

BITWA O HOTH

INFORMACJE NA TEMAT GRY DRUŻYNOWEJ I DODATKOWE ZASADY GRY DRUŻYNOWEJ W KAMPANII

GRA DRUŻYNOWA

Podczas gry drużynowej opisy odnoszące się do gracza należy traktować tak, jakby odnosiły się do drużyny.

PRZYKŁADY:

W scenariuszu 7 – Atak na system fortyfikacji zdolność „Wsparcie z powietrza” należy rozumieć tak, że to drużyna umieszcza przed sobą 5 żetonów medali (a nie każdy gracz po 5). Na koniec tury każdego członka tej drużyny należy odrzucić 1 żeton. Oznacza to, że ostatni żeton zostanie odrzucony na koniec 5. tury drużyny Rebelii (będzie to tura pierwszego gracza Rebelii), a 2 jednostki śmigaczy śnieżnych będą dostępne od 6. tury (czyli od tury drugiego gracza Rebelii).

W scenariuszu 14 – Ochrona rebelianckich transportowców działo jonowe należy do drużyny Rebelii i na koniec każdej tury gracza Rebelii jest dokładany znacznik naładowania. Gdy drużyna zgromadzi 3 znaczniki, dowolny z graczy Rebelii może zdecydować w swojej turze, że strzela z działła.

Wyjątkiem od powyższej zasady są efekty odnoszące się do liczby kart dowodzenia.

Gdy efekt odnosi się do liczby kart na ręce, należy przez to rozumieć liczbę kart na ręce aktywnego gracza.

PRZYKŁADY:

- ♦ **Zasada „Wojna na wyczerpanie” (w scenariuszach 12 i 17)** daje możliwość spasowania i odrzucenia wszystkich kart dowodzenia, aby obrać taką samą liczbę kart minus 1, tylko aktywnemu graczowi – nie wpływa w żaden sposób na karty na ręce drugiego członka drużyny.
- ♦ **Dobranie 1 dodatkowej karty na koniec tury (w scenariuszu 16)** dotyczy tylko tego gracza, który w swojej turze zajął oznaczone pole grani, a nie obu członków drużyny. Jeśli jednostka zajmująca oznaczone pole grani opuści je albo zostanie zniszczona, ten gracz musi odrzucić 1 wybraną kartę.

BITWA O HOTH

GRA DRUŻYNOWA W KAMPANII

Choć kampanie Bitwy o Hoth zostały zaprojektowane do rozgrywek 2-osobowych, możecie zagrać w nie w wariantcie drużynowym dla 3–4 graczy.

Jeśli 1 gracz gra przeciwko drużynie 2 graczy, obowiązują go standardowe zasady gry i kampanii.

Podczas kampanii graczy z tej samej drużyny obowiązują zasady wariantu drużynowego (zob. instrukcja str. 11) z następującymi zmianami:

Dodawanie przywódcy/przywódców do talii dowodzenia

- ♦ **Jeśli drużyna ma dodać do talii 1 przywódcę podczas przygotowania do gry**, należy potasować karty dowodzenia z 3 kartami przywódcy przed stworzeniem indywidualnych talii. Oznacza to, że jeden członek drużyny będzie miał talię składającą się z 10 kart, a drugi z 9 kart.
- ♦ **Jeśli drużyna ma dodać do talii 2 przywódców podczas przygotowania do gry**, członkowie drużyny wybierają, które z nich otrzyma którego przywódcę i dopiero po stworzeniu indywidualnych talii każde z nich dodaje 3 karty wybranego przywódcy do swojej talii.

Karty wsparcia

- ♦ Karty wsparcia są nagrodą dla całej drużyny, a nie dla pojedynczego członka drużyny. Członkowie drużyny powinni kłaść zdobyte karty wsparcia zakryte między sobą (w każdej chwili mogą je oglądać). Dowolny członek drużyny może w swojej turze oprócz karty dowodzenia dodatkowo zagrać zdobytą kartę wsparcia.

Cele dodatkowe i konsekwencje ukończenia scenariusza

- ♦ Cele dodatkowe dotyczą drużyny i dowolny jej członek może je zrealizować.
- ♦ Gdy podczas przygotowania do gry pojawi się polecenie dodania jednostki albo wyznaczenia sił specjalnych, członkowie drużyny muszą wspólnie podjąć związane z tym decyzje.
- ♦ Jeśli cel dodatkowy albo konsekwencje scenariusza powodują, że frakcja „zaczyna z 1 kartą dowodzenia mniej”, należy zignorować ten zapis i zamiast niego zastosować następujący: „gdy w następnym scenariuszu dowolny członek drużyny zagra kartę ROZPOZNANIE, dobiera tylko 1 kartę na koniec tury zamiast 2”.
- ♦ Jeśli cel dodatkowy albo konsekwencje scenariusza powodują, że frakcja „w następnym scenariuszu zaczyna z dodatkową kartą dowodzenia”, należy zignorować ten zapis i zamiast niego zastosować następujący: „po dobraniu kart w następnym scenariuszu każdy członek drużyny może odrzucić dowolną liczbę kart dowodzenia z ręki i dobrać taką samą liczbę kart ze swojej indywidualnej talii”.