

STAR WARS



THE DECKBUILDING GAME

EDYCJA POLSKA

CLONE WARS

INSTRUKCJA

Galaktyka podzielona! Odkrycie fabryk droidów na Geonosis i nagłe powołanie Armii Klonów zapoczątkowało Wojny Klonów. Niezliczone zastępy droidów wysyłane przez Sojusz Separatystów stanowią nie lada wyzwanie dla Jedi, strażników Republiki Galaktycznej. Ale nie tylko los Republiki leży na szali i cała galaktyka wstrzymuje oddech w oczekiwaniu na wynik tego konfliktu...

WPROWADZENIE

„Klonów wojna zaczęła się”.

– Yoda

STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS to dwuosobowa gra, która przeniesie kosmiczną wojnę między Republiką Galaktyczną a Sojuszem Separatystów na Wasz stół. Każdy gracz stanie się stroną tego konfliktu – jeden pokieruje siłami Republiki, drugi poprowadzi Separatystów. 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.

WERSJA CLONE WARS

W wersję **CLONE WARS** można grać samodzielnie lub łączyć ją z innymi wersjami gry **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**. Zasady tej wersji pokrywają się w większości z zasadami pierwszej wersji, zaktualizowano jednak reguły dotyczące anihilacji (zob. str. 24). Zasady łączenia tej wersji z pierwszą wersją opisano w rozdziale „Łączenie różnych wersji gry” na stronie 28.

NAUCZ SIĘ ZASAD ONLINE!

Zobacz filmik instruktażowy na:

FantasyFlightGames.com/star-wars-the-deckbuilding-game

Filmik instruktażowy dotyczy pierwszej wersji gry, jednak jak wspomniano wyżej, oprócz drobnej różnicy w działaniu anihilacji zasady są niemal identyczne. Można nauczyć się z niego, jak grać, mimo że przedstawiono w nim frakcje Rebelii i Imperium zamiast Republiki i Separatystów.

ZAWARTOŚĆ



10 startowych kart Republiki



10 startowych kart Separatystów



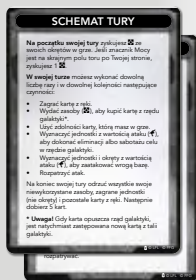
90 kart galaktyki



10 kart pilotów z Zewnętrznych Rubieży



20 kart baz (10 Republiki, 10 Separatystów)



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: Republikę albo Separatystów.
2. Znajduje wymienione niżej 5 kart 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 REPUBLIKI

- Rishi (baza startowa)
- Anaxes
- Coruscant
- Kamino
- Ryloth



TALIA BAZ SEPARATYSTÓW

- Xorrn (baza startowa)
- Dac
- Felucia
- Geonosis
- Mygeeto

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 REPUBLIKI

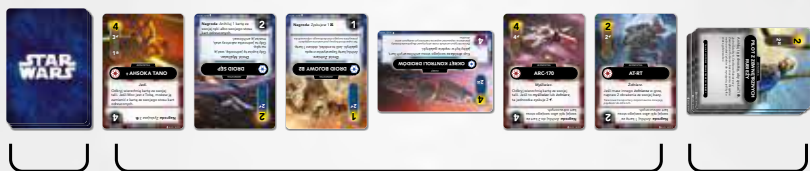
- Prom Republiki × 7
- Żołnierz-klon × 2
- Rycerz Jedi × 1



TALIA STARTOWA SEPARATYSTÓW

- Prom Separatystów × 7
- Droid bojowy B1 × 2
- Agent ciemnej strony × 1

- 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 Republiki należy ułożyć w stronę gracza Republiki, a karty Separatystów w stronę gracza Separatystów. Karty neutralne powinny leżeć bokiem, aby obaj gracze mogli przeczytać ich treść. Na jednym z końców rzędu galaktyki należy położyć zakrytą talię galaktyki.
- 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

- Pule ogólne znaczników obrazów i zasobów należy umieścić w pobliżu talii galaktyki.



znaczniki obrazów (fioletowe), znaczniki zasobów (żółte)

- Tor równowagi Mocy należy odwrócić stroną z symbolami frakcji do góry i umieścić obok talii pilotów z Zewnętrznych Rubieży tak, aby symbol Republiki był zwrócony w stronę gracza Republiki. (Strona bez symboli frakcji jest używana podczas rozgrywek łączących elementy z różnych wersji gry – zob. str. 28). Znacznik Mocy należy położyć na pierwszym polu toru od strony Republiki.



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

PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE

stos anihilowanych
kart gracza Republiki



baza Republiki



pula ogólna obrazień



stos
odrzuconych
kart galaktyki



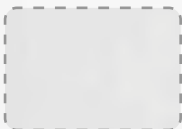
talia galaktyki



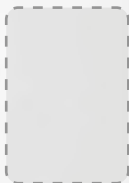
rząd galaktyki



pula ogólna zasobów



stos
anihilowanych
kart gracza
Separatystów



stos
odrzuconych
kart gracza
Separatystów



talia gracza
Separatystów



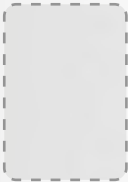
OBSZAR GRY SEPARATYSTÓW

OBSZAR GRY REPUBLIKI

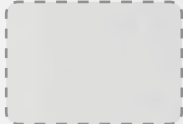
talia gracza
Republiki



stos
odrzuconych
kart gracza
Republiki



stos zwycięstwa
Republiki



rząd galaktyki

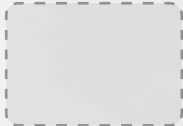
talia pilotów
z Zewnętrznych
Rubieży



tor równowagi
Mocy



baza Separatystów



stos zwycięstwa
Separatystów



GŁÓWNE POJĘCIA W GRZE

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

PODSTAWY BUDOWANIA TALII

*„Wielki skok naprzód czasem wymaga zrobienia najpierw dwóch kroków w tył”.
– Obi-Wan Kenobi*

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 ulepszą 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

„Czuj. Nie myśl. Zdad się na instynkt”.

– Qui-Gon Jinn

Moc może przechylić szalę zwycięstwa w walce między Republiką a Separatystami. 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 jasnej strony, wtedy Moc jest z graczem Republiką.
- ✦ Jeśli znacznik Mocy jest na 1 z 3 pól ciemnej strony, wtedy Moc jest z graczem Separatystów.
- ✦ 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 Republiką,
gdyż znacznik jest na polu jasnej strony.**

BUDOWA KARTY

W grze **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS** 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 rządu galaktyki.



WARTOŚĆ DOCELOWA

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

NAGRODA

Korzyści wynikające z pokonania tej karty, gdy leży w rządzie 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

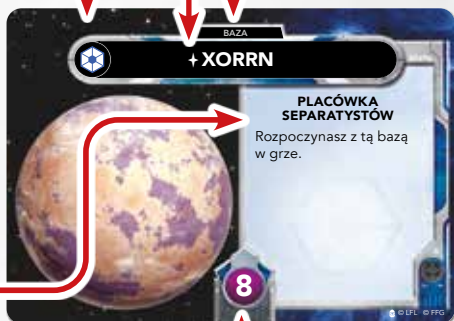
Określa frakcję, do której należy karta.

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

„Dzisiaj walczymy nie tylko za Republikę. Dzisiaj walczymy za naszych braci”.
– kapitan Rex

Gra **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS** jest pojedynkiem między 2 frakcjami: Republiką i Separatystami. 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 Republiki, albo do Separatystów, albo jest kartą neutralną. Tylko gracz Republiki może kupować karty Republiki. Tylko gracz Separatystów może kupować karty Separatystów. Obaj gracze mogą kupować karty neutralne. Karta należąca do przeciwnej frakcji jest wrogią kartą.



symbol Republiki



symbol Separatystów

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



PRZEBIEG GRY



*„A teraz prawdziwy wyścig!”
– Anakin Skywalker*

Rozgrywka toczy się przez szereg tur. Grę rozpoczyna gracz Separatystów, po nim przeprowadza swoją turę gracz Republiki. 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.

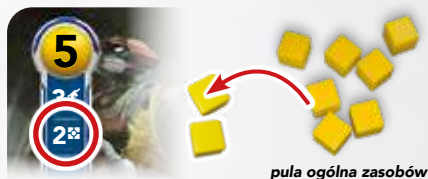
- + Zagranie karty.
- + Zakup karty.
- + Użycie zdolności karty.
- + Wyznaczenie karty do ataku.
- + Rozpatrzenie ataku.
- + Zakończenie tury.

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 przesuwając znacznik Mocy na torze równowagi Mocy w swoją stronę o liczbę pól równą wartości Mocy na karcie.



Gracz Separatystów zagrywa kartę „Asajj Ventress”, jednostkę o wartości Mocy „2”. Gracz przesuwając znacznik Mocy o 2 pola w stronę Separatystów 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 ataku” str. 18).

ZAKUP KARTY

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

- ✦ Gracz Republiki może kupować karty Republiki i karty neutralne. Nie może kupować kart Separatystów.
- ✦ Gracz Separatystów może kupować karty Separatystów i karty neutralne. Nie może kupować kart Republiki.

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 rzędu 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 rzędu 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

„Nie musisz nosić miecza, aby być potężnym. Potęgą niektórych władców jest zdolność do inspirowania innych”.

– Ahsoka Tano

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 przekreślić, aby zaznaczyć, że w tej turze zdolność została już użyta i nie można z niej skorzystać ponownie.



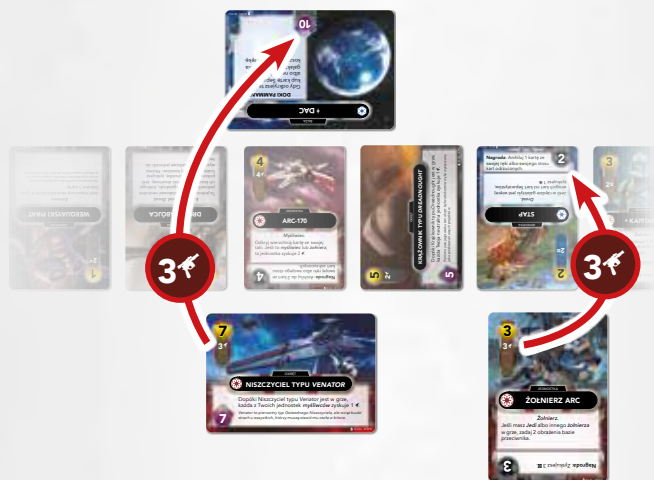
Po użyciu zdolności karty gracz lekko ją przekreśla, aby zaznaczyć, że w tej turze już z niej skorzystał.

WYZNACZENIE DO ATAKU

„Teraz giń. Taki jest los Jedi”.
– Asajj Ventress

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 Republiki albo „eliminacja” w przypadku Separatystów (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.



**Niszczyciel typu Venator atakuje bazę Separatystów.
Żołnierz ARC sabotuje jednostkę STAP 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

Rozróżnia się 2 rodzaje ataków – atak na bazę przeciwnika i atak na kartę w rzędzie galaktyki. Ataki na karty w rzędzie galaktyki są nazywane sabotażem albo eliminacją zależnie od frakcji. Zasady dotyczące ataków zostały opisane poniżej.

Atak na bazę przeciwnika

Aby rozpatrzyć 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 atakującemu pozostały jeszcze znaczniki obrażeń do przydzielenia, przydziela je bazie wroga.
 - ◇ Znaczniki obrażeń przydzielone bazie (lub okrętowi) pozostają na danej karcie, chyba że zdolność jakieś 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

„Przyjmuję każde zlecenie... za właściwą cenę”.

– Cad Bane

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

Każda jednostka Separatystów i Republiki 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.

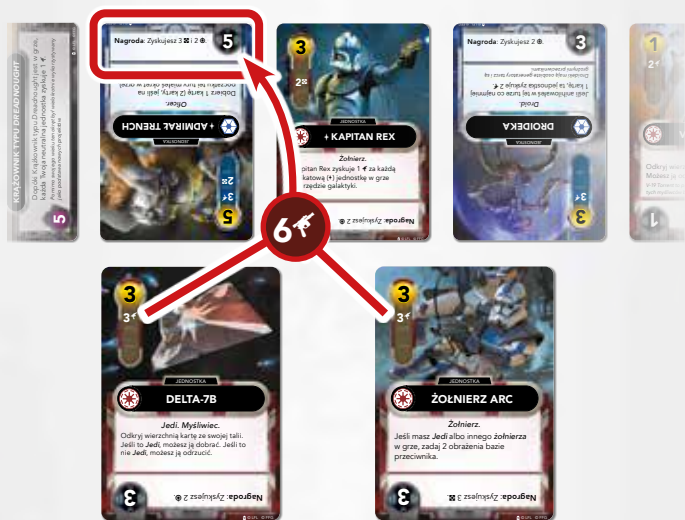
Aby rozpatrzeć atak w ramach eliminacji (Separatyści) lub sabotażu (Republika), gracz wskazuje najpierw w rzędzie galaktyki kartę należącą do wrogiej frakcji. Następnie sumuje wartość ataku wszystkich **jednostek**, które wyznaczył do tego ataku. Jeśli suma jest równa albo większa od wartości docelowej atakowanej karty, atak kończy się sukcesem. Gracz odrzuca pokonaną kartę z rządu 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 „Admirał Trench” 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 umieszczają się znaczników obrażeń. Jeśli sumaryczny atak jednostek biorących udział w sabotażu albo eliminacji jest mniejszy od wartości docelowej karty, nic się nie dzieje.



Republika wyznacza karty „Delta-7B” i „Żołnierz ARC”, aby wykonały sabotaż z siłą ataku 6. Ta wartość jest równa albo większa od wartości docelowej karty „Admiral Trench”, więc karta ta zostaje przeniesiona na stos odrzuconych kart galaktyki, a w jej miejsce gracz wyklada nową kartę z wierzchu talii. Gracz Republiki decyduje się wziąć nagrodę z karty „Admiral Trench” 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 swoje przekręcone karty 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

„A teraz zakończę to raz na zawsze!”
– Mace Windu

Gracz, który jako pierwszy zniszczy 3 bazy przeciwnika, wygrywa. Gra kończy się natychmiast po zniszczeniu 3. bazy przeciwnika – nie można już zagrać innych kart ani rozpatrzyć żadnych zdolności.



PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA W TOKU

stos anihilowanych kart gracza Republiki



baza Republiki



pula ogólna obrazów

okręty



stos odrzuconych kart galaktyki



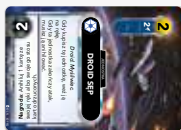
talia galaktyki



rząd galaktyki



pula ogólna zasobów



stos anihilowanych kart gracza Separatystów



stos odrzuconych kart gracza Separatystów



talia gracza Separatystów

OBSZAR GRY SEPARATYSTÓW

OBSZAR GRY REPUBLIKI

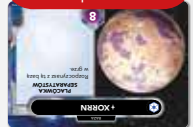
talia gracza
Republiki



stos
odrzuconych
kart gracza
Republiki



stos zwycięstwa
Republiki



rząd galaktyki

talia pilotów
z Zewnętrznych
Rubieży

tor równowagi
Mocy



okrety



baza Separatystów



stos zwycięstwa
Separatystów

ZASADY DODATKOWE

„Niemożliwe. Być może archiwa nie są kompletne”.

– 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, umieszcza ją na swoim stosie anihilowanych kart, który jest obszarem poza grą, z którego normalnie nie da się odzyskać kart.

Gracz Separatystów ma dostęp do kilku zdolności, dzięki którym może anihilować karty ze swojej ręki, stosu kart odrzuconych, a nawet z rzędu galaktyki. Ponadto dysponuje zdolnościami, dzięki którym może odzyskiwać karty ze swojego stosu anihilowanych kart. Umiejętne korzystanie ze stosu anihilowanych kart to istotna część strategii dla gracza Separatystów.

- ✦ 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.
- ✦ Karty na stosach anihilowanych kart nie są kartami „w grze” i nie są na stosie kart odrzuconych. Tylko zdolności odnoszące się konkretnie do anihilowanych kart mogą wpływać na karty ze stosu anihilowanych kart.
- ◊ Każdy gracz ma swój stos anihilowanych kart, a niektóre zdolności pozwalają mu oddziaływać na własne anihilowane karty.
- ✦ Gracz może w dowolnym momencie przejrzeć dowolny stos anihilowanych kart.

Przykład. W trakcie gry gracz Separatystów użył kilku zdolności, aby anihilować karty. Te karty zostały usunięte z gry i trafiły na stos anihilowanych kart gracza Separatystów. Ponieważ ma teraz w grze „Okręt kontroli droidów”, może przejrzeć swój stos anihilowanych kart i kupić z niego kartę z cechą „droid”.



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 „Krażownik typu Dreadnought”, zapewnia ona dodatkowy punkt ataku jego neutralnym jednostkom. Ten efekt przestaje działać w momencie, gdy „Krażownik typu Dreadnought” 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.

MUSISZ

Niektóre zdolności używają słowa „musisz”. Jeśli karta z taką zdolnością zostanie zagrana, rozpatrzenie jej zdolności nie jest opcjonalne.

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.

ODRZUĆ

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 odrzuconych kart 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.

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.



**Karta „Myśliwiec Huttów”
może zyskać dodatkową
wartość ataku.**

ZYSKUJESZ

Niektóre zdolności pozwalają zyskać dodatkowe wartości ataku, zasobów, Mocy albo wytrzymałości. Treść zdolności określa warunki, w jakich to następuje.

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

WYCZERPANA TALIA

Jeśli jakaś talia się wyczerpie, gdy gracz ma z niej dobrą kartę albo odkryć wierzchnią 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 dobrą 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

„Tej opowieści nie usłyszysz od Jedi”.

– Kanclerz Palpatine

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS zawiera 10 baz Republiki i 10 baz Separatystów. 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” str. 29).

ŁĄCZENIE RÓŻNYCH WERSJI GRY

Pierwszą wersję gry z frakcjami Rebelii i Imperium można łączyć z tą wersją. Na początku należy posegregować osobno karty z każdej talii galaktyki zgodnie z przynależnością frakcyjną. W ten sposób powstanie 6 talii po 30 kart – talia Imperium, Rebelii, Republiki i Separatystów oraz po 1 talii neutralnej z obu wersji gry.

Każdy gracz wybiera po 1 frakcji i bierze odpowiadającą jej talię startową i karty baz. Następnie należy wybrać 1 z 2 talii neutralnych (jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, wybierają losowo). Z wybranej talii neutralnej oraz z talii frakcyjnych obu graczy należy stworzyć nową talię galaktyki. Talia będzie się składać z 90 kart tak jak zwykle – po 30 kart obu frakcji i 30 kart neutralnych. Dalsza część przygotowania do gry przebiega w standardowy sposób. Gracze mogą użyć dowolnej talii pilotów z Zewnętrznych Rubieży, a tor równowagi Mocy kładą stroną bez symboli frakcyjnych do góry. Rozpoczynającego gracza należy wyłonić losowo. Drugi gracz rozpoczyna ze znacznikiem Mocy na skrajnym polu po swojej stronie toru.

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**. Oba egzemplarze mogą być takie same, ale można też użyć po 1 egzemplarzu z 2 różnych wersji gry. Wszystkie zasady gry drużynowej wraz z objaśnieniami znajdziecie na stronie FantasyFlightGames.com/star-wars-the-deckbuilding-game.

ZASADY OPCJONALNE

„Ależ panie, czy to jest... legalne?”

– Nute Gunray

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS 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 rozgrywce 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.

SPŁACANIE KART NEUTRALNYCH

„Zdrajcy. Śmiecie! Duma mnie rozpiera... ale zdradzili mnie”.

– Hondo Ohnaka

Gracze nie mogą eliminować ani sabotować kart neutralnych w rządzie galaktyki, ale ta opcjonalna zasada pozwala je spłacać. Aby spłacić 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 rzędu galaktyki bez konieczności dodawania ich do swojej tali.



Grając z tą zasadą, dowolny gracz może wydać zasoby, aby odrzucić z rzędu galaktyki karty „Frachtowiec typu Aurora” lub „Droid zabójca”.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

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

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 zagranii?

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 mogę użyć zdolności, która anihiluje kartę Separatystów z rządu galaktyki, jeśli nie mogę rozpatrzyć całej zdolności?

O: Tak. Ponieważ musisz rozpatrzyć zdolność w możliwie jak największym stopniu, możesz anihilować kartę nawet wtedy, gdy nie możesz rozpatrzyć reszty zdolności. Możesz na przykład użyć zdolności karty „Tri-Fighter” nawet wtedy, gdy w grze nie ma wrogich okrętów.

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 muszę rozpatrzyć nagrodę, gdy pokonam kartę w rządzie galaktyki?

O: Nie. Nagrody są opcjonalne.

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

O: Tak. Wszystkie 3 stosy kart odrzuconych i oba stosy kart anihilowanych są informacją jawną. Nie możesz zmieniać kolejności kart w stosach kart odrzuconych, ale w stosach kart anihilowanych kolejność nie ma znaczenia.

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: Jeśli moją bazą jest Geonosis, czy mogę kupić za 0 zasobów kartę o koszcie 0?

O: Tak. Możesz kupić za 0 zasobów kartę droida o koszcie 0 (np. Droida bojowego B1) ze swojego stosu kart odrzuconych.

P: Jeśli Mygeeto zostanie zniszczone, czy muszę zwrócić do puli niewydane zasoby?

O: Nie natychmiast. Niewydane zasoby będziesz musiał zwrócić do puli dopiero na koniec swojej tury, więc nadal masz szansę je wydać w swojej najbliższej turze.

AUTORZY GRY

Projekt i rozwój tej wersji: Frank Brooks

Projekt oryginalnej gry: Caleb Grace

Producent: Molly Glover

Redakcja: B.D. Flory

Korekta: Alexis Dykema

Specjalista ds. zasad gry: Alex Werner

Kierownik linii produktów: Chris Winebrenner-Palo

Kierownik projektu gry: Kate Morgan

Projekt graficzny: Laurence Smith

Kierownik projektu graficznego: Mercedes Opheim

Okladka: Darren Tan

Ilustracje: Andrius Anezin, Jacob Atienza, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Marius Bota, Colin Boyer, Joshua Cairos, JB Casacop, Anthony Devine, Guillaume Ducos, Aurore Folny, Mariusz Gandzel, Michele Giorgi, Sergey Glushakov, Audrey Hotte, Lukasz Jaskolski, Jason Juta, Romana Kendalic, Alex Kim, Kate Laird, Adam Lane, Chris Metcalf, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Nash, Paulo Eduardo de Oliveira Torres Filho, Borja Pindado, Vlad Ricean, Emilio Rodriguez, Martin Diego Sadaba, Stephen Somers, Darren Tan, Andrea Ugrai, Ryan Valle, Andrea Zafiratos i Ben Zweifel

Dyrektor artystyczny: Jeff Lee Johnson

Zarządzający dyrektor artystyczny: Tony Bradt

Koordynator ds. zapewnienia jakości: Zach Tewalthomas

Koordynatorzy ds. licencji: Kira Hartke i Kaitlin Souza

Kierownik zatwierdzenia licencji: Dana Cartwright

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Austin Litzler

Dyrektor ds. wizualno-kreatywnych: Brian Schomburg

Dyrektor operacyjny studia: John Franz-Wichlacz

Dyrektor ds. strategii produktu: Jim Cartwright

Projektant wykonawczy gry: Nate French

Szef studia: Chris Gerber

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Wersja polska: zespół Rebel

LUCASFILM LIMITED

Zatwierdzenia licencji: Lawrence Cruz i Brian Merten

TESTERZY

Daniel Batistuzzo, Ryan Billington, Michael Burr, Michael Carney, Rafa Cerrato, Michelle Christensen, Siymon Coleman, Tony Fanchi, Eric Fersten, Cassiano Gallina, Chad Garlinghouse, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Jonatan Harold, Rafa Hernández, Grace Holdinghaus, Sean Illg, Renato Maimone, Pedro „Pato” Martins, Jeffrey Northman, Cliff Orme, Spencer Palmer, Colin Phelps, James Phillips, Lori Redman, Stephen Redman, Aaron Robertson, Heidi Robertson, Michael Roth, Brandt Sanderson, Rico Sennrich, Eric Stanton, Xander Tabler, Kevin Van Sloun i Egoitz Uribeetxebarria

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games i logo FFG są ® Fantas y Flight Games. Fantasy Flight Games ma siedzibę w 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

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 Twoi rywale 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