



STAR WARS THE MANDALORIAN PRZYGODY

INSTRUKCJA

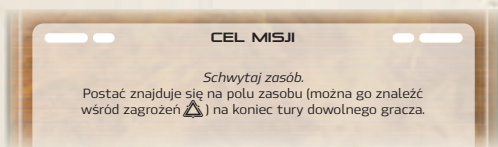
WPROWADZENIE

Gracze wcielają się w postacie legendarnego łowcy nagród i jego sojuszników, wykonując wspólnie śmiałe misje inspirowane 1. sezonem serialu *The Mandalorian™*.

NAJWAŻNIEJSZE POJĘCIA

MISJE

Podczas każdej rozgrywki gracze wykonują misję z księgi misji. Każda misja ma cel, który należy zrealizować, aby wygrać.



Cel misji 1.

Każda misja jest rozgrywana na mapie, na której umieszcza się postacie i wrogów. Postacie starają się zrealizować cel misji, wykonując na mapie różne akcje.



Fragment mapy z postacią (1) i wrogiem (2) na sąsiednich polach.

Każda mapa przedstawia inne otoczenie. Gracze powinni dobrze poznać mapy, ponieważ będą do nich wracać w przyszłości.

TALIA PRZEWODNIKA

Talia przewodnika wprowadza do gry nowe zasady i karty w przystępnym tempie.

Zawiera różne rodzaje kart, które są ułożone w ustalonej z góry kolejności. **Nie należy ich tasować.** Jeśli karty zostaną potasowane przez przypadek, należy łożyć je w kolejności zgodnej z numerami widocznymi na awersie.



talia przewodnika

Przed każdą rozgrywką i po każdej rozgrywce należy wykonać polecenia opisane na wierzchniej karcie z talii przewodnika. Zawierają one informacje o kolejnej misji i nowych kartach, które trzeba dodać do gry. Dodane w ten sposób karty będą używane podczas wszystkich przyszłych rozgrywek.



numer karty

Niektóre elementy zostały ukryte w kopertach. Modyfikują one rozgrywkę, a niektóre wprowadzają nawet ukrytych zdrajców. Nie należy otwierać tych kopert, dopóki nie pojawi się takie polecenie.



koperta 1

STOP



Zamiast czytać tę instrukcję, można obejrzeć w Internecie film wyjaśniający zasady UnexpectedGames.com/Learn-Mandalorian

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry należy wykonać poniższe czynności. Ilustracja przedstawia przygotowanie do rozgrywki 2-osobowej na poziomie trudności „Początkujący”.

1. Wprowadzenie.

- Gracze czytają treść wierzchniej karty z talii przewodnika i wykonują opisane na niej polecenia. Następnie kartę usuwa się na stałe z talii i odkrywa następną kartę. Gracze odkrywają i rozpatrują karty z tej talii, dopóki nie odkryją karty z napisem STOP.
- Talia przewodnika poinstruuje graczy, którą misję mają rozegrać. Podczas pierwszej rozgrywki będzie to misja 1. W księdze misji jest ilustrowany wstęp fabularny, który należy przeczytać (oznaczony numerem misji w lewym górnym rogu).
- Gracze otwierają księgę misji na stronie z mapą misji i umieszczają ją na środku stołu.
- Gracze czytają streszczenie misji (wszystkie informacje po lewej stronie mapy) i zasady mapy. Następnie wykonują wszystkie polecenia z sekcji **PRZYGOTOWANIE** (w misji 1 ich nie ma).

2. Talia planowania. Talię planowania należy potasować i położyć w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

3. Talia wydarzeń. Wszystkie karty wydarzeń trzeba potasować (losowo, bez patrzenia na rewersy) i utworzyć z nich 1 talię. Talię należy umieścić przy obszarze streszczenia misji poniżej ramki „6+”.

4. Żetony obrażeń i zakłóceń.

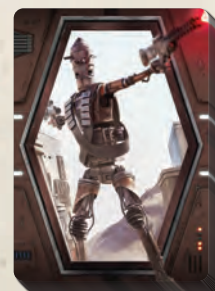
- Gracze umieszczają wszystkie żetony obrażeń w puli.
- Gracze wyszukują 5 żetonów zakłóceń z białym awersem i losowo umieszczają po 1 odkrytym żetonie tego rodzaju w każdej strefie akcji u dołu mapy.
- Nieumieszczone żetony należy pomieszać z pozostałymi żetonami zakłóceń, tworząc zakrytą pulę (stroną z cyframi w dół).

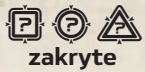


POZIOMY TRUDNOŚCI

Rozgrywkę można modyfikować, dostosowując poziom wyzwania. Poziom trudności należy wybrać przed każdą rozgrywką. W pierwszej rozgrywce warto wybrać poziom „Początkujący”.

- Początkujący:** należy użyć stron kart postaci z napisem „Początkujący” (z wyższą wartością zdrowia).
- Standardowy:** należy użyć standardowych stron kart postaci (z niższą wartością zdrowia).
- Weteran:** należy użyć standardowych stron postaci, a liczba kart na ręce wynosi 3 (zamiast 4).





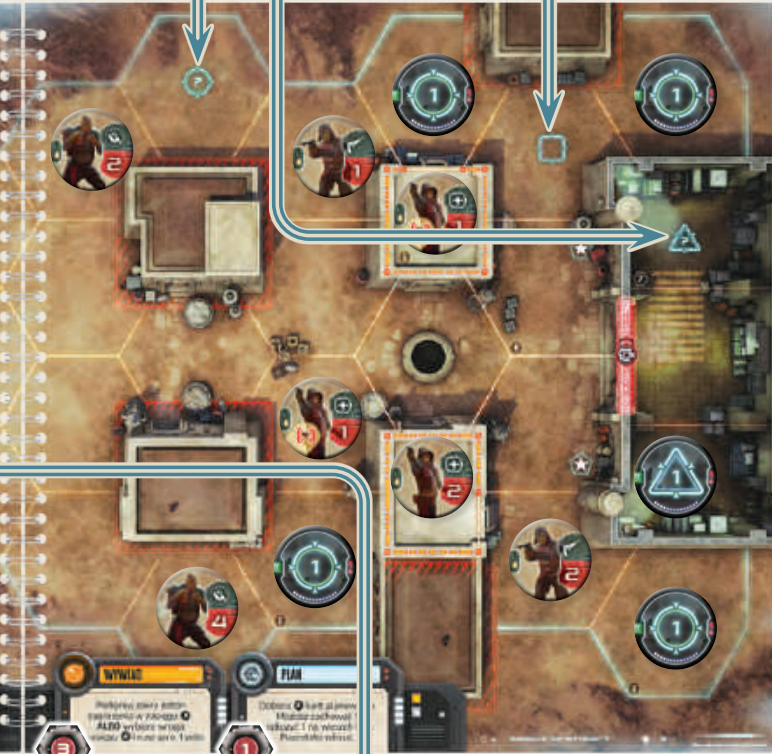
zakryte



odkryte



posiłki

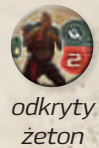


5. **Żetony zagrożeń.** Należy znaleźć wszystkie żetony zagrożeń, które mają na rewersie numer aktualnej misji, podzielić je według kształtu i pomieszczać osobno każdy ze stosów. Umieszcza się je na mapie w następujący sposób.

- A. : na każdym takim polu należy umieścić **zakryty** żeton pasującego rodzaju.
- B. (bez znaku zapytania): na każdym takim polu należy umieścić **odkryty** żeton pasującego rodzaju.
- C. Pomarańczowe żetony zagrożeń umieszcza się w zakrytym stosie obok mapy. To **posiłki** i będą używane później.



zakryty żeton



odkryty żeton

Wszystkie pozostałe żetony zagrożeń należy odłożyć do pudełka.

6. **Wybór postaci.** Do każdej misji jest lista postaci. Każdy z graczy wybiera z listy inną postać i bierze wymienione poniżej elementy.

Uwaga! W rozgrywce 1-osobowej albo na więcej niż 2 graczy obowiązują nieco inne zasady (zob. „Rozgrywka nie na 2 graczy” na dole strony).

- A. **Karta postaci.** Gracz umieszcza ją przed sobą. Gracze używają strony „Początkujący” (z wyższą wartością zdrowia), chyba że grają na wyższym poziomie trudności (zob. „Poziomy trudności” str. 2).
- B. **Znacznik postaci.** Należy go umieścić na polu początkowym mapy (oznaczonym symbolem).
- C. **12 kart umiejętności.** Należy potasować tę talię i umieścić ją obok swojej karty postaci. Następnie gracz **dobiera z niej 4 karty**. Może je obejrzeć, ale nie pokazuje ich innym graczom. (Na poziomie trudności „Weteran” dobiera się tylko 3 karty).
- D. **Karta pomocy.** Zawiera podsumowanie ważnych zasad gry.

7. **Wybór pierwszego gracza.** Gracze wspólnie decydują, kto rozpocznie rozgrywkę. Jeśli nie mogą dojść do porozumienia, wybierają kogoś losowo.

Można zaczynać grę.

6 A

ANDALORIANIN



6 C

6 D

FAZY TURU

1. **Faza akcji.** Musisz wykonać 2 akcje. Limit: 1 karty umiejętności na strefie akcji na turę.
 2. **Faza wydarzeń.** Zsumuj siłę w każdej strefie akcji.
 3. **Faza doborzenia.** Dobierz karty umiejętności, aby mieć 4 na ręce (albo 3 na poziomie trudności „Weteran”).
- *Następnie odrzuć wszystkie karty z listy z tej strefy akcji. Jeśli karta wydarzenia nie wywoła żadnego efektu, wystrząśnij żetony posiłków na najbliższe pole .



ROZGRYWKA NIE NA 2 GRACZY

Jeśli liczba graczy przekracza liczbę dostępnych w danej misji postaci, trzeba współdzielić postacie albo użyć trybu swobodnej rozgrywki (zob. „Ograniczenia dotyczące liczby postaci” str. 13). W rozgrywce 1-osobowej gracz kontroluje 2 postacie (zob. str. 13).

LISTA ELEMENTÓW



8 kart postaci



księga misji



96 kart umiejętności



12 kart wydarzeń



71 kart w talii przewodnika
(nie należy ich tasować)



4 karty pomocy



2 koperty



106 żetonów zagrożeń
(24 × 1, 29 × 2, 28 × 3, 25 × 4)



20 kart planowania



25 żetonów obrażeń
(19 × 1/2 i 6 × 3/4)



żeton dziecka



10 żetonów zakłóceń



8 znaczników postaci
(z plastikowymi podstawkami)

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka jest podzielona na tury. Rozpoczyna pierwszy gracz.

Ogólny schemat tury jest prosty: gracz zagrywa 2 karty umiejętności z ręki, rozpatruje potencjalne wydarzenia, a na koniec uzupełnia rękę. Poniżej znajduje się krótkie podsumowanie poszczególnych faz. Szczegółowe informacje można znaleźć na kolejnych stronach.

- 1. Faza akcji.** Gracz wykonuje dokładnie **2 różne** akcje. Aby wykonać akcję, zagrywa 1 kartę umiejętności z ręki, umieszczając ją w strefie akcji (poniżej mapy), i rozpatruje zdolność tej akcji.

Jeśli wszystkie strefy akcji mają siłę 4 albo mniejszą, należy pominąć tę fazę.
- 2. Faza wydarzeń.** Dla **każdej** strefy akcji, w której znajdują się karty/żetony o łącznej sile 5 albo większej, rozpatruje się kartę wydarzenia, a następnie odrzuca wszystkie znajdujące się tam karty/żetony. (Jeśli strefa ma **więcej** niż 5 siły, należy najpierw rozpatrzyć kryzys).
- 3. Faza dobierania.** Gracz dobiera karty umiejętności ze swojej talii, aż będzie miał na ręce 4 karty (albo 3 na poziomie trudności „Weteran”). Jeśli gracz ma pełną rękę, nie dobiera ani nie odrzuca żadnych kart.

Gdy dany gracz zakończy swoją turę, następną turę rozgrywa gracz po lewej. Gracze wykonują swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dopóki misja nie zakończy się sukcesem albo porażką.

FAZA AKCJI

Gracz **musi** wykonać w swojej turze **2 różne** akcje, zagrywając karty umiejętności.

Każda talia umiejętności zawiera karty oznaczone cyframi od 1 do 4. Cyfra oznacza siłę karty. Jeśli np. gracz zagra kartę o sile 3, umieszczając ją w strefie akcji ruchu, będzie mógł przesunąć swoją postać o maksymalnie 3 pola.

Aby wykonać akcję, należy umieścić kartę umiejętności z ręki w dowolnej strefie akcji (wydrukowanej u dołu mapy). Jeśli w danej strefie są już jakieś karty, nową kartę należy umieścić na wierzchu w taki sposób, aby siły wszystkich kart były widoczne.

Następnie rozpatruje się zdolność akcji (krótki opis znajduje się na mapie, a szczegółowe wyjaśnienia na kolejnych stronach).

W każdej turze gracz może umieścić tylko 1 kartę w danej strefie akcji.

Uwaga! Można umieścić kartę w strefie akcji i nie rozpatrywać zdolności akcji. Mimo to siła karty będzie brana pod uwagę podczas fazy wydarzeń.

Są 4 podstawowe rodzaje akcji: ruch, atak, wywiad i plan. Zostały one opisane na kolejnych stronach.

AKCJA RUCHU

Gracz może przesunąć postać o liczbę pól mniejszą albo równą sile karty umiejętności. Jeśli np. zostanie zagrana karta o sile 2, postać można przesunąć o 0, 1 albo 2 pola.

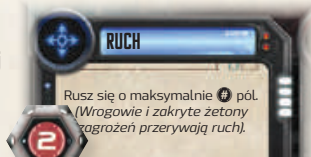
Postać przesuwa się na sąsiednie pola, po 1 polu naraz. Szczegółowe informacje o polach, przez które można albo nie można przechodzić, znajdują się w sekcji „Teren” na stronie 6.

Jeśli postać wejdzie na pole, na którym znajduje się wróg albo zakryty żeton zagrożenia, **musi** zakończyć na nim ruch. Inne postacie i **odkryte** żetony (o których mowa w dalszej części instrukcji) nie przerywają ruchu postaci. Na polu może znajdować się dowolna liczba postaci, wrogów i żetonów zagrożenia.

Jeśli postać rozpoczyna ruch na polu, na którym znajduje się wróg, może swobodnie z niego wyjść.

Ważne! Zawsze gdy postać znajdzie się na polu z zakrytym żetonem zagrożenia, należy natychmiast odkryć ten żeton (obrócić go awerssem do góry).

Zasady opisane w tej sekcji obowiązują zawsze, gdy postać się porusza, nawet poza akcją ruchu.



Zagrywanie karty o sile 3 do strefy akcji ruchu.



Mandalorianin wykonuje akcję ruchu o sile 3. Może się przesunąć na dowolne z pól oznaczonych na żółto.

Nie może przesunąć się na pole „1”, ponieważ musiałby przejść przez pole, na którym znajduje się wróg.

TEREN



- 1. Pole.** Postacie, wrogowie i zagrożenia zawsze znajdują się na polach. Na tym samym polu może znajdować się dowolna liczba postaci i żetonów. Pola oddzielone od siebie cienką linią to sąsiednie pola.
- 2. Ściana.** Grube, szare linie to ściany. Pola rozdzielone ścianami nie są uznawane za sąsiednie. Postacie i wrogowie nie mogą przechodzić przez ściany. Nie mogą też wyznaczać przez nie zasięgu (objaśnione w dalszej części instrukcji).
- 3. Zamknięte drzwi.** Postacie i wrogowie nie mogą przechodzić przez zamknięte drzwi. Nie mogą też wyznaczać przez nie zasięgu. Informacje o tym, jak można otworzyć drzwi, znajdują się w zasadach mapy. Po otwarciu drzwi można swobodnie przez nie przechodzić i wyznaczać przez nie zasięg.
- 4. Wzniesienie.** Linie przerywane oznaczają obszary położone wyżej, np. dachy. Pola rozdzielone liniami przerywanymi nie są sąsiednimi polami, ale można przez nie wyznaczać zasięg. Oznacza to, że postacie i wrogowie nie mogą przechodzić przez pola wzniesień, ale mogą przez nie atakować i używać efektów.
- 5. Pole z gwiazdką.** Niektóre pola są oznaczone symbolem gwiazdki. Różne efekty mogą wystawiać na te pola żetony posiłków (wyjaśnione w dalszej części instrukcji). W niektórych misjach są gwiazdki w innym kolorze. Kolor nie ma znaczenia, chyba że wskazano inaczej. Takie pola traktuje się na potrzeby wszystkich efektów jak zwykłe pola z gwiazdkami.
- 6. Niedostępny obszar.** Fragmenty mapy otoczone czerwonymi prążkami nie są polami. Nie można na nie wchodzić ani wyznaczać przez nie zasięg.

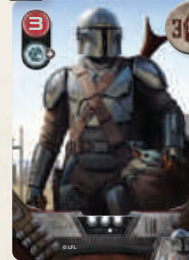
AKCJA ATAKU

Akcja ataku to główny sposób zadawania obrażeń wrogom.



Gdy gracz wykonuje tę akcję, zadaje wrogowi w zasięgu 1 (czyli na polu gracza albo na sąsiednim polu) obrażenia równe sile karty umiejętności. Na zaatakowanym wrogu należy umieścić żeton obrażeń o tej wartości. Żeton obrażeń pozostaje na wrogu, aż zostanie on pokonany.

Wróg zostaje pokonany, gdy wartość umieszczonych na nim obrażeń jest większa albo równa jego zdrowiu (zob. „Żetony zagrożeń – wrogowie i obiekty” str. 7). Pokonanego wroga należy usunąć z mapy i umieścić go na odkrytym stosie na stole.



Mandalorianin wykonuje akcję ataku o sile 3, aby zadać 3 obrażenia wrogowi na sąsiednim polu. Zdrowie wroga wynosi 4, więc nie zostanie on pokonany, ale otrzyma żeton obrażeń o wartości „3”.

Wskazówka strategiczna. Użycie wszystkich akcji na atakowanie i poruszanie się wydaje się kuszące, ale taka taktyka może szybko doprowadzić do porażki. Warto postawić na cierpliwość i mądrze wykorzystywać możliwości wszystkich 4 akcji. Akcje planu mogą uratować życie, a akcje wywiadu ułatwiają unikanie pułapek i zdolności wrogów.

ATAKOWANIE ZAKRYTYCH ZAGROŻEŃ

Wykonując akcję ataku, można zadawać obrażenia dowolnym zagrożeniom (nie tylko wrogom). Oznacza to, że gracz może zaatakować zakryte zagrożenie, licząc na to, że jest to wróg. Po podjęciu wszystkich decyzji związanych z atakiem należy odkryć zagrożenie. Jeśli jest to wróg, umieszcza się na nim obrażenia. Jeśli żeton nie jest wrogiem, powinien pozostać odkryty, ale nie należy umieszczać na nim żadnych obrażeń.

Więcej informacji o wrogach i obiektach można znaleźć w sekcji „Żetony zagrożeń – wrogowie i obiekty” na stronie 7.

AKCJA WYWIADU

Akcja wywiadu pozwala podejrzeć zakryte zagrożenie albo przesunąć wroga.



PODGLĄDANIE ZAGROŻENIA

Podglądając zagrożenie, można sprawdzić, czy jest to wróg, czy obiekt. W tym celu gracz wybiera zakryty żeton zagrożenia znajdujący się w zasięgu określonym przez siłę zagrywanej karty umiejętności. Jeśli np. zagrano kartę o sile 3, gracz może wybrać zagrożenie znajdujące się w odległości do 3 pól od jego postaci i obejrzeć wybrany żeton, nie pokazując go innym graczom. Następnie odkłada **zakryty** żeton z powrotem na pole. Gracz może przedyskutować zdobyte informacje z innymi graczami, aby ustalić strategię.

PRZESUWANIE WROGÓW

Zamiast podglądać zakryte zagrożenie, gracz może wybrać opcję przesunięcia wroga znajdującego się w zasięgu określonym przez siłę zagrywanej karty umiejętności. W tym celu należy wybrać **odkrytego** wroga (nie zakryte zagrożenie) w zasięgu i przesunąć go o 1 pole. Pozwala to unikać zdolności wrogów, takich jak „warta” (wyjaśnione w dalszej części instrukcji).

Akcji wywiadu **nie można** wykonać przez ściany, zamknięte drzwi i niedostępne obszary (zgodnie ze standardowymi zasadami wyznaczania zasięgu na stronie 8).

AKCJA PLANU



Dzięki akcji planu gracz może zdobyć potężne karty, które mogą się przydać w przyszłości. Od ich posiadania może zależeć przetrwanie.

Wykonując tę akcję, gracz dobiera karty z talii planowania. Liczba dobieranych kart jest równa sile zagranej karty umiejętności. Kart tych nie należy pokazywać innym graczom (ale można o nich rozmawiać).

Gracz może zachować 1 z dobranych kart i umieścić ją **odkrytą** przy swojej karcie postaci. Nie można zachować karty „Pech” (czyli karty bez efektu) i nigdy **nie można mieć kilku kopii** tej samej karty.



Oprócz tego gracz może umieścić 1 z dobranych kart na wierzchu talii planowania, aby zachować ją na przyszłą akcję planu.



Pozostałe dobrane karty należy odrzucić na odkryty stos obok talii planowania.

Na każdej karcie planowania znajduje się opis jej efektu i informacja, kiedy można jej użyć.

Zanim karty planowania zostaną użyte, leżą odkryte przy karcie postaci.

ZĘTONY ZAGROŻEŃ - WROGOWIE I OBIEKTY

Żetony zagrożeń reprezentują osoby, przedmioty i cele, na które można natknąć się na mapie. Niektóre z tych żetonów są na początku rozgrywki zakryte, a niektóre odkryte. Żetony zagrożeń pozostają na mapie, dopóki nie zostaną pokonane albo odrzucone.

Są dwa rodzaje zagrożeń – wrogowie i obiekty. Gdy zdolność odnosi się do zagrożeń, wpływa na wszystkie zagrożenia, niezależnie od ich rodzaju i tego, czy są zakryte, czy odkryte. Gdy efekt odnosi się do wrogów, wpływa tylko na odkrytych wrogów.

WROGOWIE

Na żetonach wrogów znajdują się następujące informacje:



żeton zagrożenia reprezentujący wroga

- 1. Klasa.** Snajper (☺), wróg walczący w zwarciu (☹) albo wróg walczący blasterem (☞). Sam symbol nie ma przypisanego żadnego efektu, ale odnoszą się do niego efekty kart. Karta wydarzenia może np. spowodować przesunięcie wszystkich wrogów oznaczonych symbolem ☞.
- 2. Zdrowie.** Liczba obrażeń, które trzeba zadać wrogowi, aby go pokonać.
- 3. Zdolność.** Niektórzy wrogowie mają zdolności reprezentowane przez symbole, jak np. „warta” (☹). Opisano je na stronach 12 i 14.

OBIEKTY

Obiekty są oznaczone dużymi symbolami reprezentującymi specjalne cele misji albo przedmioty. W zasadach mapy albo streszczeniu misji często mają przypisane specjalne efekty.



żeton zagrożenia reprezentujący obiekt

Gracz może użyć żetonu obiektu znajdującego się na jego polu w dowolnej chwili podczas fazy akcji, nawet gdy tylko przechodzi przez pole z obiektem albo przed rozpatrzeniem zdolności wroga (np. warty).

Odkryte obiekty nie przerywają ruchu postaci.

Wskazówka strategiczna. Nie ma wielu możliwości leczenia obrażeń, więc karty planowania „Obrona” są bardzo cenne. Taką kartę można odrzucić, aby zablokować 1 obrażenie (zapobiec mu), co czasem może zdecydować o zwycięstwie albo porażce.


SPECJALNE KARTY UMIEJĘTNOŚCI

Niektóre karty umiejętności mają dodatkowe symbole albo zdolności. Opisano je poniżej.

DODATKOWY SYMBOL

Na niektórych kartach umiejętności pod wartością siły jest symbol. Takie karty otrzymują premię +1 do siły, gdy zostaną zagrane do strefy akcji o takim samym symbolu. W fazie wydarzeń nadal brana jest pod uwagę tylko wartość liczbowa wydrukowana na karcie. Ten symbol nie ma żadnego efektu, jeśli karta zostanie zagrana do innej strefy akcji.



Ta karta będzie miała siłę 2, gdy zostanie zagrana do strefy akcji ataku .

ZDOLNOŚCI

Na niektórych kartach umiejętności znajduje się tekst opisujący zdolność. Zdolności karty można użyć, jeśli zagra się ją do strefy akcji wymienionej na karcie (np. „Ruch:”).

Zdolności karty można użyć **dotatkowo**, nie zastępuje ona standardowej zdolności akcji. Jeśli w opisie zdolności karty nie wskazano, kiedy można jej użyć, gracz może to zrobić przed użyciem zdolności akcji albo po użyciu zdolności akcji (według własnego uznania). Nie można jej użyć w trakcie rozpatrywania zdolności akcji, chyba że wskazano inaczej (np. w akcji ruchu nie można przerwać ruchu, użyć zdolności karty, i wznowić ruchu).

Jeśli karta **nie znajduje się** w odpowiedniej strefie akcji, nie można użyć jej zdolności, ale nadal można wykonać samą akcję (użyć siły karty).

Zdolność karty umiejętności jest **opcjonalna**. Jeśli jednak gracz zdecyduje się jej użyć, musi rozpatrzyć ją w całości, z wyjątkiem części zawierających słowo „może”.

Niektóre karty umiejętności występują w talii w 2 kopiach. Przypominają o tym 2 jasne wskaźniki pod nazwą karty.

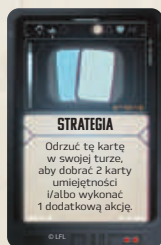


2 wskaźniki = 2 kopie

AKCJE DODATKOWE

Standardowo gracz ma 2 akcje, ale niektóre zdolności umożliwiają wykonywanie akcji dodatkowych.

Aby wykonać akcję dodatkową, gracz wciąż musi zagrać z ręki kartę umiejętności. Gracz **nie może** zagrać karty do strefy akcji, do której zagrał już kartę w tej turze.



Ta karta planowania pozwala wykonać akcję dodatkową.

ZASIĘG


Wiele zdolności odnosi się do żetonów w określonym zasięgu. Aby ustalić zasięg, wystarczy policzyć pola od postaci do żetonu (najkrótszy dystans). Na przykład wróg znajdujący się na tym samym polu co gracz jest w zasięgu 0.

Jeśli zdolność odnosi się do zagrożeń „w zasięgu X”, wpływa na zagrożenia, które znajdują się nie dalej niż wartość X. Np. zdolność „zadaj 1 obrażenie zagrożeniu w zasięgu 1” może być użyta na zagrożeniu na polu gracza albo o 1 pole dalej.

Zasięgu **nie można** wyznaczać przez ściany, zamknięte drzwi ani niedostępne obszary. Zasięg można wyznaczać przez wzniesienia, zagrożenia (wrogów i obiekty), postacie i otwarte drzwi (zob. „Teren” str. 6).

Zasięg można wyznaczać **wokół** ścian i niedostępnych obszarów (byle nie przez nie). Zakładamy, że postacie mogą wychylać się zza narożników, by mieć lepszy widok.



W tym przykładzie pokazano, w jakim zasięgu są poszczególni wrogowie i inne postacie względem Mandaloriana. Jeśli drzwi są otwarte, żeton zagrożenia  są w zasięgu 4. Jeśli drzwi są zamknięte, nie można wyznaczyć do nich zasięgu.

DARMOWE AKCJE

Niektóre zdolności umożliwiają wykonanie akcji za darmo, na przykład: „wykonaj wybraną przez siebie akcję o sile 3 za darmo”. Aby wykonać akcję za darmo, wystarczy ją rozpatrzyć **bez zagrywania** karty umiejętności. To **może** być akcja, którą gracz już wykonał w tej turze. Darmowa akcja nie blokuje też możliwości wykonania tej samej akcji w standardowy sposób.

Podobnie jak akcje dodatkowe, akcje za darmo nie wliczają się do limitu 2 obowiązkowych akcji w turze.

FAZA WYDARZEŃ

Karty wydarzeń reprezentują akcje wrogów i inne przeciwności. Po zakończeniu fazy akcji gracz rozpatruje fazę wydarzeń.

W tym celu sprawdza kolejno siłę **każdej** strefy akcji, od lewej do prawej, dodając wartości wszystkich kart umiejętności i żetonów zakłóceń w danej strefie. Jeśli siła w danej strefie wynosi:

- ❖ **6 albo więcej:** Rozpatruje się kryzys, a następnie wydarzenie (opisano je w kolejnych sekcjach). Następnie odrzuca się wszystkie karty umiejętności i żetony zakłóceń z tej strefy akcji (należy je umieścić na odkrytych stosach obok talii umiejętności i puli żetonów).
- ❖ **5:** Rozpatruje się wydarzenie. Następnie należy odrzucić wszystkie karty umiejętności i żetony zakłóceń z tej strefy akcji.
- ❖ **4 albo mniej:** Nie rozpatruje się kryzysu ani wydarzenia dla tej strefy akcji. Wszystkie karty i żetony pozostają w strefie.



Ta strefa akcji ma łącznie siłę 6 (2 z żetonu zakłóceń i 4 z kart).

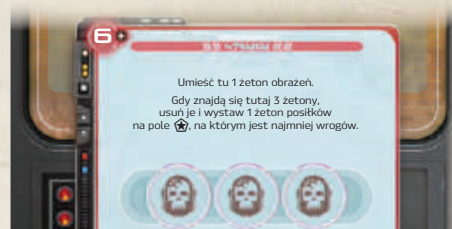
Podczas fazy wydarzeń dla tej strefy akcji należy rozpatrzeć kryzys, a następnie wydarzenie.

Czasami podczas fazy wydarzeń nie rozpatruje się żadnych wydarzeń, a w niektórych turach trzeba rozpatrzeć wydarzenia lub kryzysy dla kilku stref. Karty umiejętności należy zagrywać z rozważą!

Dodatkowe symbole i zdolności umiejętności **nie są** brane pod uwagę podczas fazy wydarzeń. Uwzględnia się tylko cyfry w lewym górnym rogu kart umiejętności (i żetony zakłóceń).

ROZPATRYWANIE KRYZYSU

Na końcu streszczenia każdej misji znajduje się ramka kryzysu. Aby rozpatrzeć kryzys, należy postępować zgodnie ze znajdującym się tam opisem.



ramka kryzysu misji 1

ROZPATRYWANIE WYDARZEŃ

Aby rozpatrzeć wydarzenie, należy dobrać i rozpatrzeć wierzchnią kartę z talii wydarzeń. Każda karta wydarzenia ma 1 albo kilka zdolności reprezentowanych przez symbole i tekst. Gracz rozpatruje każdą ze zdolności pojedynczo, od góry do dołu.

Zdolności te często zmuszają wrogów do ruchu albo ataku, mogą też wystawiać żetony posiłków na mapę. Zdolności wydarzeń zostały szczegółowo opisane na kolejnych stronach.

Gracz dokonuje **wszystkich** wyborów związanych z kartami wydarzeń podczas swojej tury. Jeśli na przykład wróg ma przesunąć się w kierunku najbliższej postaci, a 2 postaci znajdują się w tej samej odległości, gracz wybiera, do której z nich zbliży się wróg.

Ważne! Jeśli karta wydarzenia nie wywołuje efektu, należy wystawić 1 żeton posiłków na najbliższe pole (gwiazdka) (zob. „Karty wydarzeń bez efektu” str. 10).

WYSTAWIANIE ŻETONÓW POSIŁKÓW

Na skutek niektórych wydarzeń wystawiane są żetony posiłków. W takiej sytuacji należy wziąć ze stosu posiłków wierzchni żeton i umieścić **odkryty** na wskazanym polu.



To wydarzenie wystawia 1 żeton posiłków na pole z gwiazdką znajdujące się najbliżej gracza. Niektóre wydarzenia wystawiają wrogów na inne pola, na przykład na pole gracza.


Jeśli żeton posiłków można wystawić na różne pola, należy wybrać 1 z nich **przed** dobraniem żetonu posiłków.

Jeśli trzeba wystawić żeton posiłków, a żadne nie są dostępne, należy odwrócić wszystkie żetony pokonanych posiłków (wrogów z symbolem (gwiazdka w kołku)) awerssem w dół, pomieszać je i utworzyć nowy stos. Jeśli trzeba wystawić żeton posiłków, a wszystkie są używane, nic się nie dzieje.

RUCH WROGÓW


Wiele wydarzeń powoduje ruch wrogów. Wydarzenia zawierają informacje o liczbie i klasie wrogów oraz o dystansie, jaki mają pokonać.



To wydarzenie przesuwa 1 wroga  o 2 pola w kierunku najbliższej postaci.






Wrogowie zawsze przesuwa się w kierunku najbliższej postaci po najkrótszej trasie.

Gdy gracz rozpatruje wydarzenie, wybiera wrogów danego rodzaju do przesunięcia, ale **musi** wybrać tych, którzy przesuną się o co najmniej 1 pole.



Jeśli nie można przesunąć żadnych wrogów, nic się nie dzieje. Jeśli cała karta nie wywoła żadnego efektu, należy wystawić 1 żeton posiłków na najbliższe pole  (zob. „Karty wydarzeń bez efektu” po prawej).

Przykład znajduje się w sekcji „Przykład fazy wydarzeń” na stronie 11.


Objaśnienia

-  Wrogowie mogą przechodzić przez pola z postaciami i innymi zagrożeniami (wrogami i obiektami).
-  Wrogowie nie atakują ani nie przesuwa się, dopóki nie nakaże tego karta albo zdolność.
-  Na polu może znajdować się dowolna liczba wrogów i postaci. Jeśli znaczniki postaci i żetony nie mieszczą się na polu, należy je ułożyć na sobie, ale tak, aby były widoczne symbole.
-  Niektóre rzadko występujące efekty **odsuwają** wrogów od postaci. Wroga należy wówczas przesunąć tak, aby każde przebyte pole oddalało go od tej postaci o 1 (może w ten sposób zbliżyć się do innej postaci). Jeśli wróg nie może się już oddalić, nie przesuwa się.
-  Jeśli wydarzenie wskazuje kilka klas wrogów, gracz wybiera dowolnych wrogów ze wskazanych klas.



W przypadku tego wydarzenia gracz wybiera 1 wroga  albo 1 wroga  w zasięgu 2 od dowolnej postaci (zob. „Ataki wrogów” po prawej).

KARTY WYDARZEŃ BEZ EFEKTU


Jeśli podczas rozpatrywania karty wydarzenia okaże się, że nie wywołuje ona żadnego efektu, należy wystawić 1 odkryty żeton posiłków na **najbliższe** pole  (zob. „Wystawianie żetonów posiłków” str. 9). Do takiej sytuacji często dochodzi, gdy wydarzenie zmusza do ruchu albo ataku wrogów określonej klasy, a tych nie ma na mapie.

Nie należy wystawiać żetonów posiłków, jeśli wydarzenie wpłynęło w jakiś, nawet minimalny, sposób na grę (np. wróg przesunął się o 1 pole albo gracz otrzymał polecenie rozpatrzenia kolejnego wydarzenia).

ATAKI WROGÓW

Wiele wydarzeń sprawia, że wrogowie atakują. Takie wydarzenia zawierają informacje o liczbie i klasie wrogów oraz o zasięgu ataków.



To wydarzenie sprawia, że 2 wrogów  atakuje postać w zasięgu 0 (czyli znajdującą się na ich polu).


Gdy postać zostanie zaatakowana przez wroga, **umieszcza się 1 obrażenie** na jej karcie.

Jeśli liczba obrażeń zrówna się albo przekroczy wartość zdrowia, postać zostaje pokonana i **wszyscy gracze przegrywają**.



Jeśli w zasięgu ataku znajduje się wiele postaci, wróg atakuje najbliższą z nich.

Gracz, który rozpatruje wydarzenie, podejmuje wszystkie decyzje – wybiera atakujących wrogów, kolejność ataków i atakowaną postać, jeśli najbliżej jest kilka postaci. Gracz **musi** podjąć decyzje, które sprawiają, że zaatakuje jak największą liczbę wrogów.

Jeśli żaden wróg nie może zaatakować, nic się nie dzieje. Jeśli cała karta nie wywoła żadnego efektu, należy wystawić 1 żeton posiłków na najbliższe pole  (zob. „Karty wydarzeń bez efektu” powyżej).

Przykład znajduje się w sekcji „Przykład fazy wydarzeń” na stronie 11.

PRZYKŁAD FAZY WYDARZEŃ

1. Podczas fazy wydarzeń strefa akcji ruchu ma łącznie 6 siły (2 z żetonu zakłócenia i 4 z kart).
2. Ponieważ ta strefa ma co najmniej 6 siły, najpierw rozpatruje się kryzys. Opis tego kryzysu zawiera polecenie umieszczenia żetonu obrażeń na torze kryzysu.
3. Ponieważ ta strefa ma co najmniej 5 siły, dobiera się i rozpatruje kartę wydarzenia.
4. Karta wydarzenia przesuwa wszystkich wrogów o 2 pola w kierunku najbliższej postaci.
5. Karta wydarzenia sprawia, że 2 wrogów atakuje postacie w zasięgu 0 (A). Jedyne wróg w zasięgu 0 od postaci znajduje się na polu Mandalorianina (B). Zadaje on 1 obrażenie (C).
6. Należy odrzucić tę kartę wydarzenia oraz wszystkie karty umiejętności i żetony zakłóceń ze strefy akcji ruchu.
7. Strefa akcji ataku ma łącznie 5 siły, więc dla niej też trzeba dobrać i rozpatrzyć kartę wydarzenia (nie pokazano tego na ilustracji).





INNE ZDOLNOŚCI WYDARZEŃ

Wiele zdolności wydarzeń jest opisanych tekstowo, a nie za pomocą symboli. Wystarczy wykonać polecenia podane na karcie.

Niektóre wydarzenia mają zdolność z oznaczeniem „6+”. Rozpatruje się ją, jeśli strefa akcji ma łącznie 6 siły albo więcej.

REWERSY KART WYDARZEŃ

Na rewersie każdej karty wydarzenia znajduje się symbol. Informuje on w pewnym stopniu graczy, czego się spodziewać w treści karty, i ułatwia zaplanowanie tury. Jeśli na przykład wierzchnia karta z talii wydarzeń ma na rewersie symbol , wiadomo, że to wydarzenie sprawi, że wrogowie  ruszą się lub zaatakują.

Talię wydarzeń zawsze trzeba tasować bez zwracania uwagi na symbole na rewersie.

ŻETONY ZAKŁÓCEŃ

Żetony zakłóceń mogą być umieszczane w strefach akcji i dodawać siłę do danej strefy podczas fazy wydarzeń.



rewers żetonu zakłócenia

Gdy jakiś efekt nakazuje zakłócić akcję, należy wziąć losowy żeton zakłócenia z zakrytej puli i umieścić go stroną z cyfrą do góry w strefie tej akcji. Jeśli do takiej sytuacji dojdzie w fazie wydarzeń i wskutek tego siła którejś strefy zwiększy się do 5 albo więcej, po rozpatrzeniu aktualnego wydarzenia należy rozpatrzyć kolejne wydarzenie (i w razie potrzeby kryzys) dla tej strefy.

W strefie akcji może znajdować się dowolna liczba żetonów zakłóceń. Jeśli żetony zakłóceń się skończą, należy zakryć wszystkie odrzucone żetony zakłóceń (białe i żółte), pomieszać je i utworzyć nową pulę.

Jeśli gracz potrzebuje żetonu zakłócenia, ale wszystkie są używane, może użyć dowolnego zamiennika (np. monety), uznając, że jest to żeton o sile 1.

ZDOLNOŚCI ŻETONÓW OBIEKTÓW

Każdy żeton obiektu ma inne zdolności. Apteczka pojawia się w większości misji – opisano ją poniżej. Wszystkie pozostałe żetony obiektów zostały opisane w księdze misji.

Gracz może użyć żetonu obiektu znajdującego się na jego polu w dowolnej chwili podczas swojej fazy akcji (nawet gdy tylko przechodzi przez pole z obiektem) albo przed rozpatrzeniem zdolności wroga (np. warty).

APTECZKA

Gracz może odrzucić ten żeton obiektu ze swojego pola w swojej fazie akcji, aby wyleczyć 1 obrażenie swojej postaci. To jeden z niewielu dostępnych w grze sposobów leczenia obrażeń.



apteczka

Nie można używać tego obiektu na innych postaciach ani w sytuacji, gdy postać gracza nie ma żadnych obrażeń. Jeśli obiekt nie zostanie użyty, pozostaje na swoim polu.

ZDOLNOŚCI WROGÓW

Niektórzy wrogowie mają zdolności reprezentowane przez unikatowe symbole. W pierwszej misji pojawiają się wrogowie dysponujący zdolnością warty. Opisano ją poniżej. Inne zdolności wrogów pojawiają się w późniejszych misjach. Objasniono je w dalszej części tej instrukcji.

WARTA (v)

Ten wróg zadaje postaci gracza 1 obrażenie, jeśli zakończy ona ruch w zasięgu 1 od tego wroga.



Mandalorianin odniesie 1 obrażenie, jeśli zakończy ruch na dowolnym z pól oznaczonych kolorem żółtym.

- Obrażenia są zadawane w chwili **zakończenia** ruchu. Jeśli postać minie wroga ze zdolnością warty i zakończy ruch w zasięgu większym niż 1 od tego wroga, nie odniesie żadnych obrażeń.
- Jeśli zakryty wróg ze zdolnością warty zostanie odkryty w wyniku wejścia postaci na jego pole, zadaje tej postaci 1 obrażenie. Jeśli zostanie on odkryty **inaczej** niż wskutek ruchu, nie zadaje obrażeń.
- Jeśli gracz wykona akcję ruchu, ale nie przesunie postaci, nie rozpatruje się zdolności warty.

ZŁOTE ZASADY

Jeśli jakieś zasady z kart albo misji przeczą zasadom opisanym w tej instrukcji, zasady z kart i misji są ważniejsze. Jeśli 2 karty przeczą sobie nawzajem, aktywny gracz wybiera tę, która będzie rozpatrywana.

Wszystkie remisy rozstrzyga aktywny gracz. Decyduje on także o kolejności rozpatrywania jednoczesnych efektów. Należy najpierw w pełni rozpatrzyć pierwszą zdolność, zanim przejdzie się do rozpatrywania kolejnej.

BRAK KART

Jeśli w talii zabraknie kart, należy **natychmiast** potasować stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię.

W rzadkich sytuacjach, gdy nie można dobrać kart umiejętności, ponieważ nie ma ich ani w talii, ani na stosie kart odrzuconych, należy dobrać karty, gdy tylko staną się dostępne.

WYGRANA

Rozgrywka kończy się, gdy zostanie zrealizowany cel misji albo został spełniony warunek porażki. Większość celów misji jest realizowanych na **koniec tury** gracza, co oznacza, że postacie muszą przetrwać fazę wydarzeń, aby odnieść zwycięstwo.

Jeśli cel misji został zrealizowany, wszyscy gracze wygrywają. Jeśli został spełniony dowolny z warunków porażki, wszyscy gracze natychmiast przegrywają.



Cel i warunki porażki misji 1.

KONIEC GRY

Po zakończeniu gry (wygranej albo porażce) należy wykonać polecenia z wierzchniej karty talii przewodnika, dodając nowe karty, zasady i inne elementy do rozgrywki. Będą tam też informacje o następnej misji.

Talię przewodnika należy przechowywać w bezpiecznym miejscu, aby nie pomieszać kart. Na początku kolejnej rozgrywki należy przeczytać wierzchnią kartę z tej talii.

Każda misja to osobna rozgrywka. Między rozgrywkami usuwa się wszystkie obrażenia z postaci, a gracze nie muszą rozgrywać kolejnej misji tymi samymi postaciami. Dodatkowo **nie trzeba** rozgrywać wszystkich misji w tym samym gronie, na tym samym poziomie trudności ani w tym samym trybie gry. Te aspekty mogą się dowolnie zmieniać między rozgrywkami.

KOMUNIKACJA I UKRYTE INFORMACJE

Można rozmawiać o kartach na ręce, ale **nie można pokazywać** ich innym graczom. Podobnie gdy gracz podgląda zagrożenie, nie może **pokazać** go innym graczom, ale może mówić na jego temat, co tylko chce (nawet kłamać).

Wszystkie karty na stosach kart odrzuconych to informacje jawne, więc można je w dowolnej chwili przejrzeć. **Nie można** sprawdzać kart w talii wydarzeń. Widoczny powinien być tylko symbol znajdujący się na rewersie wierzchniej karty.

STOP

Można już rozpocząć pierwszą rozgrywkę. Odpowiedzi na wiele pytań można znaleźć w skrócie zasad z tyłu tej instrukcji.

Pozostałe zasady zostaną przedstawione, gdy będą potrzebne. Nie trzeba ich czytać, dopóki nie pojawi się takie polecenie.

OGRANICZENIA DOTYCZĄCE LICZBY POSTACI

Jeśli liczba graczy przekracza liczbę dostępnych w danej misji postaci, trzeba użyć trybu swobodnej rozgrywki albo współdzielić postacie.

Tryb swobodnej rozgrywki umożliwia wykonywanie dowolnych misji dowolnymi postaciami, ale gra nie jest wówczas zgodna z wydarzeniami z serialu *The Mandalorian*. Zasady rządzące taką rozgrywką są krótkie i łatwe do opanowania.

Tryb współdzielenia postaci wymaga używania w misjach postaci w takich konfiguracjach, w jakich występowały w serialu *The Mandalorian*, ale gracze muszą sterować nimi wspólnie. To komplikuje rozgrywkę, więc może być ona dłuższa i trudniejsza.

Oba tryby działają z talią przewodnika, można też swobodnie zmieniać tryby między rozgrywkami. Gracze powinni wybrać tryb, który najlepiej sprawdzi się w ich przypadku. Pełne zasady zostały opisane w poniższych sekcjach.

TRYB SWOBODNEJ ROZGRYWKI

Aby zagrać w trybie swobodnej rozgrywki, każdy z graczy wybiera **dowolną** postać (nawet taką spoza listy w streszczeniu misji). Żaden gracz **nie musi** wybierać Mandalorianina.

Jeśli zostanie wybrana postać, o której nie wspomniano w streszczeniu misji, nie ma dla niej specjalnych zasad przygotowania. Wystarczy umieścić ją na polu początkowym (📍).

TRYB WSPÓŁDZIELENIA POSTACI

Zgodnie z tymi zasadami postacie nie należą do poszczególnych graczy. Gracze sterują wspólnie **dokładnie 2 postaciami**.

Na początku gry należy wybrać 2 postacie opisane w streszczeniu misji (niezależnie od liczby graczy). Żadne inne postacie nie są używane. Wykonuje się zwykłe kroki przygotowania, ale obowiązują następujące wyjątki:

- 📍 Talie umiejętności obu postaci należy potasować razem, tworząc **1 talię**. Wszyscy gracze używają wspólnie tej talii i dobierają z niej początkowe karty umiejętności.
- 📍 Karty obu postaci umieszcza się w pobliżu talii umiejętności.

Gdy gracz wykonuje akcję, **dotyczy ona postaci widniejącej na zagrywanej karcie umiejętności**. Jeśli na przykład gracz zagrywa kartę umiejętności IG-11 do strefy akcji ruchu, przesuwa IG-11 (a nie inną postać).

Gracz wykonuje podczas swojej tury 2 akcje, jak podczas normalnej rozgrywki. Można zagrać 2 karty umiejętności tej samej postaci albo po 1 dla każdej z postaci. Podczas każdej tury gracz może zagrać tylko po 1 karcie umiejętności do każdej strefy akcji (niezależnie od tego, jakiej postaci to karta).

Gdy postać otrzyma kartę planowania, należy ją umieścić przy karcie tej postaci. Każda postać może mieć tylko po 1 kopii każdej z kart planowania, tak jak w przypadku standardowej rozgrywki. Aktywny gracz podejmuje **wszystkie** decyzje. Decyduje także, kiedy użyć kart planowania.

Gdy jakaś zasada dotyczy „gracza”, w rzeczywistości dotyczy postaci wykonującej aktualnie akcję. Podczas rozpatrywania wydarzenia „gracz” to postać, której karta umiejętności znajduje się na wierzchu strefy akcji. Podobnie jeśli wydarzenie odnosi się do „najbliższego zakrytego zagrożenia”, wpływa na zagrożenie znajdujące się najbliższej postaci, której karta leży na wierzchu strefy akcji.

ROZGRYWKA 1-OSOBOWA

Aby zagrać samemu, wystarczy użyć opisanego powyżej trybu współdzielenia postaci. Gracz samodzielnie steruje obiema postaciami. Zrealizowanie celu misji oznacza zwycięstwo, zgodnie ze standardowymi zasadami.

Obowiązują wszystkie pozostałe zasady, także te dotyczące używania talii przewodnika.

ZASADY DODATKOWE

Te zasady należy przeczytać przed rozpoczęciem misji 2.

DZIECKO

W niektórych misjach używa się żetonu dziecka. W streszczeniu misji znajdują się informacje o tym, jak zostaje wprowadzony do gry. Ten żeton jest zwykle związany z celem misji.



żeton
dziecka

Dziecko może:

- ❖ **Być niesione.** Jeśli jakaś postać niesie dziecko, należy je umieścić na karcie tej postaci. W niektórych misjach dziecko może być także noszone przez wrogów. Wystarczy umieścić dziecko na żetonie wroga, gdy pojawi się takie polecenie.
- ❖ **Nie być niesione.** Gdy nikt nie niesie dziecka, należy je umieścić na polu mapy.

RATOWANIE DZIECKA

Gdy gracz wykonuje **dowolną** akcję na polu dziecka, może je uratować (dziecko będzie wtedy niesione przez postać gracza). Można to zrobić w dowolnej chwili podczas wykonywania akcji, nawet przechodząc przez pole dziecka.

Gracz **nie może** uratować dziecka, jeśli jest niesione przez inną postać albo wroga. Gdy wróg niosący dziecko zostanie pokonany, należy umieścić dziecko na polu zajmowanym wcześniej przez tego wroga.

Nie można celowo upuszczać dziecka ani przekazywać go innym postaciom. Gracz **nie może** także uratować dziecka, jeśli w tej turze uciekło.

DZIECKO UCIEKA

Jeśli postaci niosącej dziecko są zadawane obrażenia (i nie zostaną zablokowane), dziecko ucieka. W takiej sytuacji gracz musi umieścić żeton dziecka na **sąsiednim** polu. Jeśli to możliwe, gracz **musi** wybrać pole, na którym znajduje się wróg albo zakryty żeton zagrożenia.



Niesione przez Mandalorianina dziecko ucieka. Musi uciec na pole 1, 2 albo 3 (on wybiera). Nie ucieknie na puste pole ani na pole, na którym jest tylko obiekt.

Jeśli postać zablokuje wszystkie obrażenia, dziecko nie ucieknie (postać nadal będzie je niosła).

Niektóre wydarzenia mogą również spowodować ucieczkę dziecka, nawet jeśli postać nie odniesie obrażeń. W takich przypadkach zasady ucieczki są takie same. Jeśli nikt nie niesie dziecka, nie może ono uciec.

DODATKOWE ZDOLNOŚCI WROGÓW

Począwszy od misji 2, wprowadzane są nowe zdolności wrogów. Zostały one opisane poniżej, a krótki opis znajduje się też na karcie pomocy.



Pochwycenie. Ten wróg zadaje 1 obrażenie, gdy postać opuszcza jego pole.

- » Obrażenia są zadawane na polu wroga (zanim postać z niego wyjdzie).
- » Jeśli to wróg ze zdolnością pochwycenia opuszcza pole postaci (np. wskutek akcji wywiadu), postać nie odnosi obrażeń.



Efekt misji. Gdy gracz odkryje zagrożenie z tą zdolnością, powinien przeczytać opis w streszczeniu misji oznaczony tym symbolem.

- » Tego efektu nie można anulować. Odnosi skutek nawet wtedy, gdy wróg został pokonany.
- » Ta zdolność występuje na niektórych żetonach obiektów. Należy wtedy postępować tak, jakby znajdowała się na wrogu.



Sabotaż. Gdy ten wróg **ruszy się** podczas fazy wydarzeń należy zakłócić strefę akcji, która ma najniższą siłę.

- » Jeśli ten wróg nie wykonuje ruchu (bo np. znajduje się już na polu postaci), nie zakłóca się strefy akcji.
- » Jeśli ten wróg zostanie przesunięty w innym momencie (np. podczas fazy akcji), nie zakłóca się strefy akcji.

Przypominamy tutaj również zasady zdolności warty (więcej informacji można znaleźć na stronie 12):



Warta. Ten wróg zadaje postaci 1 obrażenie, jeśli zakończy ona ruch w zasięgu 1 od tego wroga.

- » Zdolność odnosi skutek w chwili **zakończenia** ruchu. Jeśli postać minie wroga ze zdolnością „warta” i zakończy ruch w zasięgu większym niż 1 od tego wroga, nie odniesie żadnych obrażeń.
- » Jeśli zakryty wróg ze zdolnością warty zostanie odkryty w wyniku wejścia postaci na jego pole, zada tej postaci 1 obrażenie. Jeśli zostanie on odkryty **inaczej** niż wskutek ruchu, nie zada obrażeń.
- » Jeśli gracz wykona akcję ruchu, ale nie przesunie postaci, zdolność warty nie jest rozpatrywana.

NUMEROWANE POLA

Niektóre pola mają w rogu małą liczbę. Odnoszą się do nich niektóre efekty gry. W streszczeniu misji może znajdować się na przykład polecenie umieszczenia specjalnego żetonu na polu „8”.

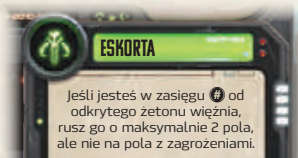


pole nr 8

AKCJE ZWIĄZANE Z KONKRETNĄ MISJĄ

Począwszy od misji 3, w grze pojawiają się unikatowe akcje. Te strefy akcji są oznaczone kolorem zielonym i należy je traktować tak, jak inne strefy akcji. Gdy zostanie do niej zagrana karta umiejętności, należy rozpatrzyć opisaną akcję.

Podczas przygotowania do gry w tych strefach akcji umieszcza się biały żeton zakłócenia, tak jak w innych strefach akcji.



nowa strefa akcji w misji 3

Niektóre z tych akcji mają warunek „Jeśli # wynosi 4+”. Można zagrać dowolną kartę umiejętności do takiej strefy, ale akcja wywoła efekt tylko wtedy, gdy zagrana karta będzie miała siłę 4 albo większą (niektóre zdolności mogą zwiększyć siłę karty ponad wartość 4).



TWÓRCY

Projekt gry: Corey Konieczka i Josh Beppler

Projektowanie graficzne i graficzny wstęp do misji: David Ardila z InkVoltage

Projekt okładki: Darren Tan

Projekt mapy: Henning Ludvigsen

Projekty kart i wrogów: Chris Bjors, Matt Bradbury, Mark Bulahao, JB Casacop, Graey Erb, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Nasrul Hakim, Audrey Hotte, Ben Judd, Atha Kanaani, Alex Kim, Robert Laskey, Alyssa McCarthy, Francisco Miyara, Monztre, Jacob Murray, Richard Philpott, Paolo Puggioni, Francisco Rico, Darren Tan, Ryan Valle, Andreas Zafiratos

Dyrektor artystyczny: Tony Mastrangeli

Grafika 3D na podstawie pudełka: Dan Konieczka

Redakcja i korekta: Timothy Meyer

Koordinacja licencji: Kira Hartke i Kaitlin Souza

Kierownictwo zatwierdzania licencji: Dana Cartwright

Koordinacja produkcji: Estelle Gavin i Alex Schlee

Kierownictwo produkcji: Justin Anger i Austin Litzler

Testerzy: Bill Altig, Mary Beppler, Matt Beppler, Victoria Beppler, Sudhir Bobby Bhalla, Simone Biga, Kathy Bishop, Mark Boardman, Bryan Bornmueller, Gareth Bushill, James Connor, AJ Cressman, Steve Davies, Andrea Dell’Agnese, Matt Delude, Wes Divin, Richard A. Edwards, Will Edwards, Julia Faeta, Jeni Feldman, Michael Feldman, Elijah Foley, John Mark Foley, Kevin Foley, Mary Goss, Katie Gray, Wyatt Gray, Jacob Hallett, Will Hallett, Anita Hilberdink, Tatsu Johnson, Cody Kaskan, Dan Konieczka, Mat Konieczka, Steve Koontz, Aaron Kuehn, Josiah Kuehn, Peter Küsters, Wolfgang Leyrer, Erika Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Dave Linger, Justin Logeia, Dane Looman, Julie Looman, Matt Lutz, Emile de Maat, Aaron Maize, Scott McFall, David Meyer, Stefan Michelmann, David Mommens, John Moore, Justin Moore, Travis Moore, Dale Nolan Jr., Nick Pelton, Lee Perry, Luke Peterschmidt, Chris Podany, Todd Pressler, Syl Puglisi, Peter Ramwell, Zap Reicken, Joshua Reifstech, Brady Sadler, Ben Samm, Ridley Samm, Paul Schäfer, Andrew Schaff, Ian Smith, Sam Strohecker, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, James Voelker, Jason Walden, Martin Yarsley, Felix Yeh

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

Tłumaczenie: studio Euron

LUCASFILM LIMITED

Licencjonowanie Lucasfilm: Brian Merten

© & ™ Lucasfilm Ltd. ™/© & © 2024 Unexpected Games. Gamegenic i logo Gamegenic to © i spółki Gamegenic GmbH w Niemczech. Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905. Elementy na ilustracjach mogą się nieznacznie różnić od tych zawartych w pudełku.



rebel

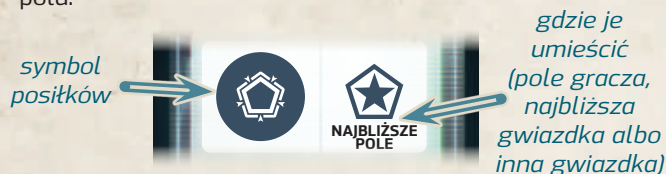
SKRÓT ZASAD

Używając tego skrótu zasad podczas rozgrywki, gracze szybciej zapamiętają zasady i sprawniej znajdą potrzebne informacje.

SYMBOLE NA KARTACH WYDARZEŃ

WYSTAWIANIE ŻETONÓW POSIŁKÓW (STR. 9)

Należy umieścić odkryty żeton posiłków na wskazanym polu.



RUCH WROGÓW (STR. 10)

Wrogowie przesuwają się w kierunku najbliższej postaci.



ATAK WROGÓW (STR. 10)

Wrogowie zadają **1 obrażenie** najbliższej postaci.



ZASADY, KTÓRE ŁATWO PRZEOCZYĆ

- ❖ **Remisy.** Remisy rozstrzyga aktywny gracz.
- ❖ **Zdolności na kartach umiejętności.**
 - » Jeśli nie wskazano inaczej, zdolności kart umiejętności używa się **przed albo po** rozpatrzeniu zdolności akcji (wybiera gracz).
 - » Zdolności kart umiejętności są opcjonalne.
 - » Zdolności, które wpływają na „dowolną postać”, można używać na sobie, chyba że opis zawiera sformułowanie „inna postać”.
- ❖ **Przerywanie ruchu.**
 - » Gracz musi przerwać ruch, jeśli wejdzie na pole, na którym znajduje się wróg albo zakryte zagrożenie.
 - » **Odkryte obiekty** nie wymuszają przerwania ruchu (chyba że obiekt był zakryty na początku ruchu gracza).
 - » Jeśli gracz rozpoczyna ruch na polu zajęтым przez wroga, może je swobodnie opuścić.
- ❖ **Wyznaczanie zasięgu.** Zasięg można wyznaczać przez zagrożenia, postacie, wzniesienia i otwarte drzwi. Zasięg można wyznaczać wokół narożników.
- ❖ **Żetony zagrożeń.** Odkryte żetony zagrożeń to wrogowie albo obiekty. Zakryte żetony zagrożeń nie należą do żadnej z tych kategorii.



Apteczka. Gracz może odrzucić ten obiekt ze swojego pola w dowolnej chwili podczas swojej fazy akcji, aby wyleczyć 1 obrażenie. Szczegółowe zasady znajdują się na str. 12.

INDEKS

Akcje dodatkowe.....8	Obrażenia	Żeton dziecka 14
Akcje za darmo8	» zadawane postaciom 10	Żetony zagrożeń 7
Brak kart12	» zadawane wrogom6	Żetony zakłóceń..... 11
Drzwi (zob. „Teren”).....6	Posiłki..... 9–10	
Faza akcji..... 5–8	Poziomy trudności2	AKCJE
Faza wydarzeń.....9–11	Przygotowanie2–3	Akcja misji 15
Karty planowania 7	Rozgrywka 1-osobowa..... 13	Atak 6
Karty umiejętności5	Sąsiednie (zob. „Teren”).....6	Plan 7
» Dodatkowe symbole.....8	Ściany (zob. „Teren”).....6	Ruch 5
» Zdolności umiejętności8	Talia przewodnika1	Wywiad 7
Kryzys.....9	Wrogowie 7, 10	
Niedostępne obszary	Wygrana 12	ZDOLNOŚCI WROGÓW
(zob. „Teren”).....6	Wzniesienie (zob. „Teren”).....6	Efekt misji 14
Obiekty7, 12	Zasięg8	Pochwycenie 14
		Sabotaż 14
		Warta 12