

2-4 GRACZY
WIEK 7+
30 MIN

STAR WARS™

SUPER TEAMS



INSTRUKCJA

Autor: Max Gerchambeau

Ilustracje: Derek Laufman

Projekt: Axel Mahé

Tłumaczenie: Jakub Maciejewski

Redakcja: zespół Rebel

© Asmodee Group 2024. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

ELEMENTY:

- plansza
- 72 karty:



- 48 kart ruchu
(po 12 numerowanych
od 1 do 6 kart
w każdym z kolorów)



- 20 kart
bonusów



- 4 karty drużyn

- 8 figurek statków
(po 2 w każdym z kolorów)



CEL GRY

Spraw, aby statki Twojej drużyny (albo drużyn) przekroczyły linię mety jako pierwsze.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

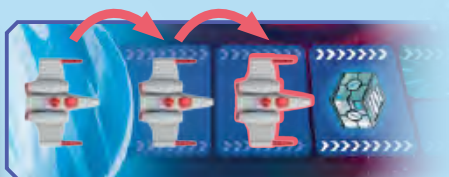
- 1 Umieście planszę na środku stołu.
- 2 Każde z Was wybiera po 1 karcie drużyny i po 2 figurki widniejących na niej statków.
 - ▶ W rozgrywce **2-osobowej** każde z Was wybiera po 2 karty drużyn.
 - ▶ W rozgrywce **3-osobowej** każde z Was wybiera po 1 karcie drużyny (nieużywane figurki statków, kartę drużyny i karty ruchu w kolorze tej drużyny odłóżcie do pudełka).
 - ▶ W rozgrywce **4-osobowej** każde z Was wybiera po 1 karcie drużyny. Następnie podzielcie się na 2-osobowe zespoły i usiądźcie wokół stołu w taki sposób, aby gracze z tego samego zespołu nie siedzieli obok siebie.
- 3 Statki swojej drużyny postawcie na planecie startowej.
- 4 Potasujcie 20 kart bonusów i połóżcie na finałowej planecie 2 razy tyle kart bonusów, ilu graczy bierze udział w rozgrywce (4 karty w rozgrywce 2-osobowej, 6 kart w rozgrywce 3-osobowej albo 8 kart w rozgrywce 4-osobowej). Pozostałe karty bonusów ułóżcie w zakrytym stosie na wyznaczonym miejscu na planszy.
- 5 Potasujcie wszystkie karty ruchu i umieśćcie w zakrytym stosie na wyznaczonym miejscu na planszy. Każde z Was bierze po 6 zakrytych kart ruchu.

JAK GRAĆ

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio oglądała film z serii *Gwiezdne wojny*™. Następnie rozgrywacie swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W trakcie swojej tury zagrywasz numerowaną od 1 do 6 kartę ruchu, wybierasz statek w kolorze zagranej karty, a następnie przesuwasz figurkę tego statku o wskazaną na karcie liczbę pól do przodu.

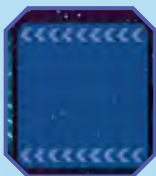


W zależności od koloru zagranej karty poruszasz nie tylko swoimi statkami, ale również statkami drugiego członka swojego zespołu albo przeciwników.



Przykład. Zagrywasz czerwoną kartę ruchu z numerem 2. W takim przypadku musisz przesunąć 1 z czerwonych statków o 2 pola do przodu.

W grze jest 5 rodzajów pól:



zwykłe pole



pole z symbolem bonusu



pole z hiperprzestrzenią



pole z pasem asteroid



pole czarnych dziur

Jeśli statek **znajduje się** na planecie startowej, zwykłym polu albo polu z bonusem, wykonaj ruch **zgodnie ze standardowymi zasadami**.

Jeśli statek **zaczyna ruch** na polu z hiperprzestrzenią, pomnóż liczbę widoczną na karcie ruchu przez 2 (np. gdy zagrasz kartę ruchu z numerem 4, przesuwasz statek o 8 pól).



→ 8

Jeśli statek **zaczyna ruch** na polu z pasem asteroid, potraktuj liczbę widoczną na karcie ruchu jak 1 (np. gdy zagrasz kartę ruchu z numerem 4 i wybierzesz statek, którego figurka znajduje się na polu z pasem asteroid, przesuwasz tę figurkę tylko o 1 pole).



➔ **1**

Jeśli statek **kończy ruch** na polu z symbolem bonusu, gracz z kartą drużyny **w kolorze tego statku** dobiera 1 kartę bonusu ze stosu na środku planszy. Jeśli stos kart bonusów się wyczerpie, przetasujcie wykorzystane karty bonusów i stwórzcie z nich nowy stos. Jeśli nie ma wykorzystanych kart bonusów i nie można utworzyć nowego stosu, gracz nie dobiera karty.



Jeśli statek **kończy ruch** na podwójnym polu (z hiperprzestrzenią i z pasem asteroid, z hiperprzestrzenią i zwykłym albo z pasem asteroid i zwykłym), gracz, **który wykonał ruch**, wybiera, po której stronie ustawić statek.



Pola czarnych dziur stanowią szczególne zagrożenie i trzeba je ominąć. Jeśli statek **kończy ruch** na polu czarnych dziur, musisz go **cofnąć** na najbliższe zwykłe pole przed polami czarnych dziur. Pola czarnych dziur musisz przekroczyć w 1 ruchu!



Gdy **któryś ze statków** dotrze do planety finałowej, każde z Was, niezależnie od zespołu, dobiera losowo po 2 karty bonusów **ze stosu znajdującego się na tej planecie**.



Ważne!

- ◆ Nie ma limitu statków, które mogą się znajdować na tym samym polu.
- ◆ Statek, który przekroczy linię mety, nie może już zostać przesunięty.



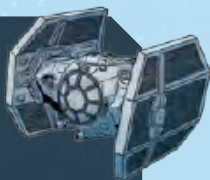
DRUŻYNA CZERWONA

X-WING I SOKÓŁ MILLENNIUM



DRUŻYNA ZIELONA

GWIEZDNY NISZCZYCIEL I GWIAZDA ŚMIERCI



DRUŻYNA CZARNA

MYŚLIWIEC TIE I MYŚLIWIEC TIE ADVANCED



DRUŻYNA ŻÓŁTA

JEDI STARFIGHTER I TANTIVE IV

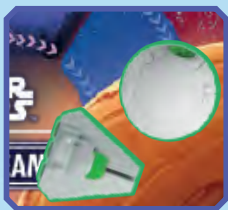
KONIEC RUNDY I POCZĄTEK KOLEJNEJ RUNDY:

Gdy wszyscy zagrają swoje 6 kart ruchu, rozdajcie każdemu z graczy kolejne 6 kart i zacznijcie następną rundę (jeśli stos kart ruchu się wyczerpie, przetasujcie wszystkie karty ruchu i stwórzcie z nich nowy stos).



W rozgrywce 2- i 4-osobowej, gdy oba statki w tym samym kolorze dotrą do finałowej planety, karty tego koloru stają się džokerami. Gdy zagrywasz te karty, możesz wybrać, jakiego są koloru (spośród kolorów statków, które nie dotarły jeszcze do finałowej planety).

Przykład. Oba zielone statki dotarły do finałowej planety. Gracz z czerwoną kartą drużyny zagrywa zieloną kartę z numerem 3 i decyduje się przesunąć 1 ze swoich (czerwonych) statków o 3 pola do przodu.



KARTY BONUSÓW

Gdy któryś z Was przesunie 1 ze statków, **gracz albo członek zespołu gracza, do którego należy ten statek**, może zagrać z ręki kartę bonusu (nawet wtedy, gdy nie wykonuje ruchu osobiście). Gracz, który wykonuje ruch, musi zastosować efekt z zagranej karty bonusu.



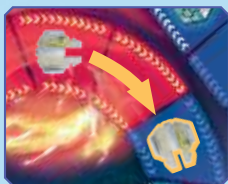
W każdej turze można zagrać maksymalnie po 1 karcie bonusu na każdy ze statków. Nie możesz zagrywać kart bonusu na statki przeciwników.

OPIS KART BONUSÓW



MANEWR OMIJANIA

Jeśli statek **kończy ruch** na 1 z pól czarnych dziur, możesz ominąć te pola i przesunąć statek na kolejne zwykłe pole za polami czarnych dziur.





DOŚWIADCZONY PILOT

Jeśli statek **zaczyna ruch** na polu z pasem asteroid, zignoruj efekt tego pola i wykonaj ruch zgodnie ze standardowymi zasadami.



PRĘDKOŚĆ ŚWIATŁA

Pomnóż liczbę widoczną na karcie ruchu przez 2 (jak na polu z hiperprzestrzenią).

Możesz zagrać tę kartę tylko wtedy, gdy statek zaczyna ruch na zwykłym polu, polu z bonusem albo planecie startowej!



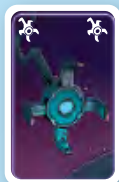
→ 10



PRZYSPIESZENIE

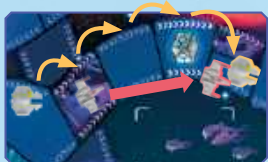
Przesuń statek o 1 dodatkowe pole do przodu.

Nie możesz zagrać tej karty, jeśli statek zaczyna ruch na polu z pasem asteroid.



HOLOWANIE

Jeśli 1 ze statków Twojego zespołu (w kolorze Twojej drużyny lub drużyny członka zespołu) zostanie wyprzedzony przez statek przeciwnika (nawet jeśli oba statki znajdowały się na tym samym polu przed wykonaniem ruchu), przesuń ten statek na to samo pole, na którym zatrzymał się statek przeciwnika. Tę kartę na zasadzie wyjątku zagrywa się, gdy przesuwa się statek przeciwnika, nie członka Twojego zespołu.



Ważne!

- Możesz zagrać kartę bonusu „Holowanie” niezależnie od tego, kto przesunął statek przeciwnika (to możesz być Ty, członek Twojego zespołu lub przeciwnik).
- Zawsze przesuwasz statek na to samo pole, na którym zatrzyma się statek przeciwnika, niezależnie od tego, czy zagrał on kartę bonusu.
- Jeśli kilka ze statków Twojego zespołu zostanie wyprzedzonych przez statki przeciwników, możesz zagrać kilka kart „Holowanie”.
- W rzadkim przypadku, gdy ostatnie 2 statki przeciwnych zespołów dotrą do finałowej planety dzięki zastosowaniu 1 albo większej liczby kart „Holowanie”, te zespoły dzielą się zwycięstwem.