

STAR WARS™

ARMADA™



ERRATA I FAQ

PODSUMOWANIE ZMIAN

WERSJA 2.2.1 / AKTUALIZACJA 10/01/2017

- Errata, Strona 2
- Objasnienia, Strona 3
- FAQ, Strona 4
- Objasnienia kart, Strony 5, 7–9

Wszelkie zmiany i dodatki w stosunku do poprzedniej wersji tego dokumentu zostały zaznaczone na **czerwono**.

STAR WARS™ ARMADA

Wszelkie zmiany i dodatki w stosunku do poprzedniej wersji tego dokumentu zostały zaznaczone na **czzerwono**.

ERRATA

ZESTAW PODSTAWOWY

KARTY

POSZUKIWANI

Specjalna zasada karty celu „Poszukiwani” powinna brzmieć:

„Podczas atakowania statku-celu, atakujący statek może dodać do puli tego ataku 1 kość dowolnego koloru, który już znajduje się w puli.”

ZASADY WPROWADZAJĄCE

OGRANICZENIA W TWORZENIU FLOTY, s.22

W tej części powinien znajdować się następujący punkt:

„Statek nie może zostać wyposażony w więcej niż jedną kopię tej samej karty ulepszenia.”

KOMPLETNE ZASADY GRY

ATAK, s.2

Drugie zdanie kroku 6, „Wybór dodatkowej eskadry jako celu”, powinien brzmieć:

„Nowa broniąca się eskadra musi znajdować się w polu rażenia i zasięgu tej samej atakującej strefy kadłuba, a atakujący musi normalnie wytyczyć do niej linię pola widzenia.”

ATAK, s.2

Krok 6, „Wybór dodatkowej eskadry jako celu” powinien zawierać następujący punkt:

„Każde powtórzenie kroków od 2 do 6 należy traktować jako nowy atak na potrzeby rozpatrywania efektów kart.”

KLASY WIELKOŚCI, s.4

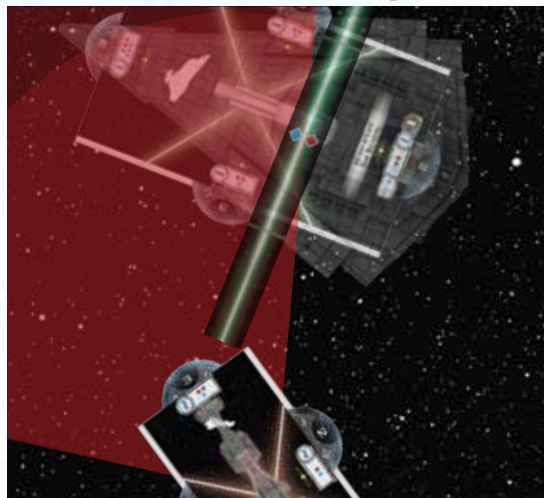
Rozmiar podstawki małego statku powinien mieć wartość „43mm x 71mm”, średniego – „63mm x 102mm”, a wielkiego statku – „77.5mm x 129mm”.

LINIA POLA WIDZENIA, s.4

Czwarty punkt powinien brzmieć:

„Jeśli linia pola widzenia lub zasięg ataku został wytyczony przez strefę kadłuba broniącego się, która nie jest broniącą się strefą, atakujący nie może wytyczyć linii pola widzenia i musi wybrać inny cel.”

PRZYKŁAD ZASIĘGU



Przednia strefa kadłuba korwety CR90 próbuje wykonać atak na tylną strefę kadłuba niszczyciela typu *Victory*. Gracz imperialny musi zmierzyć zasięg do najbliższego punktu tylnej strefy kadłuba niszczyciela, który znajduje się w polu rażenia. Wytyczona linia przebiega przez lewą strefę kadłuba niszczyciela, więc z przedniej strefy CR90 nie można wytyczyć linii pola widzenia do tylnej strefy niszczyciela *Victory*.

MIERZENIE POLA RAŻENIA I ZASIĘGU, s.5

W tej części powinien znajdować się następujący akapit:

„Mierząc zasięg dla statku, należy zignorować część obrońcy znajdujące się poza polem rażenia atakującej strefy kadłuba, nawet jeśli dana część znajduje się w bliższym zasięgu.”

MIERZENIE POLA RAŻENIA I ZASIĘGU, p.5

W tej części powinien znajdować się następujący punkt:

„Jeśli zasięg ataku jest mierzony przez strefę kadłuba broniącego się, która nie jest broniącą się strefą, atakujący nie może wytyczyć linii pola widzenia i musi wybrać inny cel.”

NACHODZENIE, s.5

Ostatnie zdanie pierwszego akapitu powinno brzmieć:

„Gracz może umieszczać eskadry w dowolnej kolejności, ale nie może umieszczać ich poza obszarem gry.”

ROZKAZY, s.7

W tej części powinien znajdować się następujący punkt:

„Statek może rozpatrzyć rozkaz i zdecydować się nie uruchamiać jego efektu. W dalszym ciągu liczy się to jako rozpatrzenie danego rozkazu, np. na potrzeby uruchamiania efektów kart ulepszeń.”

TWORZENIE FLOT, s.10

W tej części powinien znajdować się następujący punkt:

„Statek nie może zostać wyposażony w więcej niż jedną kopię tej samej karty ulepszenia”

ZESTAWY DODATKOWE

KORELIAŃSKA KORWETA CR90

● „BLASK JAINY”

Drugie zdanie powinno brzmieć:

„Twoje ataki nie mogą być przyblokowane przez przeszkodę.”

FREGATA NEBULON-B

● „WYBAWIENIE”

Nazwa karty tytułu powinna brzmieć „Ocalenie”.

IMPERIALNE TRANSPORTOWCE SZTURMOWE

POLE ZAKŁÓCAJĄCE

Text tej karty ulepszenia powinien brzmieć:

„Kiedy eskadra w dystansie 1-2 atakuje eskadrę lub broni się przeciwko eskadrze, atak musi być traktowany tak, jakby był przyblokowany przez przeszkodę.”

OBJAŚNIENIA ZASAD

INFORMACJE JAWNE, NIEJAWNE I UZYSKANE

JAWNE INFORMACJE

Jawna informacja to każda informacja na temat gry, stanu gry lub statków dostępna dla wszystkich graczy. Wliczają się w to odkryte karty uszkodzeń, wszelkie odnoszące się do statków żetony, wybrany cel, odrzucone karty ulepszeń i wszelkie inne informacje przez cały czas dostępne dla graczy.

Wszyscy gracze są zobowiązani do udostępniania jawnych informacji i nie mogą ukrywać ich przez przeciwnikiem ani pomijać istotnych szczegółów. Gracz musi umożliwić swojemu przeciwnikowi samodzielne sprawdzenie informacji, jeśli będzie sobie tego życzył.

UZYSKANE INFORMACJE

Uzyskana informacja to każda informacja na temat gry, stanu gry lub statków, którą graczze mieli okazję zdobyć w wyniku efektów kart/gry lub w wyniku dedukcji, korzystając z jawnych informacji. Wlicza się w to aktualny wynik każdego z graczy, liczba kopii konkretnych kart uszkodzeń pozostałych w talii, przynależność danego wskaźnika do konkretnego statku itp.

Uzyskaną informację można oznaczyć za pomocą żetonu lub innego znacznika, tak aby gracz zapamiętał daną informację. Gracz nie może błędnie prezentować uzyskanej informacji ani ukrywać jawnych informacji niezbędnych do zdobycia uzyskanej informacji.

Jeśli uzyskana informacja jest zależna od wcześniejszej akcji lub decyzji gracza, musi on zgodnie z prawdą udzielić informacji na temat tej akcji lub decyzji. Przykładowo, Szymon wybiera dwa statki na potrzeby karty celu Poszukiwani. W trakcie późniejszej rundy rozgrywki Bartek nie

może sobie przypomnieć, które statki zostały wybrane i pyta o to Szymona, który musi zgodnie z prawdą wskazać, które statki wybrał na potrzeby karty celu.

NIEJAWNE INFORMACJE

Niejawna informacja to każda informacja na temat gry, stanu gry lub statków, która nie jest dostępna dla przynajmniej jednego gracza. Wliczają się w to zakryte karty uszkodzeń (nawet jeśli wcześniej były odkryte), zakryte wskaźniki manewrów, karty w talii uszkodzeń itp.

Gracz może poznać niejawną informację w wyniku efektu gry, zasady lub jeśli zdradzi ją inny gracz. Jednakże, jeśli gracz ma dostęp do niejawnej informacji na temat gry lub karty i decyduje się na głos zdradzić tę informację innemu graczowi, wówczas nie musi mówić prawdy.

FAQ

W tej części znajdują się odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dla gry *Star Wars: Armada*.

ATAKI

P: Kiedy statek rozpatruje zdolność, która pozwala mu dodać kości do puli ataku, to czy może dodać kości jeśli ich kolory nie są normalnie odpowiednie dla zasięgu tego ataku?

O: Tak. Ograniczenie zasięgu dla kolorów kości uwzględniane jest wyłącznie, kiedy kości są gromadzone podczas kroku ataku „Rzut kośćmi ataku”.

P: Jeśli atak statku nie zawierałby żadnych kości, ale statek może dodać kości, korzystając z efektu karty, to czy może wykonać taki atak?

O: Nie. Jeśli statek nie zgromadzi żadnych kości w kroku ataku „Rzut kośćmi ataku”, atak jest anulowany.

P: Czy statek może wykorzystać żeton obrony, nawet jeśli nie miałby on żadnego efektu?

O: Tak. Przykładowo, statek może wydać żeton  i wybrać sąsiadującą strefę kadłuba, w której nie pozostały już żadne osłony.

P: Czy podczas wytyczania linii pola widzenia strefy kadłuba atakującego blokują pole widzenia?

O: Nie.

P: Czy statek może wydać żeton uniku, aby przerzucić kość i zobaczyć wynik przerzutu, zanim zdecyduje, czy chce wydać kolejny żeton obrony?

O: Tak.

P: Która część podstawki statku blokuje pole widzenia?

O: Linie pola widzenia blokuje cała podstawka statku, z wyjątkiem niewielkich części wokół wskaźników osłon. Wskaźniki osłon również nie blokują linii pola widzenia.

P: Czy statek może atakować eskadrę znajdującą się w starciu?

O: Tak.

ROZKAZY

P: Kiedy statek wykorzystuje wskaźnik rozkazów i żeton rozkazu tego samego rodzaju, to czy liczy się to jako pojedyncze rozpatrzenie tego rozkazu?

O: Tak.

P: Jeśli statek chce wykorzystać wskaźnik rozkazów i żeton rozkazu tego samego rodzaju, to czy musi wykorzystać je jednocześnie?

O: Tak. Musi posiadać zarówno wskaźnik, jak i żeton i musi wykorzystać je razem.

P: Czy statek może wykorzystać swój wskaźnik rozkazów, aby otrzymać żeton rozkazu tego samego rodzaju w dowolnym momencie swojej aktywacji?

O: Nie. Może to zrobić wyłącznie kiedy ujawnia wskaźnik rozkazów.

P: Jeśli statek wykorzystuje wskaźnik rozkazów, aby otrzymać żeton rozkazu tego samego rodzaju, to czy może wydać ten żeton później w tej samej rundzie?

O: Tak.

P: Jeśli statek posiada wskaźnik rozkazów  oraz żeton , to czy może wykorzystać te je przeciwko różnym celom w tej samej rundzie?

O: Nie. Statek może rozpatrzyć każdy rozkaz nie więcej niż raz na rundę.

P: Jeśli statek wykorzystuje razem wskaźnik  oraz żeton , to czy może przerzucić kość, którą dodaje? Czy musi przerzucać kości?

O: Może przerzucić dodawaną kość, może również zdecydować, że nie przerzuca żadnych kości.

KARTY USZKODZEŃ

P: Czy gracze mogą podglądać zakryte karty uszkodzeń przydzielone statkom?

O: Nie.

FLOTYLLE

P: Jakiego rozmiaru statkami są flotylle na potrzeby rozpatrywania efektów kart?

O: Rozmiar statków-flotyli ustala się na podstawie ich żetonów statków i podstawek. Przykładowo, flotylla na małej podstawie to mały statek na potrzeby wszelkich zasad i interakcji. Flotylle traktuje się inaczej wyłącznie w przypadku nachodzenia flotylli na inne statki lub nachodzenia innych statków na flotylle.

RUCH

P: Kiedy statek wykonuje manewr, to czy porusza się wzdłuż wzornika manewru?

O: Nie. Statek zostaje podniesiony z pozycji początkowej i umieszczony na pozycji końcowej. Ignoruje wszelkie przeszkody, statki i eskadry, na które nie nachodzi jego podstawa w pozycji końcowej.

P: Kiedy statek wykonuje manewr, to czy zostaje zniszczony, jeśli część wzornika manewru znajduje się poza obszarem gry, ale sam statek w całości znajduje się na obszarze gry?

O: Nie.

P: Kiedy statek nachodzi na więcej niż jeden statek, w jaki sposób gracz ustala, który z tych statków znajduje się bliżej?

O: Gracz mierzy zasięg do statku, który wydaje się być bliżej od nachodzącego statku, i tymczasowo oznacza pomiar (na przykład przytrzymując paznokieć w miejscu, gdzie linijka styka się ze statkiem). Zachowując pomiar, gracz mierzy zasięg do innego statku. Jeśli drugi pomiar znajduje się poza zaznaczonym punktem, pierwszy statek znajduje się bliżej. W innym wypadku drugi statek znajduje się bliżej.

P: Kiedy gracz może przymierzać z wykorzystaniem wzornika manewrów?

O: Gracz może przymierzać wzornikiem manewru tylko podczas kroku „Ustalania kursu” danego statku i wyłącznie dla tego statku.

P: Jeśli statek wykona manewr, w wyniku którego na swojej końcowej pozycji dokładnie styka się z innym statkiem lub eskadrą, to czy nachodzi na dany statek lub eskadrę?

O: Nie.

P: Jeśli statek nachodzi na inny statek i otrzymuje uszkodzenia w liczbie równej jego wartości kadłuba, ale na swojej końcowej pozycji nachodzi na żeton przeszkody-stację, to czy zostaje zniszczony?

O: Tak. Efekt stacji nie jest rozpatrywany do momentu zakończenia ruchu przez statek.

P: Kiedy statek wykonuje manewr w taki sposób, że na jego końcowej pozycji część tego statku wystawałaby poza obszar rozgrywki, ale dany statek nachodzi na inny statek znajdujący się na jego końcowej pozycji i w wyniku tego kończy ruch w całości na obszarze gry, to czy poruszający się statek zostaje zniszczony?

O: Nie.

P: Kiedy jakiś efekt nakazuje wykonać statkowi manewr poza jego krokiem Wykonania manewru, jaka będzie prędkość tego statku?

O: Podczas wykonywania tego dodatkowego manewru prędkość statku jest tymczasowo zmieniana na prędkość wskazaną przez rozpatrywany efekt. Statek wykonuje ten manewr poprzez rozpatrzenie kroków Ustalenie kursu i Ruch statku. Aktualna prędkość statku w dalszym ciągu oznaczana jest na jego wskaźniku prędkości, ale nie uznaje się, że dany statek zmienił prędkość.

PRZYPBLOKOWANY

P: Kiedy statek nachodzi na przeszkodę i wytyczona przez atakującą strefę kadłuba linia pola widzenia nie przechodzi przez widoczną część tej przeszkody, innej przeszkody lub statku, to czy ten atak jest przypblokowany?

O: Nie.

PRZYGOTOWANIE GRY I TWORZENIE FLOT

P: Jak dużo punktów floty gracz może wydać na eskadry podczas tworzenia floty?

O: Gracz może wydać najwyżej jedną trzecią łącznej liczby dostępnych punktów floty, zaokrąglając w górę. Przykładowo, w rozgrywce na 200 punktów, we flocie mogą się znaleźć eskadry o koszcie 67 punktów, nawet jeśli łączny koszt floty wyniesie tylko 190.

P: Czy podczas kroku przygotowania „Umieszczenie przeszkód” gracze mogą użyć dowolnej kombinacji sześciu przeszkód?

O: Nie. Gracze umieszczają trzy pola asteroid, dwie chmury szczątków oraz jedną stację.

P: Czy podczas kroku przygotowania „Rozmieszczenie statków” gracz może ustawić prędkość swoich statków na „0”?

O: Nie.

P: Czy statek może zostać umieszczony w taki sposób, że będzie nachodził na inny statek?

O: Nie.

ESKADRY

P: Kiedy eskadra jest aktywowana, to czy musi się poruszyć i/lub zaatakować?

O: Nie. Eskadra może się aktywować i zakończyć aktywację bez poruszania się i/lub atakowania.

P: Czy podczas przygotowania eskadra może zostać umieszczona poza obszarem gry, o ile pozostaje w zasięgu 1-2 od sojuszniczego statku?

O: Nie. Może zostać umieszczona poza strefą rozstawienia, ale nie poza obszarem przygotowania.

P: Kiedy eskadra ze słowem kluczowym KONTRATAK wykonuje swój KONTRATAK, to czy może rozpatrzyć zdolności wpływające na atak?

O: Tak. KONTRATAK funkcjonuje tak jak normalny atak, z tą różnicą, że kości gromadzone w puli ataku są wskazane przez wartość KONTRATAKU eskadry zamiast przez uzbrojenie przeciwko myśliwcom. Mogą na nie wpływać słowo kluczowe RÓJ, zdolność Howlrunnera itp.

P: W jaki sposób działa słowo kluczowe eskadry BOMBOWIEC?

O: Kiedy eskadra ze słowem kluczowym BOMBOWIEC atakuje statek, jeśli wypadnie przynajmniej jeden wynik ✨, może rozpatrzyć standardowy efekt trafienia krytycznego przed podliczeniem łącznych uszkodzeń. Aby podliczyć łączną sumę uszkodzeń w ataku przeciwko statkowi, eskadra dodaje wszystkie wyniki ✨ i ✨, zamiast tylko wyników ✨.

P: Jeśli statek nachodzi na większą liczbę eskadr, to czy przeciwny gracz może umieścić eskadry w taki sposób, że niemożliwe będzie umieszczenie wszystkich eskadr tak, aby stykały się ze statkiem?

O: Nie. Gracz musi umieścić tyle eskadr tak, aby stykały się ze statkiem, ile to możliwe. Nie może rozmieszczać ich celowo z dala od siebie w taki sposób, żeby niektóre eskadry nie mogły stykać się ze statkiem.

P: Jeśli statek nachodzi na większą liczbę eskadr tak, że niemożliwe jest umieszczenie ich wszystkich w taki sposób, żeby stykały się ze statkiem, gdzie należy umieścić pozostałe eskadry?

O: Eskadrę, której nie można umieścić tak, aby stykała się ze statkiem, należy umieścić w taki sposób, aby stykała się z inną eskadrą stykającą się ze statkiem.

P: Kiedy statek wykonuje manewr, jeśli jego wskaźnik osłon lub plastikowa część otaczająca wskaźnik osłon nachodzi na podstawkę eskadry, to czy uznaje się to za nachodzenie?

O: Tak. W związku z tym eskadra nie może poruszyć się ani zostać umieszczona pod wskaźnikiem osłon statku, ponieważ uznaje się to za nachodzenie.

P: Czy eskadra ze słowem kluczowym ŁOTR może się poruszyć i zaatakować w dowolnej kolejności podczas fazy eskadr?

O: Tak.

P: Czy eskadra ze słowem kluczowym MĘŻNY jest powstrzymywana przed poruszeniem się, jeśli jest w starciu z dwiema eskadrami, jedną ze słowem kluczowym CIĘŻKI, a drugą bez słowa kluczowego CIĘŻKI?

O: Tak.

P: Jeśli eskadra w dystansie 1 od dwóch wrogich eskadr, z których z jedną jest w starciu a z drugą nie, ze względu na oddzielenie przez przeszkodę, to czy dana eskadra musi atakować eskadrę, z którą jest w starciu?

O: Nie. Eskadra może atakować inną eskadrę w dystansie 1, niezależnie, czy znajduje się z nią w starciu.

OBJAŚNIENIA KART

W tej części znajduje się objaśnienia do poszczególnych kart i wyjaśnienie interakcji poszczególnych kart.

KARTY USZKODZEŃ



AWARIA SYSTEMU KONTROLI CIĄGU

Fragment wzornika, który można przestawić, to fragment o wartości zwrotu „I” lub „II” – efekt ten nie wpływa na wartość zwrotu „-”. Efekt ten wpływa na wartość zwrotu wydrukowaną w tabeli prędkości – wartość dalej można zwiększyć poprzez wykorzystanie rozkazu 🌀 lub inne efekty kart.

Ta karta wpływa wyłącznie na manewry wykonywane przy aktualnej prędkości statku (wartość na wskaźniku prędkości).



AWARIA SYSTEMU ZASILANIA

Jeśli statek posiada dwie karty uszkodzeń Awaria systemu zasilania, najpierw w pełni stosuje się do pierwszej z nich, a następnie do drugiej. Przykładowo, statek o wartości inżynierii „5” zredukuje ją do „2” a następnie ponownie zredukuje ją do „1”.

KARTY CELÓW



ATAK Z NADPRZESTRZENI

Odłożone statki i eskadry nie są w grze. Ich zdolności i ulepszenia są nieaktywne i nie mogą na nie wpływać żadne zdolności.

Kiedy odłożona eskadra jest rozmieszczana, jej suwak aktywacji należy ustawić tak, aby wskazywał ten sam kolor, co na znaczniku inicjatywy.

Podczas przygotowania, jeśli drugi gracz musi rozstawić eskadrę, a lenie jest w stanie, ponieważ nie posiada statków na obszarze gry, jego eskadry, które nie były odłożone na bok, zostają zniszczone.

Drugi gracz nie może poruszyć żetonów celu na początku pierwszej rundy.

Jeżeli wszystkie statki gracza na obszarze gry zostaną zniszczone, jego odłożone statki i eskadry również zostają zniszczone. Jeśli gra dobiegnie końca ze względu na przekroczenie limitu czasu lub koniec szóstej rundy, wszystkie odłożone statki i eskadry gracza zostają zniszczone.



PIERWSZA SALWA

Kości dodane w wyniku efektu tej karty są dodawane do puli ataku po wykonaniu rzutu pulą ataku. Drugi gracz może dodać kości w dowolnym kolorze, niezależnie od zasięgu ataku.

Koszt statku w punktach floty zawiera również koszt wszystkich kart ulepszeń, w jakie wyposażony jest ten statek.



TRAJEKTORIE OGNIOWE

Jeśli tylko część uzbrojenia danej strefy kadłuba ma w zasięgu żeton celu, tylko ta część dodawana jest do łącznej sumy.

Strefa kadłuba może dodać wyłącznie swoje aktualne baterie uzbrojenia, wliczając ich zmniejszenie i powiększenie zapewniane przez karty takie jak „Ulepszone uzbrojenie”. Nie należy wliczać kości zapewnianych po tym, jak zostaną rzucone kości ataku, takich jak rozkaz Koncentracji ognia czy karta tytułu „Dominator”.



ZASADZKA

Pierwszy gracz może rozmieszczać eskadry w zasięgu 1-2 od statku w obrębie strefy zasadzki.



ZAAWANSOWANA ARTYLERIA

Jeśli statek-cel dowolnego gracza jest wyposażony w Zespół artylerzystów i atakuje tą samą strefą kadłuba podczas swojej aktywacji, dany statek nie może wybrać za cel tego samego statku lub eskadry więcej niż raz podczas swojej aktywacji.

Jeśli statek-cel dowolnego gracza jest wyposażony w Sprzęgnięte wieżyczki, dany statek nie może atakować więcej niż raz na rundę.

KARTY ESKADR



JAN ORS

Żetony obrony Jan Ors nie mogą być wybierane za cel efektu symbolu , chyba że to ona się broni.



MAJOR RHYMER

Sojusznicze eskadry w dystansie 1 od Majora Rhymera mogą atakować statki w bliskim-średnim zasięgu zamiast być ograniczone do dystansu 1. Dotyczy to również samego Majora Rhymera.

Kiedy sojusznicza eskadra atakuje w taki sposób, ignoruje ograniczenia kolorów kości na stronie linijki z zasięgiem i rzuca wszystkimi kośćmi w swojej baterii uzbrojenia (uzbrojenie najbliższej prawej strony na karcie eskadry).

KARTY ULEPSZEŃ



ADMIRAL ACKBAR

Jeśli statek jest wyposażony w Zespół artylerzystów, zdolność Admirała Ackbara można zastosować do obu ataków wykonanych przez tę samą strefę kadłuba.



ADMIRAL CHIRANEAU

Jeśli statek jest wyposażony w tytuł „Deprawator” oraz w Admirała Chiraneau, aktywowane przez niego, będące w starciu, eskadry ze słowem kluczowym bombowiec mają prędkość „3”.



ADMIRAL KONSTANTINE

Jeśli efekt Admirała Konstantine’a zmieni prędkość statku z odkrytą kartą uszkodzenia Pęknięcie dyszy, dany statek nie otrzymuje 1 uszkodzenia w wyniku efektu Pęknięcia dyszy.



ADMIRAL MONTFERRAT

Statek z odkrytą kartą uszkodzenia Nie sprawny system kontroli ognia nie może atakować statku wyposażonego w Admirała Montferrat, jeśli jego prędkości wynosi 3 lub więcej.



ADMIRAL MOTTI

Jeśli w wyniku utraty efektu Admirała Mottiego wartość kadłuba statku staje się równa liczbie kart uszkodzeń, które ten statek posiada, ten statek zostaje zniszczony.



ADMIRAL OZZEL

Sojuszniczy statek wyposażony w Zespół nawigatorów, który rozpatruje rozkaz, korzystając z żetonu, aby zwiększyć wartość zwrotu, może rozpatrzyć efekt Admirała Ozzela, aby zmienić swoją prędkość o 1.



„BURZYCIEL”

Jeśli „Burzyciel” jest wyposażony w kartę Technicy silników, może wykonać jeden ze swoich ataków po tym, jak wykona manewr zapewniany przez Techników silników.

„Burzyciel” wpływa wyłącznie na jeden z ataków statku. Swoją drugą atak musi on wykonać w kroku ataku swojej aktywacji lub ten atak przepadnie.

Podczas rozgrywki z celem Pola minowe, jeśli po tym, jak wykona manewr „Burzyciel” znajduje się w zasięgu żetonu miny, ponosi efekty działania tej miny, zanim będzie mógł wykonać późniejszy atak. Na ten atak wpływają wszystkie odkryte karty uszkodzeń, które otrzyma statek, a „Burzyciel” nie może zaatakować, jeśli został zniszczony.



„DEWASTATOR”

Jeśli ten statek zastępuje jeden ze swoich żetonów obrony (np. korzystając ze zdolności Kapitana Needy), zastępowanego żetonu obrony nie uznaje się za odrzucony.

Jeśli ten statek odzyska odrzucony żeton obrony, nie uznaje się go dłużej za odrzucony.

Ten statek nie może wykorzystać żetonu obrony jako części kosztu rozpatrzenia efektu karty ulepszenia, chyba, że dany efekt karty wskazuje, że żeton obrony musi zostać wykorzystany.



„DOMINATOR”

Jeśli statek zużywa dwie osłony, może zużyć osłony z jednej strefy kadłuba lub z dwóch różnych stref.



DZIAŁA JONOWE MS-1

Efekty kart ulepszeń, których użycie nie wymaga „wyczerpania”, w dalszym ciągu mogą zostać rozpatrzone, kiedy karta jest wyczerpana.



EMITER EKSPERYMENTALNY G-8

Kiedy ten efekt jest rozpatrywany przeciwko wrogemu statkowi i dany statek przedstawia swój wskaźnik prędkości podczas kroku ustalania kursu, prędkość tego statku tymczasowo zmniejsza się o 1 w stosunku do jego aktualnej prędkości na wskaźniku.

Ten efekt może zostać rozpatrzony przeciwko wrogemu statkowi, który wykonuje manewr w wyniku efektu takiego jak np. karty Technicy silników. Efekt ten jest rozpatrywany przed krokiem ustalania kursu tego manewru i tymczasowo zmniejsza jego prędkość o 1 do minimum 0.



GARM BEL IBLIS

Statek nie może posiadać więcej niż jednej kopii tego samego żetonu rozkazu.



GENERAL MADINE

Kiedy sojuszniczny statek rozpatruje rozkaz i wydaje wskaźnik, może skorzystać z tego efektu, aby zwiększyć wartość zwrotu dodatkowo o 1.

Kiedy sojuszniczny statek wyposażony w Zespół nawigatorów rozpatruje rozkaz i wydaje żeton, efekt Zespołu nawigatorów nie kumuluje się z efektem Generała Madine'a.



GENERAL RIEEKAN

Statki i eskadry, na które wpływa ta zdolność, zostają zniszczone na koniec fazy statusu, niezależnie od liczby posiadanych w tym momencie kart uszkodzeń lub punktów kadłuba. Takie statki i eskadry usuwane są z gry przed rozpatrzeniem jakichkolwiek efektów działających „na koniec rundy” lub „na koniec gry”.

Statki i eskadry, na które wpływa ta zdolność, na potrzeby wszelkich efektów (atakowanie, obrona, rozpatrywanie zdolności kart itp.) uznaje się za niezniszczone do końca fazy statusu. Mogą one otrzymać dodatkowe uszkodzenia w wyniku rozpatrywania efektów takich jak karta Bezlitosny strateg.

Jeśli statek lub eskadra ma zostać zniszczona w wyniku opuszczenia obszaru gry, zostaje natychmiast zniszczona (niezależnie od zdolności Generała Rieekana).

Zdolność Rieekana wpływa także na statek, który został w niego wyposażony. Jeśli ta zdolność powstrzyma przed zniszczeniem ostatni statek we flocie Rieekana, gra kończy się na koniec danej rundy rozgrywki.



„INSTIGATOR”

Eskadry mogą atakować ten statek, jeśli nie znajdują się w starciu z wrogą eskadrą bez słowa kluczowego CIĘŻKI.

Słowo kluczowe **WYWIAD** nie wpływa na zdolność tego statku.



MON MOTHMA

Zdolność Mon Mothmy zapewnia alternatywny sposób wykorzystania żetonów obrony. Wydany w ten sposób żeton zapewnia swojego normalnego efektu.



OFICER WYWIADU

Statek wyposażony w tę kartę może wybrać 1 ze swoich własnych żetonów obrony, kiedy rozpatruje tę kartę.



POCZWÓRNE WIEŻYCKI LASEROWE

Statek wyposażony w tę kartę rzuca 1 niebieską kością, kiedy wykonuje KONTRATAK. Statek nie korzysta ze swojego uzbrojenia przeciwko eskadrom.



PROJEKTOR PROMIENI ŚCIGAJĄCYCH PHYLON Q7

Statek, na który wpływa ta zdolność, musi odrzucić żeton, jeśli go posiada. W innym wypadku zmniejsza swoją prędkość.



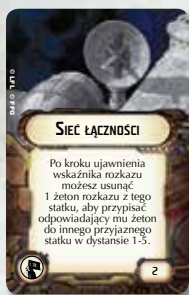
PRZEKIEROWANIE PRZESUNIĘCIA GRAWITACYJNEGO

Przeszkody poruszane w wyniku tego efektu nie mogą nachodzić na żetony, przeszkody i statki wyłącznie na swojej końcowej pozycji.

Jeśli przeszkoda nachodzi na jedną lub więcej eskadr, należy przesunąć wszystkie eskadry, na które nachodzi tak, aby zrobić miejsce dla przeszkody. Następnie gracz, który nie poruszał przeszkody, umieszcza przesunięte eskadry (niezależnie od tego, kto jest ich właścicielem) tak, aby dotykały lub nachodziły na daną przeszkodę.

Przeszkoda poruszona w wyniku tego efektu może zostać obrócona, pod warunkiem, że żadna część tej przeszkody nie znajdzie się poza dystansem 2 od jej pierwotnej pozycji.

Jeśli przeszkoda z żetonem celu umieszczonym podczas przygotowania gry z kartą celu Niebezpieczne terytorium zostaje poruszona w wyniku tego efektu, dany żeton celu pozostaje na tej przeszkodzie.



SIEĆ ŁĄCZNOŚCI

Ten efekt może zostać rozpatrzony wyłącznie po kroku ujawnienia wskaźnika rozkazu statku, który został wyposażony w tę kartę.



SPRZĘGNIĘTE WIEŻYCZKI

Jeśli statek wyposażony w tę kartę atakuje eskadrę, może podczas tego ataku zadeklarować jako cel dodatkową eskadrę.



SZTURMOWE POCISKI UDAROWE

Uszkodzenia zadane w wyniku tej karty nie mogą zostać zmniejszone przez żeton obrony α .



TECHNICY SILNIKÓW

Kiedy statek wykonuje ten manewr, może przestawić pierwszy fragment wzornika manewrów zgodnie ze swoją wartością zwrotu dla prędkości 1.



TURBOLASERY XI7

Nawet jeśli broniący się jest wyposażony w Zaawansowane projektory, Turbolasery XI7 nie pozwalają broniącemu przydzielić więcej niż jednego uszkodzenia strefom kadłuba innym niż broniąca się strefa.

Przykładowo, jeśli atak zadaje cztery uszkodzenia, broniący się z Zaawansowanymi projektorami musi przydzielić co najmniej trzy uszkodzenia broniącej się strefie kadłuba; czwarte uszkodzenie może zostać przydzielone dowolnej strefie kadłuba.



WALEX BLISSEX

Odzyskane za pomocą tej zdolności żetony obrony są przygotowane.



„WARLORD”

„Warlord” może zmienić czerwoną kość na ściankę zawierającą dwa symbole $\star$.



WULFF YULAREN

Jeśli statek wykorzystał żeton rozkazu, aby rozpatrzeć rozkaz, nie może wykorzystać żetonu zdobytego poprzez wyczerpanie Wuffa Yularena, aby rozpatrzeć efekt danego rozkazu ponownie w tej samej rundzie.



„ZORADZIECKI”

Statek wyposażony w tę kartę może zainicjować atak przeciwko tylnej strefie kadłuba wrogiego statku znajdującej się w średnim zasięgu, nawet jeśli nie posiada czerwonych lub niebieskich w swoim uzbrojeniu.



ZESPÓŁ KONTROLI OGNI

Jeśli statek wyposażony w tę kartę rozpatruje zarówno efekt trafienia krytycznego z karty Turbolasery XX-9, jak i standardowy efekt trafienia krytycznego, tylko 2 pierwsze karty uszkodzeń zostaną przydzielone odkryte.