

# STAR WARS™

## GRA KARCIANA



### OFICJALNE WYJAŚNIENIE ZASAD, ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ORAZ ERRATA

27.10.2014 - WERSJA 2.2

**Nowe:** Errata kart.

# ERRATA KART

Niniejsza część zawiera oficjalne wyjaśnienia oraz erratę, wprowadzone do pojedynczych kart jak i zestawów do gry karcianej *Star Wars*. Karty są uszeregowane zestawami, w których zostały wydrukowane. Errata pojedynczej karty zawsze ma zastosowanie do wszystkich jej przedruków.

## OSTATNI DRUK

W przypadku gdy karta z gry LCG zostanie przedrukowana w późniejszym druku ze zmienionym tekstem, za obowiązującą uznaje się najnowszą z wersji i uznaje się, że wszystkie pozostałe kopie mają ten sam, poprawiony tekst. Kiedy gracze mają wątpliwości co do tego, który z tekstów jest obowiązującym, najnowszy druk można poznać po zaktualizowanej dacie tekstu prawnego znajdującego się w dolnej części karty. Wydawnictwo Galakta dołoży także wszelkich starań, aby poprawiony tekst był także zawarty w pliku FAQ.

## INSTRUKCJA DO ZESTAWU PODSTAWOWEGO

### Faza odpoczynku (str. 12)

Zapisany w kroku 1 tekst w nawiasie brzmiący „[...] (efekty zawierające słowa „po tym jak odpoczniesz” mogą być wykorzystane dopiero po zakończeniu tego kroku).” Został umieszczony w złym miejscu.

Efekty „po tym jak odpoczniesz” powinny zostać zainicjowane po zakończeniu kroku 3 fazy odpoczynku.

## ZESTAW PODSTAWOWY

**Upadek Jedi** 0099  
Karta powinna mieć cechę **Executor** zamiast **Egzekutor**.

## CYKL ECHA MOCY

**Na Trasie na Gamor** 0552  
Należy dodać „Tylko jedna taka karta na talię celów”.

**Kowal własnego losu** 0556  
Tekst karty powinien brzmieć „Kiedy rozpoczną się Zmagania Mocy” zamiast „Kiedy rozpocznie się faza Mocy”.

**Kowal własnego losu** 0556  
Tekst karty powinien brzmieć „Kiedy rozpoczną się Zmagania Mocy” zamiast „Kiedy rozpocznie się faza Mocy”.

**Niech Moc będzie z tobą** 0567  
Tekst karty powinien brzmieć „...(limit raz na turę).”

**Szyk Eskadry Zielonych** 0594  
Tekst karty powinien brzmieć „Podwój liczbę symboli Mocy na wszystkich przyjaznych jednostkach z cechą **Pojazd**, które są przydzielone do Mocy”

**Admirał Piett** 0605  
Tekst karty powinien brzmieć „**Reakcja:** Po tym jak odrzucisz ze swojego stosu przewagi kartę losu inną niż Kaprys losu, dołącz ją do tej jednostki.”



# LISTA RESTRYKCJI

Zestawy celów wymienione poniżej są objęte restrykcjami na wszystkich oficjalnych turniejach. Gracz może wybrać 1 zestaw karty celu z poniższej listy do swojej talii i nie może posiadać innych zestawów kart celów z tej listy w tej samej talii.

Gracz może w talii posiadać dowolną ilość wybranego zestawu karty celu objętego restrykcją z zachowaniem normalnych zasad.

Każdy wpis na liście restrykcji odnosi się do całego zestawu karty celu, zidentyfikowanego za pomocą tytułu zestawu karty celu oraz numeru zestawu karty celu.

## JASNA STRONA MOCY

### CYKL ECHA MOCY

- Falszywy raport (99)
- Wbrew przeciwnościom losu (103)



# WYJAŚNIENIE ZASAD

## 1. DOBIERANIE, PRZESZUKIWANIE ORAZ ODKRYWANIE

### (1.1) Dobieranie wielu kart

Jeśli gracz dobiera kilka kart (np. dobierając 2 karty podczas swojej fazy dobierania, albo w wyniku efektu takiego jak Mroczna prekognicja [Zestaw Podstawowy 0034]), uznaje się, że dobiera karty jedna po drugiej, a nie na raz. Jest to istotne dla efektów, które mogą być zainicjowane poprzez dobranie karty.

### (1.2) Tasowanie po przeszukiwaniu

Jeśli gracz przeszukuje swoją talię, niezależnie od powodu, po zakończeniu przeszukiwania musi ją potasować w sposób zadowalający przeciwnika.

### (1.3) Czas „odkrycia”

Ileokroć karty są odkrywane, pozostają odkryte dopóki nie dotrą do celu wskazanego przez efekt, który sprawił, że karta została odkryta.

### (1.4) Wynik przeszukiwania

Podczas rozpatrywania efektu, który przeszukuje talię lub jej część, gracz nie musi odnaleźć karty, której szukał.

## 2. PRZEBIEG GRY

### (2.1) Nieskończone pętle

Może się tak zdarzyć, że przy pomocy określonej kombinacji kart gracz stworzy „nieskończoną pętlę”. Podczas rozgrywania nieskończonej pętli gracz musi postępować zgodnie z dwoma poniższymi krokami:

1. Musi w wyraźny sposób wskazać przeciwnikowi nieskończoną pętlę (i sędziemu turniejowemu, jeśli przeciwnik sobie tego zażyczy). W tym celu musi zaprezentować, przy pomocy wszystkich odpowiednich kart, jeden cykl nieskończonej pętli.

2. Musi wskazać ile razy chce skorzystać z tej pętli. Na przykład może powiedzieć „teraz korzystam z tej pętli siedemnaście milionów razy”. Następnie natychmiast rozgrywa pętlę wskazaną liczbę razy. Jeśli jej rozegranie sprawi, że gracz osiąga zwycięstwo, gra się kończy, a gracz wygrywa.

Nieskończone pętle nigdy nie powinny być wykorzystywane do spowolnienia gry.

### (2.2) Priorytet w rozgrywaniu równoczesnych efektów

Jeśli jeden efekt działa równocześnie na kilku graczy, ale gracze muszą osobno dokonać wyboru odnośnie sposobu jego rozegrania, gracz, który zagrał, lub rozpatrzył efekt podejmuje decyzję jako pierwszy, a po nim robią to pozostali gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

### (2.3) Bitwa o cel

Cel jest uznawany wyznaczony do bitwy tylko po kroku 1 (Wybranie karty celu) oraz 2 (Zadeklarowanie atakujących) opisanych na stronie 18 instrukcji zestawu podstawowego. Jeśli kroki te nie zostaną zakończone, bitwa nie została zadeklarowana.

### (2.4) Zakryte karty w stosach przewagi

Gracz może w dowolnym momencie podejrzeć karty znajdujące się w jego stosie przewagi.

### (2.5) Zakryte schwytane karty

Gracz Ciemnej Strony może w dowolnym momencie podejrzeć zakryte karty schwytane pod jego celami. Gracz jasnej Strony nie może podglądać zakrytych schwytanych kart, chyba że pozwala mu na to efekt karty.

### (2.6) Karty Mocy i zmiana kontroli

Jeśli gracz straci kontrolę (na rzecz przeciwnika) nad jednostką, która jest przypisana do Mocy, karta Mocy znajdująca się pod tą jednostką zostaje zwrócona do puli dostępnych kart Mocy właściciela.

### (2.7) Karty ulepszeń a zmiana kontrolującego

Kiedy karta przechodzi pod kontrolę innego gracza, nie zmienia się gracz kontrolujący ulepszenia dołączone do tej karty, chyba że jest to wyraźnie zaznaczone przez efekt, który powoduje zmianę kontrolującego.

Jeśli w wyniku zmiany gracza kontrolującego powstanie sytuacja, w której karta ulepszenia znajdzie się w niedozwolonym stanie (przykładowo, ulepszenie z tekstem „Ulepsz przyjazną jednostkę” jest dołączone do wrogiej aktualnie jednostki), kartę ulepszenia należy umieścić na stosie kart odrzuconych jej właściciela.

### (2.8) Deklarowanie bitew

W każdej turze, podczas swojej fazy konfliktu gracz może zadeklarować jeden atak przeciwko każdemu z celów przeciwnika. Akt deklaracji ataku na cel (na który składa się wskazanie celu oraz atakujących) spełnia ten warunek dla każdego wybranego celu. Jeśli zadeklarowany atak zostanie rozpatrzony przeciwko innemu celowi, bitwa nadal jest uważana za zadeklarowaną przeciwko pierwotnemu celowi i nie jest uznawana za zadeklarowaną przeciwko nowemu celowi, przeciwko któremu została rozpatrzona.

### (2.9) Konflikt efektów równoczesnych

Jeśli rozpatrzenie dwóch (lub więcej) równoczesnych efektów jest w konflikcie, aktywny gracz decyduje o kolejności, w której efekty zostaną rozpatrzone.

### (2.10) Zastosowanie modyfikatorów na zmienne wartości

Stan gry ciągle jest sprawdzany i zmieniana jest wartość wszystkich zmiennych wartości, które mogą być modyfikowane (jeśli zajdzie taka potrzeba).

Wartość nie może być zmniejszona poniżej zera: karta nie może mieć „ujemnych” symboli, rodzajów, kosztów ani słów kluczowych.

Kiedy w dowolnym momencie zastosowany zostaje nowy modyfikator, cała wartość zostaje przeliczona ponownie, z uwzględnieniem wszystkich aktywnych modyfikatorów.

### (2.11) Efekty podwajające

Wszystkie dodające i/lub odejmujące modyfikatory należy zastosować zanim zastosuje się efekty podwajające.

### (2.12) Kilka przypadków słów kluczowych

Uważa się, że karty mają słowo kluczowe albo go nie mają. Pojedyncza karta która ma/lub zyskuje to samo słowo kluczowe z kilku źródeł, nie wpływa to na zastosowanie tego słowa kluczowego.

Wartość po słowie kluczowym „Przewaga” jest kumulatywna. Karta ze słowem kluczowym „Przewaga (1)”, która otrzymuje „Przewaga (2)”, będzie działać jak karta mająca „Przewaga (3)”.

### (2.13) Ratunek

Schwytana karta zostaje uratowana jeśli karta, do której jest dołączona opuści grę z dowolnego powodu.

### (2.14) Ochrona

Niektóre karty posiadają słowo kluczowe „Ochrona” po którym znajduje się słowo inne niż **Cecha** (np. typ karty, konkretna nazwa kart itp.). Karta z takim tekstem (np. „Ochrona: cel”) może otrzymać obrażenia zamiast jakiegokolwiek przyjaznej karty, której typ odpowiada słowu w tekście karty.

### (2.15) Karty opuszczające grę

Jeśli karta nie znajduje się pod kontrolą jej właściciela i opuszcza grę, po rozpatrzeniu efektu, który usuwa ją z gry, kartę fizycznie umieszcza się w odpowiedniej strefie gry jej właściciela (ręce, talii lub stosie kart odrzuconych). Inne efekty nie mogą wpływać na fizyczne umieszczenie karty w tej strefie.

### (2.16) Płacenie kosztów

Gracz może opłacać koszty korzystając jedynie z kart i elementów gry znajdujących się pod jego kontrolą.

## 3. EFEKTY KART I ZDOLNOŚCI

### (3.1) Anulowanie efektów

Efekty, które zostają anulowane są nadal uznawane za zainicjowane lub zagrane. Anulowane są jedynie efekty. Koszty, które zostały opłacone nie są w żaden sposób rekompensowane czy zwracane.

### (3.2) Stos kart odrzuconych

Nie wolno zmieniać kolejności kart na stosie kart odrzuconych. W dowolnym momencie można przeglądać karty na stosie kart odrzuconych dowolnego gracza.

### (3.3) „Uczestniczenie” i usuwanie z bitwy

Jednostkę uważa się za uczestniczącą w bitwie, jeśli pozostaje w bitwie podczas jej rozstrzygnięcia. Jeśli zostaje usunięta z bitwy, nie zostaje zapamiętana jako uczestnicząca w bitwie.

### (3.4) Kwalifikator

Jeśli treść karty zawiera kwalifikator, po którym wymienionych jest kilka elementów, wówczas kwalifikator odnosi się do każdego elementu na liście, do którego może mieć zastosowanie. Na przykład, w zapisie „Każda wroga jednostka i cel”, słowo „wroga” odnosi się zarówno do jednostki, jak i celu.

### (3.5) Inicjowanie efektów kart

Większość efektów kart może być zainicjowana lub wykorzystana kiedy karta, na której wydrukowano dany test, jest w grze. Karty wydarzeń zostają zainicjowane kiedy karty wydarzeń zostaje zagrana z ręki gracza.

Niektóre efekty kart mogą być zainicjowane w stanie spoza gry, ale tylko wtedy, kiedy sam efekt (albo inny efekt) wyraźnie wskazuje możliwość zainicjowania go spoza gry.

### (3.6) Inicjowanie zdolności kart

Aby zainicjować zdolność karty, musi występować możliwość rozpatrzenia przynajmniej części aspektów efektu karty (innymi słowy, nie można zagrać karty tylko po to aby opłacić jej koszt). Jeśli aktualny stan gry nie pozwala na rozpatrzenie przynajmniej części aspektów karty, zdolność nie może być zainicjowana.

### (3.7) Efekty trwałe

Każdy efekt wpływający na kartę bądź rozgrywkę przez określony czas określa się mianem **EFEKTU TRWAŁEGO**. Efekty trwałe, które wpływają na kartę przestają działać, kiedy ta karta opuszcza grę.

## 4. DEFINICJE TERMINÓW

### (4.1) Słowo „aby”

Słowo „aby” w sformułowaniach „zrób X aby zrobić Y”, oznacza że X jest kosztem, który należy opłacić, aby efekt Y zadziałał.

### (4.2) Litera X

Jeśli nie jest to sprecyzowane przez poprzedzającą kartę, efekt karty lub wybór gracza, litera „X” zawsze ma wartość 0.

### (4.3) Przenoszenie obrażeń

Przenoszenia obrażeń nie uznaje się za zadawanie obrażeń. Jednakże jednostka, na którą zostają przeniesione obrażenia nadal jest traktowana tak, jakby „otrzymała obrażenia” (*Przykładowo, jednostka ze zdolnością „Ochrona: **Postać**” może zostać użyta aby przejąć obrażenia przeniesione na inną jednostkę - **Postać***).

### (4.4) Efekty strukturalne

Efekt strukturalny to taki, który ma miejsce w wyniku rozpatrzenia wydarzenia strukturalnego (patrz str. 30 instrukcji do zestawu podstawowego), w odróżnieniu od efektu tekstu karty. (Uwaga: rozpatrywanie symboli walki oraz liczenie/porównywanie symboli Mocy podczas walki o przewagę są efektami strukturalnymi).

### (4.5) Efekt karty

Efekt karty to efekt mający miejsce w wyniku rozpatrzenia tekstu wydrukowanego na karcie.

Efekty kart mogą być poprzedzone warunkiem aktywacji i/lub kosztem. Warunki aktywacji i koszty nie są uznawane za efekty.

### (4.6) „Wygranie” walki o przewagę

Uznaje się, że gracz wygrał walkę o przewagę jeśli rozpatrzy efekt, którego rezultat zapewni graczowi przewagę.

### (4.7) „Wygranie” zmagania Mocy

Uznaje się, że gracz wygrał zmagania Mocy, jeśli rozpatrzy efekt, którego rezultat zapewni graczowi

lub utrzyma równowagę Mocy po stronie gracza.

#### **(4.8) Ograniczenia**

„Tylko raz na X” w przypadku jednostek, ulepszeń oraz kart celów odnosi się do określonej zdolności na konkretnej karcie. Każda kopia karty jednostki lub ulepszenia z takim ograniczeniem może zainicjować użycie swojej zdolności raz na każdy okres X. Limit ten występuje na kartach, które pozostają w grze.

„Tylko raz na X” w przypadku wydarzeń odnosi się do wszystkich kopii karty, według nazwy. Każdy gracz może zainicjować zagranie tylko jednej karty tylko jedną kartę o takiej nazwie w okresie X.

Jeśli karta lub efekt z ograniczeniem zostanie anulowana, nadal uznaje się ją za zagrana lub zainicjowaną i wlicza się do limitu.

#### **(4.9) Słowo „zamień”**

Aby zamiana była możliwa, zamieniane elementy muszą być obecne po obu stronach dokonujących zamiany.

#### **(4.10) Słowo „swój/twój”**

Jeśli gracz kontroluje kartę używającą słów „swój” lub „twój”, słowo to odnosi się do innych kart i/lub elementów kontrolowanych przez tego samego gracza.

#### **(4.11) Nie może otrzymać obrażeń**

Karta, która „nie może otrzymać obrażeń” nie może otrzymać obrażeń, nie mogą one zostać na nią przekierowane, nie można ich na nią przesunąć, ani nie może być wybrana na tą, która je otrzyma. Wszelkie obrażenia znajdujące się na jednostce przed tym, jak ta otrzymała „nie może otrzymywać obrażeń”, pozostają na niej.

Karta, która „nie może otrzymać obrażeń” nadal może być zniszczona przez efekty, które nie zadają obrażeń.

#### **(4.12) Zadawanie obrażeń/ zadane obrażenia**

„Zadawanie obrażeń” i „zadane obrażenia” to dwa podobne, ale różniące się od siebie terminy.

„Zadawanie obrażeń” to proces który tworzy obrażenia, które mają zostać przydzielone jednej lub większej ilości kart.

Obrażenia zostają skutecznie „zadane” jeśli zostały umieszczone na karcie (przeważnie jednostki lub celu). Aby obrażenia zostały „zadane” karcie, przynajmniej jeden żeton obrażeń musi zostać fizycznie umieszczony na karcie. Jeśli jakiś efekt powstrzymuje, przekierowuje lub przenosi te obrażenia na inną kartę, pierwotnej karcie nie zostały „zadane obrażenia”.

#### **(4.13) Zdolności warunkowe**

Zdolności **Akcji, Reakcji i Zakłócenia** to **ZDOLNOŚCI WARUNKOWE**. Takie zdolności są wykorzystywane, kiedy gracz zdecyduje się ich użyć w określonym momencie gry.

Jeśli zdolność warunkową poprzedza słowo „**Wymuszony**”, zainicjowanie zdolności jest obowiązkowe.

#### **(4.14) Słowo „kopia”**

Kopia karty to dowolna karta o tej samej nazwie.



# ZAAWANSOWANE ZASADY CZASU WYKORZYSTANIA EFEKTÓW

Większość efektów i zasad w grze karcianej *Star Wars* jest prosta do rozparzenia bez żadnych wątpliwości, ale czasami zdolności kart działają w sposób, który wymaga bardziej szczegółowego zrozumienia czasu wykorzystania efektów (np. kiedy i w jakiej kolejności rozpatrywane są zdolności).

Niejasności dotyczące czasu wykorzystania efektów generalnie są rozwiązywane zależnie od **typu** karty ze sporną zdolnością (patrz „Zdolności kart” na stronach 24-25 instrukcji zestawu podstawowego). W tej części znajdują się szczegółowe zasady, które pomogą graczom rozwiązać problemy dotyczące czasu wykorzystania efektów.

## WYDARZENIA STRUKTURALNE I OKNA AKCJI

Są dwa podstawowe elementy, dzięki którym gra posuwa się do przodu: wydarzenia strukturalne i okna akcji.

**WYDARZENIA STRUKTURALNE** to czynności powodowane przez zasady gry a nie przez działania graczy, to podstawowe zdarzenia i czynności które napędzają grę. Wydarzenia strukturalne **nie mogą** być przerywane przez akcje graczy. Okna **WYDARZEŃ STRUKTURALNYCH** zostały zaznaczone na szaro na schemacie sekwencji gry na stronach 30-31 instrukcji do zestawu podstawowego.

Efekty akcji (oznaczone na karcie pogrubionym słowem „**Akcja**”), mogą zostać zainicjowane przez graczy jedynie w **OKNIE AKCJI**. **OKNA AKCJI** zostały zaznaczone na niebiesko na schemacie sekwencji gry na stronach 30-31 instrukcji do zestawu podstawowego.

## ZDOLNOŚCI AKCJI

Kiedy otwiera się okno akcji, aktywny gracz ma pierwszą możliwość wykonania akcji, po nim może to zrobić przeciwnik. Następnie aktywny gracz może wykonać kolejną akcję i tak dalej. W ten sposób możliwość wykonania akcji przechodzi z gracza na gracza do momentu aż obaj gracze po kolei spasują.

Zdolność akcji zawsze jest w pełni rozpatrywana zanim następna akcja będzie mogła się zacząć, lub zanim gra posunie się do przodu.

## CZAS WYKORZYSTANIA ZDOLNOŚCI ZAKŁÓCENIA

Zdolności zakłócenia mogą być użyte podczas okien wydarzeń strukturalnych jak również podczas okien akcji, po spełnieniu **WARUNKU AKTYWACJI** wskazanym przez tekst zdolności zakłócenia.

*Przykładowo: Zdolność karty **Leii Organy** brzmi: „Zakłócenie: Kiedy ta jednostka opuszcza grę, usuń wszystkie żetony skupienia ze wszystkich kontrolowanych przez siebie kart”. Słowa „Kiedy ta jednostka opuszcza grę” oznaczają warunek aktywacji, który musi wystąpić, aby można było skorzystać z tej zdolności.*

Zdolność **zakłócenia** musi zostać użyta **w momencie** wystąpienia warunku jej aktywacji, przed pełnym rozpatrzeniem warunku aktywacji. Efekt zakłócenia często anuluje, przekierowuje lub w inny sposób zmienia sposób rozpatrywania warunku aktywacji zakłócenia.

Aktywny gracz zawsze jako pierwszy ma możliwość skorzystania ze swojej zdolności zakłócenia, której warunki aktywacji zostały spełnione, po nim może to zrobić przeciwnik. Następnie aktywny gracz może skorzystać z kolejnej zdolności zakłócenia i tak dalej. W ten sposób możliwość skorzystania ze zdolności zakłócenia przechodzi z gracza na gracza do momentu aż obaj gracze po kolei spasują.

Po tym jak okazja do zakłócenia warunku aktywacji minęła, rozpatrywany jest sam warunek aktywacji (o ile nie został anulowany), i dla tego warunku aktywacji nie można skorzystać z dalszych zdolności zakłócenia.

## CZAS WYKORZYSTANIA ZDOLNOŚCI REAKCJI

Zdolności reakcji mogą być użyte podczas okien wydarzeń strukturalnych jak również podczas okien akcji, po wystąpieniu **WARUNKU AKTYWACJI** wskazanym przez tekst zdolności reakcji.

*Przykładowo: Zdolność karty **Siostra nocy** brzmi: „Reakcja: Po tym jak przydzielisz tę jednostkę do Mocy, zadaj 1 obrażenie wybranemu celowi”. Słowa „Po tym jak przydzielisz tę jednostkę do Mocy” oznaczają warunek aktywacji, który musi wystąpić, aby można było skorzystać z tej reakcji.*

Zdolność **reakcji** musi zostać rozpatrzona zaraz **po tym** jak warunek jej aktywacji wystąpił i został rozpatrzony. Aktywny gracz zawsze jako pierwszy ma możliwość skorzystania ze swojej zdolności reakcji, której warunki aktywacji wystąpiły, po nim może to zrobić przeciwnik. Następnie aktywny gracz może skorzystać z kolejnej zdolności reakcji i tak dalej. W ten sposób możliwość skorzystania ze zdolności reakcji przechodzi z gracza na gracza do momentu aż obaj gracze po kolei spasują.

Po tym jak okazja do reakcji na warunek aktywacji minęła, dla tego warunku aktywacji nie można skorzystać z dalszych zdolności reakcji.

## KOLEJNOŚĆ ZAKŁÓCEŃ I REAKCJI

W przypadku kiedy możliwe jest skorzystanie **zarówno** ze zdolności zakłócenia jak i reakcji w związku z wystąpieniem jednego warunku aktywacji, efekt zakłócenia ma pierwszeństwo i musi być zainicjowany i rozpatrzony przed zdolnością reakcji (Zakłócenie zawsze zostanie rozpatrzony jako pierwsze, przed rozpatrzeniem warunku jego aktywacji, następnie rozpatrywany jest sam warunek aktywacji, a na koniec zdolności reakcji aktywowane przez ten warunek).

Jeśli warunek aktywacji nadal występuje po rozpatrzeniu wszystkich zdolności zakłócenia (np. warunek aktywacji nie został anulowany), można skorzystać ze zdolności reakcji.