

# STAR WARS™

# X-WING™

GRA FIGURKOWA



ZASADY  
WPROWADZAJĄCE

## WSTĘP

Zwarta i gotowa eskadra trzyma broń w pogotowiu. Przez komunikator luźno rozmawiacie z towarzyszami broni, kiedy radar zaczyna błyskać ostrzegawczo - nadlatują jednostki wroga! Jesteście ostatnią linią obrony znajdującą się na granicy pomiędzy zniechęconym wrogiem, a ładunkami, których przysięgaliście strzec. Nadszedł czas stawić czoła wrogowi i poprowadzić eskadrę do zwycięstwa!

## OPIS GRY

W grze figurkowej **X-Wing**, dwóch graczy ściera się w ekscytującej, dynamicznej walce myśliwców, osadzonej w uniwersum *Star Wars*. Każdy gracz obejmuje kontrolę nad najlepszymi gwiazdowymi myśliwcami w całej galaktyce - X-wingami Ruchu oporu oraz Myśliwcami TIE Najwyższego Porządku - i wystawia je do zacieklej walki w przestrzeni kosmicznej. W trakcie kilku rund, statki zwinnie manewrują i ostrzeliwują się, dopóki wszystkie myśliwce jednego z graczy nie zostaną zniszczone.

Niniejsza broszura rozpoczyna się od Wprowadzenia, które prezentuje podstawowe zasady gry, takie jak poruszanie statków, atakowanie oraz warunki zwycięstwa. Niezwykle istotnym jest, aby gracze zrozumieli te podstawowe pojęcia, zanim przejdą do bardziej zaawansowanych zasad.

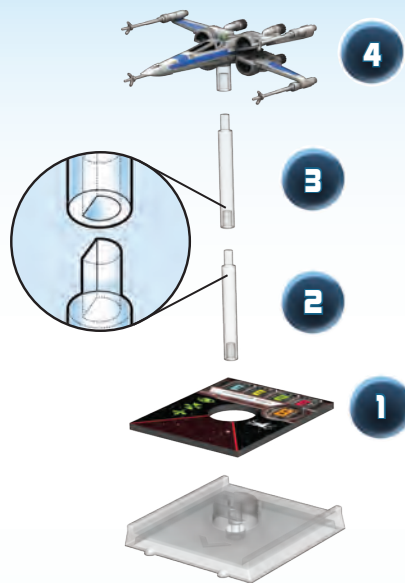
Po rozegraniu Wprowadzenia i poznaniu podstaw gry **X-Wing** gracze będą gotowi do nauczania się standardowych zasad budowania eskadr lub rozegrania jednej ze specjalnych misji znajdujących się w tym pudełku.

## JAK KORZYSTAĆ Z TEJ INSTRUKCJI

Niniejsza broszura „Zasady wprowadzające” została napisana w celu nauczania nowych graczy zasad gry **X-Wing**. Z tego powodu pomija ona wyjątki oraz interakcje między kartami.

W pudełku znajduje się także Kompletna Księga Zasad. Znajdują się w niej odpowiedzi na pytania oraz specjalne wyjątki, których nie ma w niniejszej instrukcji. W przypadku wystąpienia wątpliwości, gracze powinni szukać odpowiedzi na nie w Kompletnej Księdze Zasad.

## SKŁADANIE STATKU



W celu złożenia statku należy:

1. Umieścić na podstawce żeton wybranego statku, układając go tak, aby kąt symbolizujący pole rażenia znalazł się nad znakiem ^, oznaczającym przód podstawki.
2. W otwór na podstawce wsadzić jedną kolumnę.
3. Na pierwszej kolumnie osadzić drugą.
4. Na drugiej kolumnie osadzić małą wypustkę znajdującą się na statku.

## SKŁADANIE WZORNIKA MANEWRÓW



Przed rozpoczęciem rozgrywki należy złożyć wskaźniki, tak jak to pokazano na powyższym rysunku. Podstawę „T-70” należy połączyć z tarczą „X-wing T-70”, a podstawę „FO” z tarczą „Myśliwiec TIE/fo”.



# LISTA ELEMENTÓW



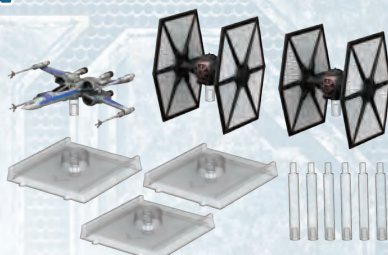
Kompletna Księga Zasad



Księga Misji



6 kości  
(3 czerwone, 3 zielone)



3 statki (3 plastikowe figurki statków,  
6 plastikowych kolumn, 3 plastikowe podstawki)



13 kart statków



5 kart rozwinień



33 karty uszkodzeń



1 linijka zasięgu



11 wzorników manewrów



8 żetonów statków



3 wskaźniki manewrów  
(3 podstawy, 3 tarcze,  
3 pary plastikowych łączników)



6 żetonów asteroid



7 żetonów osłon

## ŻETONY MISJI

Poniższe żetony wykorzystywane są podczas rozgrywania misji opisanych w Księdze Misji.

8 żetonów odliczania

4 żetony uszkodzeń

5 żetonów satelitów

6 żetonów min

1 żeton Towarzysza broni



6 żetonów namierzonego celu  
(3 czerwone, 3 niebieskie)



18 żetonów identyfikacyjnych



4 żetony uników



4 żetony skupienia



3 żetony stresu



1 żeton inicjatywy



3 żetony uszkodzeń krytycznych

## WPROWADZENIE

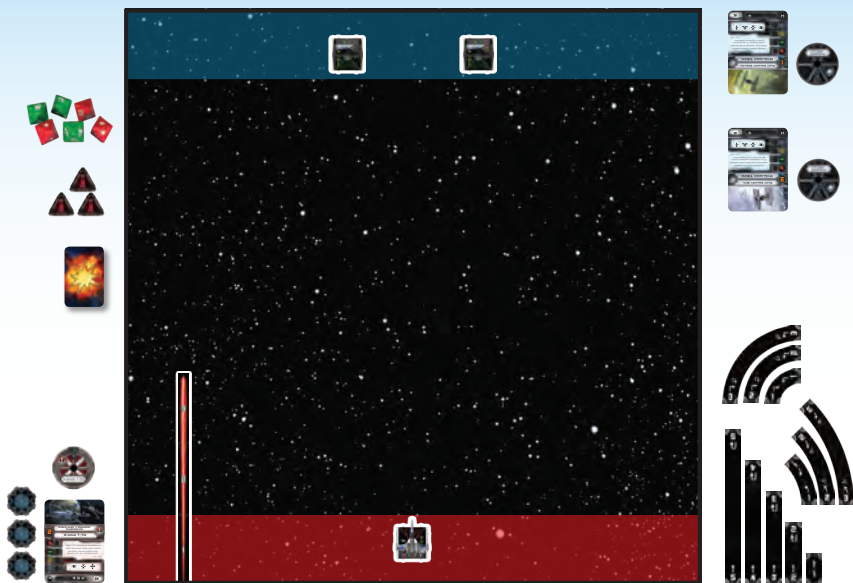
Najprostszym sposobem na poznanie zasad gry **X-Wing** jest rozegranie jednej partii! Podczas pierwszej rozgrywki gracze powinni skorzystać z Wprowadzenia, opisanego na stronach 5–9. Wprowadzenie wyjaśnia główne zasady gry, a jego celem jest nauczenie podstawowych zasad ruchu i atakowania. Po rozegraniu Wprowadzenia gracze będą gotowi, aby nauczyć się bardziej zaawansowanych zasad, związanych z elementami takimi jak specjalne akcje, przeszkody, czy uszkodzenia krytyczne.

W celu rozegrania Wprowadzenia należy wykonać kroki opisane poniżej. Po przygotowaniu gry, gracze są gotowi do rozegrania swojej pierwszej partii **X-Wing**!

## OBZAR GRY

Gra **X-Wing** nie jest rozgrywana na planszy. Zamiast tego odbywa się na dowolnej płaskiej powierzchni o minimalnych wymiarach 90 x 90 cm. Gracze mogą zdecydować się na wykorzystanie płótna albo obrusa, które zapewnią odrobinę tarcia, lub mogą zaopatrzyć się w oficjalne maty **X-Wing** dostępne w sprzedaży.

## PRZYGOTOWANIE WPROWADZENIA



- 1. Złożenie statków:** Statki należy złożyć zgodnie z rysunkiem „Składanie statku” na stronie 2. Żeton statku X-winga należy odwrócić na stronę z Nowicjuszem z Eskadry Niebieskich. Żetony myśliwców TIE powinny przedstawiać Pilota Eskadry Zeta oraz Pilota Eskadry Epsilon.
- 2. Wybór stron:** Jeden gracz gra Najwyższym Porządkiem i bierze myśliwce TIE, odpowiadające im karty statków oraz dwa wskaźniki manewrów myśliwców TIE. Drugi gracz jest Ruchem oporu i bierze X-winga, odpowiadającą mu kartę statku oraz wskaźnik manewru X-winga. Następnie na swojej karcie statku X-winga umieszcza trzy żetony osłon.
- 3. Wyznaczenie obszaru gry:** Na płaskiej powierzchni należy wyznaczyć obszar gry o wymiarach 90 x 90 cm. Gracze umieszczają swoje karty i wskaźniki poza obszarem gry, obok krawędzi swoich frakcji.
- 4. Rozmieszczenie sił:** Gracze umieszczają swoje statki na obszarze gry, możliwie najbliższej pozycji wskazanych na rysunku.
- 5. Przygotowanie pozostałych elementów:** Talię kart uszkodzeń należy potasować i położyć, wraz z linią zasięgu, wzornikami manewrów, kośćmi oraz trzema żetonami stresu, obok obszaru gry.



## PRZEBIEG GRY

Gra **X-Wing** rozgrywana jest w serii rund. W trakcie każdej rundy gracze wykonują cztery następujące fazy (zgodnie z podaną kolejnością):

- 1. Faza planowania:** Każdy gracz w tajemnicy wybiera jeden manewr dla każdego ze swoich statków, oznaczając go na wskaźniku manewru odpowiedniego statku.
- 2. Faza aktywacji:** Każdy statek porusza się zgodnie z wybranym manewrem.
- 3. Faza walki:** Każdy statek może przeprowadzić jeden atak.
- 4. Faza końcowa:** Gracze wykonują wszelkie konieczne czynności porządkowe.

Po rozpatrzeniu fazy końcowej rozpoczyna się nowa runda, która zaczyna się od fazy planowania. Poszczególne fazy zostały dokładnie opisane na kolejnych stronach. Gracze kontynuują rozgrywanie rund, dopóki wszystkie statki jednego z graczy nie zostaną zniszczone (patrz „Zwycięstwo” na stronie 7).

### FAZA 1: PLANOWANIE

Podczas tej fazy każdy gracz, przy pomocy swoich wskaźników manewrów, wybiera **w tajemnicy** manewr dla każdego ze swoich statków. Wskaźniki manewrów reprezentują manewrowość oraz szybkość statku każdego rodzaju. Wskaźniki X-winga i myśliwców TIE są różne, co oddaje wyjątkowe cechy każdego ze statków.

W celu wybrania manewru, gracz obraca tarczę wskaźnika manewru swojego statku, dopóki w okienku nie będzie widoczny jedynie manewr, który gracz chce wykonać. Następnie kładzie **zakryty** wskaźnik na obszarze gry, obok odpowiedniego statku, starając się to zrobić tak, aby manewr nie był widoczny dla przeciwnika.

Do każdego wyboru, którego można dokonać przy pomocy wskaźnika manewru, przypisany jest wzornik manewru, przy pomocy którego, w czasie fazy aktywacji, mierzy się ruch statku.



Manewr wybrany na wskaźniku



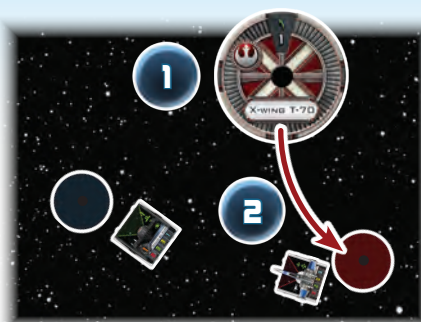
Odpowiadający mu wzornik manewru

Po tym, jak gracze wybiorą manewry dla każdego ze swoich statków, przechodzą do fazy aktywacji.

### FAZA 2: AKTYWACJA

Podczas tej fazy statki poruszają się kolejno jeden po drugim. Jako pierwszy porusza się statek o najniższej wartości umiejętności pilota, a po nim robi to następny, w kolejności rosnącej wartości umiejętności pilota.

## PRZYKŁAD WYBORU MANEWRU



1. Gracz Ruchu oporu wybiera dla Nowicjusza z Eskadry Niebieskich manewr [X 11] i obraca tarczę swojego wskaźnika, dopóki w okienku nie będzie widoczny jedynie manewr [X 11].
2. Następnie kładzie **zakryty** wskaźnik manewrów na obszarze gry, umieszczając go obok swojego statku.



Wartość umiejętności pilota na karcie statku



Wartość umiejętności pilota na żetonie statku

We Wprowadzeniu kolejność jest następująca:

1. Pilot Eskadry Epsilon
2. Nowicjusz z Eskadry Niebieskich
3. Pilot Eskadry Zeta

Aby poruszyć statek, należy zgodnie z kolejnością rozpatrzyć poniższe kroki. Przykład ich rozpatrzenia znajduje się na stronie 6.

1. Należy ujawnić wskaźnik manewru danego statku i znaleźć wzornik odpowiadający wybranemu manewrowi.
2. Odpowiedni wzornik należy wsunąć pomiędzy dwie wypustki znajdujące się z przodu podstawki statku (dwa małe wypuklenia). Wzornik należy wsunąć w taki sposób, aby jego końcówka przylegała równoległe do podstawki.
3. Przytrzymując wzornik na miejscu należy podnieść statek z obszaru gry. Następnie należy ustawić go po przeciwnej stronie wzornika, wsuwając dwie wypustki znajdujące się z tyłu podstawki w drugą stronę wzornika.

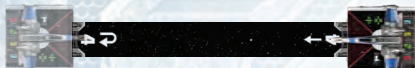
Po tym, jak wszystkie statki się poruszają, gracze przechodzą do fazy walki.



## MANEWRY SPECJALNE

Niektóre specjalne manewry pozwalają statkom na szybką zmianę kierunku ich lotu. Poniżej znajduje się opis każdego z nich.

Koiogran (↻) oraz Pętla Segnora (↻ lub ↻) to doskonale nawroty pozwalające na szybki powrót do walki. Kiedy statek wykonuje jeden z tych manewrów, należy obrócić go o 180° i jego **przednie wypustki** wsunąć w drugi koniec wzornika manewrów.



X-wing wykonujący Koiogran

Beczka Tallona (↻ lub ↻) idealnie nadaje się do utrzymania niewielkiej odległości od wrogich statków przy jednoczesnym zachowaniu ich na linii ognia. Kiedy statek wykonuje Beczke Tallona w prawo (↻), wypustek z tyłu statku nie należy wsuwać we wzornik. Zamiast tego, należy obrócić statek o kolejne 90° w prawo tak, aby bok jego podstawki przylegał równolegle do wzornika. W przypadku Beczki Tallona w lewo (↻), należy obrócić statek o 90° w lewo. Gracz może swobodnie przesunąć statek do przodu lub do tyłu, ale koniec wzornika nie może wystawać poza przednią ani tylną krawędź podstawki statku.



X-wing wykonujący Beczke Tallona w prawo

## Poziom trudności

Manewry takie jak Koiogran są dla większości statków trudne do wykonania, co zostało oznaczone czerwonym kolorem manewru. Kiedy statek wykona czerwony manewr, należy umieścić obok niego żeton stresu, kładąc go na obszarze gry obok podstawki danego statku. Dopóki statek posiada żeton stresu, jest **ZESTRESOWANY** i nie może wykonywać czerwonych manewrów.



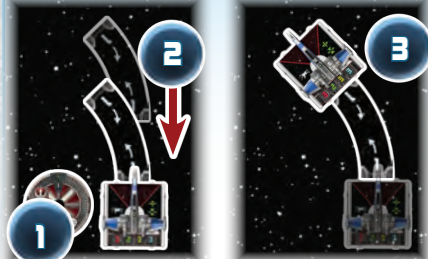
Czerwony manewr na wskaźniku manewrów



Żeton stresu

Zestresowany statek może się odstresować poprzez wykonanie prostego manewru, oznaczonego kolorem zielonym. Kiedy statek wykona zielony manewr, należy z niego usunąć żeton stresu i odłożyć go do puli żetonów.

## PRZYKŁAD RUCHU



1. Gracz Ruchu oporu odwraca swój wskaźnik i ujawnia wybrany przez siebie manewr: [↻ 1].
2. Gracz Ruchu oporu bierze wzornik [↻ 1] i wsuwa go pomiędzy wypustki znajdujące się z przodu podstawki jego statku.
3. Następnie gracz Ruchu oporu przytrzymuje wzornik na miejscu, przestawia statek na drugą stronę wzornika i ustawia go tak, aby drugi koniec wzornika znalazł się pomiędzy wypustkami z tyłu podstawki.

## PRZYKŁAD POZIOMU TRUDNOŚCI



1. Nowicjusz z Eskadry Niebieskich wykonuje manewr [↻ 3]. Manewr [↻ 3] jest czerwony, dlatego gracz Ruchu oporu umieszcza obok swojego statku jeden żeton stresu.
2. W następnej rundzie Nowicjusz z Eskadry Niebieskich wykonuje manewr [↻ 1]. Manewr [↻ 1] jest zielony, więc gracz Ruchu oporu usuwa z tego statku jeden żeton stresu.



## FAZA 3: WALKA

Podczas tej fazy każdy statek może wykonać jeden atak. Jako pierwszy atakuje statek o **najwyższej** wartości umiejętności pilota, a po nim kolejno robią to pozostałe, zgodnie z malejącą wartością umiejętności pilota:

1. Pilot Eskadry Zeta
2. Nowicjusz z Eskadry Niebieskich
3. Pilot Eskadry Epsilon

W celu przeprowadzenia ataku należy wykonać poniższe kroki. Dokładny przykład ich rozpatrzenia znajduje się na stronie 8.

1. Atakujący wybiera wrogi statek, i rzuca czerwonymi kośćmi ataku w liczbie odpowiadającej wartości swojej podstawowej broni.
2. Obrońca rzuca zielonymi kośćmi obrony w liczbie odpowiadającej swojej wartości zwrotności.
3. Gracze porównują wyniki rzutów, anulując przy tym jeden wynik ✨ lub wynik ✨ za każdy wynik ✨.
4. Obrońca otrzymuje uszkodzenia w liczbie równej nieanulowanym wynikom ✨ i ✨. Za każdy punkt uszkodzenia obrońca traci jeden żeton osłony. Jeśli nie ma żetonu osłony, który mógłby stracić, wówczas otrzymuje jedną kartę uszkodzenia.



Wartość podstawowej broni



Wartość zwrotności



Wartość osłony (liczba osłon otrzymywana na początku)

Karty uszkodzeń układa się zakryte obok karty broniącego się statku. Jeśli ich liczba będzie równa, bądź wyższa, od wartości kadłuba danego statku, zostaje on zniszczony. Zniszczony statek należy usunąć z obszaru gry i odstawić na jego kartę statku, nawet jeśli jeszcze w danej rundzie nie atakował.

Po tym, jak każdy z pozostałych statków miał okazję na wykonanie jednego ataku, rozgrywka przechodzi do fazy końcowej.

### OGROMACZENIA ATAKU

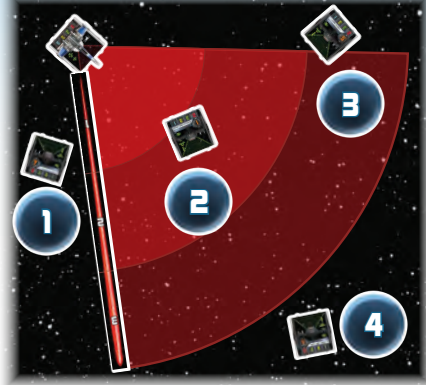
Wrogi statek może zostać zaatakowany tylko wtedy, gdy znajduje się w polu rażenia i w granicach zasięgu atakującego.

- **Pole rażenia:** Pole rażenia atakującego to kąt wyznaczony przez linię pola rażenia wydrukowane na jego żetonie i rozciągający się dalej na obszar gry. Aby wyznaczyć pole rażenia, krawędź liniiki zasięgu należy ułożyć w taki sposób, aby była ona bezpośrednim przedłużeniem linii pola rażenia. Cel znajduje się w polu rażenia, jeśli co najmniej część jego podstawki znajduje się w kącie wyznaczonym poprzez przedłużenie linii pola rażenia.



Pole rażenia na żetonie statku

## POLE RAŻENIA I ZASIĘG - PRZYKŁAD



1. As Omegi znajduje się poza polem rażenia Nowicjusza z Eskadry Niebieskich.
2. Pilot Eskadry Epsilon znajduje się w polu rażenia Nowicjusza z Eskadry Niebieskich i Zasięgu 1.
3. As Zety znajduje się w polu rażenia Nowicjusza z Eskadry Niebieskich i Zasięgu 3.
4. Pilot Eskadry Zeta znajduje się w polu rażenia Nowicjusza z Eskadry Niebieskich, ale znajduje się poza granicami jego zasięgu.

- **Zasięg:** Zasięg to, mierzona przy pomocy liniiki zasięgu, odległość pomiędzy atakującym a celem. W celu zmierzenia zasięgu ataku należy przyłożyć liniijkę zasięgu do podstawki atakującego w taki sposób, aby sekcja w Zasięgiem 1 stykała się z jego podstawką w części najbliższej obrońcy. Następnie należy skierować liniijkę w stronę podstawki celu, która znajduje się **wewnątrz pola rażenia atakującego**. Sekcja o najniższej wartości (1, 2 lub 3), która nachodzi na podstawkę atakowanego statku, to zasięg pomiędzy dwoma statkami. Zaatakowany statek jest w zasięgu, jeśli znajduje się w Zasięgu 1-3. W zaawansowanej wersji gry, atakujący lub obrońca mogą otrzymać specjalne premie zależne od zasięgu.

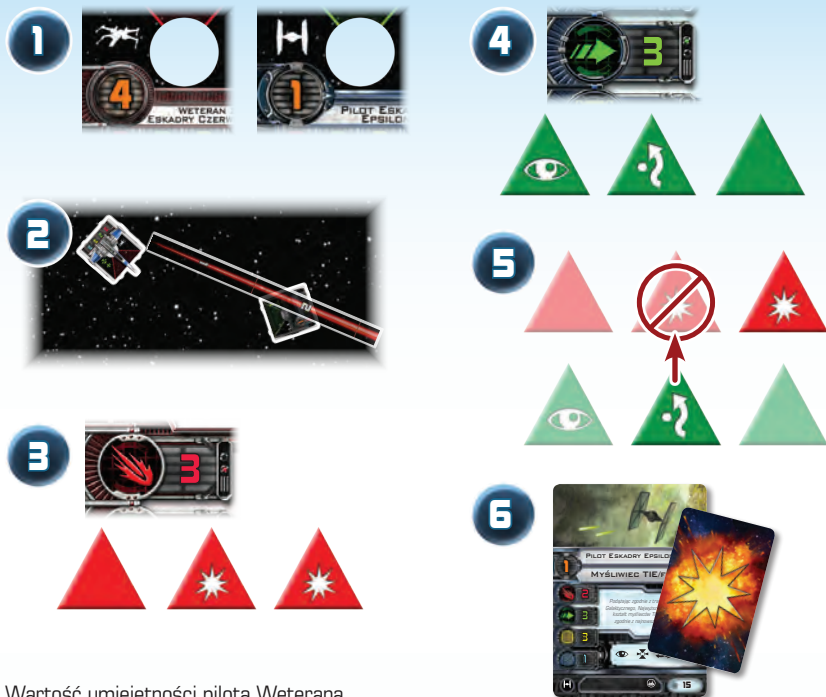
## FAZA 4: FAZA KOŃCOWA

Gracze rozpoczynają nową rundę, począwszy od fazy planowania. Podczas rozgrywki zgodnej z zasadami zaawansowanymi w tej fazie gracze usuwają z obszaru gry określone żetony.

## ZWYCIĘSTWO

Gra się kończy, kiedy wszystkie statki jednego z graczy zostaną zniszczone. Zwycięzcą zostaje gracz, któremu ocalał co najmniej jeden statek!

## PRZYKŁAD ATAKU



1. Wartość umiejętności pilota Weterana z Eskadry Czerwonych wynosi „4”, a Pilota Eskadry Epsilon „1”. Dlatego Weteran może wykonać swój atak jako pierwszy.
2. Pilot Eskadry Epsilon znajduje się w pułu rażenia Weterana. Gracz Ruchu oporu mierzy zasięg pomiędzy Weteranem a Pilotem Eskadry Epsilon. Pilot Eskadry Epsilon znajduje się w Zasięgu 2, więc Weteran z Eskadry Czerwonych może go zaatakować.
3. Weteran z Eskadry Czerwonych rzuca kośćmi ataku w liczbie równej wartości jego podstawowej broni. Wypada jedna pusta ścianka oraz dwa wyniki ✨.
4. Pilot Eskadry Epsilon rzuca trzema kośćmi obrony, zgodnie ze swoją wartością zwrotności, i uzyskuje następujące wyniki: pusta ścianka, jedno 👁 i jedno ❓.
5. Statki porównują swoje wyniki. Uzyskany przez obrońcę wynik 👁 nie działa. Wynik ❓ anuluje jeden wynik ✨. Jeden wynik ✨ pozostaje nieanulowany, więc atak trafia w cel.
6. W związku z tym, że jeden wynik ✨ nie został anulowany, obrońca otrzymuje jedno uszkodzenie. Nie ma żadnych żetonów osłon, więc obok swojego statku kładzie jedną zakrytą kartę uszkodzenia.



## DODATKOWE ZASADY RUCHU

W tej części znajduje się wyjaśnienie kilku dodatkowych sytuacji, które mogą wystąpić w momencie wykonywania manewrów przez statki.

### UCIEKANIE Z POLA BITWY

Jeśli po wykonaniu ruchu **dowolna część** podstawki statku wystaje poza obszar gry, uznaje się, że taki statek uciekł z pola bitwy. Statek, który ucieknie z pola bitwy zostaje zniszczony – usuwa się go z obszaru gry i umieszcza na jego karcie statku.

### RUCH PRZEZ STATEK

Statki mogą bez ponoszenia kary poruszać się przez obszar zajęty przez inne statki. Zakłada się, że w trójwymiarowej przestrzeni statki mają wystarczająco miejsca na wykonanie odpowiednich manewrów.

Kiedy statek porusza się przez inny statek, jego wzornik manewru nie może zostać ułożony płasko na obszarze gry. W związku z tym, że gracz nie może odpowiednio ułożyć wzornika, powinien przytrzymać go nad statkiem i jak najdokładniej oszacować, gdzie jego statek zakończy ruch.

## NACHODZENIE NA INNE STATKI

Czasami statki manewrują niebezpiecznie blisko siebie. Kiedy tak się dzieje, statek musi zmienić trasę swojego ruchu aby uniknąć kolizji.

Jeśli ruch statku sprawi, że na swojej końcowej pozycji statek fizycznie nachodzi podstawką na podstawkę innego statku, wówczas należy cofnąć poruszający się statek wzdłuż wzornika do czasu aż nie będzie nachodził na inny statek. W trakcie tej czynności należy odpowiednio dostosowywać orientację statku tak, aby wzornik znajdował się na środku, pomiędzy dwiema parami wypustek na podstawie statku. Kiedy statek przestanie nachodzić na inny, należy go ustawić tak, aby stykał się podstawką z ostatnim statkiem, na który nachodził.

Jeśli w momencie nachodzenia poruszający się statek wykonuje Koiogram (R), Pętlę Segnora (A lub B) albo Beczkę Tallona (C lub D) wówczas na swojej końcowej pozycji nie obraca się.

Statki, których podstawki się stykają, nie mogą atakować siebie nawzajem.

## PRZYKŁAD NACHODZENIA NA INNE STATKI

1



1. Nowicjusz z Eskadry Niebieskich wykonuje manewr, w wyniku którego prawdopodobnie będzie nachodził na statek Asa Omegi.

2



2. Podczas próby wykonania manewru faktycznie okazuje się, że Nowicjusz nachodzi na Asa.

3



3. Gracz Ruchu oporu cofa Nowicjusza z Eskadry Niebieskich wzdłuż wzornika, ale teraz nachodzi on na Pilotę Eskadry Zeta.

4



4. Gracz Ruchu oporu dalej cofa Nowicjusza wzdłuż wzornika, i umieszcza go stykającego się z Pilotem Eskadry Zeta.

## STOP!

Znacie już wszystkie zasady niezbędne do rozegrania Wprowadzenia. Po jego zakończeniu będziecie mieli ogólne pojęcie o zasadach gry. Wtedy też możecie nauczyć się zasad zaawansowanych i przystąpić do budowania własnych eskadr!



## ZASADY ZAAWANSOWANE

Po rozegraniu Wprowadzenia i zrozumieniu podstawowych zasad gry, gracze są gotowi, aby nauczyć się pełnych zasad gry. Zapewniają one więcej głębi i strategii, dlatego sugeruje się, aby korzystać z nich we wszystkich kolejnych rozgrywkach **X-Wing**.

### AKCJE

Podczas fazy aktywacji każdy statek, zaraz po swoim ruchu, może wykonać jedną akcję. Akcje zapewniają różnorodne korzyści, takie jak poprawienie ataków lub ich utrudnienie, czy subtelne zmiany pozycji statku. Poniżej znajduje się opis wszystkich akcji, które mogą zostać wykonane przez X-winga i Myśliwce TIE.

Na pasku akcji każdego statku znajdują się symbole reprezentujące akcje, które dany statek może wykonać. Ponadto, zdolności niektórych pilotów, kart rozwinięć, uszkodzeń czy misji mogą pozwalać graczom na wykonanie dodatkowych akcji.




Pasek akcji na karcie statku

Podczas wykonywania akcji obowiązują następujące ograniczenia:

- Statek z żetonem stresu nie może wykonywać żadnych akcji.
- Statek nachodzący na inny nie może wykonywać swoich akcji.
- Jeśli zdolność pozwala statkowi na wykonanie więcej niż jednej akcji w czasie rundy, to **nie może** on wykonać danej akcji więcej niż raz na rundę.

### SKUPIENIE




Statki mające na swoim pasku akcji symbol  mogą wykonać akcję **SKUPIENIA**. W celu wykonania tej akcji obok statku należy umieścić jeden żeton skupienia. Statek może wydać ten żeton skupienia później, aby zwiększyć swoje szanse na trafienie podczas ataku albo aby zmniejszyć szanse na otrzymanie uszkodzenia w trakcie obrony (patrz „Modyfikowanie kości” na stronie 12).

Podczas fazy końcowej ze wszystkich statków niewykorzystane żetony skupienia są usuwane.



Żeton skupienia

### UNIK


Statki mające na swoim pasku akcji symbol  mogą wykonać akcję **UNIKU**. W celu wykonania tej akcji obok statku należy umieścić jeden żeton uniku. Statek może zdecydować się wydać ten żeton uniku później, aby anulować jeden wynik  lub jeden wynik  wyrzucony przez atakującego (patrz „Modyfikowanie kości” na stronie 12).



Żeton uniku

Podczas fazy końcowej ze wszystkich statków niewykorzystane żetony uników są usuwane.

### BECZKA

Statki mające na swoim pasku akcji symbol  mogą wykonać akcję **BECZKA**, która pozwala na poruszanie się na boki i poprawienie swej 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 część wzornika nie wystaje poza przednią ani tylną krawędź podstawki. Przód 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.

### PRZYKŁAD BECZKI




As Omega wykonuje akcję „beczka”, mając nadzieję, że w ten sposób znajdzie się poza polem rażenia X-winga T-70.

1. Gracz Najwyższego Porządku chce wykonać beczkę na prawo, więc bierze wzornik (↑ 1) i układa go po prawej stronie podstawki swojego statku.
2. Następnie przestawia Asa Omega na drugą stronę wzornika w taki sposób, aby wzornik dotykał podstawki statku po lewej stronie.




## DOPALACZ

Statki mające na swoim pasku akcji symbol  mogą wykonać akcję **DOPALACZA**, która pozwala im poruszyć się dalej i zmienić ich ustawienie. W celu użycia dopalacza należy:

1. Wziąć wzornik manewru (↑ 11, [↖ 11] lub [↗ 11]).
2. Umieścić wzornik manewru pomiędzy przednimi wypustkami na podstawce statku.
3. Podnieść statek z obszaru gry, a następnie umieścić go po przeciwnej stronie wzornika, wsuwając tylne wypustki na przeciwny koniec wzornika.

Statek nie może wykonać akcji „dopalczyć”, jeśli sprawiłoby to, że jego podstawka nachodziłaby na inny statek albo żeton przeszkody, ani jeśli wzornik manewru nachodziłby na żeton przeszkody.

## NAMIERZANIE CELU

Statki mające na swoim pasku akcji symbol  mogą wykonać akcję **namierzenia celu**. Aby namierzyć cel gracz wybiera wrogi statek w Zasięgu 1-3. Obok wrogiego statku umieszcza jeden czerwony żeton namierzonego celu, a koło swojego statku, jeden niebieski żeton namierzonego celu. Litery występujące na obu tych żetonach muszą być takie same.

Statek może wydać żetony namierzonego celu podczas ataku, aby zwiększyć swoje szanse na trafienie. Żetony namierzonego celu **nie** są usuwane podczas fazy końcowej, więc można z nich skorzystać w kolejnej rundzie.

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

## INNE AKCJE

Niektóre zdolności kart zawierają nagłówek „**AKCJA:**”. Statek może rozpatrzyć taką zdolność jako swoją akcję.

Niektóre efekty gry pozwalają statkom na wykonanie **DARMOWEJ** akcji w różnych momentach gry. Darmowa akcja nie liczy się jako standardowa akcja, którą statek może wykonać po ruchu. Darmowa akcja może być wykonana jako dodatek do standardowej akcji.

## PRZYKŁAD NAMIERZANIA CELU



Po ruchu Nowicjusz z Eskadry Niebieskich wykonuje akcję namierzenia celu.

1. Gracz Ruchu oporu mierzy przestrzeń dookoła Nowicjusza aby sprawdzić, które z wrogich statków znajdują się w Zasięgu 1-3.
2. As Omegi znajduje się poza zasięgiem, więc Nowicjusz nie może go namierzyć.
3. Pilot Eskadry Epsilon znajduje się w Zasięgu 3, więc Nowicjusz z Eskadry Niebieskich namierza go. Gracz Ruchu oporu kładzie jeden czerwony żeton namierzonego celu obok statku Pilota Eskadry Epsilon. Następnie odnajduje niebieski żeton namierzonego celu, który ma tę samą literę, i kładzie go obok statku Nowicjusza.

## PREMIE BITEWNE DO ZASIĘGU

Znacznie łatwiej jest uniknąć ostrzału z broni laserowej, kiedy atakujący i obrońca znajdują się daleko od siebie. Analogicznie, o wiele trudniej jest uniknąć trafienia, kiedy statki znajdują się blisko siebie.

Aby oddać ten aspekt walki myśliwców, atakujący lub obrońca mogą rzucać dodatkowymi kośćmi w zależności od zasięgu ataku. Jeśli atak odbywa się w Zasięgu 1, atakujący rzuca jedną dodatkową kością ataku. Jeśli atak odbywa się w Zasięgu 3, obrońca rzuca jedną dodatkową kością obrony. W Zasięgu 2 żaden ze statków nie otrzymuje premii.



## EFEKTY ZWIĄZANE Z WALKĄ

Gracze mogą wpłynąć na wynik ataku poprzez dodawanie lub modyfikowanie kości przy pomocy różnych efektów.

### DODAWANIE KOŚCI



Niektóre efekty, takie jak premie bitewne do zasięgu, pozwalają graczom dodawać do ataku kości ataku lub obrony. Efekty te rozprzestrzenia się zanim zostanie wykonany rzut odpowiednimi kośćmi, zwiększając liczbę kości, którymi zostanie wykonany dany rzut.

### MODYFIKOWANIE KOŚCI

W czasie ataku różnorodne efekty pozwalają graczom dodawanie konkretnych wyników, zmienianie wyników widocznych na kościach lub przerzucanie kości. Wyniki mogą być dodawane i zmieniane wielokrotnie, ale kość, która została już przerzucona **nie może** zostać przerzucona ponownie.




### MODYFIKOWANIE KOŚCI ATAKU

Kości ataku mogą być modyfikowane po wykonaniu rzutu ataku, ale przed wykonaniem rzutu kośćmi obrony. Kości ataku mogą być modyfikowane w następujący sposób:


- **Wydawanie żetonu skupienia:** Jeśli atakujący posiada żeton skupienia, może odłożyć go do puli, aby na kościach ataku zmienić wszystkie wyniki  na wyniki .
- **Wydawanie żetonów namierzonego celu:** Jeśli atakujący namierzył obrońcę, może odłożyć do puli parę przypisanych do niego żetonów namierzonego celu, aby przerzucić jedną lub więcej wybranych przez siebie kości ataku.
- **Użycie efektów kart:** Gracz może modyfikować kości ataku zgodnie z instrukcjami przedstawionymi na karcie.

### MODYFIKOWANIE KOŚCI OBRONY

Kości obrony mogą być modyfikowane po wykonaniu rzutu obrony, ale przed tym, jak wyniki z kości ataku i obrony zostaną porównane. Kości obrony mogą być modyfikowane w następujący sposób:


- **Wydawanie żetonu skupienia:** Jeśli obrońca posiada żeton skupienia, może odłożyć go do puli, aby na kościach obrony zmienić wszystkie wyniki  na wyniki .
- **Wydawanie żetonu uniku:** Jeśli obrońca posiada żeton uniku, może odłożyć go do puli, aby dodać do swoich wyników rzutu jeden wynik .
- **Użycie efektów kart:** Gracz może modyfikować kości obrony zgodnie z instrukcjami przedstawionymi na karcie.

## USZKODZENIA KRYTYCZNE



Z wyników  statki mogą otrzymać **USZKODZENIA KRYTYCZNE**. Uszkodzenia krytyczne mogą sprawić, że statki poniosą specjalne kary, takie jak utrata efektywności bitewnej, czy otrzymanie dodatkowych uszkodzeń.



Odkryta karta uszkodzenia

Podczas ataku statek otrzymuje uszkodzenie krytyczne za każdy nieanulowany wynik . Kiedy statek otrzymuje uszkodzenie krytyczne, usuwa jeden ze swoich żetonów osłon. Jeśli nie posiada żetonu osłony, który mógłby usunąć, to zamiast tego otrzymuje jedną **odkrytą** kartę uszkodzenia. Następnie musi rozpatrzyć treść danej karty uszkodzenia.

Wyniki krytyczne i uszkodzenia krytyczne wiążą dwie specjalne zasady:

- Wszystkie wyniki  muszą być anulowane przed wynikami .
- Wszystkie normalne uszkodzenia należy przydzielić przed uszkodzeniami krytycznymi.

## ZASADA RÓWNOoczesnego ATAKU

Choć statki wykonują swoje ataki pojedynczo w fazie walki, statki o tej samej wartości umiejętności pilota mają możliwość przeprowadzenia ataku zanim zostaną zniszczone.

Jeśli statek zostaje zaatakowany przez statek o takiej samej wartości umiejętności pilota i miałby zostać zniszczony zanim sam miał okazję zaatakować, zachowuje otrzymane karty uszkodzeń, ale nie jest usuwany z obszaru gry. Po tym, jak w danej rundzie będzie miał okazję zaatakować, zostaje natychmiast zniszczony i usunięty z obszaru gry.

**Przykład:** *Weteran z Eskadry Czerwonych (wartość umiejętności pilota „4”) atakuje Pilota Eskadry Omega (wartość umiejętności pilota „4”). W wyniku tego ataku Pilot Eskadry Omega uzyskuje uszkodzenia równe jego wartości kadłuba. Normalnie Pilot Eskadry Omega zostałby zniszczony, jednak w związku z tym, że ma identyczną wartość umiejętności pilota co Weteran, najpierw będzie miał okazję do wykonania ataku. Pilot Eskadry Omega zostanie zniszczony i usunięty z obszaru gry po tym, jak rozegra swoją okazję do ataku.*



## PRZESZKODY

W przestrzeni kosmicznej znajduje się wiele niebezpieczeństw, takich jak asteroidy czy unoszące się skały. Przeszkody są dodawane do obszaru gry w kroku przygotowania „Rozłożenie przeszkód” (patrz „Pełne przygotowanie gry” na stronie 16). Poniższe akapity opisują efekty związane z asteroidami.

### RUCH PRZEZ I NACHODZENIE NA ASTEROIDY

Kiedy statek wykonuje manewr, w trakcie którego wzornik manewru albo podstawka statku będzie nachodzić na żeton przeszkody z asteroidą, należy przeprowadzić poniższe kroki:

1. Manewr należy wykonać normalnie, ale po ruchu statek nie może wykonać swojej akcji.
2. Należy rzucić jedną kością ataku. Jeśli wypadnie wynik ✨, statek otrzymuje jedno uszkodzenie. Jeśli wypadnie wynik ✨, statek otrzymuje uszkodzenie krytyczne.

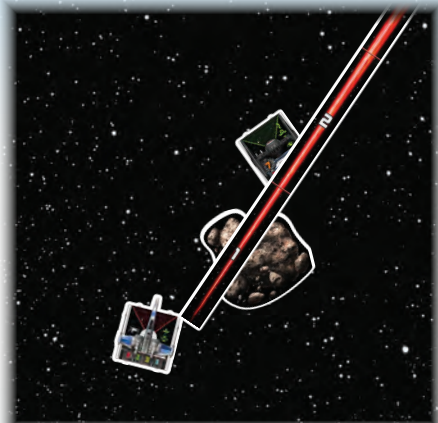
Statek nie może wykonywać żadnych ataków dopóki nachodzi na żeton przeszkody z asteroidą.

### ATAKOWANIE PRZEZ PRZESZKODY

Przeszkody reprezentują obiekty obecne w przestrzeni kosmicznej, przez które trudniej jest strzelać.

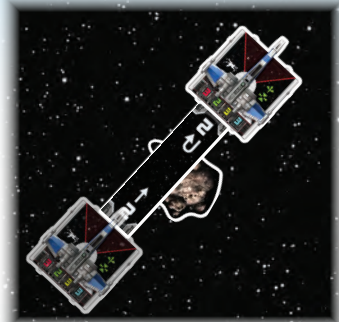
Jeśli podczas mierzenia zasięgu ataku krawędź linijki zasięgu nachodzi na przeszkodę, uznaje się, że atak został **PRZYBLOKOWANY**. W związku z tą blokadą obrońca rzuca jedną dodatkową kością obrony.

## ATAK PRZEZ PRZESZKODĘ

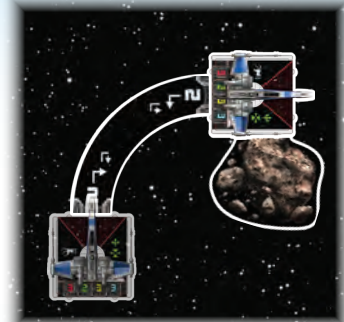


Nowicjusz z Eskadry Niebieskich atakuje Asa Omegi, więc mierzy zasięg do najbliższego mu punktu podstawki Asa Omegi, znajdujący się w jego polu rażenia. Linia utworzona z wykorzystanej krawędzi linijki zasięgu przechodzi przez żeton asteroidy, więc atak zostaje przyblokowany. W wyniku tego As Omegi rzuca podczas ataku jedną dodatkową kością obrony.

## RUCH PRZEZ I NACHODZENIE NA PRZESZKODY



1. Nowicjusz z Eskadry Niebieskich wykonuje manewr [↑ 2], a jego wzornik manewru nachodzi na asteroidę. Statek poruszył się przez asteroidę, więc nie może wykonać swojej akcji i musi rzucić jedną kością ataku, otrzymując wszelkie wyrzucone uszkodzenia (✨) lub uszkodzenia krytyczne (✨).



2. Nowicjusz z Eskadry Niebieskich wykonuje manewr [↗ 2], a jego podstawka nachodzi na asteroidę. Poza utratą akcji i rzutem na uszkodzenia, statek ten nie może w tej rundzie wykonać ataku.



## TWORZENIE ESKADR

Gracze mogą tworzyć swoje własne eskadry, aby głębiej poznać kombinacje zdolności statków oraz lepiej dopasować je do swojego stylu gry. Niezależnie od tego, czy gracze rozgrywają mecz towarzyski, czy też biorą udział w oficjalnym, sankcjonowanym turnieju gry **X-Wing**, tworzenie eskadr jest wspaniałym zajęciem, w które gracze powinni zagłębić się przed rozpoczęciem rozgrywki.

Wszystkie karty statków oraz karty rozwinięć mają w prawym dolnym rogu wartość liczbową. Jest to koszt w **PUNKTACH ESKADRY** danego statku lub rozwinięcia.



Koszt w pkt. eskadry na karcie statku



Koszt w pkt. eskadry na karcie rozwinięcia

Gracze muszą ustalić liczbę punktów eskadry, które każdy z nich będzie miał do swojej dyspozycji. Sugeruje się, żeby każda strona miała do dyspozycji 100 punktów eskadry, ale gracze mogą oczywiście ustalić dowolną wartość, która im odpowiada. Jeśli gracze posiadają tylko trzy statki z tego zestawu, każdy z nich powinien wystawić eskadrę o wartości 36 punktów.

Po wybraniu wartości, obaj gracze równocześnie, w tajemnicy przed rywalem, tworzą swoje eskadry. Czynią to poprzez wybranie dowolnej liczby kart statków i rozwinięć, których zsumowana wartość punktów eskadry będzie równa lub niższa od ustalonej wcześniej wartości. W czasie przygotowania gry, w kroku „Zebranie sił” gracze równocześnie ujawniają swoje statki i karty tworzące ich eskadry (patrz „Pełne przygotowanie gry” na stronie 16).

## NAZWY UNIKATOWE

W grze znajduje się kilku sławnych pilotów i astromechów z uniwersum **Star Wars**. Każda z tych znanych postaci jest reprezentowana przez kartę o unikatowej nazwie, która została oznaczona symbolem kropki (•), wydrukowanym na lewo od nazwy.

Gracz nie może wystawić do gry dwóch lub więcej kart o tej samej, unikatowej nazwie nawet, jeśli są to karty różnych rodzajów.

## INICJATYWA

Zawsze jeden gracz ma **INICJATYWĘ** – rozróżnienie wykorzystywane do rozstrzygnięcia konfliktów kolejności.

W czasie przygotowania gry, gracz, którego eskadra ma niższy koszt w punktach eskadry decyduje, kto ma inicjatywę. Jeśli obaj gracze mają taki sam koszt eskadry, jeden z nich rzuca jedną czerwoną kością - jeśli wypadnie wynik \* lub wynik ✨, gracz, który rzucał kością wybiera, kto ma inicjatywę. W przeciwnym wypadku wyboru dokonuje jego przeciwnik. Gracz z inicjatywą umieszcza żeton inicjatywy obok swoich kart.



Żeton inicjatywy

Kiedy aktywowane są statki o tej samej wartości umiejętności pilota, gracz mający inicjatywę jako pierwszy aktywuje **wszystkie** swoje statki o danej wartości umiejętności pilota. Następnie swoje statki aktywuje jego rywal. Inicjatywa działa także podczas fazy walki – gracz mający inicjatywę rozgrywa walkę dla swoich statków o danej wartości umiejętności pilota **przed** swoim przeciwnikiem.

Jeśli kilka zdolności jest rozgrywanych w tym samym momencie, gracz posiadający inicjatywę rozgrywa swoje zdolności jako pierwszy.

## KARTY ROZWIĘĆ

W grze jest dostępnych kilka sposobów na personalizację statku. Są nimi: dodawanie astromechów, dodatkowej broni albo elitarnego talentu. Jednak każdy statek ma ograniczenia w zakresie liczby oraz rodzajów rozwinięć, które można do niego dołączyć.



Pasek rozwinięć na karcie statku



Symbol rozwinięcia na karcie rozwinięcia

Pasek rozwinięć znajdujący się w dolnej części karty statku przedstawia symbole reprezentujące rozwinięcia, w które statek może zostać wyposażony. Za każdy symbol przedstawiony na pasku rozwinięć, do statku można dołączyć jedną kartę rozwinięcia z tym samym symbolem. Karty rozwinięć mogą być wykorzystywane przez statki dowolnej frakcji, pod warunkiem, że na pasku rozwinięć obecny jest odpowiedni symbol.

## POZOSTAŁE OGRANICZENIA

Niektóre karty rozwinięć pośród swoich cech wskazują dodatkowe ograniczenie. Na przykład cecha „*Tylko X-wing*” oznacza, że dana karta rozwinięcia może zostać dołączona tylko do statku który posiada rodzaj „X-wing”. Wszystkie ograniczenia zostały dokładnie opisane w sekcji „Karty rozwinięć”, na stronie 8 Kompletniej Księgi Zasad.

## DODATKOWE BRONIE

Niektóre statki mogą zostać wyposażone w dodatkową broń, taką jak „Torpedy protonowe”. Karty dodatkowych broni zawsze posiadają w swojej treści nagłówek „**ATAK:**”. Zapewniają one statkom specjalne ataki, które trafiają wroga wyjątkowo mocno lub go osłabiają.

Podczas wyboru celu atakujący decyduje czy używa dodatkowej broni. Cel musi znajdować się w polu rażenia atakującego, a zasięg do niego musi mieścić się w granicach wskazanych na karcie. Atak może wskazywać w nawiasie także inne wymogi, takie jak „**ATAK (NAMIERZONY CEL):**”, który oznacza, że atakujący musi namierzać cel.



Wartość ataku dodatkowej broni

Zasięg broni



Kiedy statek wykonuje swój atak, wykorzystuje wartość ataku wydrukowaną na karcie rozwinięcia, zamiast wartości podstawowej broni wskazanej na jego karcie statku. Premie związane z zasięgiem nie działają w przypadku ataków bronią dodatkową (patrz Premie bitewne do zasięgu) na stronie 11).

### ŻETONY IDENTYFIKACYJNE

Gracze mogą wystawić do gry kilka kopii tego samego, nie unikatowego statku (np. Pilota Eskadry Omega). Wówczas gracze używają żetonów identyfikacyjnych do oznaczenia, który statek odpowiada danej karcie statku. Pomaga to w należytych śledzeniu uszkodzeń oraz używaniu odpowiednich zdolności.

Aby użyć żetonów identyfikacyjnych, podczas przygotowania gry, należy:

1. Wziąć trzy żetony identyfikacyjne oznaczone tą samą liczbą.
2. Na karcie statku położyć jeden z żetonów identyfikacyjnych.
3. Dwa pozostałe żetony identyfikacyjne należy wsadzić w szczeliny w podstawce. Strona, którą są skierowane na zewnątrz, powinna odpowiadać tej, która jest widoczna na odkrytym żetonie, położonym na karcie statku.

### UŻYCIĘ ŻETONÓW IDENTYFIKACYJNYCH



Jeden żeton identyfikacyjny należy położyć na karcie statku, a pozostałe dwa wsadzić w otwory w podstawce tak, jak to pokazano na rysunku.

## WSZYSTKIE ZAŁOGI DO RAPORTU!

**X-Wing** jest bardzo emocjonującą i szybką grą, kiedy używa się jedynie trzech statków zawartych w tym pudełku, jednak gracze mogą zwiększyć liczbę swoich opcji taktycznych dodając do gry więcej statków. Wiele z najświetniejszych gwiazdnych myśliwców z *Gwiezdnego Wojna*, zarówno starych, jak i nowych, dostępnych jest w postaci zestawów dodatkowych. Poza uzupełnieniami dla eskadr Ruchu oporu i Najwyższego Porządku, zestawy te zawierają także łowców głów, piratów oraz najemników z frakcji Szumowin i Nikczerników.



RUCH OPORU



NAJWYŻSZY  
PORZĄDEK



SOJUSZ  
REBELIANTÓW



SZUMOWINY  
I NIKCZERNICY



IMPERIUM  
GALAKTYCZNE

W grze **X-Wing** występują trzy główne frakcje: Rebelianci, Imperium oraz Szumowiny. Rebelia składa się z Ruchu oporu oraz Sojuszu Rebeliantów. Imperium składa się z Najwyższego Porządku oraz Imperium Galaktycznego. Szumowiny składają się z Szumowin i Nikczerników. Każda eskadra przynależy do jednej z tych trzech głównych frakcji i może składać się z dowolnych statków i rozwinięć przynależących do dowolnych z jej członków.

Więcej informacji na temat całej serii **X-Wing** można znaleźć na stronie [www.Galakta.pl](http://www.Galakta.pl).

## PEŁNE PRZYGOTOWANIE GRY

W celu przygotowania standardowej rozgrywki w grę **X-Wing** należy wykonać następujące kroki:

- 1. Zebranie sił:** Gracze ujawniają swoje eskadry i zabierają wszystkie statki, karty i inne elementy niezbędne do ich przygotowania. Jeśli zajdzie taka potrzeba, przypisują im żetony identyfikacyjne.
- 2. Ustalenie inicjatywy:** Gracz o niższym łącznym koszcie w punktach eskadry decyduje kto ma inicjatywę. Jeśli gracze remisują, w losowy sposób należy wyłonić gracza, który wybiera gracza mającego inicjatywę.
- 3. Wyznaczenie obszaru gry:** Na płaskiej powierzchni, takiej jak stół, czy mata, należy wyznaczyć obszar o wymiarach 90 x 90 cm.
- 4. Rozmieszczenie przeszkód:** Począwszy od gracza z inicjatywą, każdy gracz bierze z puli jeden żeton przeszkody i umieszcza go na obszarze gry. Przeszkody nie mogą być umieszczane w Zasięgu 1 od siebie ani nie mogą zawierać się w Zasięgu 1-2 od dowolnej krawędzi obszaru gry. Po umieszczeniu ostatniej przeszkody gracz, który nie ma inicjatywy, wybiera swoją krawędź obszaru gry. Krawędź znajdująca się naprzeciwko niej będzie krawędzią jego rywala.
- 5. Rozmieszczenie sił:** Gracze umieszczają swoje statki na obszarze gry robiąc to w kolejności od najniższej do najwyższej wartości umiejętności pilota. Jeśli kilka statków remisuje w danej wartości, jako pierwszy swoje statki o danej wartości rozstawia gracz z inicjatywą. Statki muszą zawierać się w granicach Zasięgu 1 od krawędzi danego gracza.
- 6. Aktywowanie osłon:** Na każdej karcie statku należy umieścić żeton osłon w liczbie odpowiadającej wartości osłon danego statku.
- 7. Przygotowanie pozostałych elementów:** Talię uszkodzeń należy potasować i umieścić zakrytą poza obszarem gry, w miejscu wygodnym dla obu graczy, a w jej pobliżu umieścić wzorniki manewrów, kości, linijkę zasięgu oraz pulę żetonów.

### CO DALEJ?

Teraz, kiedy znacie już zasady gry, możecie stworzyć własne eskadry i rozegrać partię zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli w jej trakcie pojawią się jakieś pytania, odpowiedzi na nie należy szukać w *Kompletnej Księdze Zasad*.

Dostępna w pudełku *Księga misji* zapewnia dodatkowe możliwości w postaci fabularyzowanych scenariuszy o wyjątkowych cechach, różnych od standardowej wersji gry. Zasady rozgrywania misji zostały opisane w *Księdze misji*.