

STAR WARS

IMPERIUM ATAKUJE



W SERCU IMPERIUM
PODRĘCZNIK ZASAD

LISTA ELEMENTÓW



16 plastikowych figurek



43 kafelki planszy



1 arkusz planszy konfrontacji



3 arkusze bohaterów



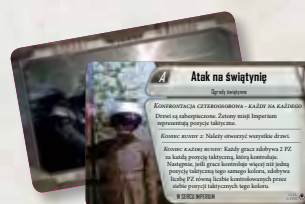
22 karty rozstawienia (3 talie)



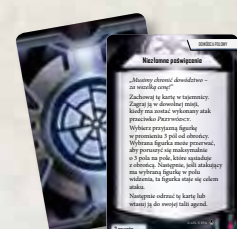
11 kart misji fabularnych



4 karty misji pobocznych



4 karty misji konfrontacyjnych



6 kart agent



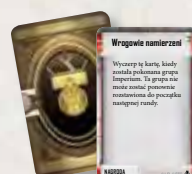
27 kart klas bohaterów (3 talie po 9 kart)



18 kart klas Imperium (2 talie po 9 kart)



10 kart dowodzenia



14 kart nagród



9 kart przedmiotów (3 talie po 3 karty)



3 karty zaopatrzenia



4 karty stanu



3 karty form



2 karty towarzyszy



28 żetonów potęgi



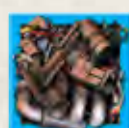
3 żetony sojuszników i przeciwników



5 żetonów stanu



2 żetony towarzyszy



22 żetony gruzowiska



12 żetonów osłony energetycznej



8 żetonów identyfikacyjnych z 24 naklejkami identyfikacyjnymi

ZAWARTOŚĆ ROZSZERZENIA

Rozszerzenie *W sercu Imperium* zawiera szereg nowych elementów wzbogacających każdy aspekt gry *Imperium Atakuje*. W pudełku znajdują się nowi bohaterowie, klasy, przedmioty, figurki i wiele innych komponentów, z których każdy uczyni kampanię oraz konfrontacje jeszcze bardziej emocjonującymi. Dodatkowo niniejsze rozszerzenie zawiera kampanię *W sercu Imperium*. Składające się na nią misje fabularne można połączyć z misjami pobocznymi z zestawu podstawowego, tego oraz innych rozszerzeń, aby stworzyć zupełnie nową opowieść.

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

Jeśli gracze nie znają *Imperium Atakuje*, powinni sięgnąć po broszurę „Zasady wprowadzające” z zestawu podstawowego. Znajduje się w niej misja szkoleniowa oraz wszelkie informacje potrzebne do rozpoczęcia przygód obejmujących zarówno *W sercu Imperium*, jak i *Imperium Atakuje*.

PRZYGOTOWANIE ROZSZERZENIA

Każde rozszerzenie do gry *Imperium Atakuje* stworzono w taki sposób, aby można je było bezproblemowo włączyć do kolekcji gracza. Przed skorzystaniem po raz pierwszy z tego rozszerzenia należy ostrożnie wypchnąć wszystkie żetony oraz kafelki planszy z kartonowych ramek. Następnie należy wykonać następujące kroki:

- Karty agend, dowodzenia, misji pobocznych oraz misji konfrontacyjnych należy dodać do odpowiednich pul. Gracze mogą wybierać te karty, tworząc swoje talie podczas rozgrywania kampanii lub konfrontacji.
- Karty stanu, klas, rozstawienia, przedmiotów, nagród oraz zaopatrzenia należy dodać do odpowiednich pul. Karty towarzyszy i form należy odłożyć na bok.
- Figurkę AT-DP należy złożyć tak, jak pokazano na ilustracji (na prawo). Arkusze bohaterów, plastikowe figurki, żetony oraz kafelki planszy z niniejszego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich pul.
- Nowe karty misji fabularnych należy odłożyć na bok. Będą one wykorzystywane podczas rozgrywania kampanii *W sercu Imperium*.

Gracze powinni zakończyć wszystkie aktywne kampanie przed włączeniem elementów gry z rozszerzenia *W sercu Imperium* do posiadanego zestawu podstawowego.

Uwaga: W kampanii gracze są ograniczeni liczbą figurek i kart rozstawienia zawartych w tym rozszerzeniu. Przykładowo, gracz *Imperium* jest ograniczony do używania dwóch grup Droidów strażniczych i tylko jedna z tych grup może być elitarna, nawet jeśli posiada kilka egzemplarzy tego rozszerzenia.

SYMBOL ROZSZERZENIA

Wszystkie karty, arkusze oraz kafelki planszy znajdujące się w niniejszym rozszerzeniu oznaczono symbolem rozszerzenia *W sercu Imperium*, aby odróżnić te elementy gry od elementów z zestawu podstawowego i innych rozszerzeń.



MISJE

W rozszerzeniu *W sercu Imperium* pojawia się szesnaście nowych misji do kampanii oraz cztery nowe misje konfrontacyjne do gry *Imperium Atakuje*.

MISJE DO KAMPANII

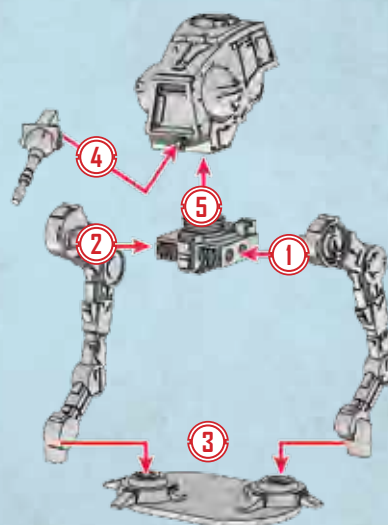
Z nowych misji do kampanii można skorzystać na dwa sposoby:

- Każda misja odpowiada karcie misji pobocznej i może zostać włączona do dowolnej kampanii jako misja poboczna.
- Misje fabularne pojawiają się w kampanii *W sercu Imperium* i są wykorzystywane wyłącznie podczas rozgrywania tej kampanii.

MISJE KONFRONTACYJNE

W sercu Imperium zawiera cztery nowe misje konfrontacyjne, które można wstawić do talii misji konfrontacyjnych gracza. Te misje wykorzystują plansze „Plac na 30. poziomie” oraz „Ogrody świątynne”, które znajdują się w arkuszu planszy konfrontacji zawartym w pudełku rozszerzenia. Jedna z tych plansz pozwala na rywalizację czterem graczom jednocześnie. Zasady czteroosobowych konfrontacji znajdują się na stronie 6.

SKŁADANIE FIGURKI AT-DP



ZASADY ROZSZERZENIA

Poniższe rozdziały opisują nowe zasady pojawiające się na elementach gry z rozszerzenia *W sercu Imperium*.

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 niebędącej 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 „ŻOŁNIERZ”. Dodatków z takimi wymaganiami nie można zagrywać na grupy nieposiadające 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”.

ŻETONY POTĘGI

Różne karty i zdolności pojawiające się w rozszerzeniu *W sercu Imperium* pozwalają figurkom na zdobywanie **ŻETONÓW POTĘGI**. Te żetony reprezentują najróżniejsze rzeczy, które mogą zwiększyć skuteczność bojową jednostki, poczynając od ulepszonego uzbrojenia, a kończąc na umiejętności posługiwania się Mocą.

Kiedy figurka posiadająca żeton potęgi ma wykonać atak lub zostaje wskazana jako cel ataku, może odrzucić 1 ze swoich żetonów potęgi.

Jeśli to zrobiła, dodaje do wyników tego ataku 1 symbol z wydawanego żetonu. Przykładowo gdyby figurka wydała 1 , gracz tej figurki dodałby 1  do jej wyników obrony.

Kiedy zdolność nakazuje figurce zdobycie konkretnego żetonu potęgi, gracz tej figurki przejmuje jeden żeton odpowiedniego typu z puli i umieszcza go obok tej figurki na planszy albo na karcie rozstawienia, ewentualnie na arkuszu bohatera, jeśli ta figurka jest jedyną figurką w swojej grupie. Kiedy zdolność nakazuje graczowi zdobycie jakiegokolwiek liczby , ten gracz zdobywa wskazaną liczbę wybranych przez siebie żetonów potęgi.

Żadna figurka nie może mieć łącznie więcej niż 2 żetonów potęgi. Jeśli figurka miałaby zdobyć więcej niż 2, jej gracz musi wybrać i odrzucić żetony potęgi tak, aby ta figurka miała ich maksymalnie 2. Figurka nie może wydać więcej niż 1 żetonu potęgi na atak.

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 (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” poniżej).
- 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.

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.

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.



Żeton potęgi
z symbolem
obrażeń

KARTY KLAS

Niektórzy bohaterowie, przykładowo Drokatta, posiadają talię klasy, która zawiera karty przedmiotów opatrzone kosztem PD. Te karty można kupić za PD, 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 opisanego kosztu w kredytach.

OSŁONY ENERGETYCZNE I GRUZOWISKA

W rozszerzeniu *W sercu Imperium* pojawiają się dwa nowe rodzaje żetonów, które zmieniają teren pola bitwy w grze *Imperium atakuje*: **OSŁONY ENERGETYCZNE** i **GRUZOWISKA**. Kiedy zdolność lub efekt wymaga umieszczenia jednego z tych elementów, gracz bierze jeden z tych żetonów z puli i umieszcza go na polu wskazanym przez daną zdolność lub efekt. Pole może zawierać zarówno gruzowisko, jak również osłonę energetyczną.

GRUZOWISKO

Pole zawierające gruzowisko jest uważane za trudny teren w dodatku do innych cech terenu, jakie już posiada. Efekt gruzowiska nie kumuluje się z efektem istniejącego wcześniej na danym polu trudnego terenu.



Żeton gruzowiska

OSŁONY ENERGETYCZNE

Pole zawierające osłonę energetyczną blokuje pole widzenia, ale nie blokuje ruchu, sąsiadowania ani liczenia pól. Punkt styku narożników leżących na ukos pól, które zawierają osłonę energetyczną oraz odpowiednio ścianę, blokujący teren lub inną osłonę energetyczną, również blokuje pole widzenia. Linie pola widzenia można wytyczać do figurki lub obiektu zajmującego pole zawierające osłonę energetyczną.



Żeton osłony energetycznej



Nie można wytyczyć linii pola widzenia przez pole zawierające osłonę energetyczną.



Nie można wytyczyć linii pola widzenia przez punkt styku leżących na ukos pól, które zawierają osłonę energetyczną oraz odpowiednio ścianę, blokujący teren lub inną osłonę energetyczną.

ETAP ULEPSZEŃ REBELII

Kiedy 1 lub więcej rozszerzeń zostanie włączonych do kampanii *Imperium atakuje*, gracze Rebelii postępują w odmienny sposób podczas rozpatrywania etapu ulepszeń Rebelii.

Gracze Rebelii nie dobierają już sześciu kart z każdej talii przedmiotów wymienionej w dzienniku kampanii. Zamiast tego na początku kampanii powinni zapisać łączną liczbę kart w każdej talii przedmiotów. Następnie, podczas każdego etapu ulepszeń Rebelii, gracze Rebelii dobierają liczbę kart z każdej wymienionej talii przedmiotów równą połowie (zaokrąglając w górę) rozmiarów danej talii.

UJEMNY KOSZT ROZSTAWIENIA

Na niektórych kartach ulepszeń konfrontacji w rozszerzeniu *W sercu Imperium* pojawia się ujemny koszt rozstawienia. Kiedy gracz włącza kartę z ujemnym kosztem rozstawienia do swojej armii, modyfikuje łączny koszt rozstawienia pozostałych wybranych kart rozstawienia. Tym samym gdyby gracz zawarł w swojej armii kartę o koszcie -4, mógłby zawrzeć dodatkowe karty rozstawienia o łącznym koszcie 44.

Jeśli karta posiadająca ujemny koszt rozstawienia to dodatek, inne karty rozstawienia wybrane do armii muszą obejmować przynajmniej jedną dozwoloną kartę, do której można dołączyć ten dodatek. Kiedy grupa z dodatkiem posiadającym ujemny koszt rozstawienia zostaje pokonana, zdobyte PZ modyfikuje się odpowiednio do ujemnego kosztu danej karty.

KARTY FORM

KARTY FORM stanowią nowy rodzaj kart wykorzystywany, aby reprezentować różne kształty, style lub formy, jakie może przyjąć figurka. W rozszerzeniu *W sercu Imperium* Clawdicki zmiennokształtny używa ich, aby reprezentowały jego transformacje. Karta formy dodaje pole tekstowe i pole zdolności do karty rozstawienia.

Kiedy figurka zdobywa kartę formy, należy umieścić ją poziomo pod odpowiednią kartą rozstawienia. Całość opisu tekstowego znajdującego się na karcie formy traktuje się tak, jakby ten opis znajdował się na odpowiadającej karcie rozstawienia.

Karta rozstawienia może zdobyć wyłącznie kartę formy z podtytułem odpowiadającym tytułowi tej karty rozstawienia.



Karta formy Zwiadowca dodaje swoje pole zdolności i pole tekstowe do karty rozstawienia Clawdickiego zmiennokształtnego.

KONFRONTACJE CZTEROOSOBOWE

Plansza konfrontacji „Ogrody świątynne”, znajdująca się w arkuszu planszy konfrontacji, pozwala czterem graczom rywalizować w wielkiej bitwie *Imperium Atakuje*. Zależnie od wyboru rozgrywanej misji, gracze mogą rywalizować ze sobą indywidualnie w trybie „Każdy na każdego” lub walczyć parami w „Bitwie zespołowej”.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU I ROZGRYWANIU KONFRONTACJI

Podczas konfrontacji czteroosobowej należy zastosować następujące zmiany zasad przygotowania i rozgrywania konfrontacji w stosunku do tych opisanych na stronie 4 „Zasad konfrontacji” z zestawu podstawowego:

- W kroku 3. przygotowania konfrontacji, „Określenie i przygotowanie misji konfrontacyjnej”, gracze nie korzystają ze zwykłej talii misji konfrontacyjnych, ale z talii zawierającej wyłącznie karty misji konfrontacyjnych odpowiadających planszom przeznaczonym do konfrontacji czteroosobowych.
- Dla graczy rozstawiających figurki są dostępne dwie dodatkowe strefy rozstawienia – żółta i zielona. W kroku 4. przygotowania konfrontacji, „Rozstawienie jednostek”, gracz z inicjatywą wybiera jedną z czterech dostępnych stref rozstawienia i rozstawia w niej wszystkie swoje figurki. Następnie to samo robi gracz po jego lewej stronie, wybierając spośród pozostałych stref rozstawienia i tak dalej, aż wszyscy gracze rozpatrzą swoje rozstawienie.
- W fazie aktywacji możliwość gry nie przechodzi pomiędzy dwoma rywalami. Zamiast tego każdy gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara aktywuje jedną swoją grupę.

- W fazie porządków podczas konfrontacji wszyscy gracze przygotowują wszystkie swoje karty rozstawienia, a gracz z żetonem inicjatywy przekazuje go graczowi po swojej lewej stronie.

TRYBY ROZGRYWKI

Konfrontacje czteroosobowe można rozgrywać w dwóch różnych trybach: „Każdy na każdego” oraz „Bitwa zespołowa”.

KAŻDY NA KAŻDEGO

Podczas rozgrywania konfrontacji w trybie „Każdy na każdego” wszyscy gracze są wobec siebie rywalami, a wszystkie figurki danego gracza są wrogiem wobec wszystkich figurek pozostałych graczy.

Konfrontacja w trybie „Każdy na każdego” kończy się natychmiast, kiedy przynajmniej jeden gracz zdobędzie 40 PZ lub więcej. Gra może się również skończyć w momencie eliminacji trzech graczy. W takim wypadku wygrywa ostatni gracz, który nie został wyeliminowany.

BITWA ZESPOŁOWA

Podczas rozgrywania konfrontacji w trybie „Bitwa zespołowa”, gracze siedzący bezpośrednio po swojej lewej i prawej stronie są wobec siebie rywalami, a gracz siedzący naprzeciwko jest członkiem zespołu. Wszystkie figurki należące do rywali są wrogiem, a wszystkie figurki należące do członków zespołu są przyjazne.

Konfrontacja w trybie „Bitwy zespołowej” kończy się natychmiast, kiedy jeden zespół zdobędzie wspólnie 60 PZ lub więcej. Gdy do tego dojdzie, zespół z największą liczbą PZ wygrywa grę. Gra może się również skończyć w momencie eliminacji obu członków jednego zespołu. W takim wypadku wygrywa zespół, który nie został wyeliminowany.



SPECJALNE ZASADY

W konfrontacji czteroosobowej wykorzystuje się kilka specjalnych zasad.

- Kiedy celem efektu karty jest rywal gracza (jak to się ma w przypadku karty „Agenci cienia”), ten gracz musi wybrać jednego z dostępnych rywali.
- Jeśli gracz miałby przejąć żeton inicjatywy poza normalną kolejnością, na przykład zagrywając kartę „Przejęcie inicjatywy”, ten gracz otrzymuje pierwszą aktywację w danej rundzie, ale **nie przejmuje** żetonu inicjatywy. Po rozpatrzeniu pierwszej aktywacji możliwość gry przechodzi na gracza z żetonem inicjatywy, a potem runda toczy się normalnie.
 - Gracz z żetonem inicjatywy nie może używać efektów, które pozwoliłyby mu na przejęcie żetonu inicjatywy.
 - Jeśli kilku graczy użyło efektów, które normalnie pozwoliłyby im przejąć żeton inicjatywy, każdy z tych graczy zyskuje możliwość rozpatrzenia jednej aktywacji, którą może przeprowadzić, zanim gracz z inicjatywą rozpatrzy swoją pierwszą aktywację. Te aktywacje rozpatruje się w kolejności inicjatywy.
 - W tej samej rundzie gracz nie może użyć więcej niż jednego efektu, który pozwoliłby mu przejąć żeton inicjatywy.
- Kiedy ostatnia figurka z grupy zostaje pokonana, gracz, który ją pokonał, zdobywa PZ za grupę tej figurki.
 - Kiedy ostatnia figurka z grupy zostaje pokonana, ale nie została pokonana przez rywala, jak to się może zdarzyć po pokonaniu Sondy szpiegowskiej używającej zdolności „Samozniszczenie”, gracz tej figurki wybiera jednego dostępnego rywala, który zdobywa PZ za daną grupę.
- Jeśli wszystkie figurki gracza zostały pokonane, ten gracz zostaje wyeliminowany. Od tej chwili nie może zagrywać żadnych kart, a jego karty ulepszeń konfrontacji nie mają już żadnego efektu w grze.
- Jeśli więcej niż jeden gracz zawarł w swojej armii kartę ulepszenia konfrontacji „Chytry plan”, wszystkie kopie „Chyrego planu” nie mają żadnego efektu w grze.

KOLEJNOŚĆ W KONFRONTACJI CZTEROOSOBOWEJ

W konfrontacji czteroosobowej należy najpierw rozpatrzyć zasady misji, następnie efekty aktywowane przez gracza z inicjatywą, a potem efekty aktywowane przez każdego innego gracza, idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Ponadto, rozgrywając konfrontację w trybie „Każdy na każdego”, pojawiające się podczas wykonywania ataku konflikty związane z kolejnością rozpatruje się nieco inaczej niż w innych misjach. Należy najpierw rozpatrzyć zasady misji, następnie efekty aktywowane przez atakującego i jego figurki, a potem efekty aktywowane przez obrońcę i jego figurki. Po tym, jak efekty atakującego oraz obrońcy zostały rozpatrzone, swoje efekty może rozpatrzyć członek zespołu atakującego, natomiast po nim członek zespołu obrońcy.



OBJAŚNIENIA I ROZSZERZENIE ZASAD Z KOMPLETNEGO PODRĘCZNIKA ZASAD

„Wszystko idzie zgodnie z moim planem”.

– Imperator Palpatine, *Powrót Jedi*

Niniejszy rozdział wprowadza nowe możliwości wzajemnego współdziałania istniejących zasad oraz dotyczące ich objaśnienia, dla których zabrakło miejsca w „Kompletnym podręczniku zasad” z zestawu podstawowego. Są one przede wszystkim związane z nowymi elementami gry, znajdującymi się w rozszerzeniu *W sercu Imperium*.

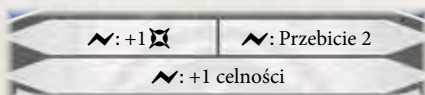
Jeśli hasło z tego rozdziału opatrzone takim samym tytułem jak hasło z „Kompletnego podręcznika zasad”, informacje z tego rozdziału należy traktować jako uzupełniające wobec odpowiadającego hasła z „Kompletnego podręcznika zasad”.

Podobnie jak to się miało w przypadku zestawu podstawowego, jeśli zasada z tego rozdziału kłóci się z zasadą z „Zasad wprowadzających” lub „Zasad konfrontacji”, pierwszeństwo ma zasada opisana w tym rozdziale.

Dodatkowo, jeśli zasada z tego rozdziału miałaby się kłócić z zasadą z „Kompletnego podręcznika zasad” z zestawu podstawowego, pierwszeństwo ma zasada opisana w tym rozdziale.

POLE ZDOLNOŚCI

Pole zdolności to część karty towarzysza, rozstawienia lub formy, która zawiera słowa kluczowe, pasywne zdolności i zdolności wzmacnień.



Pole zdolności elitarnego
Droida strażniczego

ATAKI

- Jeśli podczas wykonywania ataku figurka zakończyła swój ruch w taki sposób, że atakujący nie ma już celu ataku w swoim polu widzenia, ten atak pudłuje. Jeśli cel ataku ϕ zakończył swój ruch w taki sposób, że nie sąsiaduje już z atakującym (lub nie znajduje się w promieniu dwóch pól od niego w przypadku ataku z Dystansem), ten atak pudłuje.

WYJĄTKOWE OKOLICZNOŚCI ZWIĄZANE Z ATAKAMI

- Część zdolności pozwala graczom wykonać atak wroga figurką. Aby rozpatrzyć taki atak, gracz rozpatrujący daną zdolność kontroluje wrogą figurkę na czas rozpatrywania tego ataku.
 - Gracz rozpatrujący daną zdolność wybiera cel ataku. Podczas wykonywania tego ataku wszystkie figurki, które nie są neutralne, są uważane za wrogie i żadna figurka nie jest uważana za przyjazną. Figurka nie może wybrać za cel tego ataku samej siebie.
 - W kampanii, kiedy gracz Rebelii wykonuje atak figurką Imperium lub kiedy gracz Imperium wykonuje atak figurką Rebelii, na potrzeby zasad misji tę figurkę uważa się zarówno za figurkę Rebelii, jak również figurkę Imperium.
 - Figurka, która używa zdolności, nie jest traktowana tak, jakby wykonała atak.
 - Kiedy gracz wykonuje atak wrogą figurką, ten gracz może wydać jeden z żetonów potęgi tej figurki.

TESTY ATRYBUTÓW

- Część zdolności daje figurce możliwość wyboru odnośnie tego, czy wykonywać, czy nie wykonywać testu atrybutu. Jeśli ta figurka zdecyduje się nie wykonywać tego testu, traktuje się ją tak, jakby ten test był nieudany.

CLAWDICKI ZMIENNOKSZTAŁTNY

Jeśli w grze znajduje się kilku Clawdickich zmiennokształtnych, jednocześnie w grze może znajdować się tylko 1 kopia każdej karty formy Clawdickiego zmiennokształtnego. Z kolei w konfrontacji w grze może znajdować się 1 kopia w każdej armii.



ROZDZIELANIE

Niektóre efekty pozwalają graczowi rozdzielić określoną liczbę identycznych elementów gry pomiędzy różnymi figurkami. Kiedy to się dzieje, ten gracz przekazuje pewną liczbę tych elementów każdej z tych figurek w taki sposób, że łączna liczba przekazanych elementów jest równa lub niższa od liczby wskazanej jako ta, którą należy przekazać. Każda figurka pośród tych, pomiędzy którymi gracz ma rozdzielić dane elementy, może dostać dowolną liczbę tych elementów – od ich łącznej liczby do zera.

KOSZT FIGURKI

- Jeśli figurka nie posiada żadnego z kosztów opisanych w głównej definicji „Kosztu figurki”, jak to się ma w przypadku jeńca z misji „Imperialna gościnność” (strona 29, „Podręcznik kampanii”, zestaw podstawowy), jej koszt figurki wynosi 0.

UKRYTE INFORMACJE

- Kiedy wydarzenie misji stawia graczy Rebelii przed jakimś wyborem, gracz Imperium czyta tylko ten fragment wydarzenia, który odnosi się do opcji wybranej przez graczy Rebelii.

POLA WNETRZA

W rozszerzeniu *W sercu Imperium* kafelki planszy 01A-12A składają się z pól wnętrza i te kafelki należą do typu **WNĘTRZE**.

SŁOWA KLUCZOWE

- W rozszerzeniu *W sercu Imperium* pojawiają się następujące nowe słowa kluczowe w dodatku do tych z zestawu podstawowego: Wycieńczenie (wraz z ich odmianami).
- Stan Wycieńczenia jest również używany jako słowo kluczowe, informujące, że dana figurka podlega temu stanowi.

POLE TEKSTOWE

Pole tekstowe to część karty towarzysza, rozstawienia lub formy, która zawiera konkretnie sformułowane i nazwane akcje specjalne, zdolności wzmocnień i pasywne zdolności.

◆ **Ogień ciągły:** Wykonaj 2 ataki. Każdy z tych ataków musi mieć inny cel. Odejmij 1 ☒ od wyników każdego z tych ataków.

◆ **Wzmocniona salwa:** Wykonaj atak. Dodaj 2 celności do wyników tego ataku.

Komputer celowniczy: Podczas wykonywania ataku możesz przerzucić 1 kość ataku.

Pole tekstowe elitarnego Droida strażniczego

DRUGA OSOBA LICZBY POJEDYNCZEJ

Wiele kart wykorzystuje drugą osobę liczby pojedynczej, odnosząc się do figurki zamiast do gracza. Przykładowo, jeśli karta rozstawienia brzmi: „Podczas wykonywania ataku możesz przerzucić 1 kość ataku”, każda figurka należąca do grupy opisanej tą kartą może przerzucić jedną kość podczas wykonywania ataku.

- Jeśli efekt odnoszący się do figurki wykorzystuje w teście 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).

OPRACOWANIE

Projekt rozszerzenia: Paul Winchester, Tony Fanchi i Todd Michlitsch

Producent: Jason Walden i Paul Winchester

Wsparcie opracowania i rozwoju rozszerzenia:

Daniel Lovat Clark i Daniel Smith

Projekt podstawowej gry Imperium Atakuje:

Justin Kemppainen, Corey Konieczka i Jonathan Ying

Projekt graficzny: Michael Silsby

Zarządzanie projektem graficznym: Brian Schomburg

Okladka: Michael Ivan

Ilustracje bohaterów: Aurore Folny i David Nash

Ilustracje kafelków planszy: Henning Ludvigsen

Pozostałe ilustracje: Andre Beckwith, Lucas Durham, Aurore Folny, Rafal Hryniewicz, Jason Jenicke, Jason Juta, Adam Lane, Borja Pindado, Dmitry Prosvirnin i Vlad Ricean

Kierownictwo graficzne: Deb Freytag

Główny kierownik artystyczny: Melissa Shetler

Projekt figurek: Jason Beaudoin, Rob Brantseg, Grégory Clavilier, Mike Medicine Horse i Niklas Norman

Koordynacja projektu figurek: Niklas Norman

Zarządzanie projektami figurek: John Franz-Wichlacz

Redakcja techniczna: Jorgen Peddersen

Korekta: Autumn Collier i Heather Silsbee

Specjalista ds. licencji: Simone Elliott

Zarządzający licencjami: Scheherazade Anisi

Koordynator produkcji: Johanna Whiting

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Zarządzający grami planszowymi: Justin Kemppainen

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie gry: Marek Mydel

Konsultacja merytoryczna, tłumaczenie tekstów fabularnych: Anna Hikiert-Bereza

Korekta: Zuzanna Kmak i Aleksandra Misztka

Lokalizacja elementów graficznych: Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Jennifer Abele, Glen Aro, James Ayers, Brandon Bishop, Drew Bishop, Kathy Bishop, Linus Chan, Wes Divin, Richard A. Edwards, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, Will Geary, Josh Gutenberg, Juha Knuutila, David Lambricht, Chris Langland, Antti Mäkelä, Satu Mäkelä, Baptiste Manson, Samuel Masamitsu, Matthew McGill, Desmond Miller, Brendan Nagle, Bryce K. Nielsen, Tim O'Brien, Pasi Ojala, Derek Payton, Jordan Payton, Trevor Payton, Zachary Payton, Jorgen Peddersen, Jimmy Repine, Leo Saikali, Janne Salmijärvi, Chuck Sedor, Joshua Shlemmer, Louis Swiger, Sherry Tsai, Nick Vance, Melanie Vayda, Sean Vayda, Andrew Webb, Timothy Wiley i Kelly Yuhas

Chcielibyśmy szczególnie podziękować naszym beta-testerom.

Akceptacja po stronie Lucasfilm: Brian Merten

© & ™ Lucasfilm Ltd. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej, pisemnej zgody. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

KAMPAANIA W SERCU IMPERIUM

Kampania *W sercu Imperium* to zupełnie nowa, pełna kampania do gry *Imperium Atakuje*. Kampanię tę rozgrywa się na podobnych zasadach, co kampanię z zestawu podstawowego: bohaterowie będą musieli wywalczyć sobie drogę przez szereg misji fabularnych i pobocznych, w miarę jak oni sami – ale również i Imperium – będą nieustannie rosnąć w siłę.

RAMY CZASOWE

Celem umożliwienia swobodniejszej i bardziej otwartej rozgrywki, kampanii *W sercu Imperium* nie oznaczono żadnymi ramami czasowymi. Do tej kampanii można włączyć misje niezależnie od ich ram czasowych i rozgrywać je bez ograniczeń.

KARTY AGEND

Podczas rozgrywania kampanii *W sercu Imperium* gracz Imperium może mieć łącznie na ręce i na swoim obszarze gry nie więcej niż cztery karty agend. Jeśli na końcu etapu ulepszeń Imperium gracz Imperium ma więcej niż cztery karty agend, musi odrzucać karty do momentu, gdy będzie miał ich cztery.

UKRYTE INFORMACJE

Podczas rozgrywania kampanii *W sercu Imperium* gracz Imperium może mieć możliwość dokonywania wyborów fabularnych związanych z nagrodami za misję. Z tego powodu gracz Imperium nie może czytać żadnych materiałów z przewodnika po misjach znajdującego się w niniejszym Podręczniku zasad, które wykraczają poza właśnie rozgrywaną misję fabularną (czyli misję fabularną, której karta znajduje się obecnie w grze jako aktywna misja).

POSTĘPY

Podczas rozgrywania kampanii *W sercu Imperium*, po zakończeniu każdej misji fabularnej poza wprowadzeniem i finałem, każdy gracz dostaje 2 PD, a ponadto zwycięska strona dostaje nagrodę zależnie od fabularnych następstw poprzedzającej misji.

DZIENNIK KAMPANII

Podobnie jak w kampanii z zestawu podstawowego, gracze wykorzystują dziennik kampanii do śledzenia i zapisywania informacji istotnych dla postępów w kampanii.

Przeznaczony do kampanii *W sercu Imperium* dziennik kampanii znajduje się na tylnej okładce niniejszego Podręcznika zasad. Korzysta się z niego w taki sam sposób jak z dziennika kampanii z zestawu podstawowego.

Gotowe do wydrukowania dodatkowe dzienniki kampanii gracze mogą pobrać ze strony internetowej:

www.Galakta.pl

STOP!

Wyłącznie gracz Imperium może czytać informacje zawarte w dalszej części tego podręcznika. Gracze Rebelii mogą poprosić gracza Imperium o powtórzenie wszystkich właśnie wyjaśnionych oraz przekazanych wcześniej zasad czy informacji, ale nie wolno im przeglądać ani czytać opisów misji pojawiających się na kolejnych stronach.



W SERCU IMPERIUM

Podczas gdy IMPERIUM wciąż rośnie w siłę, SOJUSZ REBELIANTÓW nieustannie szuka słabych punktów galaktycznego molocha. Nieoceniony wkład w jego starania mają misje zwiadowcze podejmowane na CORUSCANT, w ekumenopolitycznej stolicy Imperium.

W zakamarkach miasta-planety czyhają liczne niebezpieczeństwa. Jakiś czas temu rebeliancki zespół przekazał informacje na temat potężnego artefaktu, mogącego posłużyć jako broń i poszukiwanego przez agentów Imperium. Wkrótce po grupie Sojuszu zaginął wszelki ślad – prawdopodobnie została schwytana. Teraz przez nadprzestrzeń pędzi im na ratunek garstka bohaterów, gotowa dzielnie zapuścić się w samo serce Imperium, aby dowiedzieć się więcej o tym tajemniczym artefakcie i podjąć misję przerwana przez kolegów....