

STAR WARS™

THE DECKBUILDING GAME

MANDALORIANIE

PAKIET FRAKCJI

WPROWADZENIE

„Wrogowie chcą nas skłócić, ale Mandalorianie są silniejsi razem”. – Bo-Katan

Ten pakiet pozwala dodać frakcję Mandalorian do gry **STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME** dzięki 10 kartom baz, 10 kartom startowym, 30 kartom galaktyki i dwustronnej karcie równowagi Mocy. Karty z frakcji Mandalorian można rozpoznać po symbolu ich frakcji:



Rozszerzenie zawiera również 19 dodatkowych kart neutralnych: 3 karty baz, 15 kart galaktyki i kartę „Pociąg transportowy Syndykatu Pyke”. Karty te są wykorzystywane tylko w nowym, 3-osobowym trybie rozgrywki wprowadzonym przez to rozszerzenie.

Można je rozpoznać po dopisku **TRYB 3-OSOBY** zamieszczonym na dole karty.

FRAKCJA MANDALORIAN W STANDARDOWEJ ROZGRYWCE

„Tak kaže obyczaj”. – Mandalorianin

Standardowa rozgrywka 1 na 1 z wykorzystaniem frakcji Mandalorian wymaga wykonania następujących kroków.

1. Należy wybrać 1 z podstawowych frakcji, która zostanie zastąpiona frakcją Mandalorian.
2. Talie kart baz i kart startowych wybranej frakcji należy zastąpić odpowiednimi taliami frakcji Mandalorian.
3. Należy usunąć 30 kart galaktyki wybranej frakcji z talii galaktyki, a następnie wtasować do niej 30 kart galaktyki frakcji Mandalorian.
4. Po rozłożeniu toru równowagi Mocy należy przykryć stronę toru należącą do zastępowanej frakcji kartą równowagi Mocy Mandalorian (stroną z symbolem Mandalorian do góry).
5. Rozpoczynającego gracza należy wyłonić losowo. Drugi gracz rozpoczyna ze znacznikiem Mocy na skrajnym polu po swojej stronie toru.
6. Należy dokończyć przygotowanie do gry zgodnie z instrukcją do gry podstawowej. Obowiązują standardowe zasady.

Początkującym graczom zalecamy rozegranie gry z frakcją Mandalorian z uwzględnieniem w swojej talii baz tylko tych 5 kart: Concord Dawn (baza startowa), Mandalora, Nevarro, Trask i Arvala-7.

TRYB 3-OSOBOWY

Nowy tryb rozgrywki w **STAR WARSTM: THE DECKBUILDING GAME** to wariant „każdy na każdego”, w którym wszyscy gracze walczą o kontrolę nad galaktyką.

PRZYGOTOWANIE

Podczas przygotowania rozgrywki 3-osobowej gracze siadają dookoła stołu tak, by nie siedzieć zbyt blisko siebie (zob. str. 8–9). Następnie każdy z graczy przeprowadza następujące kroki.

1. Wybiera frakcję i kładzie swoją talię 10 kart baz i talię startową przed sobą.
2. Zamienia bazę startową swojej frakcji na 1 z baz neutralnych dołączonych do tego pakietu.



baza neutralna

- ◇ Bazy startowe poszczególnych frakcji nie są używane podczas rozgrywki w trybie 3-osobowym i należy je odłożyć z powrotem do pudełka.

3. Bierze 30 kart galaktyki swojej frakcji i losowo dzieli je na 2 równe stosy (każdy po 15 kart).
4. Gracze tworzą wspólnie 3 talie galaktyki, łącząc swoje stosy 15 kart w następujący sposób:
 - ◊ Gracz A + gracz B = talia galaktyki AB.
 - ◊ Gracz A + gracz C = talia galaktyki AC.
 - ◊ Gracz B + gracz C = talia galaktyki BC.
5. Gracze układają 3 talie galaktyki w następujący sposób:
 - ◊ Talię galaktyki AB kładzie się pomiędzy graczem A a graczem B.
 - ◊ Talię galaktyki AC kładzie się pomiędzy graczem A a graczem C.
 - ◊ Talię galaktyki BC kładzie się pomiędzy graczem B a graczem C.



6. Należy odłożyć „Pociąg transportowy Syndykatu Pyke” na bok i potasować 15 neutralnych kart galaktyki z tego pakietu z 30 neutralnymi kartami galaktyki z gry podstawowej **STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME**.



Pociąg transportowy Syndykatu Pyke

7. Należy podzielić stos 45 kart neutralnych na 3 równe stosy po 15 kart, a następnie wtasować po 1 ze stosów kart neutralnych do każdej z 3 talii galaktyki.
- ◊ W ten sposób powstaną 3 talie galaktyki (po 1 między każdą parą graczy), każda po 45 kart.
8. Gracze dzielą znaczniki zasobów i obrażeń między sobą tak, aby każdy miał własną pulę obok swojej talii baz.
- ◊ W razie potrzeby gracze mogą korzystać ze znaczników z puli innych graczy.



9. Należy umieścić podstawowy tor równowagi Mocy na środku, a następnie prostopadle do niego dołożyć kartę równowagi Mocy z tego pakietu tak, aby każdy z graczy miał przed sobą koniec toru z symbolem swojej frakcji.



karta równowagi Mocy

**podstawowy tor
równowagi Mocy**

- ◇ Kartę równowagi Mocy z tego pakietu należy wsunąć pod rozłożony podstawowy tor równowagi Mocy tak, aby widoczne były tylko 3 pola frakcji na karcie.

10. Z każdej z 3 talii galaktyki należy odkryć **po 4 karty**, aby utworzyć 3 rzędy galaktyki. Rzędy galaktyki należy ułożyć w taki sposób, aby rozchodziły się promieniście od toru równowagi Mocy i znajdowały się pomiędzy odpowiednimi graczami. Talie galaktyki należy umieścić na ich zewnętrznych końcach.
11. „Pociąg transportowy Syndykatu Pyke” należy umieścić na stole obok toru równowagi Mocy, a talię pilotów z Zewnętrznych Rubieży po drugiej stronie toru.
12. Kolejność wykonywania tur należy ustalić zgodnie z następującymi zasadami:
 - ◊ Jeśli w grze biorą udział frakcje Imperium, Rebelii i Mandalorian: zaczyna Imperium, kolejna tura należy do Mandalorian, a ostatnią wykonuje Rebelia. Na początku gry znacznik Mocy powinien się znajdować na skrajnym polu po stronie gracza Rebelii.
 - ◊ Jeśli w grze biorą udział frakcje Republiki, Separatystów i Mandalorian: zaczynają Separatyści, kolejna tura należy do Mandalorian, a ostatnią wykonuje Republika. Na początku gry znacznik Mocy powinien się znajdować na skrajnym polu po stronie gracza Republiki.
 - ◊ W grze z dowolnym innym zestawieniem frakcji rozpoczynającego gracza należy wyłonić losowo. Rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, a znacznik Mocy należy początkowo położyć na skrajnym polu toru po stronie ostatniego gracza.
13. Każdy z graczy dobiera 5 kart z wierzchu swojej talii. Można rozpocząć grę!



PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE

gracz A



talia galaktyki AC



talia pilotów
z Zewnętrznych Rubieży



rząd galaktyki graczy A i C



gracz C

rząd galaktyki graczy A i B

talia galaktyki AB

Pociąg transportowy
Syndykatu Pyke

gracz B

rząd galaktyki graczy B i C

talia galaktyki BC

ROZGRYWKA

„Kto podąża ścieżką Mandalorian, jest zarazem i łowcą, i zwierzyną”. – Zbrojmistrzyni

Gra przebiega zgodnie z zasadami gry podstawowej, z następującymi zmianami:

- ✦ Zamiast 1 rzędu galaktyki i 1 talii galaktyki każdy z graczy ma dostęp do 2 rzędów i 2 talii (1 po swojej lewej i 1 po prawej stronie).
 - ◇ Gracz może wchodzić w interakcje z rzędem galaktyki po swojej lewej albo prawej, ale nie z rzędem galaktyki znajdującym się pomiędzy jego przeciwnikami.
 - ◇ Gracz może wchodzić w interakcje z talią galaktyki i stosem odrzuconych kart galaktyki po swojej lewej albo prawej, ale nie z talią galaktyki ani stosem odrzuconych kart galaktyki pomiędzy jego przeciwnikami.
 - ◇ Gdy gracz rozpatruje zdolność karty odnoszącą się do rzędu galaktyki, talii galaktyki albo stosu odrzuconych kart galaktyki, musi wybrać rząd galaktyki, talię galaktyki albo stos odrzuconych kart galaktyki po swojej lewej albo prawej stronie.
 - » Zdolność karty „Koreliański transportowiec” to wyjątek pozwalający obejść tę zasadę.
- ✦ Gdy gracz rozpatruje zdolność karty odnoszącą się do przeciwnika, musi wybrać, którego z 2 przeciwników wybierze jako cel.



- ✦ Gdy gracz deklaruje atak na bazę przeciwnika, musi określić, czyją bazę atakuje, oraz wyznaczyć do ataku jednostki i okręty.
 - ◇ Gracz może zaatakować bazy obu przeciwników w tej samej turze, ale dana jednostka lub okręt może być wyznaczona do ataku tylko na 1 cel w turze.
- ✦ Gdy gracz zniszczy bazę, umieszcza ją na swoim stosie zwycięstwa. **Gracz, który jako pierwszy będzie miał co najmniej 5 kart baz na swoim stosie zwycięstwa (w tym co najmniej po 2 karty baz frakcji każdego z przeciwników), wygrywa!**
 - ◇ Baza neutralna na stosie zwycięstwa liczy się do wymaganych 5 kart baz, ale nie liczy się jako baza frakcji przeciwnika.

- ✦ Każdy z graczy może kupować karty z talii pilotów z Zewnętrznych Rubieży.
- ✦ „Pociąg transportowy Syndykatu Pyke” nie znajduje się w rzędzie galaktyki żadnego z graczy, ale każdy gracz może przeprowadzić na nim eliminację albo sabotaż tak, jakby Pociąg znajdował się w jego rzędzie galaktyki. Gdy gracz przeprowadzi skuteczny atak na Pociąg, otrzymuje wskazaną na nim nagrodę, ale nie odrzuca karty Pociągu – nie może ona opuścić rozgrywki.
 - ◇ Gracz może wielokrotnie atakować Pociąg i otrzymywać wskazaną na nim nagrodę w trakcie 1 tury.
 - ◇ Skutecznie przeprowadzony atak na Pociąg liczy się jako pokonanie celu w rzędzie galaktyki.



- ✦ Jeśli Moc jest z 1 z przeciwników, gdy gracz zyskuje ☼, należy najpierw przesunąć znacznik Mocy w stronę neutralnego pola pośrodku toru. Następnie, jeśli znacznik dotarł do neutralnego pola, a gracz nie rozpatrzył jeszcze wszystkich zyskiwanych ☼, przesunąć znacznik Mocy na swoją stronę toru o pozostałą liczbę pól.



Gracz Rebelii otrzymuje 3 ☼. Przesuwa znacznik Mocy o 1 pole ze strony Mandalorian na pole neutralne, a następnie o 2 pola w stronę Rebelii.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Oto odpowiedzi na niektóre najczęściej zadawane pytania dotyczące kart frakcji Mandalorian i nowego trybu 3-osobowego.

PYTANIA DOTYCZĄCE FRAKCJI MANDALORIAN

P: Co jeśli podczas rozpatrywania zdolności karty „Desantowiec typu Gauntlet” mam mniej niż 5 kart w talii?

O: Odkrywaj karty z wierzchu talii aż do jej wyczerpania. Następnie potasuj swój stos kart odrzuconych, utwórz z niego talię i kontynuuj odkrywanie do momentu, aż odkryjesz 5 kart. Po dokonaniu wyboru odłóż pozostałe karty z powrotem na wierzch swojej talii w tej samej kolejności, w której zostały odkryte.

P: Gdy użyję zdolności karty „Koska Reeves” do zaatakowania jednostki neutralnej albo zdolności karty „Mandaloriański porywacz okrętów” do zaatakowania okrętu, to czy mogę wyznaczyć dodatkowe jednostki do tych ataków?

O: Nie. Te zdolności nie pozwalają innym jednostkom dołączyć do ataku.

P: Co się stanie z wrogim okrętem, jeśli zostanie zniszczony, gdy to ja go kontroluję?

O: Gdy kupisz wrogi okręt, korzystając ze zdolności karty „Mandaloriański porywacz okrętów” albo karty „Trask”, stajesz się właścicielem tego okrętu. Jeśli zostanie zniszczony, umieść go na swoim stosie kart odrzuconych.

PYTANIA O ROZGRYWKĘ 3-OSOBOWĄ

P: Czy w trybie 3-osobowym mogę omawiać karty na mojej ręce, rozważać opcje następnego ruchu albo zawierać umowy z przeciwnikami?

O: Tak. Wiele kart neutralnych z tego pakietu zaprojektowano z myślą o zachęcaniu graczy do prowadzenia negocjacji i zawierania umów.

P: Co oznacza przekazanie kontroli nad okrętem przeciwnikowi?

O: Gdy przekazujesz przeciwnikowi kontrolę nad okrętem, umieść kartę tego okrętu w obszarze gry tego przeciwnika przed jego kartą bazy. Ten przeciwnik staje się właścicielem okrętu, a gdy okręt zostanie zniszczony, trafia na stos kart odrzuconych tego przeciwnika.

P: Czy mogę zaatakować bazę przeciwnika, jeśli mam już 2 jego bazy na swoim stosie zwycięstwa?

O: Tak. Nie ma ograniczenia co do liczby kart baz danego przeciwnika, które możesz mieć na swoim stosie zwycięstwa.

P: Co jeśli talia kart baz gracza wyczerpie się przed spełnieniem warunku zwycięstwa przez któregokolwiek z graczy?

O: W tym mało prawdopodobnym przypadku gra natychmiast kończy się remisem wszystkich graczy.

P: Co dzieje się w przypadku, gdy należy rozpatrzyć kilka zdolności kart jednocześnie?

O: Aktywny gracz decyduje o kolejności rozpatrywania zdolności tych kart.

AUTORZY GRY

Projekt i opracowanie rozszerzenia:
Caleb Grace

Producent: Jason Walden

Redakcja: B.D. Flory

Korekta: Molly Glover

Specjalista ds. zasad gry: Alex Werner

Główny projektant gry: Alexandar
Ortloff-Tang

Kierownik linii produktów:
Matt Saddoris

Kierownik projektu gry:
Anthony Henson

Projekt graficzny rozszerzenia:
Christopher Hosch
i Laurence Smith

Kierownik projektu graficznego:
Mercedes Opheim

Okładka: Darren Tan

Ilustracje: Andrius Anezin, Cristi
Balencescu, Chris Bjors, Matt
Bradbury, Joshua Cairos, JB
Casacop, Tony Foti, John Gallagher,
Mariusz Gandzel, Sviatoslav
Gerasimchuk, Sergey Glushakov,
James Ives, Jeff Lee Johnson, Alyssa
McCarthy, Jake Murray, Pixoloid
Studios Ltd, Paolo Puggioni, Stephen
Somers, Darren Tan i Ryan Valle

Dyrektor artystyczny: Tim Flanders

**Starszy kierownik projektu
graficznego:** Brian Schomburg

Specjalista ds. zapewnienia jakości:
Zach Tewalthomas

**Koordynator ds. zapewnienia
jakości:** Matt Diaz

Menedżer ds. licencji: Dana Cartwright,
Ariel Didier i Kaitlin Souza

Koordynatorzy ds. licencji:
Kira Hartke i Emerald Thompson

Zarządzanie produkcją: Justin Anger
i Austin Litzler

Koordynatorzy produkcji:
Jarrett Ford i Thomas Grundmeier

Dyrektor ds. gier planszowych:
Caitlyn McGrath

Dyrektor operacyjny studia:
John Franz-Wichlacz

Szef studia: Jim Cartwright

**Starszy wiceprezes Lifestyle
Games:** Bill Altig

Wersja polska: zespół Rebel

LUCASFILM LIMITED

Zatwierdzenia licencji: Lawrence
Cruz i Brian Merten

*Specjalne podziękowania dla
Tony'ego Fanchiego, Ryana Fralicha,
Nate'a Frencha i Jasona Svee'a.*

TESTERZY

*Tristan Bail, Matthew Besonen, Ernaud
Bressie, Michael Braverman-Scult,
Jason Brown, Adrianna Buckner, Wyatt
Buckner, Patrick Collette, Kyle Duerst,
Tony Fanchi, Eric Fersten, Ryan Fralich,
Chad Garlinghouse, Ian Garlinghouse,
Ryan Gunderson, Brennan Greene, Sean
Illg, Dana Kappel, Adler Kohlweiler,
Chip Kohlweiler, Korentin, Kaitlyn Lujan-
Duerst, Stephen Majka, Thomas Majka,
Jon Meek, Olivia Meek, Nathan Meehan,
Philip Metcalf, Stephen Nolze, Jeffrey
Northman, Zack Oliphant, Timothy Plath,
Maya Rai, Henry Redman, Lori Redman,
Stephen Redman, Dan Roettgen,
Grayson Roettgen, Brandt Sanderson,
Alexa Shenkle, Haruhi Shimasaki, Jason
Svee, Fu Thao, Chris Thompson, Bruce
Torrez Jr, Matt Tyler i Rollin Wonnell*