundy...”) trwają również przez cały okres trwania tego okna kolejności?

O: Nie. Efekty takich zdolności kończą się natychmiast, kiedy rozpocznie się wskazane okno kolejności, zanim w tym oknie kolejności wejdą do gry jakiegokolwiek inne efekty. Zatem w powyższym przykładzie efekt, który trwa „do końca rundy” przestaje działać, zanim do gry weszłyby efekty „na końcu rundy”.

P: Czy karta ulepszenia konfrontacji „Dodatek” może zmienić koszt rozstawienia karty rozstawienia, do której jest dołączona?

O: Nie. Dodatek rozlicza się po prostu jednocześnie, kiedy grupa, do której jest on dołączony, zostaje pokonana. Jakiegokolwiek efekty odnoszące się do kosztu rozstawienia danej grupy nie uwzględniają kosztu dołączonego ulepszenia konfrontacji.

PYTANIA O ZDOLNOŚCI BOHATERÓW

P: Czy w momencie, kiedy Gaarkhan otrzymuje 3 lub więcej obrażeń, w wyniku czego zostaje ranny, również może Skupić się?

O: Nie. Gaarkhan otrzymuje obrażenia podczas samego ataku, a zdolność „Furia” pozwala mu Skupić się dopiero po tym, jak został rozpatrzony atak.



P: Czy Mak musi użyć karty „Odskok” natychmiast, gdy tylko wroga figurka wejdzie na pole w promieniu 3 pól od niego?

O: Tak. Okno kolejności dla tej zdolności otwiera się wyłącznie w chwili, kiedy wroga figurka wchodzi na pole, o którym mowa.

P: Jeśli Jyn ma kartę „Szczęście przemytnika” i bohaterowie dobierają karty przedmiotów z więcej niż jednej talii przedmiotów, z której talii należy dobrać dodatkową kartę?

O: Po tym, jak zostały ujawnione karty z obu dostępnych talii, gracz prowadzący Jyn wybiera jedną z tych talii i dobiera z niej dodatkową kartę.

PYTANIA O KARTY DOWODZENIA

P: Czy karty „Do granic możliwości” można użyć po wykonaniu dowolnej akcji?

O: Nie. Karty „Do granic możliwości” można użyć wyłącznie po tym, jak została wykonana akcja specjalna (czyli dowolna akcja z symbolem ).

P: Czy w momencie, kiedy figurka używa karty „Do granic możliwości”, ta figurka musi natychmiast użyć dodatkowej akcji? Czy ta figurka zostaje Ogłuszona natychmiast po tym, jak wykonała tę akcję?

O: Tak i tak. Nie ma okna kolejności do wykonywania dodatkowych akcji lub wydawania punktów ruchu pomiędzy momentem zagrania karty „Do granic możliwości” a rozpatrzeniem akcji, którą zapewnia ta karta. Ponadto natychmiast po tym, jak została wykonana ta akcja, figurka, która ją wykonała, zostaje Ogłuszona.

PYTANIA O ZASADY MISJI

P: Co to znaczy, że drzwi zostają „odbezpieczone”? Czy te drzwi otwierają się?

O: Nie. Kiedy zabezpieczone drzwi zostają odbezpieczone przez efekt misji, te drzwi pozostają zamknięte, ale można je otworzyć akcją skorzystania zgodnie z normalnymi zasadami otwierania drzwi.

P: Czy w sytuacji, kiedy gracz Rebelii prowadzi kilku bohaterów, każdy z tych bohaterów dostaje po 1 PD, jeśli zasady misji mówią o tym, że każdy gracz dostaje 1 PD?

O: Tak.

P: Co się stanie w misji „Pod oblężeniem”, jeśli siły Imperium zajmą czwartą pozycję strategiczną na końcu rundy 8, skoro ten moment warunkuje „Zakończenie misji”? Co zachodzi najpierw: zakończenie rundy 8 czy zajęcie czwartej pozycji strategicznej przez gracza Imperium?

O: Ponieważ obie te rzeczy dzieją się jednocześnie, decyduje gracz Imperium (patrz „Konflikty w kampanii” na stronie 11 Kompletnego podręcznika zasad).

P: Czy graczom Rebelii należy przeczytać na głos całość opisu zasad wydarzeń w trakcie misji, czy wystarczy przeczytać sam opis fabularny?

O: W momencie zajścia danego wydarzenia graczom Rebelii należy przeczytać na głos całość opisu zasad tego wydarzenia, wliczając w to odprawę (wyjątkiem są opcje, które wybiera z listy

gracz Imperium – w tym wypadku wystarczy przeczytać tę opcję, która została wybrana).

P: Co się dzieje, jeśli warunki zajścia wydarzenia w trakcie misji wymagają od figurki, aby znalazła się na jakimś polu lub z nim sąsiadowała? Czy figurka spełnia te warunki podczas poruszania się przez odpowiednie pole, nawet jeśli w tym ruchu przechodzi przez inną figurkę?

O: Tak. Wymagania mówiące o tym, że figurka musi się znaleźć na określonym polu lub na polu sąsiadującym, aby spełnić warunki zajścia wydarzenia w trakcie misji, nie zmuszają tej figurki do zakończenia ruchu na tym polu. Wydarzenie zachodzi natychmiast, kiedy zostaną spełnione dane warunki, a następnie figurka może kontynuować swój ruch.

BLIŹNIACZE CIENIE

W tej części zawarto całą erratę oraz najczęściej zadawane pytania dotyczące rozszerzenia *Blizniacze cienie*.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej części zawarto odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące rozszerzenia *Blizniacze cienie*.

P: Czy w momencie, kiedy Kayn Somos używa zdolności „Komenda dla drużyny”, cel ataku musi otrzymać , aby można było zastosować Skupienie się?

O: Nie.

P: Czy w momencie, kiedy figurka wykonuje akcję dzięki zdolności „Nadrzędny rozkaz” i otrzymuje atak w wyniku działania karty „Świecić przykładem”, ta figurka wciąż może użyć swojej drugiej akcji, aby wykonać atak?

O: Tak.

P: Czy bohaterka Saska Teft może użyć karty umiejętności „Gadździara”, aby dodać modyfikację do broni, która nie ma żadnych pasków modyfikacji?

O: Tak.

P: Figurka ze zdolnością „Przebiegłość” posiada stan Osłabienie. Podczas obrony wyrzuca symbol . Czy może zastosować swoje +1  wynikające z „Przebiegłości”, zanim zostanie zastosowane -1  wynikające ze stanu Osłabienie?

O: Nie. Na potrzeby konfliktów kolejności stany traktuje się jak zasady misji, a zatem -1  aktywuje się przed tym, jak obrońca ma szansę użyć zdolności „Przebiegłość”.

P: Czy żetony urzędnika Saski Teft odrzuca się na końcu każdej misji?

O: Tak.

P: Czy jakakolwiek część zdolności „W pełnym zwarciu” Biva Bodhrika pozwala wykonywać ataki przeciwko obiektom?

O: Nie. Ataki wykonywane w ramach zdolności „W pełnym zwarciu” muszą być wykonywane przeciwko figurkom.

P: Czy Biv Bodhrik może użyć w tej samej aktywacji zarówno zdolności „W pełnym zwarcu”, jak również akcji z karty „Ostatnie starcie”?

O: Tak. Chociaż karta „Ostatnie starcie” obejmuje swoim działaniem użycie zdolności „W pełnym zwarcu”, to inna akcja specjalna. Dlatego obie mogą być użyte w tej samej aktywacji.

P: Jeśli do Oficera imperialnego dołączono kartę „Generał polowy”, czy może on użyć zdolności „Nadrzędny rozkaz” dwa razy w tej samej aktywacji?

O: Tak. Ponieważ ma on dostęp do dwóch kopii tej samej zdolności, nie używa dwukrotnie tej samej akcji specjalnej, zatem takie zagranie byłoby zgodne z zasadami.

POWRÓT NA HOTH

W tej części zawarto całą erratę oraz najczęściej zadawane pytania dotyczące rozszerzenia *Powrót na Hoth*.

ERRATA

LEIA ORGANA

Zdolność „Dowodzenie na polu bitwy” powinna brzmieć następująco:

„Wykonaj atak, a następnie wybierz inną przyjazną figurkę w promieniu 3 pól. Ta figurka może przerwać, aby wykonać atak przeciwko temu samemu celowi”.



Pierwotne wersje kart

MISJA: UCIECZKA Z MIASTA W CHMURACH

Trzeci punkt „Odprawy” powinien brzmieć następująco:

„Misja pójdzie naprzód, kiedy drzwi do celi otworzą się (☺). Misja dobiegnie końca na końcu rundy 6 lub kiedy wszyscy bohaterowie będą ranni”.

MISJA: MISJA RATUNKOWA

Należy usunąć trzeci punkt „Zakończenia misji” mówiący o tym, że „Gracz Imperium dostaje 1 PD”.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej części zawarto odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące rozszerzenia *Powrót na Hoth*.

P: Mój przeciwnik zagrywa kartę „Przejęcie inicjatywy, a ja neguję ją za pomocą „Negacji”. Czy mój przeciwnik wciąż musi wyczerpać kartę rozstawienia?

O: Nie. „Negacja” neguje wszystkie efekty karty, na którą wpływa, włączając wszystkie koszty opisane na tej karcie. Odnosi się to również do wszelkich zanegowanych kart, które wymagają od figurki używającej danej karty wydania akcji. Jeśli taka karta miałaby zostać zanegowana, figurka próbująca użyć takiej karty nie musiałaby tracić akcji.

P: W misji „Powrót do Bazy Echo” bohater może wystrzelić z działu jonowego. Kiedy to robi, ma „wykonać test ☺ i ☹”. Czy kiedy to się dzieje ma on rozpatrzyć dwa testy po jednym dla każdego atrybutu, czy jeden test, w którym łączy dwie pule kości za oba atrybuty?

O: Ten bohater wykonuje jeden test, w którym łączy dwie pule kości za oba atrybuty.

BESPIŃSKI GAMBIT

W tej części zawarto całą erratę oraz najczęściej zadawane pytania dotyczące rozszerzenia *Bespiński gambit*.

ERRATA

MISJA: WROGIE PRZEJĘCIE

Piąty punkt „Wzięcia zakładnika” powinien brzmieć następująco:

„W swojej aktywacji figurka Rebelii sąsiadująca z **Agentem Blaisem** może wykonać test ☹. Jeśli test jest udany, ta figurka odpycha **Agenta Blaise’a** maksymalnie o 2 pola. W przeciwnym razie ta figurka odpycha **Agenta Blaise’a** maksymalnie o 1 pole. Raz na aktywację”.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej części zawarto odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące rozszerzenia *Bespiński gambit*.

P: Kto dobiera kartę zaopatrzenia dobieraną za zdolność „Przetrząśnięcie” **Astromecha R5**?

O: Kartę za zdolność „Przetrząśnięcie” dobiera bohater, który wziął na misję **Astromecha R5**.

P: Czy po tym, jak **Ugnaugcki majster** umieści **Śmieciowego droida**, ten **Śmieciowy droid** może przygotować się i aktywować ze wszystkimi **Ugnaugckimi majstrami**, czy tylko z tym, który go stworzył?

O: **Śmieciowy droid** może przygotować się i aktywować z każdym **Ugnaugckim majstrem**.

P: Czy Śmieciowy droid jest uważany za część grupy Ugnaugckiego majstra, przy którym został umieszczony?

O: Nie. Zdolności, które wpływają na grupę lub są przez nią używane (takie, jak dodatek) nie wpływają na Śmieciowego droida, ani nie mogą być przez niego używane.

P: Czy Śmieciowy droid może aktywować się przed Ugnaugckim majstrem, z którym się aktywuje?

O: Tak.

ZESTAWY FIGURKOWE SOJUSZNIKÓW I PRZECIWNİKÓW

W tej części zawarto całą erratę oraz najczęściej zadawane pytania dotyczące zestawów figurkowych sojuszników i przeciwników.

ERRATA

REBELIANCCY ŻOŁNIERZE

W misji „Przygotować się” trzeci punkt „Odprawy” powinien brzmieć następująco:

„Neutralne żetony misji reprezentują posiłki. Kiedy Rebeliancki żołnierz zostaje pokonany, należy odrzucić jeden neutralny żeton misji. Na końcu każdej rundy Rebelianci rozstawiają na barykadzie rebeliantów jednego Rebelianckiego żołnierza za każdy neutralny żeton misji, który został odrzucony w danej rundzie”.

REBELIANCCY SABOTAŻYŚCI

Errata dotycząca kart rozstawienia szeregowych i elitarnych Rebelianckich sabotażystów znajduje się na stronie 1.

NAJEMNICY

Zdolność „Pożegnalny strzał” powinna brzmieć następująco:

„Kiedy łącznie otrzymasz ∞ równe swojej żywotności, ale zanim zostaniesz pokonany, możesz przerwać, aby wykonać atak. Następnie zostajesz pokonany”.



Pierwotna wersja karty

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej części zawarto odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące zestawów figurkowych sojuszników i przeciwników.

ZESTAW FIGURKOWY SOJUSZNIKA CHEWBACCA

P: Czy w misji konfrontacyjnej „Ucieczka z więzienia” gracz, który uwolnił więźnia, zdobywa kolejne PZ za jego uwolnienie również po tym, jak więzień został pokonany?

O: Nie.

ZESTAW FIGURKOWY SOJUSZNIKA R2-D2 I C-3PO

P: Czy karty „Jeden cel” można użyć do dwukrotnego wykonania akcji specjalnej, jeśli ta akcja wiąże się z wykonaniem ataku?

O: Nie.

P: Kto kontroluje terminale, jeśli obaj gracze użyli karty „Sieć terminali”?

O: Terminale kontroluje osoba, która jako ostatnia zagrała kartę „Sieć terminali”.

ZESTAW PRZECIWNIKA JEŹDZIEC BANTHY

P: Czy kiedy zagrywam „Postrach Jundlandii” muszę zyskać 2 punkty ruchu przed rozpatrzeniem ataku lub akcji specjalnej?

O: Nie, oba efekty można rozpatrzyć w dowolnej kolejności.

P: Czy Jeździec banthy (lub jakkolwiek inna masywna figurka) może zakończyć swój ruch na polach zawierających inne figurki kilkakrotnie w kroku „Zakończenie rundy”?

O: Nie. Może to zrobić tylko raz w kroku „Zakończenie rundy”.

P: Czy w momencie, kiedy efekt umieści Jeźdźca banthy (lub jakkolwiek inną masywną figurkę), uważa się, że ta figurka „kończy swój ruch”?

O: Tak.

ZESTAW SOJUSZNIKA LEIA ORGANA

P: Czy w misji konfrontacyjnej „Skutki uboczne” gracz może atakować dowolne z 4 drzwi, czy tylko 2 drzwi do pokoju dowodzenia?

O: Można atakować wszystkie 4 drzwi. Chociaż tylko drzwi do pokoju dowodzenia są zabezpieczone, zasadę pozwalającą figurce atakować drzwi stosuje się do wszystkich drzwi na planszy.

P: Czy w misji konfrontacyjnej „W ciągłym ruchu” gracze na zmianę poruszają droidy patrolowe, aż zostaną poruszone wszystkie 3, czy może każdy gracz porusza tylko 1 droida patrolowego?

O: Każdy gracz porusza tylko 1 droida patrolowego.

AKTUALIZACJA ZASAD OGÓLNYCH

Niniejszy rozdział zawiera wszystkie nowe zasady oraz zależności między nimi, które zostały wprowadzone w różnych rozszerzeniach do gry *Imperium atakuje*, co umożliwia graczom łatwiejsze odnalezienie niezbędnych informacji.

ATAKI

- Część zdolności pozwala figurce na wykonanie ataku innego rodzaju i o innej puli ataku niż normalny atak tej figurki.
 - Kiedy bohater wykonuje atak używając puli ataku nie związanej ze swoimi bronią (na przykład taki, jak atak wręcz ze zdolności „W pełnym zwarciu”, opisanej na arkuszu bohatera Biva Bodhrika), podczas tego ataku nie może używać żadnych zdolności ze swoich broni.
 - Kiedy figurka odpowiadająca karcie rozstawienia wykonuje atak używając alternatywnej puli ataku (na przykład takiego jak atak wręcz ze zdolności „W pełnym zwarciu” opisanej na karcie rozstawienia Biva Bodhrika), może nadal aktywować swoje zdolności wzmocnień, chyba że tekst zdolności aktywującej ten atak na to nie pozwala.

WYJĄTKOWE OKOLICZNOŚCI DOTYCZĄCE ATAÓW

- Część zdolności pozwala graczom na wykonanie ataku wrogą figurką. Aby rozpatrzyć taki atak, gracz rozpatrujący daną zdolność kontroluje wrogą figurkę podczas wykonywania tego ataku.
 - Gracz rozpatrujący taką zdolność wybiera cel ataku. Podczas wykonywania tego ataku wszystkie figurki z pominięciem figurek neutralnych uważa się za wroga i żadnej figurki nie uważa się za przyjazną. Figurka wykonująca atak nie może wybrać jako celu samej siebie.
 - W kampanii, kiedy gracz Rebelii wykonuje atak figurką Imperium lub gracz Imperium wykonuje atak figurką Rebelii, na potrzeby misji tę figurkę uważa się jednocześnie za figurkę Rebelii i figurkę Imperium.
 - Nie uważa się, że figurka, która użyła takiej zdolności, wykonała atak.

DODATKI KONFRONTACJI

Na części kart ulepszeń konfrontacji umieszczono nad zdolnościami słowo „Dodatek”. Te karty można dołączać do innych kart rozstawienia na następujących zasadach:

- Kiedy gracz rozstawia swoje jednostki podczas przygotowania konfrontacji i w swojej armii zawarł jedną lub więcej kart „Dodatków”, każdą z tych kart musi umieścić na karcie rozstawienia nie będącej kartą ulepszenia.
- Każda karta rozstawienia może mieć tylko jeden „Dodatek”.
- Zdolności z karty „Dodatku” stosuje się wobec wszystkich figurek w odpowiedniej grupie.
- Wiele dodatków wymaga, aby docelowa grupa posiadała określoną cechę, na przykład „ZOŁNIERZ”. Dodatków z takimi wymaganiami nie można zagrywać na grupy nie posiadające wskazanej cechy.

Kiedy grupa z kartą „Dodatku” zostanie pokonana, oprócz PZ zdobywanych za kartę rozstawienia pokonanej grupy rywal zdobywa również liczbę PZ równą kosztowi rozstawienia karty „Dodatku”.

DRUGA OSOBA LICZBY POJEDYNCZEJ

Jeśli efekt odnoszący się do figurki wykorzystuje w tekście drugą osobę liczby pojedynczej, nakazując „ci”, abyś przejął żeton, zdobył PZ czy manipulował kartami, albo odnosi się do „twojej” armii lub figurek, wskazuje tym samym gracza tej figurki (tego, który jest jej właścicielem).

HABITAT

HABITAT to słowo kluczowe pojawiające się na niektórych kartach rozstawienia. Kiedy w kampanii gracz Imperium wybiera grupy otwarte na misję, może wybrać kartę rozstawienia ze słowem kluczowym Habitat wyłącznie, jeśli przynajmniej jeden kafelek stanowiący fragment planszy tej misji odpowiada typem słowu wymienionemu w ramach Habitatu.

Uwaga: W konfrontacji ze słowem kluczowym Habitat nie są związane żadne efekty.

KARTY KLAS

Niektórzy bohaterowie posiadają talię klasy, która zawiera karty przedmiotów opatrzone kosztem PD. Te karty można kupić za PD, tak jak wszystkie pozostałe karty klas i są one używane na identycznych zasadach, co inne przedmioty tego samego rodzaju. Jeśli gracz po zakupie chciałby sprzedać którekolwiek z takich przedmiotów, może to zrobić za 50 kredytów, tak jak w przypadku wszystkich innych kart przedmiotów bez kosztu w kredytach.

KONTROLOWANIE

Niektóre misje konfrontacyjne wymagają od graczy kontrolowania, poza kafelkami lub żetonami, także stref rozstawienia.

- Gracz kontroluje strefę rozstawienia, jeśli na dowolnym polu tej strefy rozstawienia znajduje się co najmniej jedna przyjazna figurka **oraz** na żadnym polu tej strefy rozstawienia nie ma wrogich figurek.

KOSZT FIGURKI

Każda figurka w grze *Imperium Atakuje* posiada koszt figurki, do którego mogą się odnosić zdolności i efekty w grze. Kosztem figurki może być jedna z dwóch wartości:

- Jeśli początkowa liczebność grupy rozstawienia wynosi 1, figurka należąca do tej grupy posiada koszt figurki równy kosztowi rozstawienia tej grupy.
- Jeśli początkowa liczebność grupy rozstawienia wynosi 2 lub więcej, figurka należąca do tej grupy posiada koszt figurki równy kosztowi wsparcia tej grupy.

NEUTRALNE KARTY ROZSTAWIENIA

Karty rozstawienia oznaczone symbolem neutralności oraz neutralnym rewersem nie należą do żadnego stronnictwa. Podczas budowania armii na potrzeby konfrontacji gracz może się zdecydować na zawarcie w swojej armii neutralnych kart rozstawienia tak, jakby należały do jego stronnictwa.

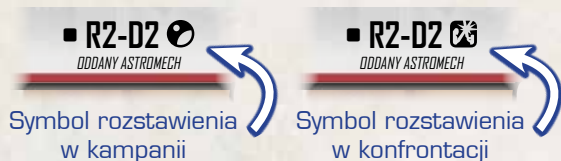
Neutralnych kart rozstawienia nie można używać w kampanii.



Symbol
neutralnych
kart

OGRANICZENIA KART ROZSTAWIENIA

Część kart rozstawienia może być wykorzystywana wyłącznie w jednym stylu rozgrywki *Imperium Atakuje*. Karta rozstawienia oznaczona symbolem rozstawienia w kampanii może być wykorzystywana tylko w kampaniach, natomiast karta rozstawienia oznaczona symbolem rozstawienia w konfrontacji może być wykorzystywana tylko w konfrontacjach.



RODZAJE KOŚCI

Niektóre zdolności odnoszą się do rodzaju kości. Kości dzielą się na dwa rodzaje: „ataku” oraz „obrony”.

- Kości niebieskie, czerwone, zielone i żółte to kości ataku.
- Kości czarne i białe to kości obrony.

TOWARZYSZE

TOWARZYSZ to nowy typ wspierającej figurki, którą wprowadza się do gry w wyniku działania różnych efektów i która jest powiązana z bohaterem lub grupą. Towarzysz należy do stronnictwa tego bohatera lub grupy i aktywuje się przed lub po aktywacji figurki (lub figurek), z którą jest powiązany.

Kiedy towarzysz zostanie wprowadzony do gry, należy umieścić jego kartę towarzysza odkrytą i w pozycji **przygotowanej** obok karty rozstawienia lub arkusza bohatera, z którymi dany towarzysz jest powiązany. Następnie należy umieścić jego żeton na planszy zgodnie z opisem efektu, który wprowadził tego towarzysza do gry.

Towarzyszy obowiązują wszystkie normalne zasady dotyczące figurek poza następującymi wyjątkami:

- Towarzysz nie blokuje pola widzenia, a wrogie figurki nie wydają dodatkowego punktu ruchu, aby wejść na pole zawierające towarzysza.
- Towarzysz może skończyć swój ruch na polu zawierającym inną figurkę, a inna figurka może skończyć swój ruch na polu zawierającym towarzysza.
- Towarzysza uważa się za sąsiadującego z każdą figurką i obiektem na jego polu, a każdą z tych figurek i obiektów uważa się za sąsiadujące z tym towarzyszem.
- Towarzysz nie może wykonywać akcji skorzystania ani używać zdolności z kart klas, przedmiotów i zaopatrzenia.
- Koszt figurki towarzysza wynosi 0 (patrz „Koszt figurki” po prawej).
- Jeśli towarzysz wykonuje test atrybutu, ten test jest automatycznie nieudany.
- Kiedy grupa powiązana z towarzyszem opuszcza grę, towarzysz pozostaje w grze, ale nie może się aktywować, chyba że efekt w grze pozwala temu towarzyszowi aktywować się w ramach aktywacji innej grupy.
- W trakcie kampanii w grze może się znajdować tylko jeden towarzysz każdego rodzaju. W trakcie konfrontacji każdy gracz może mieć w grze jednego towarzysza każdego rodzaju.
- Kiedy towarzysz zostaje wprowadzony do gry pod kontrolą gracza, który miał już tego towarzysza w grze pod swoją kontrolą, należy najpierw usunąć tego towarzysza z planszy.

- W trakcie konfrontacji zdolności, które jasno mówią o tym, że wpływają na towarzysza, mogą wpływać wyłącznie na twojego towarzysza.

TYPY KAFELKÓW

Każdy kafelek planszy w grze *Imperium Atakuje* należy do co najmniej jednego **TYPU KAFELKÓW**, odpowiadającego środowisku, jakie reprezentuje. Z typami kafelków nie są bezpośrednio związane żadne efekty w grze, ale mogą się do nich odnosić inne elementy gry.

Najważniejsze rozróżnienie pomiędzy typami kafelków istnieje pomiędzy kafelkami wnętrza i pleneru (patrz „Pola wnętrza” na stronie 14 „Kompletnego podręcznika zasad” z zestawu podstawowego). Inne typy kafelków to między innymi kafelki lasu czy pustyni. Typy kafelków dla kafelków należących do zestawu podstawowego oraz tych wprowadzonych w rozszerzeniach są następujące:

- **Las:**
 - Zestaw podstawowy: 01A-18A, 37A, 38B, and 39A
 - *Powrót na Hoth*: 05A and 24A
 - *Bespiński Gambit*: 011A
- **Pustynia:**
 - Zestaw podstawowy: 01B-18B, 37A, 38A, and 39B
 - *Bliźniacze Cienie*: 04B-07B
 - *Bespiński Gambit*: 012A
- **Śnieg:**
 - *Powrót na Hoth*: 01A-24A and 21B
- **Wnętrze:**
 - Zestaw podstawowy: 19A-36A and 19B-36B
 - *Powrót na Hoth*: 01B-20B and 22B-24B
 - *Bliźniacze Cienie*: 01A-07A and 01B-03B
 - *Bespiński Gambit*: 01A-10A and 01B-12B

ZUŻYWANIE

Kiedy karta zostaje zużyta, zdolności z tej karty przestają mieć jakiegokolwiek efekt. Przykładowo: gdyby MHD-19 użył zdolności ze swojej karty nagrody „Ulepszenia systemów”, która wymaga zużycia karty, ta karta przestałaby zapewniać zdolność „+2 żywotności”, a wartość żywotności MHD-19 zostałaby natychmiast zmniejszona o 2.