

STAR WARS™

THE DECKBUILDING GAME

EDYCJA POLSKA



INSTRUKCJA



Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...

Sojusz Rebeliantów walczy przeciwko tyranii Imperium Galaktycznego. Każde kolejne zwycięstwo wlewa w ich serca nowe pokłady nadziei, a każdy bohaterski czyn wzmacnia determinację. Jednak zasoby Imperium są niewyczerpane, a siła rażenia imperialnej floty nie ma sobie równych. Żadna ze stron nie chce się poddać i echa wojny rozbrzmiewają już w całej galaktyce...

WPROWADZENIE

*„Wiecie o Rebelii przeciwko Imperium?”
– Luke Skywalker*

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME to dwuosobowa gra, która przeniesie kosmiczną wojnę między Imperium Galaktycznym a Sojuszem Rebeliantów na Wasz stół. Każdy gracz stanie się stroną tego konfliktu – jeden pokieruje siłami Imperium, drugi poprowadzi Rebelię. Gracze będą stale ulepszać swoje talie, kupując coraz potężniejsze okręty i werbując nowe jednostki, aby zwiększyć swoją siłę rażenia i pozyskiwać więcej zasobów. Wszystko po to, by zyskać przewagę i skutecznie atakować przeciwnika. Gracz, który jako pierwszy zniszczy 3 wrogie bazy, wygrywa.

NAUCZ SIĘ ZASAD ONLINE!

Zobacz filmik instruktażowy na:
FantasyFlightGames.com/star-wars-the-deckbuilding-game

ZAWARTOŚĆ



10 startowych kart Imperium



10 startowych kart Rebelii



90 kart galaktyki



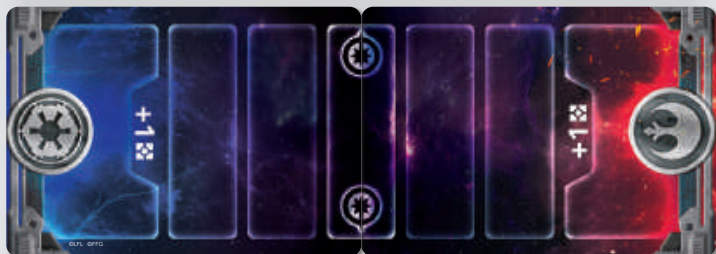
10 kart pilotów z Zewnętrznych Rubieży



20 kart baz (10 Rebelii, 10 Imperium)



2 karty pomocy



tor równowagi Mocy



50 znaczników obrażeń (fioletowe)



znacznik Mocy (biały)



20 znaczników zasobów (żółte)

PRZYGOTOWANIE

Aby przygotować grę, każdy gracz przeprowadza następujące kroki.

1. Wybiera frakcję: Rebelię albo Imperium.
2. Znajduje wymienione niżej 5 kart baz wybranej frakcji. Stanowią one talię baz danej frakcji. (Pozostałe karty baz należy zostawić w pudełku, są używane w trybie zaawansowanym opisanym na stronie 28).



TALIA BAZ REBELII

- Dantooine (baza startowa)
- Hoth
- Kalamar
- Sullust
- Yavin 4



TALIA BAZ IMPERIIUM

- Lothal (baza startowa)
- Korelia
- Coruscant
- Gwiazda Śmierci
- Endor

3. Kładzie swoją odkrytą bazę startową na stole przed sobą, a pozostałe karty baz kładzie pod nią w zakrytym stosie (kolejność kart nie ma znaczenia).
4. Znajduje 10 startowych kart swojej frakcji (wymienionych poniżej) i je tasuje. Stanowią one jego talię startową, którą kładzie zakrytą w pobliżu swojej talii baz.



oznaczenie kart startowych



TALIA STARTOWA REBELII

- Prom Sojuszu × 7
- Żołnierz Rebelii × 2
- Strażnik świątyni × 1



TALIA STARTOWA IMPERIIUM

- Imperialny prom × 7
- Szturmowiec × 2
- Inkwizytor × 1

5. Teraz należy potasować 90 kart galaktyki i uformować z nich talię galaktyki. Następnie odkrywa się 6 kart z wierzchu talii i układa w jednej linii, aby utworzyć rząd galaktyki. Karty Imperium należy ułożyć w stronę gracza Imperium, a karty Rebelii w stronę gracza Rebelii. Karty neutralne powinny leżeć bokiem, aby obaj gracze mogli przeczytać ich treść. Na jednym z końców rzędu galaktyki należy położyć zakrytą talię galaktyki.
6. Na drugim końcu rzędu galaktyki należy położyć w odkrytym stosie 10 kart pilotów z Zewnętrznych Rubieży. Stanowią one talię pilotów z Zewnętrznych Rubieży.



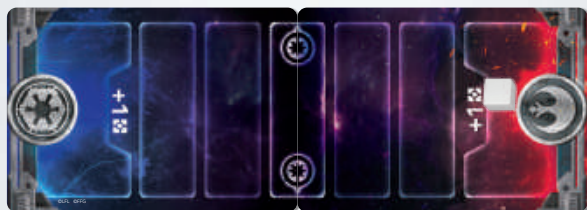
talia galaktyki, rząd galaktyki i talia pilotów z Zewnętrznych Rubieży

7. Pule ogólne znaczników obrażeń i zasobów należy umieścić w pobliżu talii galaktyki.



znaczniki obrażeń (fioletowe), znaczniki zasobów (żółte)

8. Tor równowagi Mocy należy umieścić obok talii pilotów z Zewnętrznych Rubieży tak, aby symbol Rebelii był skierowany w stronę gracza Rebelii. Znacznik Mocy należy położyć na pierwszym polu toru od strony Rebelii.



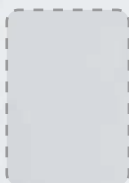
9. Każdy gracz dobiera 5 kart z wierzchu swojej talii. Można rozpocząć grę!

PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE

baza Rebelii



pula ogólna obrazów



stos odrzuconych kart galaktyki



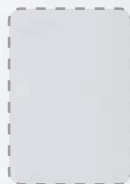
talia galaktyki



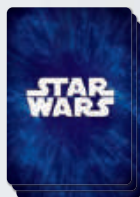
rząd galaktyki



pula ogólna zasobów



stos odrzuconych kart gracza Imperium



talia gracza Imperium

OBSZAR GRY IMPERIUM

OBSZAR GRY REBELII

talia gracza
Rebelii



stos
odrzuconych
kart gracza
Rebelii



stos zwycięstwa
Rebelii



rząd galaktyki

talia pilotów
z Zewnętrznych
Rubeży



tor równowagi
Mocy



baza Imperium



stos zwycięstwa
Imperium



GŁÓWNE POJĘCIA W GRZE

W następujących rozdziałach znajdziecie opis głównych pojęć i mechanizmów w grze **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**.

PODSTAWY BUDOWANIA TALII

„Poznam tajniki Mocy”.
– Luke Skywalker

W **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** każdy z graczy rozpoczyna grę z własną talią złożoną z 10 kart startowych. Nie są one zbyt mocne. Ich głównym zadaniem jest zapewnienie zasobów. Na wczesnym etapie gry wykorzystuje się je do zakupu nowych kart do talii. Gracze ulepszają w ten sposób swoje talie, aby produkować więcej zasobów i inicjować mocniejsze ataki w przyszłych turach.

Gracze powinni zwracać uwagę na zdolności kupowanych kart, aby dobrze współgrały z innymi kartami w talii. Powinni także obserwować zakupy swojego przeciwnika, aby w porę zrozumieć, jaką strategię obrał i móc się przygotować na jej odparcie.

RÓWNOWAGA MOCY

„To energia wytwarzana przez wszystkie żywe istoty”.

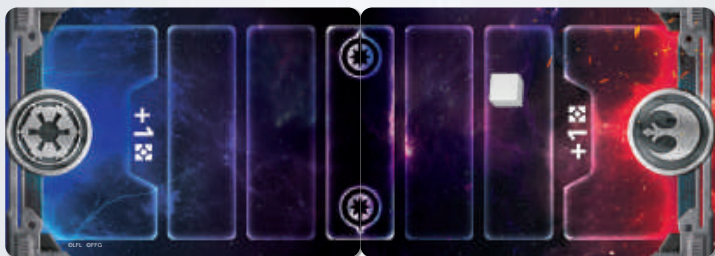
– Obi-Wan Kenobi

Moc może przechylić szalę zwycięstwa w walce między Imperium a Rebelią. W trakcie gry, dzięki różnym efektom, Moc będzie czasem sprzyjać jednej frakcji, a czasem drugiej. Do śledzenia tych zmian służy tor równowagi Mocy.

Niektóre zdolności kart zawierają frazę „jeśli Moc jest z Tobą”. Takich zdolności gracz może użyć tylko wtedy, gdy znacznik Mocy jest na 1 z 3 pól po jego stronie toru równowagi Mocy.

- ✦ Jeśli znacznik Mocy jest na 1 z 3 pól ciemnej strony, wtedy Moc jest z graczem Imperium.
- ✦ Jeśli znacznik Mocy jest na 1 z 3 pól jasnej strony, wtedy Moc jest z graczem Rebelii.
- ✦ Jeśli znacznik zajmuje neutralne pole pośrodku toru, Moc nie sprzyja żadnemu z graczy.

Gdy gracz zyskuje Moc (☉), przesuwa znacznik Mocy na torze o wskazaną liczbę pól w swoją stronę. Jeśli na początku tury gracza znacznik jest na skrajnym polu od jego strony, gracz zyskuje 1 dodatkowy zasób do wykorzystania w tej turze.



ciemna strona pole neutralne jasna strona

Moc jest aktualnie z graczem Rebelii, gdyż znacznik jest na polu jasnej strony.

BUDOWA KARTY

W grze **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** występują 3 rodzaje kart: jednostki, bazy i okręty. W tym rozdziale objaśniono symbole i informacje znajdujące się na tych kartach.

ATAK

Liczba obrażeń, jaką zadaje ta karta.

ZASOBY

Liczba zasobów, jaką zapewnia ta karta.

MOC

Ilość Mocy, jaką zapewnia ta karta.

NAZWA

Nazwa karty.

KOSZT

Liczba zasobów, jaką gracz musi wydać, aby zakupić tę kartę z rzędu galaktyki.



WARTOŚĆ DOCELOWA

Sumaryczna wartość ataku, która pozwala pokonać tę kartę, gdy leży ona w rzędzie galaktyki.

NAGRODA

Korzyści wynikające z pokonania tej karty, gdy leży w rzędzie galaktyki.

SYMBOL UNIKATOWEJ KARTY

Wskazuje na unikatowość tej karty i możliwość interakcji z innymi kartami.

RODZAJ KARTY

Określa sposób funkcjonowania karty w grze.

SYMBOL FRAKCJI

Określa frakcję, do której należy karta.

CECHY

Właściwości karty, do których mogą się odwoływać inne karty.

ZDOLNOŚĆ

Efekt działania karty.



PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Liczba obrażeń niezbędna do zniszczenia tej karty, gdy znajduje się w obszarze gry którejś frakcji.



PRZYNALEŻNOŚĆ FRAKCYJNA

*„Ja prowadzę tę walkę od szóstego roku życia!”
– Cassian Andor*

Gra **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** jest pojedyńkiem między 2 frakcjami: Imperium i Rebelią. Obie frakcje dysponują swoimi postaciami, pojazdami, okrętami i bazami, co przekłada się na odmienne style gry. Ponadto w grze występują karty neutralne przedstawiające okręty, pojazdy i postacie chętne do przyłączenia się do dowolnej z frakcji za odpowiednią cenę.

Każda karta w talii galaktyki należy albo do Imperium, albo do Rebelii, albo jest kartą neutralną. Tylko gracz Imperium może kupować karty Imperium. Tylko gracz Rebelii może kupować karty Rebelii. Obaj gracze mogą kupować karty neutralne. Karta należąca do przeciwnej frakcji jest wrogą kartą.



symbol Imperium



symbol Rebelii

**To symbole dwóch frakcji występujących w grze.
Karta bez żadnego z tych symboli jest kartą neutralną.**



PRZEBIEG GRY



„No to zaczynamy zabawę!”
– Anakin Skywalker

Rozgrywka toczy się przez szereg tur. Grę rozpoczyna gracz Imperium, po nim przeprowadza swoją turę gracz Rebelii. Gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie do momentu, aż 1 z nich wygra, niszcząc 3. bazę przeciwnika.

POCZĄTEK TURY GRACZA

Na początku każdej swojej tury gracz przeprowadza poniższe działania.

Najpierw, jeśli nie ma aktualnie swojej bazy (bo przeciwnik zniszczył ją w swojej ostatniej turze), wybiera 1 z kart baz, które mu pozostały. Wybrana karta staje się jego nową bazą, którą kładzie odkrytą na stole.

Następnie, jeśli znacznik Mocy jest na ostatnim polu po jego stronie, zyskuje 1 zasób, tj. bierze 1 znacznik z puli ogólnej i kładzie w swoim obszarze gry.

Na koniec zyskuje zasoby z każdego okrętu, jaki ma w grze. (Na wczesnym etapie gry gracze nie mają okrętów, więc pomijają ten krok).

- ✦ Aby zyskać zasoby z karty, należy wziąć z puli ogólnej znaczniki w liczbie równej wartości zasobów na karcie.
- ✦ Zasoby, jakie gracz pozyskuje w swojej turze, stanowią jego osobistą pulę zasobów.

PRZEBIEG TURY GRACZA

W swojej turze gracz wykonuje dowolne z poniższych akcji w dowolnej kolejności i tyle razy, ile chce lub może.

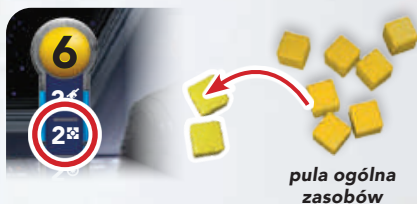
- + Zagranie karty.
- + Zakup karty.
- + Użycie zdolności karty.
- + Wyznaczenie karty do ataku.
- + Rozpatrzenie ataku.
- + Zakończenie tury.

W dalszej części instrukcji znajduje się szczegółowy opis każdej akcji.

ZAGRANIE KARTY

Gracz wybiera kartę ze swojej ręki i kładzie odkrytą w swoim obszarze gry. Od tej chwili karta jest „w grze”.

Po zagranie karty gracz natychmiast zyskuje zasoby w liczbie równej wartości zasobów na karcie.



Następnie gracz przesuwa znacznik Mocy na torze równowagi Mocy w swoją stronę o liczbę pól równą wartości Mocy na karcie.



**Gracz Imperium zagrywa kartę „Wielki Moff Tarkin”, jednostkę o wartości Mocy „2”.
Gracz przesuwa znacznik Mocy o 2 pola w stronę Imperium na torze równowagi Mocy.**

Gdy karta wejdzie do gry, gracz może użyć jej zdolności i wyznaczyć ją do ataku (zob. „Wyznaczanie do ataku” str. 17).

Karty jednostek pozostają w grze do końca tury gracza (zob. „Zakończenie tury” str. 21). Każdy z okrętów gracza pozostaje w grze do momentu, aż liczba otrzymanych przez okręt obrażeń zrówna się albo przekroczy wartość jego wytrzymałości (zob. „Rozpatrzenie ataków” str. 18).

ZAKUP KARTY

Gracze mogą kupować karty z rządu galaktyki i z talii pilotów z Zewnętrznych Rubieży.

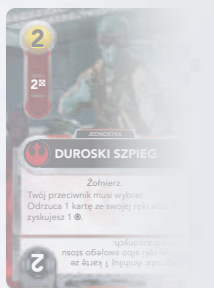
- ✦ Gracz Rebelii może kupować karty Rebelii i karty neutralne. Nie może kupować kart Imperium.
- ✦ Gracz Imperium może kupować karty Imperium i karty neutralne. Nie może kupować kart Rebelii.

Aby kupić kartę, gracz musi wydać liczbę zasobów równą jej kosztowi. W tym celu bierze odpowiednią liczbę zasobów ze swojej osobistej puli i zwraca je do puli ogólnej. Następnie bierze kartę z rządu galaktyki (albo z talii pilotów z Zewnętrznych Rubieży) i kładzie odkrytą na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych. Gdy następnym razem gracz potasuje karty odrzucone, zakupiona karta stanie się częścią talii i gracz będzie miał możliwość ją dobrać w przyszłych turach.

- ✦ Po usunięciu karty z rządu galaktyki należy natychmiast odkryć wierzchnią kartę z talii galaktyki i uzupełnić puste miejsce odkrytą kartą.



osobista pula
zasobów gracza



pula ogólna zasobów

UŻYCIE ZDOLNOŚCI KARTY

„Jeszcze nie raz cię zaskoczę!”

– Luke Skywalker

Gdy gracz chce skorzystać ze zdolności karty, informuje o tym przeciwnika, a następnie rozpatruje jej efekt.

- ✦ Korzystanie ze zdolności kart jest opcjonalne.
- ✦ Rozpatrując zdolność karty, gracz realizuje jej efekty w możliwie maksymalnym stopniu, ignorując te fragmenty, których nie może wykonać.
- ✦ W każdej swojej turze gracz może raz użyć zdolności każdej karty, którą ma w grze.
- ◇ Gracz może skorzystać ze zdolności karty nawet w tej samej turze, w której ją zagrał.
- ◇ Po użyciu zdolności karty należy ją lekko przekręcić, aby zaznaczyć, że w tej turze zdolność została już użyta i nie można z niej skorzystać ponownie.



Po użyciu zdolności karty gracz lekko ją przekręca, aby zaznaczyć, że w tej turze już z niej skorzystał.

WYZNACZENIE DO ATAKU

„Umiesz nieźle walczyć. Pomógłbyś”.

– Han Solo

Gracz może użyć swoich **jednostek i okrętów** do ataku na bazę przeciwnika (która może być broniona przez jego okręty będące w grze). Ponadto gracz może używać swoich jednostek do atakowania wrogich kart w rzędzie galaktyki – tzw. „sabotaż” ze strony Rebelii albo „eliminacja” w przypadku Imperium (zob. „Eliminacja i sabotaż” str. 19).

Aby wyznaczyć karty do ataku na bazę przeciwnika, gracz zbiera w swoim obszarze gry grupę wybranych kart. Gracze mogą się umówić, że będą przesuwać takie karty naprzeciwko atakowanej bazy. Aby wyznaczyć karty do przeprowadzenia ataku w postaci sabotażu albo eliminacji, gracz przesuwa wybrane karty naprzeciwko karty w rzędzie galaktyki, która jest celem.



Gracz Rebelii atakuje bazę Imperium i sabotuje kartę „Szturmowiec zwiadowca” w rzędzie galaktyki.

Każda karta, którą gracz ma w grze, może być wyznaczona tylko do 1 ataku na turę. Wyznaczając kartę do ataku, należy uważać, aby nie zmienić jej ewentualnej orientacji informującej o skorzystaniu już w bieżącej turze z jej zdolności. Utrzymywanie porządku wśród kart na stole pozwala graczom na płynniejszą i pozbawioną pomyłek rozgrywkę.

Uwaga! Wyznaczenie do ataku nie oznacza natychmiastowego jego rozpatrzenia. Gracz może wyznaczyć kolejne karty do ataku, aby wykonały atak wspólnie. Rozpatrzenie ataku zostało objaśnione w następnym rozdziale.

ROZPATRZENIE ATAKU

Gracz może rozpatrywać ataki na bazę przeciwnika i na karty w rządzie galaktyki (sabotaż/eliminacja). Zasady dotyczące różnych rodzajów ataków zostały opisane poniżej.

Atak na bazę przeciwnika

Aby rozpatrzeć atak na bazę przeciwnika, gracz sumuje wartość ataku wszystkich **jednostek i okrętów**, które wyznaczył do tego ataku. Następnie bierze z puli ogólnej liczbę znaczników obrażeń równą obliczonej sumie.

Są to obrażenia zadane przeciwnikowi podczas tego ataku. Gracz musi je przydzielić w następujący sposób:

- ✦ Zanim jakiegokolwiek obrażenia zostaną zadane bazie, gracz musi zniszczyć wszystkie okręty przeciwnika będące w grze.
 - ◇ Okręt zostaje zniszczony i odłożony na stos kart odrzuconych przeciwnika, gdy liczba znajdujących się na nim znaczników obrażeń jest równa albo większa od jego wytrzymałości.
 - ◇ Jeśli przeciwnik ma więcej niż 1 okręt w grze, atakujący decyduje, jak przydzielić im obrażenia.
- ✦ Jeśli po zniszczeniu wszystkich okrętów przeciwnika atakującym pozostały jeszcze znaczniki obrażeń do przydzielenia, przydziela je bazie wroga.
 - ◇ Znaczniki obrażeń przydzielone bazie (lub okrętowi) pozostają na danej karcie, chyba że zdolność jakiejś karty pozwoli je naprawić.
- ✦ Gdy liczba znaczników obrażeń na bazie jest równa albo większa od jej wytrzymałości, baza zostaje zniszczona.
 - ◇ Gdy gracz zniszczy bazę przeciwnika, umieszcza ją przy końcu toru równowagi Mocy po swojej stronie. W tym miejscu znajduje się stos zwycięstwa gracza. Znaczniki obrażeń ze zniszczonej bazy należy zwrócić do puli ogólnej.
 - ◇ Na początku swojej najbliższej tury gracz, którego baza została zniszczona, wybiera nową bazę spośród kart baz, które mu pozostały.
 - ◇ Znaczniki obrażeń, które pozostały atakującemu po zniszczeniu bazy, należy odłożyć do puli ogólnej. Nie można ich przydzielić do nowej bazy.

Po rozpatrzeniu ataku na bazę przeciwnika gracz odkłada na bok karty, które brały udział w ataku, i trzyma je tam do końca rundy. Robi tak dla zaznaczenia, że w tej turze brały już one udział w ataku i nie można ich wyznaczyć ponownie.



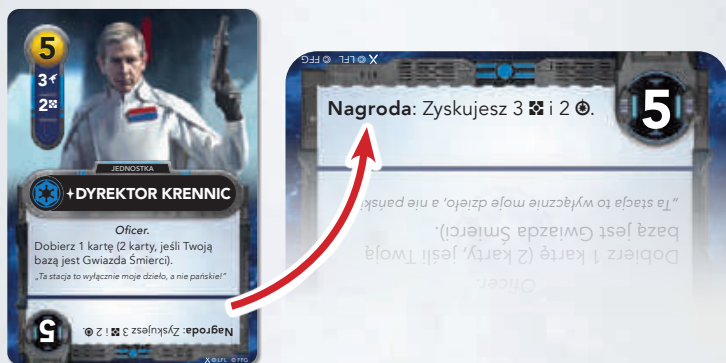
Eliminacja i sabotaż

„Sowita nagroda czekać będzie na tego, kto odnajdzie Sokół Millennium”.
– Darth Vader

Eliminacja i sabotaż to 2 tematyczne nazwy na ten sam rodzaj ataku.

Każda jednostka Imperium i Rebelii w talii galaktyki ma tzw. wartość docelową i nagrodę (zapisaną do góry nogami u dołu karty). Gdy taka karta znajduje się w rzędzie galaktyki, opis nagrody jest zwrócony w stronę gracza, który może ją potencjalnie zaatakować.

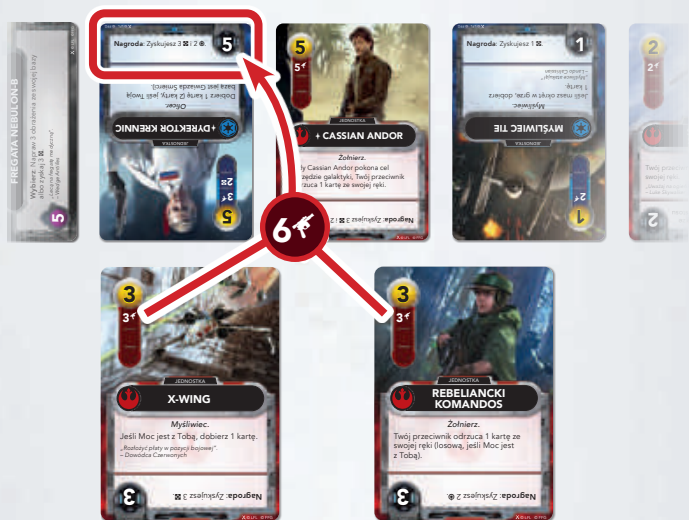
Aby rozpatrzyć atak w ramach eliminacji (Imperium) lub sabotażu (Rebelia), gracz wskazuje najpierw w rzędzie galaktyki kartę należącą do wrogiej frakcji. Następnie sumuje wartość ataku wszystkich **jednostek**, które wyznaczyl do tego ataku. Jeśli suma jest równa albo większa od wartości docelowej atakowanej karty, atak kończy się sukcesem. Gracz odrzuca pokonaną kartę z rzędu galaktyki (czyli przenosi na stos odrzuconych kart galaktyki), a następnie uzupełnia puste miejsce nową kartą z wierzchu talii galaktyki. Na koniec może otrzymać nagrodę z właśnie pokonanej karty.



**Karta „Dyrektor Krennic” ma wartość docelową „5”
i oferuje nagrodę w postaci 3 zasobów i 2 Mocy.**

Dodatkowo podczas ataku w ramach sabotażu i eliminacji obowiązują poniższe zasady.

- ✦ Gracz nie może wyznaczać okrętów do ataków będących sabotażem albo eliminacją.
- ✦ Nadmiarowe punkty ataku (powyżej wartości docelowej karty) przepadają.
- ✦ Na kartach będących celem sabotażu albo eliminacji nie umieszcza się znaczników obrażeń. Jeśli sumaryczny atak jednostek biorących udział w sabotażu albo eliminacji jest mniejszy od wartości docelowej karty, nic się nie dzieje.



Rebelia wyznacza karty „Rebeliancki komandos” i „X-wing”, aby wykonały sabotaż z siłą ataku 6. Ta wartość jest równa albo większa od wartości docelowej karty „Dyrektor Krennic”, więc karta ta zostaje przeniesiona na stos odrzuconych kart galaktyki, a w jej miejsce gracz wyklada nową kartę z wierzchu talii. Gracz Rebelii decyduje się wziąć nagrodę z karty „Dyrektor Krennic” i zyskuje 3 zasoby i 2 Mocy.

Po rozpatrzeniu sabotażu albo eliminacji gracz odkłada na bok karty, które brały udział w ataku, i trzyma je tam do końca rundy. Robi tak dla zaznaczenia, że w tej turze brały już one udział w ataku i nie można ich wyznaczyć ponownie.

ZAKOŃCZENIE TURY

Gdy gracz przeprowadzi wszystkie akcje, które chciał lub które mógł, informuje przeciwnika o zakończeniu swojej tury.

W związku z tym przeprowadza następujące działania.

- ✦ Odrzuca wszystkie swoje karty jednostek z gry.
- ✦ Następnie obraca przekręcone karty swojej bazy i okrętów, które ma w grze, do normalnej pozycji.
- ✦ Odrzuca karty, które zostały mu na ręce i odkłada do puli ogólnej niewydane znaczniki zasobów z osobistej puli.
- ✦ Na koniec dobiera 5 kart ze swojej talii. Jeśli gracz musi dobrać kartę, a talia się wyczerpała, należy potasować stos kart odrzuconych, uformować nową talię i kontynuować dobieranie.

Przykład. Na koniec tury gracz ma w swojej talii 3 karty. Gracz dobiera te 3 karty, a następnie tasuje swój stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię. Teraz może dobrać brakujące 2 karty z nowo utworzonej talii.

ZWYCIĘSTWO

*„Świetny strzał, mały! Jeden na milion!”
– Han Solo”*

Gracz, który jako pierwszy zniszczy 3 bazy przeciwnika, wygrywa. Gra kończy się natychmiast po zniszczeniu 3. bazy przeciwnika. Nie są już rozpatrywane żadne karty ani zdolności i nie używa się Mocy, ataku ani zasobów.



PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA W TOKU

baza Rebelii



pula ogólna obrazów

okrety



stos odrzuconych kart galaktyki

talia galaktyki

rząd galaktyki



pula ogólna zasobów



stos odrzuconych kart gracza Imperium



talia gracza Imperium

OBSZAR GRY IMPERIUM

REBELIJA OBSZAR GRY REBELII

talia gracza Rebelii



stos odrzuconych kart gracza Rebelii



stos zwycięstwa Rebelii



rząd galaktyki

talia pilotów z Zewnętrznych Rubieży



okręty



baza Imperium

tor równowagi Mocy



stos zwycięstwa Imperium

ZASADY DODATKOWE

„Zrobiłeś pierwszy krok do potężnego świata”.

– Obi-Wan Kenobi

W tym rozdziale opisano zasady dotyczące kluczowych pojęć i sytuacji w grze.

ZDOLNOŚCI

Niektóre karty mają zdolności, których gracz może użyć w swojej turze. Treść zdolności określa kiedy i w jaki sposób gracz może jej użyć.

- ✦ Zdolności, które nie mają określonego czasu użycia, mogą być użyte w dowolnym momencie tury gracza, o ile dana karta jest w grze.
- ◇ Każda ze zdolności na kartach może być użyta raz na turę.
- ✦ Korzystanie ze zdolności kart jest opcjonalne.
- ✦ Rozpatrując zdolność karty, gracz realizuje jej efekty w maksymalnym możliwym stopniu.
 - ◇ Jeśli na przykład zdolność pozwala na naprawę 3 obrażeń bazy, a baza gracza otrzymała tylko 2 obrażenia, należy naprawić te 2 obrażenia.

ANIHILUJ

Niektóre zdolności pozwalają anihilować karty. Działanie to pomaga usuwać mało przydatne karty z talii gracza i tym samym zwiększa szanse na dobranie później mocniejszych kart. Gdy gracz anihiluje kartę, natychmiast usuwa ją z gry i odkłada do pudełka.

- ✦ Gdy gracz zagrywa kartę ze zdolnością wymagającą anihilacji samej siebie, może najpierw użyć jej ataku, zasobów i Mocy, zanim zdecyduje się użyć jej zdolności.
- ✦ Gdy zdolność mówi o anihilacji karty z ręki lub ze stosu kart odrzuconych, gracz może wybrać tylko taką kartę, którą ma odpowiednio na ręce albo na swoim stosie kart odrzuconych w momencie rozpatrywania zdolności anihilacji.
 - ◇ Jeśli gracz anihiluje kartę z ręki, nie będzie mógł jej w tej turze już zagrać.

Przykład. Gracz Imperium chce użyć zdolności karty „Keldoriański mistyk” do anihilacji karty „Imperialny prom” ze swojej ręki. Gracz korzysta najpierw z wartości Mocy na karcie „Keldoriański mistyk”, a następnie używa jego zdolności – anihiluje go, aby anihilować kartę „Imperialny prom” ze swojej ręki.



DOPÓKI

Niektóre zdolności używają słowa „dopóki”. Są to zdolności stałe, gdyż ich działanie trwa, dopóki spełniony jest określony warunek. Gdy karta ze stałą zdolnością opuszcza grę, jej efekt natychmiast ustaje.

Przykład. Dopóki gracz ma w grze kartę „Imperialny lotniskowiec”, zapewnia ona dodatkowy punkt ataku niektórym z jego jednostek. Ten efekt przestaje działać w momencie, gdy „Imperialny lotniskowiec” opuści grę.

GDY

Niektóre zdolności używają słowa „gdy”. Są to zdolności, które aktywują się w określonym momencie. Niektóre bazy mają na przykład zdolność zaczynającą się do słów „Gdy odkryjesz tę bazę”. Te zdolności mogą być rozpatrzone jedynie w momencie pierwszego odkrycia danej karty bazy.

- ✦ Zdolności aktywowane w określonym momencie nie są ograniczone limitem jednokrotnego użycia na turę. Mogą być użyte za każdym razem, gdy spełniony zostanie warunek aktywacji.
- ✦ Jeśli zdolność „gdy” stoi w sprzeczności ze zdolnością nagrody, zdolność nagrody należy rozpatrzyć jako pierwszą.

JEŚLI

Niektóre zdolności używają słowa „jeśli”. Są to zdolności, które mogą zostać użyte tylko po spełnieniu określonego warunku. Niektóre karty mają na przykład zdolność zaczynającą się do słów „Jeśli Moc jest z Tobą...”. Gracz może użyć tych zdolności tylko wtedy, gdy znacznik Mocy znajduje się po jego stronie toru równowagi Mocy.

NAPRAW

Niektóre zdolności pozwalają graczowi naprawić obrażenia ze swojej bazy. W tym celu należy usunąć z karty bazy tyle znaczników obrażeń, ile wynosi wartość naprawy.

ODKRYJ

Niektóre zdolności pozwalają odkryć kartę z wierzchu talii galaktyki. Odkrycie oznacza odwrócenie karty awerssem do góry, aby wszyscy mogli przeczytać jej treść. Jeśli zdolność nie nakazuje odrzucenia karty, należy ją z powrotem odłożyć zakrytą na wierzch talii galaktyki.

ODRZUC

Niektóre zdolności pozwalają graczowi odrzucać jego karty z ręki, karty z ręki przeciwnika lub karty z rzędu galaktyki.

- ✦ Jeśli gracz odrzuca kartę ze swojej ręki, wybiera, którą kartę chce odrzucić, chyba że zdolność nakazuje odrzucić losową kartę.
- ✦ Odrzucane karty należy umieszczać na odpowiednich stosach kart odrzuconych:
 - ◇ Jeśli gracz odrzuca kartę ze swojej ręki, trafia ona na jego stos kart odrzuconych.
 - ◇ Jeśli gracz odrzuca kartę z ręki przeciwnika, trafia ona na stos kart odrzuconych przeciwnika.
 - ◇ Jeśli gracz odrzuca kartę z rzędu galaktyki, trafia ona na stos odrzuconych kart galaktyki.
- ✦ Jeśli gracz odrzuca kartę z rzędu galaktyki wskutek działania zdolności, nie otrzymuje nagrody widniejącej na odrzucanej karcie.

PODEJRZYJ

Niektóre zdolności pozwalają podejrzeć kartę/karty z wierzchu stosu galaktyki. Gdy gracz podgląda taką kartę, robi to w sekrecie, aby nie zdradzić jej treści przeciwnikowi, a następnie odkłada ją zakrytą na miejsce.

WYBIERZ

Niektóre karty oferują wybór między kilkoma zdolnościami. Jeśli gracz decyduje się na rozpatrzenie karty z opcją „wybierz”, musi wybrać zdolność, z której może skorzystać. Nie może wybrać zdolności, której nie jest w stanie rozpatrzyć.

ZADAJ OBRAŻENIA

Niektóre zdolności pozwalają zadać obrażenia bazie przeciwnika. Te obrażenia należy zadać bezpośrednio bazie, ignorując obecność okrętów.

ZNISZCZ

Niektóre zdolności pozwalają zniszczyć okręt przeciwnika będący w grze lub w rzędzie galaktyki. Zniszczone okręty są natychmiast odrzucone na odpowiedni stos kart odrzuconych.

- ✦ Jeśli zostanie zniszczony okręt w obszarze gry przeciwnika, należy go umieścić na stosie kart odrzuconych przeciwnika.
- ✦ Jeśli zostanie zniszczony okręt w rzędzie galaktyki, należy go umieścić na stosie odrzuconych kart galaktyki.

ZYSKUJESZ

Niektóre zdolności pozwalają zyskać dodatkowy atak, zasoby lub Moc. Treść zdolności określa warunki, w jakich to następuje.

- ✦ Każda wartość na karcie może być użyta tylko raz na turę.



Karta „Rodiański strzelec” może zyskać dodatkową wartość ataku.

WYCZERPANA TALIA

Jeśli jakaś talia się wyczerpie, gdy gracz ma z niej dobrać kartę, należy potasować odpowiadający jej stos kart odrzuconych i uformować nową talię.

- ✦ Nie należy tworzyć nowej talii w momencie, gdy ta się skończyła. Należy poczekać na sytuację, gdy będzie trzeba dobrać z niej kartę.
 - ◇ Jeśli wyczerpała się talia gracza, należy poczekać na konieczność dobrania z niej karty, aby stworzyć nową talię ze stosu kart odrzuconych tego gracza.
 - ◇ Jeśli wyczerpała się talia galaktyki, należy poczekać na konieczność uzupełnienia rzędu galaktyki, aby stworzyć nową talię ze stosu odrzuconych kart galaktyki.

ZAAWANSOWANE TRYBY GRY

„Wybierzesz jakiś inny cel, zmilitaryzowany? Powiedz, w którym układzie!”
– Wielki Moff Tarkin

Gra **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** zawiera 10 baz Imperium i 10 baz Rebelii. Jednak w opisie przygotowania na stronie 4 zaleca się podczas rozgrywki dla początkujących, aby każdy z graczy odłożył 5 baz do pudełka. Gdy gracze nabiorą już doświadczenia w grze, mogą sięgnąć po 1 z opisanych poniżej trybów zaawansowanych.

PEŁNA KONTROLA

Ten tryb jest podstawowym wariantem, w myśl którego autorzy projektowali grę. Jest on identyczny z grą dla początkujących w każdym aspekcie, z wyjątkiem tego, że gracze rozpoczynają rozgrywkę z pełną talią 10 baz. Gdy gracz wybiera nową bazę, ma więcej kart do wyboru, dzięki czemu może dostosować taktykę do aktualnej sytuacji w grze.

- ✦ W trybie pełnej kontroli zalecamy grę do 4 zniszczonych baz przeciwnika (zob. „Dostosowanie długości rozgrywki” stronie 29).

TAJNE BAZY

Ten tryb wprowadza element gry psychologicznej i blefu. W kroku 3. przygotowania do gry każdy z graczy rozpoczyna grę z bazą startową, ale dodatkowo wybiera w sekrecie 4 inne bazy spośród pozostałych kart. Wybrane 4 bazy gracz kładzie zakryte pod bazą startową. Pozostałe niewybrane bazy odkłada zakryte do pudełka. Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry dla początkujących, z wyjątkiem faktu, że gracze nie wiedzą, jakie bazy skrywa przeciwnik. Ta odrobina niepewności wprowadza nowy element decyzyjności w grze.

- ✦ W trybie tajnych baz zalecamy grę do 4 zniszczonych baz przeciwnika (zob. „Dostosowanie długości gry” str. 29).

GRA DRUŻYNOWA 2 NA 2

Tryb drużynowy pozwala na walkę 2 dwuosobowych drużyn o panowanie nad galaktyką. Rozgrywka wymaga 2 egzemplarzy gry **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**. Wszystkie zasady gry drużynowej wraz z objaśnieniami znajdziecie na stronie FantasyFlightGames.com/star-wars-the-deckbuilding-game.

ZASADY OPCJONALNE

„A więc zmieniam umowę i módl się, żebym bardziej jej nie zmienił”.
– Darth Vader

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME pozwala na zmianę zasad, aby dostosować rozgrywkę do gustu graczy. Możecie wprowadzić dowolną liczbę zasad opcjonalnych i połączyć je z dowolnym trybem gry.

DOSTOSOWANIE DŁUGOŚCI GRY

W **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** rozgrywkę dla początkujących wygrywa gracz, który jako pierwszy zniszczy 3 bazy przeciwnika. Zmiana tej liczby pozwala wydłużyć albo skrócić rozgrywkę. Gracze, którzy cenią sobie głębię strategii i większą kontrolę nad talią, mogą zwiększyć warunek zwycięstwa do 4 czy nawet 5 zniszczonych baz. Gracze, którzy preferują szybką rozgrywkę, mogą zmniejszyć ich liczbę do 2 baz. Gracze powinni ustalić liczbę baz niezbędną do zwycięstwa przed rozpoczęciem gry.

SPLĄCANIE KART NEUTRALNYCH

„Prawdziwy z niego najemnik. Nie zależy mu absolutnie na niczym”.
– księżniczka Leia

Gracze nie mogą eliminować ani sabotować kart neutralnych w rządzie galaktyki, ale ta opcjonalna zasada pozwala je splącać. Aby splącać neutralną kartę w rządzie galaktyki, gracz musi wydać liczbę zasobów równą jej kosztowi, a następnie ją odrzucić (na stos odrzuconych kart galaktyki). Pozwala to graczowi usuwać niewygodne karty neutralne z rządu galaktyki bez konieczności dodawania ich do swojej tali.



Grając z tą zasadą, gracz Imperium może wydać zasoby, aby odrzucić z rządu galaktyki karty „Rodiański strzelec” lub „Krążownik C-ROC”.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Oto odpowiedzi na niektóre z najczęściej zadawanych pytań dotyczących zasad gry **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**.

P: Czy muszę zagrać każdą kartę, którą mam na ręce?

O: Nie. Możesz wybrać, które karty chcesz zagrać, ale karty, których nie zagrasz, musisz na koniec tury odrzucić.

P: Czy muszę rozpatrzyć zdolność karty natychmiast po jej zagranie?

O: Nie. Sam decydujesz, kiedy chcesz rozpatrzyć daną zdolność, chyba że jej treść zaczyna się od słowa „gdy” (zob. „Gdy” str. 25).

P: Czy muszę użyć zdolności moich baz i kart, które zagrywam?

O: Nie. Korzystanie ze zdolności jest opcjonalne.

P: Czy mogę rozpatrzyć tylko część zdolności?

O: Nie. Jeśli decydujesz się użyć zdolności, musisz rozpatrzyć ją w możliwie jak największym stopniu.

P: Czy muszę rozpatrzyć nagrodę, gdy pokonam kartę w rządzie galaktyki?

O: Nie. Nagrody są opcjonalne.

P: Jeśli zdolność pozwala mi anihilować 2 karty z mojej ręki albo ze stosu kart odrzuconych, to czy mogę anihilować karty z obu tych miejsc?

O: Tak. Możesz anihilować 2 karty z ręki albo 2 ze stosu kart odrzuconych, albo po 1 z obu tych miejsc.

P: Czy mogę przeglądać różne stosy kart odrzuconych w dowolnym momencie gry?

O: Tak. Wszystkie 3 stosy kart odrzuconych są informacją jawną, ale nie możesz zmieniać kolejności przeglądanych kart.

P: Czy jeśli zniszczyłem bazę przeciwnika dzięki zdolności karty, to czy mogę nadal zaatakować jego okręty?

O: Tak. Możesz rozpatrzyć atak na bazę przeciwnika nawet wtedy, gdy została ona już zniszczona. To umożliwia zadawanie obrażeń dowolnym okrętom, jakie przeciwnik ma w grze. Obrażenia, jakie miałyby zostać zadane bazie, przepadają.

P: Co się dzieje, jeśli dzięki zdolności karty „Szturmowiec zwiadowca” odkryje neutralną kartę z wierzchu stosu galaktyki?

O: Nic się nie dzieje. Zakryj ją i odłóż z powrotem.

P: Znacznik Mocy zajmuje skrajne pole toru po stronie Rebelii, a przeciwnik zagrywa kartę „Duroski szpieg”. Czy mogę wybrać opcję, że zyskuje on Moc?

O: Nie. Musisz odrzucić kartę ze swojej ręki, ponieważ to jedyna opcja, jaką możesz rozpatrzyć w pełni.

P: Ile razy mogę użyć zdolności karty „Yavin 4” w swojej turze?

O: Większość zdolności może być użyta tylko raz na turę, ale zdolności aktywowane konkretnym warunkiem, tak jak w przypadku karty „Yavin 4”, mogą być użyte za każdym razem, gdy ten warunek zostanie spełniony (zob. „Gdy” str. 25).

AUTORZY GRY

Projekt i opracowanie gry: Caleb Grace

Producent: Molly Glover

Redakcja: B.D. Flory i Alex Werner

Korekta: Alexis Dykema i Sam Gregor-Stewart

Menedżer ds. gier karcianych: Colin Phelps

Projekt graficzny: Laurence Smith i Christopher Hosch

Menedżer ds. projektu graficznego: Mercedes Opheim

Projekt okładki: Jake Murray

Interior Art: David Ardila, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Rovina Cai, JB Casacop, Alexandre Dainche, Anthony Devine, Alexandr Elichev, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Steve Hamilton, Joel Hustak, Imaginary Studios, Nikolaus Ingeneri, Michal Ivan, Tomasz Jędruszek, Jason Juta, Alex Kim, Leonid Kozienco, Raven Mimura, Mark Molnar, Jake Murray, Ameen Naksewee, Borja Pindado, Vlad Ricean, Adam Schumpert, Stephen Somers, Darren Tan, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Andrea Zafiratos i Ben Zweifel

Dyrektor artystyczny: Jeff Lee Johnson

Zarządzający dyrektor artystyczny: Tony Bradt

Koordynator ds. zapewnienia jakości: Zach Tewalthomas

Koordynator ds. licencji: Dana Cartwright

Menedżer licencji: Sherry Anisi

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Austin Litzler

Dyrektor ds. wizualno-kreatywnych: Brian Schomburg

Starszy menedżer projektu: John Franz-Wichlacz

Dyrektor ds. strategii produktu: Jim Cartwright

Projektant wykonawczy gry: Nate French

Szef studia: Chris Gerber

Tłumaczenie: Monika Żabicka i Rafał Kalota

Wersja polska: zespół Rebel

Skład: Marek Baranowski

Specjalne podziękowania dla Michaela Boggsa, Ryana Fralicha i Jasona Svee'a.

LUCASFILM LIMITED

Zatwierdzenia licencji: Lawrence Cruz i Brian Merten

TESTERZY

Sean Abbott, Bears Abney, Arash Afghahi, Justin Allen, Tim Bailey, Daniel Batistuzzo, J-F Beaudoin, F. Beyer, Carolina Blanken, Austin Blaylock, Adrianna Buckner, Wyatt Buckner, Dan Cannon, Marshall Carter, Colby Chappell, Keely Chappell, Hwan-Yi Choo, Lachlan Conley, Micah Crosley, Jacob Deyoung, Vara Dixon, Benjamin Dyken, Jennifer T. Dyken, Peta Dyken, Steven Earley, Jeremiah Fair, Tony Fanchi, Brooks Flugaur-Leavitt, Dustin Foran, Marieke Franssen, Tyler Fultz, Hunter Fyffe, Chad Garlinghouse, Ian Garlinghouse, Thomas Giaquinto, Nick Glover, Nathan Grace, Ryan Gunderson, Colin Hampton, Jeremy Hassen, Christopher Hawley, Patrick Helfrich, Anita Hilberdink, P. Hoch, Erik Jordheim, Paul Klecker, Kristian Joyce, Michael Joyce, Ryan Kozar, Matt Lansdowne, Réjean Lebel, Eric Leggett, Miranda Lung, Zach Lung, Emile de Maat, Josh Massey, Kurt Meyer Jr., Sonny Mikszáth, Christian Andersson Naesseth, André Nordstrand, Kristian Meling Nordstrand, Alex Ortloff, Y. Otto, F. Peemüller, Dan Roettgen, Lilly Roettgen, Vera van Schaijk, David Seefeldt, Jimmie Sharp, Mason Sklar, Stephen Stachelski, Xander Tabler, Rusty Thompson, Stefan Wagar, Aaron Wong i Scott Woodward

STAR WARS™

ZEWNĘTRZNE RUBIEŻE™

NIEDOKOŃCZONE SPRAWY ROZSZERZENIE

Wyrobiłeś już sobie reputację na Zewnętrznych Rubieżach, ale masz pewne *Niedokończone sprawy*.



Trasy nadprzestrzenne przez Światy Jądra oferują nowe możliwości, a rynek jest pełen oryginalnych towarów. Musisz być jednak ostrożny, gdyż nowe zlecenia są jeszcze bardziej niebezpieczne, a Twój rywal zrobią wszystko, by Cię pokonać. Żaden fan gry *Star Wars: Zewnętrzne Rubieże* nie może przejść obok tego dodatku obojętnie. Jeszcze więcej statków, postaci, sprzętu, zleceń i spotkań! Czas odpalić silniki - Interesy czekają!



[FantasyFlightGames.com/Outer-Rim](https://www.fantasyflightgames.com/Outer-Rim)