

STAR WARS
X-WING
GRA FIGURKOWA



**KOMPLETNA
KSIĘGA ZASAD**

STOP!

Przed lekturą tej książki należy zapoznać się z Zasadami Wprowadzającymi. Po ich przeczytaniu gracze będą gotowi do rozegrania pierwszej gry. Jeśli podczas rozgrywki pojawią się pytania, gracze powinni szukać odpowiedzi na nie w niniejszej Kompletniej Księdze Zasad.

WSTĘP

Niniejsza księga stanowi główne źródło wszelkich zasad gry **X-Wing**. W przeciwieństwie do Zasad wprowadzających, opisuje ona skomplikowane i niezwykle sytuacje, do których może dojść podczas rozgrywki.

Głównym elementem tego dokumentu jest uszeregowany alfabetycznie słownik ważnych pojęć związanych z grą. Ponadto, znajdują się tutaj także zasady opcjonalne, indeks oraz arkusz pomocy, dostępny na ostatniej stronie niniejszej książeczki.

Wszyscy gracze mogą swobodnie zapoznać się z zasadami zawartymi w niniejszej Księdze.

ZŁOTE ZASADY

Jeśli zasada z niniejszej Księgi przeczy zapisom Zasad wprowadzających, pierwszeństwo ma zasada z Kompletniej Księgi Zasad.

Zdolności kart mogą znosić zasady wymienione w niniejszym dokumencie. Zasady misji mogą znosić zarówno zasady kart, jak i reguły z niniejszej Księgi.

Jeśli zdolność karty lub efekt misji używa słów „nie może”, to efekt ten jest ostateczny i nie może zostać zniesiony przez inne efekty.

INTERPRETACJA KART

Wiele kart statków używa bezpośredniego zwrotu w odniesieniu do odpowiedniego statku. Jeśli karty uszkodzeń lub karty rozwinięć zwracają się bezpośrednio, to odnoszą się do statku, do którego zostały przydzielone.

ZASADY DODATKÓW

Niniejsza księga została stworzona jako kompleksowy dokument. W związku z tym, zawiera pojęcia i zasady, które zostały wprowadzone w zestawach dodatkowych. Symbolem krzyża (†) zostały oznaczone pojęcia, które gracze mogą zignorować, jeśli nie używają elementów zestawu dodatkowego, który się do nich odnosi.

SŁOWNIK

Poniższy słownik zawiera uszeregowane alfabetycznie szczegółowe opisy wszystkich terminów i faz gry. Jeśli gracz nie będzie mógł znaleźć w nim odpowiedniego wpisu, powinien poszukać go w indeksie dostępnym na stronie 22.

AKCJE

Aktywny statek może, podczas kroku „Wykonanie akcji” fazy aktywacji, wykonać jedną standardową akcję. Statki mogą także wykonywać darmowe akcje, zgodnie z instrukcjami zawartymi na kartach lub w zasadach misji. Akcje dostępne dla każdego statku są wymienione na jego pasku akcji.

- Jako akcję statek może rozpatrzyć zdolność zaczynającą się od nagłówka „**Akcja:**”, wymienioną na jednej z jego kart rozwinięć lub uszkodzeń.
- Zestresowany statek nie może wykonywać żadnych akcji, nawet darmowych.
- Statek musi pominąć swój krok „Wykonywania akcji” jeśli podczas wykonywania manewru nachodził na inny statek.
- Statek nie może wykonać tej samej akcji więcej niż raz na rundę, nawet jeśli jedna lub więcej z tych akcji jest darmowa.
 - ◊ Jeśli statek posiada kilka kopii tej samej karty uszkodzenia, lub karty rozwinięcia, to nadal nie może wykonywać opisanych na nich akcji więcej niż raz na rundę.
- Jeśli zdolność karty lub efekt misji zapewniają statkowi darmową akcję, której symbolu statek nie posiada na swoim pasku akcji, to statek nadal może wykonać tę akcję.
- Statek może zdecydować się nie wykonywać akcji podczas kroku „wykonywania akcji” albo w momencie otrzymania darmowej akcji.

Powiązane pojęcia: Beczka, Darmowe akcje, Dopalacz, Maskowanie, Nachodzenie na inne statki, Namierzanie celu, Skupienie, Stres, Unik,

AKTYWNY STATEK

Statek, który w danym momencie rozpatruje fazę aktywacji, bądź fazę walki, jest aktywny.

Powiązane pojęcia: Faza aktywacji, Faza walki

ANULOWANIE

Kiedy wynik kości zostaje anulowany, gracz bierze jedną kość przedstawiającą anulowany wynik i fizycznie usuwa ją ze wspólnego obszaru. Gracze ignorują wszystkie anulowane wyniki.

Powiązane pojęcia: Atak


ATAK

Statek może wykonać jeden atak, kiedy podczas fazy walki staje się aktywnym statkiem. W celu wykonania ataku statek wykonuje kolejno poniższe kroki:

- Zadeklarowanie celu:** Atakujący może zmierzyć zasięg do dowolnej liczby wrogich statków i sprawdzić, które z nich znajdują się w jego polu rażenia. Następnie atakujący wybiera jedną ze swoich broni, której użyje do ataku. Potem wybiera jeden wrogi statek, który będzie jego celem i płaci wszelkie koszty powiązane z tym atakiem.
 - Jeśli atak jest wykonywany przy pomocy podstawowej broni, cel musi znajdować się wewnątrz pola rażenia atakującego i w Zasięgu 1-3.
 - Jeśli atak jest wykonywany przy pomocy wieżyczki (broni podstawowej), cel musi znajdować się w Zasięgu 1-3, ale nie musi być w polu rażenia atakującego.
 - Jeśli atak jest wykonywany przy pomocy broni dodatkowej, cel musi znajdować się w polu rażenia atakującego (jeśli nie zaznaczono inaczej) oraz w zasięgu wskazanym na karcie rozwinięcia danej broni.
 - Jeśli dla wybranej broni nie jest dostępny żaden dozwolony cel, albo atakujący nie jest w stanie zapłacić kosztów wymaganych do wykonania ataku, atakujący może wybrać inną broń dla swojego ataku.
 - Po tym jak dozwolona broń i cel zostaną wybrane, a wszelkie wymagane koszty opłacone, cel zostaje uznany za obrońcę.
- Rzut kośćmi ataku:** Atakujący rzuca kośćmi ataku w liczbie równej wartości ataku broni podstawowej. Jeśli atak wykonywany jest przy pomocy broni dodatkowej, wówczas atakujący rzuca kośćmi w liczbie równej wartości ataku wydrukowanej na karcie rozwinięcia danej broni.
 - Atakujący rozpatruje wszelkie zdolności kart, które pozwalają mu rzucić większą lub mniejszą liczbą kości ataku.
 - Jeśli atak wykonywany przy pomocy broni podstawowej odbywa się w Zasięgu 1, atakujący rzuca jedną dodatkową kością ataku.
 - Wszelkie modyfikacje liczby kości ataku, którymi wykonywany jest rzut, mają miejsce zanim gracz wykona sam rzut.
- Modyfikowanie kości ataku:** Obrońca może rozpatrzyć wszelkie zdolności kart, które pozwalają mu modyfikować kości ataku. Następnie atakujący może modyfikować swoje kości ataku na

jeden lub kilka poniższych sposobów (może to robić dowolną liczbę razy):

- **Skupienie:** Atakujący może wydać żeton skupienia, aby zmienić wszystkie wyniki  na wyniki .
 - **Namierzony cel:** Atakujący może wydać żeton namierzonego celu, którym namierza obrońcę, aby przerzucić dowolną liczbę wybranych przez siebie kości ataku.
 - **Zdolność karty:** Atakujący może rozpatrzyć zdolność karty, która modyfikuje kości ataku, pod warunkiem, że nie została już rozpatrzona podczas obecnego ataku.
4. **Rzut kośćmi obrony:** Obrońca rzuca kośćmi obrony w liczbie równej jego wartości zwrotności.
- Obrońca rozpatruje wszelkie zdolności kart, które pozwalają mu rzucić większą lub mniejszą liczbą kości obrony.
 - Jeśli atak wykonywany przy pomocy broni podstawowej odbywa się w Zasięgu 3, obrońca rzuca jedną dodatkową kością obrony.
 - Jeśli atak jest przybłokowany, obrońca rzuca jedną dodatkową kością obrony.
 - Wszelkie modyfikacje liczby kości obrony, którymi wykonywany jest rzut, mają miejsce zanim gracz wykona sam rzut.
5. **Modyfikowanie kości obrony:** Atakujący może rozpatrzyć wszelkie zdolności kart, które pozwalają mu modyfikować kości obrony. Następnie obrońca może modyfikować swoje kości obrony na jeden lub kilka poniższych sposobów (może to robić dowolną liczbę razy):
- **Skupienie:** Obrońca może wydać żeton skupienia, aby zmienić wszystkie wyniki  na wyniki .
 - **Unik:** Obrońca może wydać żeton uniku, aby do swojego rzutu obrony dodać jeden wynik .
 - **Zdolność karty:** Obrońca może rozpatrzyć zdolność karty, która modyfikuje kości obrony, pod warunkiem, że nie została już rozpatrzona podczas obecnego ataku.
6. **Porównanie wyników:** Za każdy wynik  obrońca anuluje jeden wynik  lub . Wszystkie wyniki  muszą być anulowane zanim jakiegokolwiek wyniku  będą mogły być anulowane. Jeśli pozostanie co najmniej jeden nieanulowany wynik  lub , obrońca zostaje trafiony przez atak. W przeciwnym wypadku atak chybja.
7. **Zadanie uszkodzeń:** Jeśli obrońca został trafiony, otrzymuje jedno uszkodzenie za każdy nieanulowany wynik  i jedno uszkodzenie

krytyczne za każdy nieanulowany wynik . Wszystkie uszkodzenia muszą zostać zadane zanim zostaną zadane jakiegokolwiek uszkodzenia krytyczne.

- Statek nie może zaatakować przyjaznego statku.
- Statek może zdecydować się nie wykonywać swojego ataku w fazie walki, ale podczas ataku nie może zrezygnować z rzucania kośćmi.
- Jeśli gracze mieliby rzucać większą liczbą kości niż dostępna, rzucają maksymalną dostępną liczbą kości, zapamiętują wyrzucone wyniki i wykonują ponowny rzut kośćmi w liczbie brakujących kości. Należy zauważyć, że na potrzeby modyfikowania kości te kości nie są uznawane za przerzucone.


Powiązane pojęcia: Broń dodatkowa, Broń podstawowa, Kadlub, Modyfikowanie kości, Niszczenie statków, Ostony, Pole rażenia, Premie bitewne do zasięgu, Przybłokowany, Umiejętność pilota, Uszkodzenia, Wieżyczka (broń podstawowa)[†], Zasada równoczesnego ataku, Zasięg, Zwrotność

ATAKUJĄCY

Atakującym jest statek przeprowadzający atak.

Powiązane pojęcia: Atak, Faza walki, Obrońca

BECZKA

Statki mające na swoim pasku akcji symbol  mogą wykonać akcję beczki, która pozwala na poruszanie się na boki i poprawienie swojej pozycji. W celu wykonania beczki należy:

1. Wziąć wzornik manewru [↑ 1].
 2. Jeden koniec wskaźnika umieścić po lewej lub po prawej stronie podstawki statku. Żadna część wzornika nie może wystawać poza przednią lub tylną krawędź podstawki.
 3. Podnieść statek z obszaru gry. Następnie umieścić go po przeciwnej stronie wzornika, upewniając się, że żadna jego część nie wystaje poza przednią ani tylną krawędź podstawki. Prząd statku musi być skierowany w tę samą stronę, w którą był zwrócony przed rozpoczęciem beczki.
- Statek nie może wykonać akcji „beczka”, jeśli sprawiłoby to, że jego podstawka nachodziłaby na inny statek albo żeton przeszkody, ani jeśli wzornik manewru nachodziłby na żeton przeszkody.
 - Statek nie może wykonać beczki jeśli w jej wyniku uciekłyby z pola bitwy.
 - Kiedy gracz deklaruje dla swojego statku wykonanie akcji „beczka”, zanim umieści wzornik manewru na obszarze gry musi także zadeklarować, czy wykonuje beczkę w prawo, czy w lewo.

- Jeśli gracz zadeklaruje dla swojego statku wykonanie akcji „beczka” i nie będzie w stanie wykonać jej w zamierzonym kierunku, może wybrać inny kierunek, albo zdecydować się na zupełnie inną akcję.
- Wykonanie beczki nie liczy się jako wykonanie manewru.
- Duże statki wykonują beczkę tak, jak to opisano pod hasłem „Duży statek”, na stronie 6.

Powiązane pojęcia: Akcje, Duży statek¹, Manewr, Przeszkody, Uciekanie z pola bitwy

BECZKA TALLONA

Patrz „Kierunek” na stronie 9.

BOMBY †

Każda karta rozwinięcia bomby (☉) pozwala statkowi zrzucić żeton bomby określonego rodzaju oraz wskazuje, kiedy ta bomba zostaje zdetonowana. Detonacja bomby tworzy efekt, zgodnie z tym, co wyszczególniono na karcie pomocy dla danej bomby. W celu zrzucenia bomby należy postępować zgodnie z poniższymi krokami:

1. Należy wziąć wzornik manewru (↑ 1) i wsunąć go pomiędzy tylne wypustki statku.
 2. Wskazany na karcie rozwinięcia żeton bomby należy umieścić na obszarze gry i wsunąć jego wypustki na drugi koniec wzornika.
- Karty rozwinięć z bombami nie są bronią dodatkową.
 - Żetony bomb nie są przeszkodami.
 - Jeśli żeton bomby zostanie zrzucony na statek, należy umieścić go pod podstawką danego statku. Bomba nie zostaje zdetonowana od razu, chyba że jej karta rozwinięcia wskazuje, że zostaje ona zdetonowana kiedy statek na nią nachodzi.
 - Jeśli żeton bomby zostaje zdetonowany, kiedy nachodzą na niego podstawki kilku statków, statek, który zrzucił daną bombę, decyduje, który z tych statków ją detonuje.
 - Jeśli efekt bomby wskazuje, że zostaje ona zdetonowana kiedy podstawka statku lub wzornik manewru na nią nachodzą, to zostaje ona zdetonowana niezależnie od tego, czy statek wykonywał manewr, beczkę czy rozpatrywał inny efekt bądź zdolność, które zmieniły jego pozycję.
 - Wypustki na żetonie bomby są uznawane za część bomby w odniesieniu do mierzenia zasięgu i nachodzenia.
 - Statek może zrzucić tylko jedną bombę na rundę.

- Bomba może zostać zrzuczona tak, że jej część będzie wystawała poza obszar gry. Wystającą poza obszar gry część żetonu należy zignorować.
- Jeśli statek nachodzi na inny statek, na potrzeby nachodzenia pod uwagę brana jest tylko ta część wzornika manewru, która znajduje się pomiędzy początkową, a końcową pozycją statku. Należy zignorować tę część wzornika, wzdłuż której statek cofał się aby rozpatrzeć nachodzenie.
- Efekty każdej bomby zostały opisane na jej karcie pomocy „żetony bomb”. Dla ułatwienia zostały wydrukowane poniżej:

♦ **Bomba protonowa:** Kiedy ten żeton bomby zostaje zdetonowany, zadaje 1 odkrytą kartę uszkodzenia każdemu statkowi w Zasięgu 1 od siebie. Następnie należy odrzucić ten żeton.

♦ **Ładunek sejsmiczny:** Kiedy ten żeton bomby zostaje zdetonowany, każdy statek w Zasięgu 1 od żetonu otrzymuje 1 uszkodzenie. Następnie należy odrzucić ten żeton.

♦ **Mina zbliżeniowa:** Kiedy ten żeton bomby zostaje zdetonowany, statek, który poruszył się przez lub nachodzi na ten żeton, rzuca 3 kośćmi ataku i otrzymuje wszystkie uszkodzenia (★) oraz uszkodzenia krytyczne (★), które wypadły. Następnie należy odrzucić ten żeton.

Powiązane pojęcia: Karty rozwinięć

BROŃ DODATKOWA

Broń dodatkowa to rozwinięcia, które w swojej treści posiadają nagłówek „**Atak:**”. Zapewniają one dodatkowe opcje ataku, różne od podstawowej broni statku.

W celu użycia dodatkowej broni atakujący musi spełnić wszystkie warunki wskazane w treści karty, a zamierzony cel musi znajdować się w polu rażenia atakującego oraz zasięgu wskazanym na karcie. Jeśli wszystkie warunki są spełnione, atakujący może, w kroku „Zadeklarowanie celu” wybrać dany cel i oznajmić, że będzie w tym ataku używał dodatkowej broni. Natomiast w kroku „Rzut kośćmi ataku” rzuca kośćmi ataku w liczbie wskazanej przez czerwoną wartość wydrukowaną na karcie danej broni.

- Premie bitewne do zasięgu nie mają zastosowania podczas wykonywania ataku przy pomocy broni dodatkowej.
- Jeśli na karcie nie zaznaczono inaczej, dodatkowe bronie wykorzystują podstawowe pole rażenia statku.

- Nagłówek „**ATAK (NAMIERZONY CEL):**” oznacza, że atakujący musi namierzać obrońcę. Jeśli na karcie nie zaznaczono inaczej, atakujący nie musi odrzucać tego żetonu namierzonego celu.
- Nagłówek „**ATAK (SKUPIENIE):**” oznacza, że atakujący musi posiadać żeton skupienia. Jeśli na karcie nie zaznaczono inaczej, atakujący nie musi odrzucać tego żetonu skupienia.

Powiązane pojęcia: Atak, Broń podstawowa, Pole rażenia, Premie bitewne do zasięgu, Zasięg

BROŃ PODSTAWOWA

Wartość podstawowej broni statku to czerwona liczba wydrukowana na karcie statku. Wskazuje ona liczbę kości ataku, którymi, w kroku „Rzut kośćmi ataku” wykonywany jest rzut, pod warunkiem, że statek nie atakuje przy pomocy swojej dodatkowej broni.

- Podczas ataku przy pomocy podstawowej broni atakujący i obrońca mogą dodawać premie bitewne do zasięgu.
- Statek o wartości podstawowej broni równej „0” może rzucać dodatkowymi kośćmi ataku zapewnianymi przez premie bitewne do zasięgu lub zdolności kart.
- Wszystkie modyfikatory działające na wartość podstawowej broni są kumulatywne. Jeśli po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów wartość podstawowej broni wynosi mniej niż „0”, traktuje się ją tak, jakby wynosiła „0”.

Powiązane pojęcia: Atak, Broń dodatkowa, Pomocnicze pole rażenia¹, Premie bitewne do zasięgu, Wieżyczka (broń podstawowa)¹, Zasięg

CEL

Cel ataku jest deklarowany podczas kroku „Zadeklarowanie celu”. Wrogi statek, który stał się celem, jest obrońcą.

Powiązane pojęcia: Atak, Obrońca

DARMOWE AKCJE


Darmowa akcja, to akcja zapewniona statkowi przez zdolność karty lub inny efekt. Nie wlicza się ona do jednej standardowej akcji, którą statek wykonuje podczas kroku „Wykonania akcji”.

- Zestresowany statek nie może wykonywać darmowych akcji.
- Statek może wykonać darmowe akcje nawet, jeśli pominął krok „wykonywania akcji” w związku z nachodzeniem na żeton przeszkody asteroidy lub inny efekt gry.
- Jeśli statek wyraźnie otrzymuje darmową akcję „beczka” lub darmową akcję „dopalacz” i nie może ukończyć akcji w założonym kierunku,

może wybrać inny kierunek. Nie może jednak zdecydować się na inną akcję.

Powiązane pojęcia: Akcje, Faza aktywacji, Zdolności kart

DOPALACZ

Statki mające na swoim pasku akcji symbol  mogą wykonać akcję dopalacza. W celu użycia dopalacza należy:

1. Wybrać wzornik manewru (↑ 1), (↖ 1) lub (↗ 1).
2. Umieścić wzornik manewru pomiędzy przednimi wypustkami na podstawie statku.
3. Poruszyć statek na przeciwną stronę wzornika i wsunąć tylne wypustki na przeciwny koniec wzornika.

- Statek nie może wykonać akcji „dopalacz”, jeśli sprawiłoby to, że jego podstawka nachodziłaby na inny statek albo żeton przeszkody, ani jeśli wzornik manewru nachodziłby na żeton przeszkody.
- Statek nie może wykonać akcji „dopalacz”, jeśli sprawiłoby to, że uciekłby z pola bitwy.
- Kiedy gracz deklaruje dla swojego statku wykonanie akcji „dopalacz”, musi także zadeklarować, w którym kierunku ją wykonuje, zanim ustali, czy jest ją w stanie wykonać w danym kierunku.
- Jeśli gracz zadeklaruje dla swojego statku wykonanie akcji „dopalacz” i nie będzie w stanie jej wykonać, może wybrać inny kierunek, albo zdecydować się na zupełnie inną akcję.
- Wykonanie akcji dopalacza nie liczy się jako wykonanie manewru.

Powiązane pojęcia: Akcje, Manewr, Przeszkody, Uciekanie z pola bitwy

DUŻY STATEK †

Duży statek ma podstawkę długości 8 cm. Duże statki przestrzegają tych samych zasad co małe, z następującymi wyjątkami:

- Pojedynczy żeton jonów nie działa na duży statek. Taki żeton po prostu zostaje przydzielony do statku. Kiedy do dużego statku są przydzielone co najmniej dwa żetony jonów, dopiero wtedy normalnie działa na niego efekt jonizacji, a po wykonaniu manewru gracz usuwa z dużego statku wszystkie żetony jonów.
- Kiedy duży statek wykonuje beczkę, zamiast przykładać koniec wzornika równoległe do podstawki, wzdłuż podstawki statku należy ułożyć równoległe długi bok wzornika. Wszystkie pozostałe zasady wykonywania beczki działają normalnie.

- Podczas przygotowania gry podstawka dużego statku może wystawać poza Zasięg 1 (lub wskazany przez misję obszar przygotowania) pod warunkiem, że wypełnia ona w całości ten obszar. Podczas przygotowania żadna część podstawki nie może wystawać poza obszar gry.

Powiązane pojęcia: Beczka, Mały statek, Przygotowanie gry, Wielki statek[†], Żeton jonów[†]

FAZA AKTYWACJI

Podczas fazy aktywacji wszystkie statki są aktywowane, jeden po drugim, zaczynając od statku o najniższej wartości umiejętności pilota i kontynuując w kolejności rosnącej. Każdy statek rozpatruje poniższe kroki zgodnie z podaną kolejnością:

1. **Odkrycie wskaźnika:** Należy odkryć wskaźnik danego statku i wziąć wzornik odpowiadający wybranemu manewrowi.
2. **Wykonanie manewru:** Należy kolejno rozpatrzyć poniższe kroki:
 - a. **Ruch statku:** Wzornik należy wsunąć pomiędzy dwie wypustki znajdujące się z przodu podstawki statku. Wzornik należy wsunąć w taki sposób, aby jego końcówka przylegała równolegle do podstawki. Należy podnieść statek z obszaru gry i ustawić go po przeciwnej stronie wzornika, wsuwając dwie wypustki znajdujące się z tyłu podstawki na drugi koniec wzornika.
 - b. **Sprawdzenie stresu pilota:** Jeśli manewr jest czerwony, do statku należy przydzielić jeden żeton stresu. Jeśli manewr jest zielony, ze statku należy usunąć jeden żeton stresu.
 - c. **Porządkowanie:** Wzornik manewrów należy odłożyć na stos wzorników manewrów. Odkryty wskaźnik należy usunąć z obszaru gry i położyć obok karty poruszonego statku.
3. **Wykonanie akcji:** Statek może wykonać jedną akcję.
 - Jeśli gracz ma kilka statków o tej samej wartości umiejętności pilota, może aktywować je w dowolnej kolejności.
 - Jeśli obaj gracze mają statki o tej samej wartości umiejętności pilota, jako pierwszy swoje statki aktywuje gracz z inicjatywą.
 - Zestresowany statek nie może wykonać czerwonego manewru ani wykonywać akcji. Jeśli zestresowany statek odkryje czerwony manewr, przeciwny gracz wybiera nie-czerwony manewr, dostępny na wskaźniku tego statku, który statek wykona.

- Jeśli zdolność nakazuje statkowi wykonanie konkretnego manewru, to jest on wykonywany tylko w kroku „Wykonanie manewru”.
- Każdy statek staje się aktywnym w tej fazie tylko jeden raz.
- Kiedy statek wykonuje manewr, jest podnoszony ze swojej początkowej pozycji i ustawiany na pozycji końcowej. Szerokość podstawki jest brana pod uwagę tylko na pozycji początkowej i końcowej.
- Jeśli statek nie odkryje wskaźnika manewru kiedy staje się aktywny w tej fazie, np. jest pod wpływem jonów, to nie aktywuje żadnych zdolności powiązanych ze wskaźnikiem manewrów.

Powiązane pojęcia: Akcje, Inicjatywa, Manewr, Nachodzenie na inne statki, Przeszkody, Stres, Umiejętność pilota

FAZA KOŃCOWA

Podczas fazy końcowej gracze usuwają ze statków obecnych na obszarze gry wszystkie żetony skupienia i uników. Pozostałe żetony nie są usuwane podczas tej fazy.

Powiązane pojęcia: Runda, Skupienie, Unik

FAZA PLANOWANIA

Podczas fazy planowania każdy gracz w tajemnicy wybiera manewr dla każdego ze swoich statków. W celu wybrania manewru gracz obraca tarczę wskaźnika, dopóki w okienku nie będzie widoczny jedynie manewr, który chce wybrać. Następnie przydziela manewr kładąc zakryty wskaźnik na obszarze gry, obok odpowiedniego statku.

Faza ta kończy się po tym, jak każdy statek będzie miał przydzielony wskaźnik i żaden z graczy nie będzie chciał zmienić żadnego ze swoich wybranych manewrów.

- Graczom nie wolno podglądać zakrytych wskaźników rywali, ale mogą podglądać swoje wskaźniki.
- Gracze mogą przydzielać swoje wskaźniki manewrów w dowolnej kolejności, niezależnie od wartości umiejętności pilota.
- Do czasu zakończenia tej fazy gracze mogą swobodnie zmieniać wybrane manewry.

Powiązane pojęcia: Manewr, Runda

FAZA WALKI

Podczas fazy walki każdy statek, zaczynając od statku o najwyższej wartości umiejętności pilota i kontynuując w kolejności malejącej, ma okazję wykonać jeden atak.

- Jeśli gracz ma kilka statków o tej samej wartości umiejętności pilota, może nimi atakować w dowolnej kolejności.
- Jeśli obaj gracze mają statki o tej samej wartości umiejętności pilota, jako pierwszy wszystkimi swoimi statkami atakuje gracz z inicjatywą.
- Każdy statek staje się aktywny tylko raz podczas tej fazy.
- Statek może zdecydować się nie atakować.

Powiązane pojęcia: Aktywny statek, Atak, Inicjatywa, Runda, Umiejętność pilota

FORMATY GRY

Poniżej znajduje się opis trzech formatów gry.

- **Standardowy:** Standardowa walka myśliwców sugerowana na 100 punktów eskadry.
- **Filmowy:** Specjalne misje, będące scenariuszami o unikatowych celach.
- **Epicki†:** Ten format zwiększa sugerowaną liczbę punktów eskadry do 300 i pozwala na użycie wielkich statków oraz kart z symbolem epickości (♁).

Więcej informacji na temat formatu epickiego oraz zasad turniejowych można znaleźć na stronie www.Galakta.pl.

Powiązane pojęcia: Misje, Tworzenie eskadr, Wielki statek†

FRAKCJE

W grze występują trzy główne frakcje: Rebelianci (Sojusz Rebeliantów oraz Ruch oporu), Imperium (Imperium Galaktyczne oraz Najwyższy Porządek) oraz Szumowiny (Szumowiny i nikkzemnicy). Wszystkie statki i niektóre karty rozwinięć są powiązane z jedną z tych głównych frakcji. W eskadrze nie mogą znajdować się karty z różnych frakcji głównych.

- Karty rozwinięć są neutralne, chyba że posiadają cechę, która ogranicza je do głównej frakcji. Neutralne karty rozwinięć nie są powiązane z żadną frakcją i mogą być wykorzystywane we wszystkich eskadrach.

Powiązane pojęcia: Karty rozwinięć, Statek, Tworzenie eskadr

INICJATYWA

Gracz, którego eskadra ma niższy łączny koszt w punktach eskadry wybiera, kto będzie miał inicjatywę. Jeśli gracze remisują w koszcie punktów eskadry, jeden z nich rzuca kością ataku. Jeśli wypadnie wynik ✨ lub ✨, gracz, który wykonał rzut, decyduje kto ma inicjatywę. Jeśli wypadnie wynik 👁 lub pusta ścianka, jego przeciwnik wybiera, kto ma inicjatywę.

- Jeśli, podczas fazy aktywacji, obaj gracze mają statki o tej samej wartości umiejętności pilota, wszystkie statki należące do gracza z inicjatywą są aktywowane jako pierwsze.
- Jeśli, podczas fazy walki, obaj gracze mają statki o tej samej wartości umiejętności pilota, wszystkie statki należące do gracza z inicjatywą rozgrywają tę fazę jako pierwsze.
- Jeśli obaj gracze mają efekty, które są rozgrywane w tym samym momencie, gracz z inicjatywą rozgrywa wszystkie swoje efekty jako pierwszy.

Powiązane pojęcia: Faza aktywacji, Faza walki, Przygotowanie gry, Punkty eskadry, Tworzenie eskadr, Umiejętność pilota, Zdolności kart

KADŁUB

Żółta wartość na karcie statku to jego wartość kadłuba. Wartość kadłuba wskazuje liczbę kart uszkodzeń, które statek musi otrzymać aby zostać zniszczonym.

Powiązane pojęcia: Niszczenie statków, Uszkodzenia

KARTY ROZWIŃC

Podczas tworzenia eskadry gracz może do swoich statków dołączyć rozwinięcia, odpłacając ich koszt w punktach eskadry, wydrukowany w prawym dolnym rogu każdej karty rozwinięcia. Na pasku rozwinięć karty statku znajdują się symbole rozwinięć, w które dany statek może zostać wyposażony. Za każdy symbol przedstawiony na pasku rozwinięcia statek może zostać wyposażony w jedną kartę rozwinięcia z pasującym symbolem.

Niektóre karty rozwinięć posiadają w swojej treści jedną, bądź kilka z następujących cech:

- **Modyfikacja:** W rozwinięcia te może zostać wyposażony każdy statek, ale jeden statek może posiadać tylko jedną modyfikację.
- **Tytuł:** W rozwinięcia te może zostać wyposażony każdy statek, ale jeden statek może posiadać tylko jeden tytuł.

- **Ograniczenie:** Statek nie może posiadać więcej niż jednej kopii **identycznej** karty z tą cechą.
- **Tylko Rebelia/Imperium/Szumowiny:** W to rozwinięcie może zostać wyposażony tylko statek określonej frakcji.
- **Tylko Mały/Duży/Wielki statek:** W to rozwinięcie może zostać wyposażony tylko statek określonego rozmiaru.
- **Tylko typ statku:** W to rozwinięcie może zostać wyposażony tylko statek określonego rodzaju. Jeśli rodzaj statku całkowicie pokrywa się ze wskazanym, to może on zostać wyposażony w dane rozwinięcie. Na przykład Myśliwiec TIE/fo może zostać wyposażony w kartę rozwinięcia o treści „Tylko Myśliwiec TIE”.
- Kiedy karta rozwinięcia jest odrzucana, należy ją zakryć. Karta uznawana jest za będącą poza grą na potrzeby wszystkich efektów, za wyjątkiem ustalania całkowitego kosztu statku, do którego była dołączona. Jeśli karta ulepszenia jest odkrywana przez efekt gry, wraca jako wyposażenie do tego samego statku.

Powiązane pojęcia: Broń dodatkowa, Duży statek¹, Frakcje, Symbole rozwinięć, Tworzenie eskadr, Wielki statek¹

KIERUNEK

Kierunek jest na wskaźniku oznaczany za pomocą strzałki. Statki mogą poruszać się w kilku różnych kierunkach, a dla każdego statku dostępny jest inny zestaw kierunków.

- **Na wprost:** Statek porusza się na wprost (↑).
- **Skręt:** Skręt w lewo (↶) i skręt w prawo (↷) poruszają statek po lekkim łuku, który zmienia ustawienie statku o 45°.
- **Zwrot:** Zwrot w lewo (↵) i zwrot w prawo (↻) poruszają statek po ostrym łuku, który zmienia ustawienie statku o 90°.
- **Koiogran:** Koiogran (↻) porusza statek na wprost, zmieniając jego ustawienie o 180°.
Aby to osiągnąć, gracz wsuwa przednie wypustki na drugi koniec wzornika (zamiast tylnych).
- **Pętla Segnora:** Pętla Segnora w lewo (↶) i pętla Segnora w prawo (↷) poruszają statek po lekkim łuku, który zmienia ustawienie statku o 225°. Aby to osiągnąć, gracz wsuwa przednie wypustki na drugi koniec wzornika (zamiast tylnych).
- **Beczka Tallona:** Beczka Tallona w lewo (↶) i beczka Tallona w prawo (↷) poruszają statek po ostrym łuku, który zmienia ustawienie statku o 180°. Aby to osiągnąć, gracz, obraca statek

o 90° w lewo (dla Beczki Tallona w lewo) lub o 90° w prawo (dla beczki Tallona w prawo) zamiast wsuwać jego tylne wypustki na drugi koniec wzornika. Boczna krawędź podstawki statku musi zostać ułożona tak, aby przylegała do drugiego końca wzornika, a koniec wzornika nie może wystawać poza przednią ani tylną krawędź podstawki.

- **Nieruchomy:** Kierunek nieruchomy (■) nie posiada pasującego wzornika manewru i zawsze występuje w połączeniu z prędkością „0”, co oznacza, że statek nie rusza się ze swojej obecnej pozycji.
- Jeśli statek nachodzi na inny statek podczas wykonywania Koiograna lub pętli Segnora, to nie jest obracany o 180° po drugiej stronie wzornika. Gracz ustawia wtedy statek używając do tego tylnych wypustek, zamiast przednich.
- Kiedy statek wykonuje beczkę Tallona, musi w miarę możliwości uniknąć nachodzenia na inne statki. Jeśli statek nie może uniknąć nachodzenia na inny statek, to na drugim końcu wzornika nie obraca się o 90°.
- Statek, który wykonuje manewr „nieruchomy” nadal uznawany jest za taki, który wykonał manewr, pomimo tego, że tak naprawdę nie zmienił swojej pozycji.

Powiązane pojęcia: Faza aktywacji, Manewr, Poziom trudności, Prędkość, Stres

KOIOGRAN

Patrz „Kierunek” na stronie 9.

MAŁY STATEK

Mały statek ma podstawkę długości 4 cm. Małych statków nie obowiązują żadne specjalne zasady, choć do ich rozmiaru mogą odnosić się zdolności niektórych kart.

Powiązane pojęcia: Duży statek¹, Statek, Wielki statek¹

MANEWR


Każdy wybór dostępny na wskaźniku manewru to jeden manewr, który składa się z prędkości (cyfra), kierunku (strzałka) oraz poziomu trudności (kolor). Statki wykonują manewry podczas fazy aktywacji, poprzez rozpatrzenie kroku „Wykonanie manewru”.

- Kiedy zdolność nakazuje statkowi wykonanie określonego manewru, to zostaje on wykonany tylko w kroku „Wykonanie manewru” fazy aktywacji.
- Kiedy statek wykonuje manewr, należy go podnieść z pozycji początkowej i umieścić na pozycji końcowej. Szerokość podstawki jest

ignorowana w trakcie wykonywania samego manewru i ma znaczenie jedynie na pozycji początkowej i końcowej.

Powiązane pojęcia: Faza aktywacji, Kierunek, Nachodzenie na inne statki, Poziom trudności, Prędkość, Przeszkody

MASKOWANIE†

Statki mające na swoim pasku akcji symbol  mogą wykonać akcję maskowania. Kiedy statek wykonuje akcję maskowania, należy do niego przydzielić jeden żeton maskowania. Zamaskowany statek przestrzega następujących zasad:

- Zwrotność statku z żetonem maskowania zostaje zwiększona o 2.
- Dopóki statek posiada żeton maskowania, nie może wykonywać ataków.
- Statek nie może wykonać akcji maskowania, jeśli już posiada żeton maskowania.
- Żetony maskowania nie są usuwane podczas fazy końcowej.

Na początku fazy aktywacji, po rozpatrzeniu przez graczy zdolności, które aktywują się na początku fazy aktywacji, każdy statek może wydać swój żeton maskowania aby się zdemaskować. Jako pierwszy robi to statek o najniższej wartości umiejętności pilota (do rozstrzygnięcia remisów należy użyć inicjatywy).

Kiedy statek się demaskuje, musi wybrać jeden z poniższych efektów:

1. Wykonuje beczkę, używając wzornika manewrów (↑ 2).
2. Korzysta z dopalacza, używając wzornika manewrów (↑ 2).

Po rozpatrzeniu wszystkich demaskowań, faza aktywacji jest normalnie kontynuowana.

- Demaskowanie nie jest akcją ani manewrem.
- Statek może się zdemaskować, nawet jeśli jest zestresowany.
- Kiedy gracz deklaruje, że jego statek się demaskuje, przed umieszczeniem wzornika na obszarze gry musi zadeklarować, czy wykonuje beczkę w lewo, beczkę w prawo, czy też używa dopalacza do lotu na wprost.
- Statek nie może się zdemaskować, jeśli sprawiłoby to, że nachodziłby na inny statek lub żeton przeszkody, albo jego wzornik manewru nachodziłby na żeton przeszkody.
- Statek nie może się zdemaskować, jeśli sprawiłoby to, że uciekłby z pola bitwy.

- Jeśli statek nie może się zdemaskować we wskazanym kierunku, może wybrać inny kierunek albo zrezygnować z demaskowania się.
- Jeśli statek nie może się zdemaskować w żadnym z kierunków, to w ogóle nie może się zdemaskować.

Powiązane pojęcia: Akcje, Beczka, Dopalacz, Faza końcowa, Stres, Uciekanie z pola bitwy, Zwrotność

MISJE

Misje są alternatywnym wariantem rozgrywki. W Księdze Misji opisane zostały ogólne zasady misji oraz trzy pierwsze misje. W niektórych zestawach dodatkowych znajdują się dodatkowe misje.

Powiązane pojęcia: Formaty gry

MODYFIKACJE†

Modyfikacje to specjalne rozwinięcia, które nie występują na pasku rozwinięć statku. Każdy statek może zostać wyposażony w modyfikację, pod warunkiem, że karta nie jest zarezerwowana wyłącznie dla statków określonego rodzaju. Każdy statek może posiadać maksymalnie jedną modyfikację.

Powiązane pojęcia: Karty rozwinięć, Tworzenie eskadr

MODYFIKOWANIE KOŚCI

Gracze mogą modyfikować kości poprzez wydawanie żetonów skupienia, uników oraz namierzonego celu, a także poprzez rozpatrywanie zdolności kart. Kości mogą być modyfikowane w następujący sposób:

- **Dodanie:** Aby dodać wynik, należy obok rzuconych kości umieścić jedną z niewykorzystywanych kości tak, aby przedstawiała dodawany wynik. Dla wszystkich efektów kość dodana w ten sposób jest traktowana jak normalna kość i można ją modyfikować i anulować.
- **Zmiana:** Aby zmienić wynik, należy obrócić kość w taki sposób, aby przedstawiała nowy wynik.
- **Przerzut:** Aby przerzucić wynik, należy po prostu podnieść kość i rzucić nią ponownie.
- Kości mogą być modyfikowane przez wiele efektów, ale kość nie może zostać przerzucona więcej niż jeden raz.

Powiązane pojęcia: Atak, Namierzanie celu, Skupienie, Unik, Wyniki kości, Zdolności kart

NACHODZENIE NA INNE STATKI

Statek nachodzi na inny statek, kiedy podczas wykonywania manewru jego podstawka nachodzi na podstawkę innego statku. Jeśli tak się zdarzy, statek należy cofać wzdłuż wzornika, dopóki nie będzie nachodził na żaden statek. W trakcie tej czynności należy aktualizować jego ustawienie tak, aby wzornik znajdował się na środku, pomiędzy obydwoma parami wypustek dostępnych na podstawie danego statku. Kiedy statek przestaje nachodzić na inny statek, należy ustawić go w taki sposób, aby stykał się z ostatnim statkiem, na który nachodził. Statek ten musi w tej rundzie pominąć swój krok „Wykonania akcji”.

- Dopóki statki się ze sobą stykają, nie mogą atakować siebie nawzajem. Mogą jednak nadal atakować wrogie statki, z którymi się nie stykają.
- Statek, który nachodził na inny statek, nadal może wykonywać darmowe akcje.
- Jeśli podczas wykonywania manewru statek nachodzi na więcej niż jeden statek, traktuje się go tak, jakby nachodził tylko na statek, z którym styka się na swojej pozycji końcowej.

Powiązane pojęcia: Akcje, Faza aktywacji, Manewr, Stykanie się

NAMIERZANIE CELU (AKCJA)

Statki mające na swoim pasku akcji symbol ✘ mogą wykonać akcję **NAMIERZANIA CELU**, aby namierzyć wrogi statek w Zasięgu 1–3. Podczas ataku statek może wydać żeton namierzonego celu, którym namierza obrońcę, aby przerzucić dowolną liczbę ze swoich kości ataku.

Namierzenie celu składa się z niebieskiego żetonu namierzonego celu oraz czerwonego żetonu namierzonego celu - obu z tą samą literą. Kiedy gracz namierza cel, przydziela niebieski żeton namierzonego celu do statku wykonującego tę akcję (statek namierzający), a czerwony żeton namierzonego celu należy przydzielić do celu (namierzony statek).

Żetony namierzonego celu nie są usuwane podczas fazy końcowej.

Każdy statek może namierzać tylko jeden cel. Jeśli statek namierza nowy cel, musi usunąć swoje poprzednie żetony namierzonego celu.

- Statek, który na swoim pasku akcji nie ma symbolu ✘, może namierzyć cel i utrzymać namierzenie w wyniku innego efektu gry.
- Jeśli statek wyda żeton namierzonego celu jako część kosztu zdolności, dany żeton nie pozwala mu na przerzucenie kości ataku.
- Jeśli gracz zadeklaruje akcję namierzenia celu, a wrogi statek, który chce namierzyć, nie

znajduje się w jego zasięgu, może wybrać inny cel namierzenia albo może wykonać zupełnie inną akcję.

- Jeśli zdolność nakazuje statkowi „namierzyć cel”, to jest co to coś innego niż wykonanie akcji namierzenia celu. Statek namierza cel bez wykonywania akcji i może to zrobić nawet wtedy, gdy w danej rundzie już wykonał akcję namierzenia celu.
- Statek może na nowo namierzyć statek, który aktualnie namierza. W takim wypadku stary żeton namierzenia celu jest odrzucany.
- Statek może wydać żeton namierzonego celu i zdecydować się nie przerzucać żadnych kości.
- Jeśli efekt usuwa ze statku niebieski bądź czerwony żeton namierzonego celu, odpowiadający mu żeton w drugim kolorze także jest usuwany (chyba że niebieski żeton namierzonego celu jest przydzielony do innego statku).
- Statek może być namierzany przez więcej niż jeden wrogi statek.

Powiązane pojęcia: Akcje, Atak

NAMIERZANIE CELU (POJĘCIE)

Namierzenie celu składa się z niebieskiego żetonu namierzonego celu, który przydzielony jest do statku namierzającego, oraz czerwonego żetonu namierzonego celu, który przydzielony jest do namierzanego statku.

Powiązane pojęcia: Namierzenie celu (akcja)

NAZWY UNIKATOWE

Niektóre karty statków i karty rozwinięć mają nazwy unikatowe, oznaczone symbolem kropki (•), wydrukowanym na lewo od ich nazwy. Gracz nie może wystawić dwóch kart o tej samej, unikatowej nazwie, nawet jeśli są to karty różnych rodzajów.

Powiązane pojęcia: Karty rozwinięć, Tworzenie eskadr

NISZCZENIE STATKÓW

Statek zostaje zniszczony kiedy liczba posiadanych przez niego kart uszkodzeń jest równa jego wartości kadłuba lub kiedy ucieknie z pola bitwy. Kiedy statek zostaje zniszczony, należy go usunąć z obszaru gry, odrzucić wszystkie jego karty uszkodzeń, a do puli zwrócić wszystkie jego żetony.

- Zasada równoczesnego ataku opóźnia zniszczenie statku, który zostaje zniszczony po tym, jak w danej rundzie miał okazję zaatakować.
- Dla celów zniszczenia statku karta uszkodzenia „Trafienie bezpośrednie!” liczy się jako dwie karty uszkodzeń.

Powiązane pojęcia: Atak, Uciekanie z pola bitwy, Uszkodzenia, Zasada równoczesnego ataku, Zwycięstwo

OBRÓŃCA

Obroncą jest statek, który podczas kroku „Zadeklarowanie celu” skutecznie został wybrany na cel ataku.

Powiązane pojęcia: Atak

OBSZAR GRY

Obszar gry, to skrócony obszar rozciągający się na płaskiej powierzchni, na którym statki są umieszczane i poruszane. Jeśli dowolna część podstawki wystaje poza obszar gry, uznaje się że taki statek uciekł z pola bitwy.

Sugerowany obszar gry dla standardowego pojedynku na 100 punktów eskadry ma wymiary 90 x 90 cm. Podczas rozgrywki na więcej lub mniej niż 100 punktów eskadry, gracze mogą swobodnie zwiększać lub zmniejszać obszar gry, odpowiednio do swoich potrzeb.

- Obszar gry dla wszystkich misji ma wymiary 90 x 90 cm, chyba że w misji zaznaczono inaczej.

Powiązane pojęcia: Przygotowanie gry, Tworzenie eskadr, Uciekanie z pola bitwy

OGRANICZENIE†

Statek nie może zostać wyposażony w więcej niż jedną kopię tej samej karty z cechą *Ograniczenie*.

Powiązane pojęcia: Karty rozwinięć, Tworzenie eskadr

OSŁONY

Oslony pozwalają statkowi na przyjęcie obrażeń bez ryzyka otrzymania odkrytych kart uszkodzeń. Niebieska wartość wydrukowana na karcie statku to wartość osłon danego statku, wskazująca liczbę żetonów osłon, które podczas przygotowania gry umieszcza się na danej karcie statku.

- Statek nie może posiadać żetonów osłon w liczbie wyższej od jego wartości osłon. Statek nie może odzyskiwać osłon, jeśli posiada żetony osłon w liczbie równej jego wartości osłon.

Powiązane pojęcia: Atak, Przygotowanie gry, Uszkodzenia

OTRZYMANIE USZKODZEŃ

Patrz „Uszkodzenia” na stronie 17.

PĘTLA SEGNORA

Patrz „Kierunek” na stronie 9.

POLE RAŻENIA

Podstawowe pole rażenia statku to kąt utworzony poprzez przedłużenie linii pola rażenia wydrukowanych z przodu żetonu statku. Pole rażenia rozciąga się na cały obszar gry. Statek znajduje się wewnątrz pola rażenia, jeśli dowolna część jego podstawki znajduje się na obszarze utworzonym poprzez przedłużenie linii pola rażenia.

- Podstawowe pole rażenia statku jest wykorzystywane do wszystkich ataków, także tych przeprowadzanych przy pomocy broni dodatkowej, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.
- Pomocnicze pole rażenia statku nie może być wykorzystywane do przeprowadzania ataków przy pomocy broni dodatkowej.

Powiązane pojęcia: Atak, Broń dodatkowa, Pomocnicze pole rażenia[†], Wieżyczka (broń podstawowa)[†], Zasięg

POMOCNICZE POLE RAŻENIA†

Niektóre statki posiadają pomocnicze pole rażenia, oznaczone przerywanymi liniami wydrukowanymi na żetonie statku. Na kartach statków tych statków wydrukowany został symbol unikatowej broni podstawowej. Kiedy statek z tym symbolem atakuje przy pomocy swojej podstawowej broni, może zaatakować wrogi statek w Zasięgu 1-3, znajdujący się w jego podstawowym lub pomocniczym polu rażenia.

- Kiedy taki statek atakuje przy pomocy dodatkowej broni, wybrany cel musi znajdować w jego podstawowym polu rażenia (jeśli na karcie rozwinięcia nie zaznaczono inaczej).

Powiązane pojęcia: Atak, Broń dodatkowa, Broń podstawowa, Pole rażenia, Zasięg

POZIOM TRUDNOŚCI

Kolor strzałki kierunku wskazuje poziom trudności manewru. Kiedy statek wykona czerwony manewr, otrzymuje jeden żeton stresu. Kiedy statek wykona zielony manewr, należy z niego usunąć jeden żeton stresu. Białe manewry nie mają własnego efektu.

- Jeśli statek jest zestresowany, to nie może wykonać czerwonego manewru. Jeśli zestresowany statek odkryje czerwony manewr, przeciwnik wybiera na jego wskaźniku dowolny nie czerwony manewr, który dany statek wykona.
- Do statku może być przydzielonych kilka żetonów stresu.

- Jeśli dwa efekty gry stoją ze sobą w sprzeczności, w odniesieniu do zmiany poziomu trudności manewru pierwszeństwo ma efekt, który czyni manewr trudniejszym. Drugi efekt jest ignorowany.

Powiązane pojęcia: Faza aktywacji, Kierunek, Manewr, Prędkość, Stres

PREMIE BITEWNE DO ZASIĘGU

Podczas wykonywania ataku przy pomocy podstawowej broni, atakujący lub obrońca mogą rzucać dodatkowymi kośćmi w zależności od zasięgu, na którym wykonywany jest atak. W przypadku Zasięgu 1, w kroku „Rzut kośćmi ataku” atakujący rzuca jedną dodatkową kością. W przypadku Zasięgu 3, w kroku „Rzut kośćmi obrony” obrońca rzuca jedną dodatkową kością.

- Premie bitewne do zasięgu nie mają zastosowania podczas ataku przy pomocy dodatkowej broni.

Powiązane pojęcia: Atak, Broń podstawowa, Wieżyczka (broń podstawowa)[†], Zasięg

PRĘDKOŚĆ

Prędkość manewru jest oznaczona na wskaźniku za pomocą wartości liczbowej wydrukowanej tuż pod kierunkiem manewru.

- Kierunek nieruchomy (■) nie posiada odpowiadającego mu wzornika manewru i zawsze występuje w połączeniu z wartością prędkości „0”, która oznacza, że statek nie porusza się ze swojej obecnej pozycji.

Powiązane pojęcia: Kierunek, Manewr, Poziom trudności

PRZESZKODY

Przeszkody to niebezpieczeństwa, które mogą utrudnić ruch statków, bądź je uszkodzić. Jeśli, podczas wykonywania ruchu, podstawka statku lub jego wzornik manewru nachodzi na żeton przeszkody, należy normalnie wykonać manewr, ale statek musi ponieść karę odpowiednią do żetonu przeszkody, na który nachodził:

- **Asteroida:** Statek musi pominąć w tej rundzie swój krok „Wykonywania akcji”. Po pominięciu kroku „Wykonywania akcji” statek rzuca jedną kością ataku. Jeśli wypadnie wynik ✨, statek otrzymuje jedno uszkodzenie. Jeśli wypadnie wynik ✨, statek otrzymuje jedno uszkodzenie krytyczne. Statek nie może wykonywać żadnych ataków, dopóki nachodzi na żeton asteroidy.
- **Chmura odpadków[†]:** Po kroku „Sprawdzenie stresu pilota”, statek otrzymuje jeden żeton stresu. Po kroku „wykonania akcji”, rzuca jedną kością ataku. Jeśli wypadnie wynik ✨, statek

otrzymuje jedno uszkodzenie krytyczne. Statek nadal może wykonywać ataki.

Jeśli podczas wykonywania ataku linijka przechodzi przez przeszkodę, atak zostaje przyblokowany.

- Przeszkody są umieszczane podczas kroku „Rozmieszczenie przeszkód” przygotowania gry.
- Jeśli statek porusza się przez lub nachodzi na przeszkodę, podczas wykonywania manewru ↻, ↺, lub ↻, podczas ustawiania nadal obraca się o 180°.
- Jeśli statek porusza się przez lub nachodzi na przeszkodę podczas wykonywania manewru ↻ lub ↻, podczas ustawiania nadal obraca się o 90°.
- Statek może wykonywać darmowe akcje nawet wtedy, gdy poruszył się przez lub nachodził na przeszkodę, pod warunkiem że nie jest zestresowany.
- Jeśli statek nachodzi na inny statek, na potrzeby nachodzenia na przeszkody pod uwagę brana jest tylko ta część wzornika manewru, która znajduje się pomiędzy początkową, a końcową pozycją statku. Natomiast część, wzdłuż której statek się cofał w celu rozegrania nachodzenia, należy zignorować.
- Jeśli statek porusza się przez lub nachodzi na więcej niż jedną przeszkodę, ponosi efekty każdej przeszkody, zaczynając od przeszkody, która znajduje się najbliżej jego pozycji początkowej i kontynuując dalej.
- Jeśli statek nachodzi na przeszkodę na początku swojego manewru to ją ignoruje, chyba że wzornik manewru lub statek na pozycji końcowej nadal nachodzi na tę przeszkodę.

Powiązane pojęcia: Atak, Faza aktywacji, Manewr, Uszkodzenia

PRZYBLOKOWANY

Atak jest przyblokowany jeśli podczas mierzenia zasięgu linijka przechodzi przez przeszkodę. Jeśli atak jest przyblokowany, podczas kroku „Rzut kośćmi obrony” obrońca rzuca jedną dodatkową kością obrony.

- Atak może być przyblokowany, albo może nie być przyblokowany - liczba przyblokowań nie zmienia liczby dodatkowych kości obrony, którymi wykonywany jest rzut.
- Duże i wielkie statki nie przyblokują ataków.
- Atakujący nie może spróbować zmierzyć zasięgu do innego, niż najbliższy punkt podstawki wrogiego statku aby uniknąć mierzenia przez przeszkodę. Jeśli kilka punktów podstawki wrogiego statku znajduje się w takiej samej, najbliższej odległości od atakującego, atakujący może podczas mierzenia zasięgu wybrać dowolny z nich.

Powiązane pojęcia: Atak, Przeszkody, Zasięg

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy w następujący sposób przygotować grę:

- 1. Zebranie sił:** Gracze ujawniają swoje eskadry i gromadzą wszystkie statki, karty oraz inne elementy niezbędne dla ich eskadr. Każdy statek wchodzący w skład eskadry musi posiadać odpowiedni plastikowy model, żeton statku, wskaźnik manewru, kartę statku, wybrane karty rozwinięć oraz żetony identyfikacyjne (jeśli zajdzie taka potrzeba).
- 2. Sprawdzenie inicjatywy:** Gracz posiadający eskadrę o niższym koszcie w punktach eskadry wybiera, który z graczy ma inicjatywę. W przypadku remisu należy losowo ustalić gracza, który wybiera inicjatywę.
- 3. Wyznaczenie obszaru gry:** Na płaskiej powierzchni, takiej jak stół lub mata, należy wyznaczyć obszar gry o wymiarach 90 na 90 cm (lub inny).
- 4. Rozmieszczenie przeszkód:** Zaczynając od gracza z inicjatywą, każdy gracz wybiera jeden z dostępnych żetonów przeszkód i umieszcza go na obszarze gry. Gracze naprzemiennie rozmieszczają na obszarze gry sześć żetonów przeszkód. Przeszkody nie mogą być umieszczane w Zasięgu 1 od siebie ani w Zasięgu 1-2 od krawędzi obszaru gry. Po umieszczeniu szóstej przeszkody gracz, który nie ma inicjatywy, wybiera którą z krawędzi obszaru gry będzie jego - krawędź znajdująca się naprzeciwko będzie krawędzią jego przeciwnika.
- 5. Rozmieszczenie sił:** Gracze umieszczają swoje statki na obszarze gry, w kolejności wartości umiejętności pilota (od najniższej, do najwyższej). Jeśli kilka statków posiada tę samą wartość umiejętności pilota, jako pierwszy swoje statki ustawia gracz posiadający inicjatywę. Statki muszą być umieszczane w granicy Zasięgu 1 od krawędzi danego gracza.
- 6. Aktywowanie osłon:** Na każdej karcie statku należy umieścić żetony osłon w liczbie równej wartości osłon danego statku.
- 7. Przygotowanie pozostałych elementów:** Talię kart uszkodzeń należy potasować i umieścić zakrytą poza obszarem gry, w miejscu łatwo dostępnym dla obu graczy. Obok niej należy umieścić wzorniki manewrów, kości, linijkę zasięgu oraz pozostałe żetony.

Powiązane pojęcia: Duży statek¹, Inicjatywa, Obszar gry, Osłony, Przeszkody, Runda, Tworzenie eskadr, Umiejętność pilota, Zasięg

PRZYJAZNY

Wszystkie statki kontrolowane przez tego samego gracza są przyjazne wobec siebie.

- Statki nie mogą atakować ani namierzać przyjaznych statków.
- Statek jest przyjazny wobec samego siebie i może sam zadziałać na siebie swoimi zdolnościami, które działają na przyjazne statki, chyba że zdolności wyraźnie odnoszą się do innych przyjaznych statków.

Powiązane pojęcia: Atak, Statek, Zdolności kart

PULA

Pula to wspólny dla obu graczy zestaw elementów gry, które w danym momencie nie są używane przez żadnego gracza - takich jak nieprzydzielone żetony skupienia, niewykorzystywane karty statków itd.

PUNKTY ESKADRY

Każda karta statku i karta rozwinięcia posiada koszt w punktach eskadry, który wydrukowany jest w lewym dolnym rogu karty.

- Niektóre karty rozwinięć posiadają ujemny koszt w punktach eskadry. Karty te zmniejszają łączny koszt eskadry.

Powiązane pojęcia: Karty rozwinięć, Tworzenie eskadr, Zwycięstwo

RUCH PRZEZ

Statek porusza się przez przeszkodę lub statek, kiedy, podczas wykonywania manewru, jego wzornik nachodzi na żeton danej przeszkody lub podstawkę danego statku. Statek może poruszyć się przez statek bez problemu, ale ruch przez przeszkodę powoduje efekty opisane w części „Przeszkody”.

- Jeśli statek porusza się przez inny statek, gracz powinien przytrzymać wzornik manewru nad innym statkiem i postarać się najdokładniej oszacować, gdzie poruszający się statek powinien zakończyć swój ruch.

◇ Jeśli graczom zależy na większej precyzji, mogą oznaczyć pozycje statków, usunąć je z obszaru gry aby wykonać manewr, po czym odłożyć je ponownie na oznaczone pozycje (zachowując przy tym ich ustawienie).

Powiązane pojęcia: Faza aktywacji, Manewr, Nachodzenie na inne statki, Przeszkody, Statek

RUNDA

Pojedyncza runda gry składa się z czterech faz rozgrywanych w następującej kolejności: faza planowania, faza aktywacji, faza walki, faza końcowa.

Pierwsza runda rozpoczyna się po zakończeniu przygotowania gry.

Powiązane pojęcia: Faza aktywacji, Faza końcowa, Faza planowania, Faza walki, Przygotowanie gry, Zwycięstwo

SKUPIENIE

Statki mające na swoim pasku akcji symbol (👁️) mogą wykonać akcję skupienia. W celu wykonania tej akcji, do statku należy przydzielić jeden żeton skupienia. Podczas ataku lub obrony statek może wydać ten żeton aby zmienić wszystkie wyniki (👁️) na wyniki ✨ (na kościach ataku) lub na wyniki 🎯 (na kościach obrony) Wszystkie niewydane żetony skupienia są usuwane ze statków podczas fazy końcowej.

- Statek może posiadać więcej niż jeden żeton skupienia.
- Statek może wydać żeton skupienia nawet wtedy, gdy nie wyrzucił żadnych wyników (👁️).
- Jeśli zdolność karty nakazuje graczowi przydzielić do statku żeton skupienia, jest to coś innego niż wykonywanie akcji skupienia. Bez wykonania akcji do statku zostaje przydzielony żeton skupienia. Statek nadal może wykonać akcję skupienia w tej rundzie.

Powiązane pojęcia: Akcje, Atak, Faza końcowa, Modyfikowanie kości

STATEK

Statek składa się z plastikowej figurki, kolumn, podstawki oraz żetonu statku (opcjonalnie także żetonów identyfikacyjnych, jeśli zajdzie taka potrzeba).

- Plastikowa figurka statku musi odpowiadać rodzajowi statku wyszczególnionemu na jego karcie statku.
- Statek musi używać wskaźnika manewrów odpowiadającego rodzajowi statku.
- Niektóre plastikowe figurki wystają poza plastikową podstawkę. Nie wpływa to w żaden sposób na mechanizmy gry. Figurka może nachodzić na żetony przeszkód, wystawać poza obszar gry i nie powoduje to żadnych efektów. Jeśli plastikowa figurka miałaby stykać się z inną plastikową figurką lub blokować jej ruch, gracze powinni dodać lub usunąć jedną kolumnę z podstawki, aby uniknąć tej sytuacji.

Powiązane pojęcia: Duży statek¹, Wielki statek¹, Żetony identyfikacyjne

STYKANIE SIĘ

Dwa statki stykają się ze sobą, kiedy jeden statek nachodził na drugi podczas wykonywania manewru, w wyniku czego ich podstawki się stykają. Statek nie może zaatakować statku, z którym się styka.

- Jeśli dwa statki stykają się ze sobą, to trwa to dopóki jeden z nich się nie poruszy (wykona manewr, zdemaskuje się lub wykona akcję) w sposób, który sprawi, że podstawki obu statków nie będą się fizycznie stykały ze sobą.
- ◇ Czasami na końcu rundy może zdarzyć się, że statki stykają się równolegle ze sobą, skierowane w tę samą stronę. Po tym, jak oba takie statki wykonają manewr, skorzystają z dopalacza lub wykonają beczkę, to nie stykają się już ze sobą (nawet jeśli ich podstawki nadal są w fizycznym kontakcie), pod warunkiem, że nie nachodziły na siebie.
- Statek może stykać się z dwoma (lub więcej) statkami, jeśli jego podstawka pozostaje w kontakcie z nimi po cofnięciu wzdłuż wzornika manewru.

Powiązane pojęcia: Manewr, Nachodzenie na inne statki

STRES

Statek jest zestresowany dopóki jest do niego przydzielony żeton stresu. Zestresowany statek nie może wykonywać czerwonych manewrów ani wykonywać żadnych akcji, nawet darmowych. Statek otrzymuje jeden żeton stresu, kiedy wykona czerwony manewr i odrzuca jeden żeton stresu, kiedy wykona zielony manewr.

- Do statku może być przypisanych kilka żetonów stresu.
- Żetony stresu nie są usuwane podczas fazy końcowej.
- Kiedy statek wykona zielony manewr, odrzuca jeden ze swoich żetonów stresu nawet wtedy, gdy poruszy się przez, albo nachodzi na przeszkodę lub inny statek.
- Zestresowany statek nie może wykonywać czerwonych manewrów ani akcji. Jeśli zestresowany statek odkryje czerwony manewr, przeciwny gracz wybiera na jego wskaźniku nie-czerwony manewr, który dany statek wykona.

Powiązane pojęcia: Akcje, Darmowe akcje, Manewr, Poziom trudności



SYMBOLE ROZWINIĘĆ

Wykorzystywane w grze symbole rozwinięć posiadają następujące nazwy:

-  Elita
-  Astromech
-  Torpedy
-  Rakiety
-  Działo
-  Wieżyczka
-  Bomba
-  Załoga
-  System
-  Astromech z odzysku
-  Tytuł
-  Modyfikacja
-  Nielegalna
-  Ładunek
-  Zaczep
-  Drużyna
-  Technika

Powiązane pojęcia: Karty rozwinięć, Tworzenie eskadr

TRAFIENIE

Podczas kroku „Porównania wyników” ataku statek zostaje trafiony, jeśli po anulowaniu kości zostały jakiegokolwiek wyniki  lub .

Powiązane pojęcia: Atak, Wyniki kości

TWORZENIE ESKADR

Każdy gracz tworzy eskadrę poprzez wybranie statków i rozwinięć, których łączna wartość w punktach eskadry nie przekracza limitu ustalonego przez graczy w kroku „Zebranie sił”. Koszt w punktach eskadry danego statku i rozwinięcia jest wydrukowany w prawym dolnym rogu każdej karty. Dla standardowego pojedynku myśliwców sugerowany koszt w punktach eskadry wynosi 100 punktów.

Gracz może stworzyć eskadrę korzystając z wszelkich dostępnych statków i rozwinięć, przestrzegając przy tym poniższych ograniczeń:

- Eskadra jest połączona z jedną z głównych frakcji. Nie mogą się w niej znaleźć statki z innej głównej frakcji i rozwinięcia wyraźnie ograniczone do innej głównej frakcji.
- Każdy statek może otrzymać tylko jedną modyfikację oraz tylko jeden tytuł.
- Statek nie może zostać wyposażony w rozwinięcie, które jest ograniczone dla statków innego rodzaju lub innej wielkości.
- Statek nie może zostać wyposażony w więcej niż jedną kopię karty rozwinięcia posiadającą cechę „Ograniczenie”, ale może posiadać kilka różnych kart z tą cechą.

Powiązane pojęcia: Inicjatywa, Karty rozwinięć, Nazwy unikatowe, Przygotowanie gry, Punkty eskadry, Symbole rozwinięć

TYTUŁ

Tytuł to rodzaj rozwinięcia. Każdy statek może zostać wyposażony w jeden tytuł, pod warunkiem, że dany tytuł nie jest ograniczony do statku innego rodzaju. Statek nie może posiadać więcej, niż jednego tytułu.

Powiązane pojęcia: Karty rozwinięć, Tworzenie eskadr

UCIEKANIE Z POLA BITWY

Kiedy statek wykona manewr lub akcję, która zmieni jego pozycję, po których **dowolna część** jego podstawki będzie wystawać poza obszar gry, dany statek ucieka z pola bitwy. Statek, który ucieknie z pola bitwy, zostaje zniszczony.

- Jeśli statek wykona manewr albo akcję, która zmieni jego pozycję, to nie zostaje zniszczony, jeśli poza obszar gry wystawał tylko jego wzornik manewru.
- Jeśli w wyniku wykonania manewru statek zostanie ustawiony poza obszarem gry, wówczas ucieka z pola bitwy i natychmiast zostaje zniszczony. Taki statek nie może wykonać żadnej akcji ani wykonać manewru, który pozwoli mu wrócić na obszar gry.
- Jeśli statek niespodziewanie zakończy swój manewr poza obszarem gry w wyniku nachodzenia na inne statki, to nadal ucieka z pola bitwy i zostaje zniszczony.
- Kiedy statek ucieka z pola bitwy, zostaje natychmiast zniszczony i usunięty z obszaru gry. Nie może użyć zdolności ze swojej karty statku ani swoich kart rozwinięć.

Powiązane pojęcia: Beczka, Dopalacz, Manewr, Maskowanie, Nachodzenie na inne statki, Niszczenie statków

UMIĘJĘTNOŚĆ PILOTA

Wartość umiejętności pilota to pomarańczowa liczba, znajdująca się na karcie statku po lewej stronie od nazwy statku. Wartość umiejętności pilota wyznacza kolejność, w której gracze poruszają się podczas fazy Aktywacji oraz atakują podczas fazy walki, a także wskazuje kolejność, w jakiej statki są ustawiane na obszarze gry podczas przygotowania.

- Jeśli kilka efektów gry wpływa na umiejętność pilota danego statku, pod uwagę brany jest tylko ten, który zadziałał jako ostatni.

◇ Jeśli najświeższy efekt się zakończy (np. „na końcu fazy walki”), wartość umiejętności

pilota danego statku wraca do wartości wyznaczonej przez najświeższy działający efekt.

Powiązane pojęcia: Faza aktywacji, Faza walki, Inicjatywa, Przygotowanie gry

UNIK

Statki mające na swoim pasku akcji symbol (•) mogą wykonać akcję uniku. W celu wykonania akcji należy do statku przydzielić jeden żeton uniku. Podczas obrony statek może wydać ten żeton aby do swojego rzutu obrony dodać jeden wynik uniku (•). Wszelkie niewydane żetony uników są usuwane ze statków podczas fazy końcowej.

- Statek może posiadać więcej niż jeden żeton uniku.
- Jeśli zdolność nakazuje graczowi przydzielić żeton uniku do statku, to jest to coś innego od wykonania akcji uniku. Żeton zostaje przydzielony do statku bez wykonywania akcji, a dany statek nadal może w tej rundzie wykonać akcję uniku.

Powiązane pojęcia: Akcje, Faza końcowa, Modyfikowanie kości

USZKODZENIA

Podczas kroku „Zadanie uszkodzeń” ataku statek otrzymuje jedno uszkodzenie za każdy nieanulowany wynik ✨ oraz jedno uszkodzenie krytyczne za każdy nieanulowany wynik ✨.

Kiedy statek otrzymuje uszkodzenie lub uszkodzenie krytyczne, to traci jeden żeton osłony. Jeśli nie ma żadnego żetonu, który mógłby stracić, to zamiast tego otrzymuje jedną kartę uszkodzenia. W przypadku normalnych uszkodzeń przydzielana karta uszkodzenia pozostaje zakryta; w przypadku uszkodzeń krytycznych karta jest przydzielana odkryta, a jej treść jest natychmiast rozpatrywana.

Jeśli statek posiada karty uszkodzeń w liczbie równej jego wartości kadłuba, to zostaje zniszczony.

- Kiedy statek otrzymuje uszkodzenie lub uszkodzenie krytyczne, jego wartość kadłuba nie zostaje zredukowana.
- Kiedy statek zostaje zniszczony, jego karty uszkodzeń są odrzucane odkryte na stos kart odrzuconych.
- Gracze mogą w dowolnym momencie przeglądać stos odrzuconych kart uszkodzeń.
- Jeśli w momencie, kiedy należy zadać lub dobrać kartę uszkodzenia, talia kart uszkodzeń jest pusta, w celu utworzenia nowej należy potasować stos kart odrzuconych.
- Jeśli zarówno talia, jak i stos odrzuconych kart uszkodzeń są puste, gracze nie mogą dobrać

kart z talii uszkodzeń. Jeśli należy przydzielić kartę uszkodzenia, gracze powinni użyć odpowiedniego żetonu (np. monety lub znacznika), który zastąpi karty uszkodzeń do czasu, aż te będą dostępne i na koniec rundy będzie można stworzyć z nich nową talię. Wszelkie znaczniki należy traktować jako zakryte karty uszkodzeń.

- Jeśli efekt nakazuje graczowi przydzielić statkowi uszkodzenia, to jest to coś innego od otrzymywania uszkodzeń przez statek. Karta zostaje przydzielona do statku niezależnie od tego, czy posiada on jakieś żetony osłon.
- Jeśli statek miałby otrzymać więcej kart uszkodzeń niż potrzeba do jego zniszczenia, karty te nadal są przydzielane. Statek, który pozostaje na obszarze gry dzięki zasadzie równoczesnego ataku pozostaje pod wpływem wszystkich efektów odkrytych kart uszkodzeń, niezależnie od tego, czy przekraczają one jego wartość kadłuba.
- Jeśli zakryta karta uszkodzenia zostanie odkryta, nie uznaje się jej za przydzieloną. Odkrycie karty uszkodzenia nie aktywuje zdolności powiązanych z przydzieleniem karty uszkodzenia.
- Jeśli gracze mają więcej niż jedną talię uszkodzeń, nie powinni ich razem tasować. Zamiast tego, każdy gracz używa swojej talii uszkodzeń i swojego stosu kart odrzuconych i nie przydziela swoich kart uszkodzeń do wrogich statków.
- Talia uszkodzeń znajdująca się w tym pudełku zastępuje talię uszkodzeń znajdującą się w pierwszym zestawie podstawowym do gry **X-Wing**. Jeśli gracze mają obie talie uszkodzeń, powinni używać nowej talii, znajdującej się w tym pudełku.

Powiązane pojęcia: Atak, Kadłub, Niszczenie statków, Osłony, Uszkodzenia krytyczne, Zasada równoczesnego ataku

USZKODZENIA KRYTYCZNE

Podczas ataku statek otrzymuje jedno uszkodzenie krytyczne za każdy nieanulowany wynik ✨. Jeśli statek otrzyma kartę uszkodzenia w wyniku uszkodzenia krytycznego, karta ta jest przydzielana odkryta, a jej treść zostaje natychmiast rozpatrzona.

- Efekt odkrytej karty jest trwały, dopóki karta nie zostanie odrzucona bądź zakryta.
- Kiedy statek otrzymuje odkrytą kartę uszkodzenia, należy przydzielić do niego żeton trafienia krytycznego, który przypomina o trwałym efekcie karty. Żeton jest odrzucany, kiedy karta zostaje odrzucona bądź zakryta.

- Każda odkryta karta uszkodzenia posiada cechę **Statek** lub **Pilot**. Cechy te nie mają własnych efektów, ale mogą się do nich odnosić inne efekty.

Powiązane pojęcia: Atak, Uszkodzenia, Zdolności kart

WIELKI STATEK †

Statek, który ma więcej niż jedną plastikową podstawkę to wielki statek. Zasady takich statków znajdują się w ich opakowaniach.

Powiązane pojęcia: Duży statek[†], Formaty gry, Mały statek, Tworzenie eskadr

WIEŻYCZKA (BRONI PODSTAWOWA) †

Niektóre statki używają wieżyczki, jako swojej broni podstawowej. Każdy z takich statków posiada symbol unikatowej broni podstawowej, a każdy jego żeton przedstawia kolistą strzałkę biegnącą wokół jego otworu. Kiedy gracz atakuje przy pomocy wieżyczki (broni podstawowej), może atakować dowolny cel znajdujący się w, jak i poza jego polem rażenia.

- Statek z wieżyczką (bronią podstawową) nadal posiada wydrukowane pole rażenia, którego kąt nie wynosi 360°.
- Kiedy taki statek atakuje przy pomocy dodatkowej broni, musi atakować wrogi statek, który znajduje się w jego polu rażenia (jeśli na odpowiedniej karcie rozwinięcia nie zaznaczono inaczej).

Powiązane pojęcia: Atak, Broń dodatkowa, Broń podstawowa, Pole rażenia, Pomocnicze pole rażenia[†]

WROGI

Wszystkie statki kontrolowane przez przeciwnego gracza są wrogie.

Powiązane pojęcia: Atak, Statek, Zdolności kart,

WYDAWANIE

Kiedy statek wydaje żeton lub inny element, element ten jest usuwany ze statku i odkładany do puli. Statek nie może wydać elementu, który jest przydzielony do innego statku, chyba że efekt wskazuje inaczej.

Powiązane pojęcia: Zdolności kart

WYNIKI KOŚCI

Na kościach ataku występują następujące wyniki:

- **Trafienie (✳):** Jeśli ten wynik nie zostanie anulowany, obrońca otrzymuje jedno uszkodzenie.
- **Trafienie krytyczne (✳✳):** Jeśli ten wynik nie zostanie anulowany, obrońca otrzymuje jedno uszkodzenie krytyczne.

- **Skupienie (👁):** Te wyniki nie mają własnego efektu, ale atakujący może wydać żeton skupienia, aby zamienić je na wyniki ✳.

- **Pusta ścianka:** Ten wynik nie przedstawia żadnych symboli. Brak efektu.

Na kościach obrony występują następujące wyniki:

- **Unik (-?):** Ten wynik anuluje jeden wynik ✳ lub ✳✳.
- **Skupienie (👁):** Te wyniki nie mają własnego efektu, ale atakujący może wydać żeton skupienia, aby zamienić je na wyniki -?.
- **Pusta ścianka:** Ten wynik nie przedstawia żadnych symboli. Brak efektu.

Kiedy efekt nakazuje graczowi rzucić kośćmi w celu innym niż rozpatrzenie ataku, wyniki kości nie mają własnych efektów.

Powiązane pojęcia: Atak, Modyfikowanie kości, Trafienie

WYPUSTKI

Podstawka każdego statku posiada dwie pary wypustek - jedną z przodu oraz jedną z tyłu. Wypustki te są ignorowane we wszystkich wypadkach za wyjątkiem wykonywania manewrów oraz nachodzenia na przeszkody i inne statki. W tych wypadkach wypustki są częścią podstawki.

Powiązane pojęcia: Manewr, Nachodzenie na inne statki, Przeszkody

ZASADA RÓWNOCZESNEGO ATAKU

Wszystkie statki o wartości pilota równej wartości aktywnego statku mają okazję do wykonania ataku, zanim zostaną zniszczone. Jeśli statek mający tę samą wartość umiejętności pilota co aktywny statek miałby zostać zniszczony, a w tej rundzie jeszcze **nie** miał okazji do wykonania ataku, to nie zostaje zniszczony. Zamiast tego zachowuje karty uszkodzeń i nadal funkcjonuje normalnie, stosując się do wszystkich efektów wyszczególnionych na jego kartach uszkodzeń. Zostaje zniszczony i usunięty z obszaru gry po tym, jak będzie miał okazję do wykonania ataku.

- Nawet jeśli statek nie miał prawidłowego celu dla swojego ataku, usuwa się go dopiero po upływie jego okazji do wykonania ataku.
- Zdolności i karty uszkodzeń statku zatrzymanego na obszarze gry przy pomocy zasady równoczesnego ataku pozostają aktywne.
- Po tym, jak statek rozpatrzy swoją okazję do wykonania ataku, może, zanim zostanie zniszczony, rozpatrzyć wszystkie zdolności, które są aktywowane po wykonaniu ataku.

Powiązane pojęcia: Atak, Niszczenie statków, Umiejętność pilota

ZASIĘG

Zasięg to odległość pomiędzy dwoma statkami, mierzona przy pomocy podzielonej na trzy sekcje linijki zasięgu. W celu zmierzenia zasięgu pomiędzy dwoma statkami należy umieścić linijkę przy najbliższym wrogowi punkcie statku, a następnie skierować drugi jej koniec w stronę najbliższego punktu podstawki wrogiego statku. Zasięg zostaje wyznaczony przez sekcję, w której znajduje się najbliższy punkt podstawki drugiego statku.

Podczas mierzenia zasięgu ataku, atakujący dokonuje pomiaru w kierunku najbliższego punktu wrogiej podstawki, który znajduje się **wewnątrz** jego pola rażenia.

- W odniesieniu do zasięgu wykorzystywane są następujące terminy:
 - ◊ **Zasięg #-#:** W tym zasięgu mieszczą się wszystkie sekcje w wyznaczonym zakresie.
 - ◊ **W:** Statek znajduje się w zasięgu, jeśli jego najbliższy punkt znajduje się wewnątrz danego zasięgu.
 - ◊ **W granicach:** Statek znajduje się w granicach wyznaczonego zasięgu, jeśli jego podstawa w całości mieści się w danym zasięgu.
 - ◊ **Poza:** Statek znajduje się poza wyznaczonym zasięgiem, jeśli żadna część jego podstawki nie mieści się w zakresie pomiędzy Zasięgiem 1, a wyznaczonym zasięgiem.
- Jeśli atak dokonywany jest przy pomocy wieżyczki (broni podstawowej) albo przy pomocy broni dodatkowej, atakujący **musi** dokonać pomiaru do najbliższego punktu wrogiego statku, nawet, jeśli ten znajduje się poza jego polem rażenia.
- Podczas mierzenia zasięgu do żetonu, pomiaru należy dokonać w stronę najbliższego podstawce punktu danego żetonu.
- Podczas mierzenia zasięgu gracze mogą używać tylko krawędzi linijki zasięgu. Szerokość i grubość linijki nie mają znaczenia.
- Statek znajduje się w Zasięgu 1 od siebie oraz wszelkich statków, z którymi się styka.

Powiązane pojęcia: Atak, Broń dodatkowa, Broń podstawowa, Pole rażenia, Premie bitewne do zasięgu, Wieżyczka (broń podstawowa)[†]

ZASIĘG BRONI

Każda dodatkowa broń posiada zasięg wydrukowany na jej karcie rozwinięcia pod czerwoną wartością ataku. Statek nie może zaatakować przy pomocy dodatkowej broni, jeśli cel nie znajduje się we wskazanym zasięgu (np. jeśli zasięg broni wynosi 2-3, broń nie może zostać użyta w Zasięgu 1).

Powiązane pojęcia: Atak, Broń dodatkowa, Karty rozwinięć, Zasięg

ZDEMASKOWANIE[†]

Patrz „Maskowanie!” na stronie 10.

ZDETONOWANIE BOMBY[†]

Patrz „Bomby” na stronie 5.

ZDOLNOŚCI KART

Zdolności kart są rozpatrywane zgodnie z instrukcjami zawartymi w treści samych kart i dodatkowymi ograniczeniami opisanymi poniżej:

- Zdolność danej karty nie może być rozpatrzona więcej niż raz podczas określonego momentu wskazanego na karcie. Na przykład, karta z określeniem czasu „kiedy się bronisz” nie może być rozpatrzona przez obrońcę dwukrotnie podczas pojedynczego ataku.
- Karta statku zwraca się bezpośrednio do odpowiedniego statku. Zdolności na kartach statków nie mogą działać na inne statki, chyba że zaznaczono inaczej.
- Karty uszkodzeń i rozwinięć zwracają się bezpośrednio do statku, do którego są przydzielone. Karty te działają tylko na statek, do którego są przypisane, chyba że ich treść wskazuje inaczej.
- Jeśli karta nie zawiera słowa „możesz” albo nie ma nagłówka „**Akcja:**” lub „**Atak:**”, zdolność jest obowiązkowa i musi zostać rozpatrzona.
- Jeśli kilka zdolności mogłoby zostać rozpatrzonych w tym samym momencie, gracz z inicjatywą wybiera, które z nich rozpatrzy i rozpatruje je w wybranej przez siebie kolejności. Następnie drugi gracz robi to samo ze swoimi zdolnościami.
- Jeśli statek jest wyposażony w więcej niż jedną kopię tej samej karty rozwinięcia, która nie wymaga do rozpatrzenia użycia akcji, to we wskazanym momencie może aktywować każdą kopię tej karty.
- Kiedy statek zostaje zniszczony, zdolności jego kart przestają być aktywne. Wyjątkiem od tej reguły są zdolności kart, których efekty już zostały aktywowane i określają kiedy efekt się kończy - na przykład „do końca fazy walki”.

Powiązane pojęcia: Atak, Broń dodatkowa, Karty rozwinięć, Modyfikowanie kości, Przyjazny, Wrogi, Wydawanie

ZRZUCENIE BOMBY †

Patrz „Bomby” na stronie 5.

ZWROTNOŚĆ

Zwrotność to zielona wartość wydrukowana na karcie statku. Wskazuje ona liczbę kości obrony, którymi statek rzuca, kiedy się broni.

- Statek o wartości zwrotności równej „0” nadal może rzucać dodatkowymi kośćmi obrony zapewnianymi przez premie bitewne do zasięgu, przyblokowane ataki, zdolności kart itd.
- Wszelkie modyfikatory do zwrotności są kumulatywne. Jeśli po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów wartość zwrotności statku wynosi mniej niż „0”, jest traktowana jako „0”.

Powiązane pojęcia: Atak

ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się wraz z końcem rundy, jeśli wszystkie statki jednego z graczy zostaną zniszczone. Gracz, któremu nie pozostały żadne statki, przegrywa, a zwycięzcą zostaje gracz, któremu został przynajmniej jeden statek. Jeśli ostatnie statki obu graczy zostaną zniszczone w tej samej rundzie, rozgrywka kończy się remisem.

- W przypadku rozgrywania misji, gra natychmiast się kończy, kiedy jeden z graczy osiągnie cel określony w misji. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Powiązane pojęcia: Niszczenie statków, Runda

ŻETON JONÓW †

Zdolności niektórych kart mogą sprawić, że statek otrzyma żeton jonów. Statek jest zjonizowany, dopóki ma przydzielony żeton jonów. Zjonizowany statek przestrzega w poniższych fazach następujących zasad specjalnych:

- **Faza planowania:** Właściciel nie przydziela do tego statku wskaźnika manewrów.
- **Faza aktywacji:** Właściciel porusza statek tak, jakby został do niego przydzielony manewr (↑ 11). Po wykonaniu tego manewru ze statku należy usunąć wszystkie żetony jonów. Statek może normalnie wykonać akcje.
- **Faza walki:** Statek może normalnie atakować.
- W związku z tym, że zjonizowany statek nie ma przydzielonego wskaźnika manewru, nie traktuje się go tak, jakby w fazie aktywacji odkrył manewr.

Powiązane pojęcia: Faza aktywacji, Poziom trudności, Faza planowania

ŻETONY IDENTYFIKACYJNE

Żetony identyfikacyjne łączą statki obecne na obszarze gry z odpowiadającymi im kartami statków. Jeśli gracz wystawi kilka kopii tej samej, nie-unikatowej karty statku, musi przydzielić do każdego z takich statków inny zestaw żetonów identyfikacyjnych.

Aby przydzielić żetony identyfikacyjne do statku, gracz umieszcza na karcie statku jeden żeton identyfikacyjny. Pozostałe dwa żetony wsadza w szczeliny w jego podstawie. Strona, którą są skierowane na zewnątrz, powinna odpowiadać tej widocznej na odkrytym żetonie położonym na karcie statku.

- Jeśli obaj gracze wystawią eskadry tej samej frakcji, rozgrywają bliźniaczy mecz. Przed rozpoczęciem bliźniaczego meczu, gracze muszą przydzielić żetony identyfikacyjne do wszystkich swoich statków. Jeden gracz odwraca te żetony tak, aby przedstawiały białe cyfry, a drugi gracz tak, aby widoczne były czarne cyfry.

Powiązane pojęcia: Frakcje, Przygotowanie gry, Tworzenie eskadr

ŻETONY ODLICZANIA

Żetony odliczania są wykorzystywane do śledzenia liczby rozegranych rund. W przypadku odliczania rund gracze umieszczają jeden żeton odliczania obok obszaru gry podczas przygotowania oraz na koniec każdej rundy. Liczba żetonów odliczania znajdujących się obok obszaru gry wskazuje numer obecnej rundy.

- Żetony rundy nie są wykorzystywane, jeśli gracz nie korzystają z zasady opcjonalnej „Odliczanie rund” lub nie rozgrywają misji, która wymaga od nich odliczania rund.
- Niektóre misje mogą wyraźnie wskazywać, że żetony odliczania są wykorzystywane w celu innym, niż odliczanie rund.

Powiązane pojęcia: Przygotowanie gry, Runda

ZASADY OPCJONALNE

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze mogą zdecydować się na wykorzystanie dowolnej liczby z poniższych zasad opcjonalnych.

ROZGRYWKA DRUŻYNOWA

Choć w grze *X-Wing* zawsze walczą ze sobą dwie strony, możliwe jest rozegranie partii w więcej niż dwie osoby. W tym celu gracze dzielą się możliwie równo na dwie drużyny.

Sugeruje się, aby podczas rozgrywki drużynowej gracze korzystali z zasad tworzenia eskadr. Każda drużyna otrzymuje taką samą liczbę punktów eskadry, niezależnie od tego, ile liczy członków.

Każdy gracz przejmuje dowodzenie nad określoną liczbą statków swojej drużyny, zgodnie z tym, co zostanie ustalone w ramach zespołu. Każdy gracz planuje manewry dla swoich statków i podejmuje wszystkie decyzje w zakresie ich akcji i ataków. Zdolności, które działają na statki z tej samej drużyny (takie jak zdolność pilota „Lider Epsilon”) działają na wszystkie statki w drużynie, niezależnie od tego, kto jest ich właścicielem.

Gracze wygrywają (lub przegrywają) wspólnie jako drużyna. Możliwe jest, że wszystkie statki jednego gracza zostaną zniszczone, ale jego drużyna odniesie zwycięstwo, ponieważ jednemu z jego partnerów uda się zniszczyć wszystkie statki przeciwnej drużyny.

Gracze mogą swobodnie wymieniać się wszelkimi informacjami (zarówno z partnerami, jak i przeciwnikami), ale wszelkie dyskusje muszą odbywać się publicznie (przeciwnicy muszą być w stanie usłyszeć całą rozmowę). Partnerzy mogą pokazywać sobie nawzajem manewry, które wybrali na wskaźnikach.

LIMIT RUND I LIMIT CZASU

Zamiast grać do momentu zniszczenia wszystkich statków jednego z graczy, gracze mogą wyznaczyć limit rund, bądź limit czasu, który ograniczy długość rozgrywki.

W celu zastosowania limitu rund, przed rozpoczęciem przygotowania gracze wspólnie ustalają liczbę rund. Po tym, jak wszyscy gracze rozegrają ustaloną wcześniej liczbę rund, rozgrywka się kończy. Na podobnej zasadzie gracze mogą wprowadzić limit czasu. Kiedy upłynie wyznaczony wcześniej limit czasu, gracze dokończają obecną rundę, a rozgrywka dobiega końca.

W celu wyznaczenia zwycięzcy rozgrywki zakończonej po upływie limitu rund, bądź limitu czasu, każdy gracz ustala swój wynik. Czyni to poprzez zsumowanie całkowitej wartości w punktach eskadry wszystkich **wrogich** statków, które zostały zniszczone, wliczając koszt kart rozwinięć do nich dołączonych (nawet, jeśli zostały odrzucone). Wygrywa gracz, który uzyskał wyższy wynik. W przypadku remisu, rozgrywka pozostaje nierozstrzygnięta.

TWÓRCY GRY

Oryginalny projekt gry: Jay Little

Rozwinięcie: Alex Davy oraz James Kniffen i Corey Konieczka, Adam Sadler oraz Brady Sadler

Projekt elementów plastikowych: Jason Beaudoin

Okładka: Darren Tan

Grafika: Matt Bradbury, Anthony Devine, Taylor Ingvarsson, Jeff Lee Johnson, Scott Murphy, Darren Tan oraz Ben Zweifel

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson oraz John Taillon

Menedżer artystyczny: Andy Christensen

Oryginalny projekt graficzny: Dallas Mehlhoff, i Chris Beck, Shaun Boyke, Michael Silsby oraz Evan Simonet

Projekt graficzny: Shaun Boyke oraz Christopher Hosch

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Redakcja i korekta: Adam Baker oraz Robert McCowen

Koordynacja produkcji: John Britton, Jason Glawe oraz Johanna Whiting

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn oraz Simone Elliott

Koordynator licencji FFG: Amanda Greenhart

Główny producent: Steven Kimball

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Michał Walczak-Ślusarczyk

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Abdalla Alasfour, Mishary Alfaris, Zaid Alkhaled, Mohammad Alkhateeb, Fajhan Almutairi, Neil Amswych, Derek Baswell, Matt Baxter, Jeff Berling, Eric Berling, Ronald Brannan, Ashley Brannan, Christian Busch, Kent Campos, Daniel Casslasy, Jeffrey Dunford, James Elhardt, John Garcia, Josh Grace, John Grasser, Daniel Hars, James Hobbs, Matt Holland, Chris Jenkins, Wayne Johnson, Alex Marban, Robert McCowen, Jason McMahon, Gavin Norman, Jason O’Gorman, Grant O’Dwyer, Frank Omilian, Landon Otis, Jake Pichelmeyer, Morgan Reid, Johnathan Reinig, Anthony Rossi, Gianni Rossi, Trevor Ryan, Robert Suminsby III, Sean Vayda, Ryan Voigt, Josh Wilson, Damian Wilson, Leo Wilson, Blake Wise, Lloyd Wood, Joseph Woodworth oraz Kelly Yuhas

Akceptacja po stronie Lucasfilm: Chris Gollaher oraz Brian Merten

INDEKS

A		N		T	
Akcje	3	Nachodzenie na inne statki	11	Trafienie	16
Aktywny statek	3	Namierzający (patrz „Namierzanie celu (akcja)”)	11	Tworzenie eskadr	16
Anulowanie	3	Namierzanie celu (akcja)	11	Tytuł	16
Atak	3	Namierzanie celu (pojęcie)	11	U	
Atakujący	4	Namierzany (patrz „Namierzanie celu (akcja)”)	11	Uciekanie z pola bitwy	16
B		Na wprost (patrz „Kierunek”)	9	Umiejętność pilota	16
Beczka	4	Nazwy unikatowe	11	Unik	17
Beczka Tallona	5	Niszczanie statków	11	Uszkodzenia	17
Bomby	5	O		Uszkodzenia krytyczne	17
Broń dodatkowa	5	Obróca	12	W	
Broń podstawowa	6	Obszar gry	12	W (patrz „Zasięg”)	19
C		Ograniczenie	12	Wielki statek	18
Cel	6	Oslony	12	Wieżyczka (broń podstawowa)	18
D		Otrzymał uszkodzeń	12	Wrogi	18
Darmowe akcje	6	P		Wydawanie	18
Dopalacz	6	Pętla Segnora	12	Wykonanie akcji (patrz „Faza aktywacji”)	7
Duży statek	6	Pole rażenia	12	Wykonanie manewru (patrz „Faza aktywacji”)	7
F		Pomocnicze pole rażenia	12	Wyniki kości	18
Faza aktywacji	7	Poziom trudności	12	Wypustki	18
Faza końcowa	7	Premie bitewne do zasięgu	13	Z	
Faza planowania	7	Prędkość	13	Zasada równoczesnego ataku	18
Faza walki	8	Przeszkody	13	Zasięg	19
Formaty gry	8	Przyblokowany	13	Zasięg broni	19
Frakcje	8	Przygotowanie gry	14	Zdemaskowanie	19
I		Przyjazny	14	Zdetonowanie bomby	19
Inicjatywa	8	Pula	14	Zdolności kart	19
K		Punkty eskadry	14	Zrzuć bombę	20
Kadłub	8	R		Zwrot (patrz „Kierunek”)	9
Karty rozwinięć	8	Ruch przez	14	Zwrotność	20
Kierunek	9	Runda	14	Zwycięstwo	20
Koiogran	9	S		Ż	
M		Skupienie	15	Żeton jonów	20
Mały statek	9	Skręt (patrz „Kierunek”)	9	Żetony identyfikacyjne	20
Manewr	9	Sprawdzenie stresu pilota (patrz „Faza aktywacji”)	7	Żetony odliczania	20
Maskowanie	10	Statek	15		
Misje	10	Stykanie się	15		
Modyfikacje	10	Stres	15		
Modyfikowanie kości	10	Symbole rozwinięć	16		

© & ™ Lucasfilm Ltd. Żadna część tego produktu nie może być wykorzystywana bez wyraźnego, pisemnego pozwolenia. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. 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. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, TEN PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



**DWAÓD
ZAKUPU**
X-Wing
Zestaw podstawowy
Przebudzenie Mocy
SWX36

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY



1. Karty statków myśliwców TIE/fo oraz ich wskaźniki manewrów, karty rozwinąć oraz żetony identyfikacyjne
2. Krawędź Najwyższego Porządku
3. Kości
4. Obszar przygotowania Najwyższego Porządku

5. Żetony uników i skupienia
6. Talia uszkodzeń
7. Asteroidy
8. Żetony stresu
9. Linijka zasięgu
10. Wzorniki manewrów
11. Żetony trafień krytycznych

12. Obszar przygotowania Ruchu oporu
13. Krawędź Ruchu oporu
14. Żeton inicjatywy
15. Karty statków X-wingów T-70 oraz ich wskaźniki manewrów, karty rozwinąć oraz żetony identyfikacyjne

*W powyższym przykładzie założono, że obaj gracze posiadają zestaw podstawowy gry oraz statki z zestawów dodatkowych lub kolejnych zestawów podstawowych i podzielili się elementami według stronictwa.

ARKUSZ POMOCY

RUNDA GRY

- Faza planowania:** Każdy gracz w tajemnicy planuje manewry swoich statków poprzez przydzielenie im zakrytych wskaźników.
- Faza aktywacji:** W rosnącej kolejności wartości umiejętności pilota, każdy statek odkrywa swój wskaźnik, wykonuje swój manewr i może wykonać jedną akcję.
- Faza walki:** W malejącej kolejności wartości umiejętności pilota każdy statek może zaatakować jeden wrogi statek znajdujący się wewnątrz jego pola rażenia i w zasięgu.
- Faza końcowa:** Gracze usuwają ze swoich statków wszystkie niewydane żetony skupienia i uników.

WYKONANIE ATAKU




- Zadeklarowanie celu
- Rzut kośćmi ataku
- Modyfikowanie kości ataku
- Rzut kośćmi obrony
- Modyfikowanie kości obrony
- Porównanie wyników
- Zadanie uszkodzeń

PREMIE BITEWNE DO ZASIĘGU



Podczas ataku przy pomocy broni podstawowej:

Zasięg 1:  Zasięg 3: 

SYMBOLE BRONI PODSTAWOWEJ†

-  Broń podstawowa
-  Wieżyczka (broń podstawowa)
-  Pomocnicze pole rażenia

ŻETONY SPECJALNE†

-  Żeton jonów
-  Żeton maskowania

LISTA AKCJI

-  **Dopalacz:** Należy wziąć wzornik [↑ 1], [↖ 1] lub [↗ 1] i poruszyć statek do przodu przy pomocy wybranego wzornika.
-  **Beczka:** Należy wziąć wzornik [↑ 1] i poruszyć statek w bok (w prawo albo w lewo), zachowując przy tym jego kierunek.
-  **Skupienie:** Na aktywnym statku należy umieścić 1 żeton skupienia. Podczas fazy walki można go wydać aby zamienić wszystkie wyniki  na wyniki  (podczas ataku) albo na wyniki  (podczas obrony).
-  **Unik:** Na aktywnym statku należy umieścić 1 żeton uniku. Podczas fazy walki można go wydać aby do rzutu obrony dodać 1 wynik .
-  **Namierzenie celu:** Obok namierzającego statku należy umieścić 1 niebieski żeton namierzonego celu, a obok namierzanego statku w Zasięgu 1-3 należy umieścić jeden czerwony żeton namierzonego celu. Jeśli statek namierzający zaatakuje namierzony statek, może wydać oba żetony namierzonego celu aby przerzucić dowolną liczbę ze swoich kości ataku.

MANEWRY STATKÓW

Poniższe tabele przedstawiają wszystkie manewry, które mogą wykonać X-wing T-70 oraz myśliwiec TIE/fo. Gracze mogą korzystać z nich w dowolnym momencie.

X-WING T-70					
4			↑		
3	↖	↗	↑	↗	
2	↖	↗	↑	↗	
1		↗	↑	↗	

MYŚLIWIEC TIE/FO					
5			↑		
4			↑		
3	↖	↗	↑	↗	
2	↖	↗	↑	↗	
1	↖			↗	

Kiedy statek wykonuje **czerwony manewr**, należy obok niego umieścić żeton stresu. Dopóki statek jest zestresowany, nie może wykonywać czerwonych manewrów ani wykonywać żadnych akcji

Kiedy statek wykonuje **zielony manewr**, należy z niego usunąć jeden żeton stresu.