

# STAR WARS™

Nowa zawartość znajduje się na zacieniowanym tle lub jest oznaczona (\*).

## WARIANT DLA 4 GRACZY

Jeśli gracze mają 2 egzemplarze **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**, mogą zagrać drużynowo 2 na 2. Oba egzemplarze mogą być takie same, ale można też użyć po 1 egzemplarzu z 2 różnych wersji gry.

## PRZYGOTOWANIE

W tym wariantcie rozgrywki drużyny siadają po przeciwnych stronach stołu w taki sposób, aby gracze z jednej drużyny siedzieli obok siebie. Przygotowanie do gry przebiega w następujący sposób:

1. Tor równowagi Mocy należy umieścić na środku stołu. (W tym trybie jest używany tylko 1 tor). Obszary na lewo i na prawo od toru to regiony. W każdym regionie znajduje się 1 gracz z każdej drużyny (zob. „Regiony” str. 2).
2. Gracze w każdym regionie przygotowują obszary zgodnie ze standardowymi zasadami z instrukcji – każdy region ma własną talię galaktyki, rząd galaktyki i talię pilotów z Zewnętrznych Rubieży.
3. Każdy ma własną talię gracza i talię baz. Talia gracza pozostaje w obszarze danego gracza, nie łączy się z talią drugiego członka drużyny. Obie talie baz drużyny należy położyć obok siebie przy torze równowagi Mocy.
4. Należy wylosować, która z drużyn będzie grać jako pierwsza. Aby to rozstrzygnąć, można rzucić monetą, kością itp. Druga drużyna rozpocznie grę ze znacznikiem Mocy na skrajnym polu po swojej stronie toru.

## THE DECKBUILDING GAME

### \*WYBÓR DRUŻYNY

Drużyny mogą składać się z dowolnych frakcji pod warunkiem, że gracze w jednym regionie nie grają tą samą frakcją.

*Przykład. 2 gracze Rebelii może grać przeciwko 2 graczom Imperium. Jednak możliwy jest też układ, w którym gracz Rebelii i gracz Imperium grają przeciwko innemu graczowi Rebelii i innemu graczowi Imperium, pamiętając przy tym, że każdy gracz Rebelii musi dzielić region z graczem Imperium z przeciwnej drużyny.*

### \*DRUŻYNY I ŁĄCZENIE RÓŻNYCH WERSJI GRY

Jeśli gracze mają egzemplarze różnych wersji gry, w skład drużyny nie muszą wchodzić frakcje z tej samej wersji.

*Przykład. Drużyna A może składać się z Rebelii i Republiki, a drużyna B z Imperium i Separatystów. Inny przykład. Jeśli gracze mają kilka egzemplarzy pierwszej wersji gry i co najmniej 1 egzemplarz wersji Clone Wars, drużyna A może składać się z graczy Republiki i Separatystów, a drużyna B z dwóch graczy Imperium.*

Po wybraniu drużyn należy uzgodnić, w których regionach znajdują się dani gracze. Następnie należy uformować talię galaktyki dla każdego regionu, jak opisano to w sekcji „Łączenie różnych wersji gry” w instrukcji. W innym przypadku należy postępować zgodnie ze standardowymi zasadami gry 2 na 2.

## GŁÓWNE POJĘCIA W GRZE

W następujących akapitach opisano główne pojęcia związane z wariantem rozgrywki dla 4 graczy.

## WSPÓŁPRACA

„No dalej, Han, nie możesz mnie teraz zawieść”. – Lando Calrissian

W tym wariantcie rozgrywki gracze z jednej drużyny współpracują ze sobą, aby pokonać drużynę przeciwników. Aby zapewnić możliwość współpracy, polecenia na kartach, które odnoszą się bezpośrednio do gracza, należy traktować tak, jakby odnosiły się do drużyny.

*Jeśli na przykład masz w grze Szturmowca, a drugi gracz z drużyny zagra Generała Veers, może użyć jego zdolności, aby dobrać 1 kartę, ponieważ efekt „jeśli masz” należy traktować jak „jeśli twoja drużyna ma”.*

Dotyczy to również zdolności na kartach baz. Bazy z pasywnymi zdolnościami (np. Endor) oddziałują na karty obu graczy w drużynie. Bazy ze zdolnościami aktywacyjnymi (np. Korelia lub Yavin 4) mogą być aktywowane przez dowolnego członka drużyny, ale nadal należy przestrzegać warunku aktywacji.

*Jeśli na przykład obu graczy w drużynie wybrało Bepin na swoje bazy, pierwszy z nich, który zagra neutralną kartę w danej turze, dobierze 2 karty (po 1 za każdą bazę Bepin).*

**Wyjątek!** Zdolności, które anihilują karty, nie mogą anihilować kart drugiego członka drużyny. Gdy anihilujesz karty, umieść je na swoim stosie kart anihilowanych.

## REGIONY

W grze 2 na 2 obszar gry jest podzielona na 2 regiony. W każdym regionie znajduje się 2 rywalizujących graczy, talia galaktyki, rząd galaktyki i talia pilotów z Zewnętrznych Rubieży.

Tylko gracze z danego regionu mogą oddziaływać na talię galaktyki, rząd galaktyki i talię pilotów z Zewnętrznych Rubieży z danego regionu. Karty nie mogą opuścić regionu, w którym zaczęły grę.

Karty odnoszące się do przeciwnika (lub do karty przeciwnika) odnoszą się tylko do przeciwnika w tym samym regionie. To znaczy, że gracz nie może kupić albo wyznaczyć na cel karty z rządu galaktyki w innym regionie ani odrzucać kart przeciwnikowi w innym regionie.

## WSPÓLNA STREFA

Podczas przygotowania do gry talie baz graczy z tej samej drużyny są kładzione w środkowej części po ich stronie stołu. Ta część obszaru gry to wspólna strefa. Uznaje się, że karty w tej strefie znajdują się jednocześnie w obu regionach.

Gdy zagrywana jest karta okrętu, gracz umieszcza ją we wspólnej strefie swojej drużyny. Okręt we wspólnej strefie chroni każdą bazę drużyny, ale tylko gracz, który go zagrał, zyskuje zasoby wynikające z wartości zasobów na karcie okrętu. Gdy rozpatrywana jest zdolność karty we wspólnej strefie drużyny, gracze z tej drużyny decydują, które z nich rozpatrzy tę zdolność.

Gracz może atakować i oddziaływać na dowolne bazy i okręty we wspólnej strefie drużyny przeciwnej, jakby znajdowały się w jego regionie.

## PRZEBIEG GRY

*„Niech myślą, że jest was dziesięć razy tyle”. – Cassian Andor*

Zasady rozgrywki drużynowej są takie same jak zasady standardowej rozgrywki w **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** z uwzględnieniem następujących zmian.

## WSPÓLNE TURY

W rozgrywce drużynowej tura jest rozgrywana przez drużynę, nie przez pojedynczego gracza. W turze drużyny obaj gracze z danej drużyny wykonują czynności jednocześnie. Jeśli na początku tury znacznik Mocy jest na ostatnim polu po stronie drużyny, obaj gracze zyskują po 1 zasobie.

Gracze mogą się naradzać, omawiać swoje karty na rękach i w grze, aby zaplanować jak najlepszą kolejność rozpatrywania zdolności.

Załóżmy na przykład, że jeden gracz ma w grze X-Winga, ale nie może skorzystać z jego zdolności, bo znacznik Mocy jest na neutralnym polu toru równowagi Mocy. Jednak drugi gracz ma na ręce Strażnika Świątyni, więc postanawia użyć jego zdolności, aby zyskać 1 Mocy i przesunąć znacznik Mocy na jasną stronę. Dzięki temu pierwszy gracz może rozpatrywać zdolność X-Winga i dobrać 1 kartę.

## ZAKUP KART

Każdy gracz otrzymuje zasoby za własne karty w grze. Gracze nie mogą dzielić się zasobami. Gracz może wydawać swoje zasoby, aby kupować karty z rządu galaktyki w swoim regionie. Nie może kupować kart z innego regionu. Gracz nie może też oddać kupionej karty innemu graczowi.

## ATAKOWANIE WROGICH BAZ

Gdy gracze z drużyny atakują wrogie bazy, sumują wartości ataku drużyny i zadają obrażenia, dzieląc je dowolnie pomiędzy obie wrogie bazy. Jeśli przeciwnicy mają okręty w grze, wszystkie ich okręty muszą zostać zniszczone przed zadaniem obrażeń którejkolwiek z wrogich baz. Gracze mogą oddziaływać na wrogie okręty i zadawać im obrażenia bez względu na to, po stronie którego przeciwnika się znajdują.

## ZWYCIĘSTWO

*„To wielki dzień w historii galaktyki”. – Darth Vader*

Aby wygrać, drużyna musi zniszczyć w sumie 6 baz – po 3 bazy z talii każdego przeciwnika. (Można niszczyć dodatkowe bazy z talii przeciwnika, ale nie liczą się one do zwycięstwa). Pierwsza drużyna, która zniszczy wymaganą liczbę baz, zwycięża!

Do rozgrywek drużynowych zalecamy tryb „Pełna kontrola”, który opisano na str. 28 w głównej instrukcji do gry **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**.

Dla większego urozmaicenia można wprowadzić zasady opcjonalne pozwalające dostosować długość gry (zob. str. 29 w głównej instrukcji), ale pierwszą rozgrywkę drużynową zalecamy rozegrać ze standardowymi warunkami zwycięstwa.

## NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Oto odpowiedzi na niektóre z najczęściej zadawanych pytań dotyczących zasad rozgrywki drużynowej w grze **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**.

**P: Czy można zniszczyć obie wrogie bazy w jednej turze?**

O: Tak. Ponieważ gracze mogą dowolnie rozdzielić obrażenia, zniszczenie obu baz w tej samej turze jest możliwe.

**P: Co się stanie, jeśli moja 3 baza zostanie zniszczona, ale drugi gracz z mojej drużyny jeszcze nie stracił 3 baz?**

O: Ilekroć Twoja baza zostaje zniszczona, zgodnie ze standardowymi zasadami na początku swojej najbliższej tury wybierasz nową bazę. Jeśli nie masz już żadnych baz w talii, kontynuujesz grę bez bazy, a przeciwnicy muszą zadawać obrażenia bazie twojego sojusznika.

**P: Czy jeśli mój sojusznik ma w grze unikatową kartę, np. Yavin 4 albo Dartha Vadera, wtedy wprowadzenie takich kart do gry przeze mnie jest zabronione?**

O: Nie. Możesz wybrać tę samą unikatową bazę i zagrywać te same unikatowe karty, co Twój sojusznik.

## DODATKOWE OBJAŚNIENIA

*„Ten rupieć jeszcze nie raz cię zaskoczy”. – Han Solo*

Na stronach 5–10 str. tej instrukcji znajdują się dodatkowe objaśnienia, które pomogą graczom w interpretacji efektów konkretnych kart w grze drużynowej. Karty podzielono względem wersji gry, i uszeregowano w kolejności alfabetycznej. Obok nazwy każdej karty opisano jej efekt, a następnie dodano objaśnienia na temat działania efektu w grze drużynowej.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games i logo FFG są © Fantasy 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.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Można drukować i kopiować wyłącznie na potrzeby użytku osobistego. Dostępna również na stronie: [www.FantasyFlightGames.com/star-wars-the-deckbuilding-game](http://www.FantasyFlightGames.com/star-wars-the-deckbuilding-game)

# PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA W TOKU

Ta ilustracja ma na celu ułatwienie wyobrażenia sobie obszaru gry w rozgrywce drużynowej.

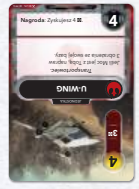
stos anihilowanych kart gracza Rebelii



## GRACZ REBELII



stos odrzuconych kart gracza Rebelii



talia gracza Rebelii



wspólna strefa drużyny czerwonej

baza gracza



okrety



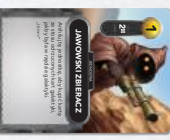
## REGION 1



stos odrzuconych kart galaktyki



talia galaktyki



rząd galaktyki

talia pilotów z Zewnętrznych Rubieży



tor równowagi Mocy



stos zwycięstwa drużyny niebieskiej



stos anihilowanych kart gracza Imperium

## GRACZ IMPERIUM



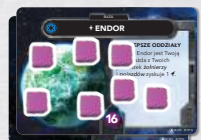
stos odrzuconych kart gracza Imperium



talia gracza Imperium



okrety



baza gracza

wspólna strefa drużyny niebieskiej

Ta ilustracja ma na celu ułatwienie wyobrażenia sobie obszaru gry w rozgrywce drużynowej.

**GRACZ REPUBLIKI**

baza gracza



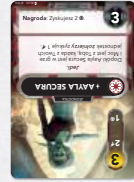
okręty



talia gracza Republiki



stos odrzuconych kart gracza Republiki



stos zwycięstwa drużyny czerwonej



stos anihilowanych kart gracza Republiki



**REGION 2**



talia pilotów z Zewnętrznych Rubieży



rząd galaktyki



talia galaktyki



stos odrzuconych kart galaktyki



okręty



baza gracza



talia gracza Separatystów



stos odrzuconych kart gracza Separatystów











**GRACZ SEPARATYSTÓW**

stos anihilowanych kart gracza Separatystów



NAZWA KARTY	ZDOLNOŚĆ	DZIAŁANIE W GRZE DRUŻYNOWEJ
Admirał Piett	Dopóki Admirał Piett jest w grze, każdy Twój okręt zyskuje 1 ⚡.	Ta zdolność wpływa również na okręty sojusznika.
AT-AT	Weź na rękę kartę <b>żołnierza</b> ze swojego stosu kart odrzuconych.	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, możesz zdecydować, że zamiast Ciebie to Twój sojusznik weźmie kartę <b>żołnierza</b> ze swojego stosu kart odrzuconych.
Barka żaglowa Jabby	Weź na rękę kartę <b>łowcy nagród</b> ze swojego stosu kart odrzuconych.	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, możesz zdecydować, że zamiast Ciebie to Twój sojusznik weźmie kartę <b>łowcy nagród</b> ze swojego stosu kart odrzuconych.
Bespin	Gdy pierwszy raz w turze zagrasz neutralną kartę, dobierz 1 kartę.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Ten gracz, który pierwszy zagra neutralną kartę w turze, dobiera 1 kartę (albo 2, jeśli obu graczy wybrało Bespin na swoje bazy).
Chewbacca	Jeśli masz inną unikatową (†) jednostkę w grze, dobierz 1 kartę.	Możesz dobrać kartę, jeśli Twój sojusznik ma unikatową jednostkę w grze.
Coruscant	Gdy zaczynasz swoją turę, podejrzuj 2 karty z wierzchu talii galaktyki. Umieść jedną z powrotem na wierzchu talii, a drugą odrzuć.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Zdecydujcie, który z graczy podejrzuj 2 karty z wierzchu swojej talii galaktyki.
Dagobah	Gdy odkryjesz tę bazę, anihiluj do 3 kart ze swojej ręki albo swojego stosu kart odrzuconych.	Nie można anihilować kart sojusznika. Tylko gracz, który odkrywa Dagobah, może rozpatrzyć tę zdolność.
Dyrektor Krennic	Dobierz 1 kartę (2 karty, jeśli Twoją bazą jest Gwiazda Śmierci).	Możesz dobrać 2 karty, jeśli Gwiazda Śmieci jest bazą sojusznika.
Endor	Dopóki Endor jest Twoją bazą, każda z Twoich jednostek <b>żołnierzy</b> i <b>pojazdów</b> zyskuje 1 ⚡.	Ta zdolność wpływa na jednostki <b>żołnierzy</b> i <b>pojazdów</b> obu graczy w drużynie. Jeśli obu graczy wybrało Endor na swoje bazy, ich jednostki <b>żołnierzy</b> i <b>pojazdów</b> zyskują 2 ⚡.
Fregata Nebulon-B	<b>Wybierz:</b> Napraw 3 obrażenia ze swojej bazy albo zyskaj 3 ☒.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę.
Generał Veers	Jeśli masz w grze żołnierza lub pojazd, dobierz 1 kartę.	Możesz rozpatrzyć tę zdolność, jeśli Twój sojusznik ma w grze <b>żołnierza</b> lub <b>pojazd</b> .
Gwiazda Śmierci	Wydaj 4 ☒, aby zniszczyć okręt, który Twój przeciwnik ma w grze, albo okręt w rzędzie galaktyki.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Jeśli obu graczy w drużynie wybrało Gwiazdę Śmierci na swoje bazy, zdolność może być rozpatrzona 2 razy, za każdym razem przez dowolnego gracza w drużynie.
Han Solo	Dobierz 1 kartę (2 karty, jeśli masz w grze <b>Sokoła Millennium</b> ).	Możesz dobrać 2 karty, jeśli Twój sojusznik ma w grze <b>Sokoła Millennium</b> .
Hoth	Dopóki Hoth jest Twoją bazą, zapobiegasz 2 pierwszym obrażeniom zadany Hoth w każdej turze.	Jeśli obu graczy w drużynie wybrało Hoth na swoje bazy, zapobiegają w turze przeciwników 4 pierwszym obrażeniom rozdzielonym dowolnie między obie bazy.
HWK-290	Anihiluj tę jednostkę, aby naprawić 4 obrażenia ze swojej bazy.	Gdy anihilujesz tę jednostkę, możesz naprawić 4 obrażenia ze swojej bazy albo z bazy sojusznika.
IG-88	Gdy IG-88 pokona cel w rzędzie galaktyki, anihiluj 1 kartę ze swojej ręki albo swojego stosu kart odrzuconych.	Nie można anihilować kart sojusznika. Tylko gracz, który użył IG-88 do pokonania celu w rzędzie galaktyki, może anihilować kartę.
Imperialny lotniskowiec	Dopóki Imperialny lotniskowiec jest w grze, każdy Twój <b>myśliwiec</b> zyskuje 1 ⚡.	Ta zdolność wpływa również na <b>myśliwce</b> sojusznika.
Jedha	Dopóki Jedha jest Twoją bazą, pierwsza neutralna karta, którą kupujesz w swojej turze, trafia na Twoją rękę. Musisz anihilować pozyskaną w ten sposób kartę na koniec swojej tury.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Ten gracz, który pierwszy kupi neutralną kartę w turze, dodaje ją do swojej ręki.
Kafrene	Gdy pierwszy raz w turze zagrasz neutralną kartę, dobierz 1 kartę.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Ten gracz, który pierwszy zagra neutralną kartę w turze, dobiera 1 kartę (albo 2, jeśli obu graczy wybrało Kafrene na swoje bazy).
Kalamar	Gdy odkryjesz tę bazę, kup kartę Rebelii albo neutralną z rzędu galaktyki bez płacenia kosztu i weź ją na rękę.	Gdy odkryjesz tę bazę, zdecyduj, czy Ty, czy Twój sojusznik rozpatrzy tę zdolność.





NAZWA KARTY	ZDOLNOŚĆ	DZIAŁANIE W GRZE DRUŻYNOWEJ
Keldoriański mistyk	Anihiluj tę jednostkę, aby anihilować 1 kartę ze swojej ręki albo swojego stosu kart odrzuconych.	Nie można anihilować kart sojusznika. Tylko gracz, który zagrał tę kartę, może rozpatrzyć jej zdolność.
Kessel	Gdy odkryjesz tę bazę, anihiluj do 3 kart ze swojej ręki albo swojego stosu kart odrzuconych.	Nie można anihilować kart sojusznika. Tylko gracz, który odkrywa Kessel, może rozpatrzyć tę zdolność.
Korelia	Gdy odkryjesz tę bazę, kup kartę Imperium albo neutralną z rządu galaktyki bez płacenia kosztu i weź ją na rękę.	Gdy odkryjesz tę bazę, zdecyduj, czy Ty, czy Twój sojusznik rozpatrzy tę zdolność.
Krażownik C-ROC	Odrzuć 1 kartę ze swojej ręki, aby naprawić 3 obrażenia ze swojej bazy.	Dowolny z graczy w drużynie może odrzucić kartę, aby aktywować tę zdolność i może wybrać, którą bazę naprawić.
Krażownik Gozanti	Odrzuć 1 kartę ze swojej ręki, aby dobrać 1 kartę.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę.
Księżniczka Leia	Kup kartę Rebelii z rządu galaktyki bez płacenia kosztu. Jeśli Moc jest z Tobą, umieść ją na wierzchu swojej talii.	Nie można płacić za karty pozyskiwane przez sojusznika. Tylko gracz, który zgrał tę kartę, może kupić kartę Rebelii ze swojego rządu galaktyki. Nie można umieścić kupionej karty na wierzchu talii sojusznika.
Lądownik	<b>Wybierz:</b> Zyskujesz 4  , albo naprawiasz 4 obrażenia ze swojej bazy.	Tylko gracz, który zagrał tę kartę, może zyskać  . Jeśli zdecydujesz się naprawić uszkodzenia, możesz wybrać swoją bazę albo bazę sojusznika.
Myśliwiec TIE	Jeśli masz okręt w grze, dobierz 1 kartę.	Możesz dobrać kartę, jeśli Twój sojusznik ma okręt w grze.
Ord Mantell	Dopóki Ord Mantell jest Twoją bazą, w każdej turze możesz wykonać atak w celu eliminacji 1 neutralnej jednostki w rządzie galaktyki, traktując jej koszt jako wartość docelową. Jeśli ją pokonasz, zyskujesz tyle  , ile wynosił jej koszt.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Jeśli obu graczy w drużynie wybrało Ord Mantell na swoje bazy, zdolność może być rozpatrzona 2 razy, za każdym razem przez dowolnego gracza w drużynie.
Quarreński najemnik	Gdy kupisz tę jednostkę, anihiluj 1 kartę (do 2 kart, jeśli Moc jest z Tobą) ze swojej ręki albo swojego stosu kart odrzuconych.	Nie można anihilować kart sojusznika. Tylko gracz, który kupił tę kartę, może rozpatrzyć jej zdolność.
Rebeliancki transportowiec	<b>Wybierz:</b> Napraw 2 obrażenia ze swojej bazy albo zyskaj  .	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę.
Rodia	Gdy odkryjesz tę bazę, za każdą wrogą kartę w rządzie galaktyki zadaj 1 obrażenie wrogiej bazie. Następnie odrzuć te karty z rządu galaktyki.	Gdy odkryjesz tę bazę, zdecyduj, czy Ty, czy Twój sojusznik rozpatrzy tę zdolność. Wybrany gracz liczy wrogie karty w swoim rządzie galaktyki, zadaje obrażenia wybranej bazie przeciwników, i odrzuca karty ze swojego rządu galaktyki.
Sokół Millennium	Weź na rękę unikatową (†) jednostkę ze swojego stosu kart odrzuconych.	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, możesz zdecydować, że zamiast Ciebie to Twój sojusznik weźmie unikatową jednostkę ze swojego stosu kart odrzuconych.
Sullust	Dopóki Sullust jest Twoją bazą, pierwsza karta, którą kupujesz w turze, trafia na wierzch Twojej talii.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Ten gracz, który pierwszy kupi kartę w turze, kładzie ją na wierzchu swojej talii.
Tatooine	Gdy odkryjesz tę bazę, zamień kartę z rządu galaktyki z kartą Rebelii ze stosu odrzuconych kart galaktyki i zyskaj 1  .	Gdy odkryjesz tę bazę, zdecyduj, czy Ty, czy Twój sojusznik rozpatrzy tę zdolność. Wybrany gracz może zamieniać karty tylko ze swojego rządu galaktyki i stosu odrzuconych kart galaktyki.
Twilekańska przemytniczka	Umieść następną kartę, którą kupisz w tej turze, na wierzchu swojej talii.	Członek drużyny, który kupi następną kartę w tej turze, umieszcza ją na wierzchu swojej talii. Nie można umieścić kupionej karty na talii sojusznika.
U-Wing	Jeśli Moc jest z Tobą, napraw 3 obrażenia ze swojej bazy.	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, możesz naprawić 3 obrażenia ze swojej bazy albo z bazy sojusznika.
Wielki Moff Tarkin	Weź na rękę kartę Imperium z rządu galaktyki. Musisz anihilować pozyskaną w ten sposób kartę na koniec swojej tury.	Nie można pozyskać karty dla sojusznika. Tylko gracz, który zagrał tę kartę, może rozpatrzyć jej zdolność.
Yavin 4	Gdy w Twojej turze przeciwnik odrzuci kartę ze swojej ręki, zadaj 2 obrażenia jego bazie.	Gdy Twój przeciwnik odrzuci kartę z ręki w turze Twojej drużyny, możesz zadać 2 obrażenia wybranej wrogiej bazie. Gdy przeciwnik sojusznika odrzuci kartę z ręki w turze Twojej drużyny, Twój sojusznik może zadać 2 obrażenia wybranej wrogiej bazie.
Z-95 Headhunter	Jeśli Twój przeciwnik ma okręt w grze, dobierz 1 kartę.	Dobierz kartę, jeśli przeciwna drużyna ma co najmniej 1 okręt w swojej wspólnej strefie.

NAZWA KARTY	ZDOLNOŚĆ	DZIAŁANIE W GRZE DRUŻYNOWEJ
Aayla Secura	Dopóki Aayla Secura jest w grze i Moc jest z Tobą, każda z Twoich jednostek żołnierzy zyskuje 1  .	Ta zdolność wpływa również na żołnierzy sojusznika.
Admirał Trench	Dobierz 1 kartę (2 karty, jeśli na początku tej tury miałeś okręt w grze).	Możesz dobrać 2 karty, jeśli na początku Twojej tury Twój sojusznik ma okręt w grze.
Ahsoka Tano	Odkryj wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeśli Moc jest z Tobą, możesz ją zamienić z kartą ze swojego stosu kart odrzuconych.	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, możesz zdecydować, że zamiast Ciebie to Twój sojusznik odkryje wierzchnią kartę ze swojej talii, a jeśli Moc jest z Tobą, może ją zamienić z kartą ze swojego stosu kart odrzuconych.
Anaxes	Gdy odkryjesz tę bazę, kup kartę Republiki albo neutralną z rządu galaktyki bez płacenia kosztu i weź ją na rękę.	Gdy odkryjesz tę bazę, zdecyduj, czy Ty, czy Twój sojusznik rozpatrzy tę zdolność.
ARC-170	Odkryj wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeśli to <b>myśliwiec</b> lub <b>żołnierz</b> , ta jednostka zyskuje 2  .	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, możesz zdecydować, że zamiast Ciebie to Twój sojusznik odkryje wierzchnią kartę ze swojej talii.
AT-RT	Jeśli masz innego <b>żołnierza</b> w grze, napraw 2 obrażenia ze swojej bazy.	Jeśli Ty lub Twój sojusznik macie w grze innego <b>żołnierza</b> , napraw 2 obrażenia ze swojej bazy albo z bazy sojusznika.
AT-TE	Umieść inną jednostkę, którą masz w grze, na wierzchu swojej talii.	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, możesz zdecydować, że zamiast Ciebie to Twój sojusznik umieści jednostkę, którą ma w grze, na wierzchu swojej talii.
Aurra Sing	Dopóki w rządzie galaktyki jest <b>lowca nagród</b> , Aurra Sing zyskuje 2  .	Kryterium tej zdolności uwzględnia tylko rząd galaktyki w Twoim regionie.
Cad Bane	Jeśli masz co najmniej 3 neutralne karty w grze, wybierz: Zniszcz okręt, który Twój przeciwnik ma w grze albo anihiluj 1 kartę ze swojej ręki albo swojego stosu kart odrzuconych.	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, dodaj do siebie liczbę neutralnych kart, które Ty i Twój sojusznik macie w grze. Tylko gracz, który zagrał tę kartę, może anihilować kartę ze swojej ręki albo swojego stosu kart odrzuconych.
Cato Neimoidia	Gdy odkryjesz tę bazę, odrzuć 1 wrogą kartę z rządu galaktyki. Zastąp ją inną wrogą kartą ze stosu odrzuconych kart galaktyki i otrzymaj tyle  , ile wynosi koszt tej karty.	Gdy odkryjesz tę bazę, zdecyduj, czy Ty, czy Twój sojusznik rozpatrzy tę zdolność. Wybrany gracz odrzuca 1 wrogą kartę ze swojego rządu galaktyki i zastępuje ją inną wrogą kartą ze swojego stosu odrzuconych kart galaktyki.
Christophsis	Gdy odkryjesz tę bazę, zadaj jej 4 obrażenia. Gdy zagrasz <b>transportowiec</b> , napraw 1 obrażenie z tej bazy.	Jeśli Twój sojusznik zagra <b>transportowiec</b> , napraw 1 obrażenie z tej bazy. Jeśli obu graczy w drużynie wybrało Christophsis na swoje bazy, zagranie Transportowca naprawia po 1 obrażeniu z obu baz.
Coruscant	Na początku swojej tury odkryj wierzchnią kartę ze swojej talii. Możesz ją odrzucić.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatryć tylko raz na turę. Wybrany gracz odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii i może ją odrzucić na swój stos kart odrzuconych.
Dac	Gdy odkryjesz tę bazę, kup kartę Separatystów albo neutralną z rządu galaktyki bez płacenia kosztu i weź ją na rękę.	Gdy odkryjesz tę bazę, zdecyduj, czy Ty, czy Twój sojusznik rozpatrzy tę zdolność.
Delta-7B	Odkryj wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeśli to <b>Jedi</b> , możesz ją dobrać. Jeśli to nie Jedi, możesz ją odrzucić.	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, zdecyduj, czy Ty, czy Twój sojusznik odkryje wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeśli to <b>Jedi</b> , może ją dobrać. Jeśli to nie <b>Jedi</b> , może ją odrzucić.
Droid protokolarny	Anihiluj tę kartę, aby odrzucać karty z wierzchu talii galaktyki, aż odrzucisz kartę swojej frakcji. Zamień ją z kartą neutralnej jednostki w rządzie galaktyki.	Tylko gracz, który zagrał tę kartę, może rozpatryć jej zdolność. Odrzucając karty z wierzchu talii galaktyki w Twoim regionie i zamieniając kartę swojej frakcji z kartą neutralnej jednostki, która znajduje się w rządzie galaktyki w Twoim regionie.
Droideka	Jeśli anihilowałeś w tej turze co najmniej 1 kartę, ta jednostka zyskuje 2  .	Zdolność działa, jeśli Ty albo Twój sojusznik anihilowaliście co najmniej 1 kartę w tej turze.
Embo	Embo zyskuje 1  za każdą inną neutralną kartę, którą masz w grze (maksymalnie +6  .	Kryterium tej zdolności uwzględnia również neutralne karty sojusznika.
Felucia	Dopóki Felucia jest Twoją bazą, każda z Twoich jednostek <b>droidów</b> zyskuje 1  .	Ta zdolność wpływa również na droidy sojusznika.

NAZWA KARTY	ZDOLNOŚĆ	DZIAŁANIE W GRZE DRUŻYNOWEJ
<b>Firespray Fetta</b>	Weź na rękę neutralną jednostkę ze swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli to <b>lowca nagród</b> , w tej turze zyskuje ona 2 ⚡, gdy atakuje cel w rzędzie galaktyki.	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, możesz zdecydować, że zamiast Ciebie to Twój sojusznik weźmie neutralną jednostkę ze swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli to <b>lowca nagród</b> , w tej turze zyskuje ona 2 ⚡, gdy atakuje cel w jego rzędzie galaktyki.
<b>Frachtowiec typu Aurora</b>	Gdy ta karta zostanie pokonana, każdy gracz może anihilować 1 kartę ze swojej ręki albo swojego stosu kart odrzuconych.	Wyjątek dotyczący anihilowanych kart (zob. „Współpraca” str. 1) nie ma zastosowania w przypadku tej karty.
<b>Fregata typu Munificent</b>	Anihiluj kartę Separatystów z rządu galaktyki. Jeśli to zrobisz, napraw 2 obrażenia ze swojej bazy.	Ta zdolność może być rozpatrzona tylko raz na turę i tylko przez gracza Separatystów. Możesz naprawić obrażenia ze swojej bazy albo z bazy sojusznika.
<b>Generał Grievous</b>	Gdy Generał Grievous pokona cel w rzędzie galaktyki, anihiluj <b>droida</b> ze swojej ręki. Jeśli to zrobisz, otrzymujesz drugi raz nagrodę za pokonany cel.	Tylko gracz, który zagrał tę kartę, może rozpatrzyć jej zdolność. Nie możesz anihilować <b>droida</b> z ręki Twojego sojusznika, ani oddać mu drugiej nagrody za pokonany cel.
<b>Geonosis</b>	Wydaj liczbę ❸ równą kosztowi <b>droida</b> z Twojego stosu kart odrzuconych, aby wziąć jego kartę na rękę.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Gracz wydaje swoje ❸, aby wziąć na rękę <b>droida</b> ze swojego stosu kart odrzuconych.
<b>Hondo Ohnaka</b>	Gdy kupisz kartę o koszcie 4 albo większym, dobierz 1 kartę.	Ileokroć Ty albo Twój sojusznik kupicie kartę o koszcie 4 albo większym, gracz, który zagrał Hondo Ohnaka, dobiera 1 kartę.
<b>Hrabia Dooku</b>	Jeśli Moc jest z Tobą, zamień jednostkę z rządu galaktyki z kartą ze swojego stosu anihilowanych kart (inną niż karta talii startowej).	Tylko gracz, który zagrał tę kartę, może rozpatrzyć jej zdolność. Możesz zamienić kartę tylko ze swojego rządu galaktyki z kartą ze swojego stosu kart anihilowanych.
<b>Jar Jar Binks</b>	Gdy kupisz albo zagrasz Jar Jar Binksa, możesz wydać 2 ❹, aby zyskać 1 ❷ i umieścić go na stosie kart odrzuconych przeciwnika.	Dowolny członek drużyny może wydać 2 ❹, aby aktywować tę zdolność, ale ta karta musi zostać umieszczona na stosie kart odrzuconych przeciwnika znajdującego się w tym samym regionie, co aktywowana karta.
<b>Kamino</b>	Gdy pierwszy raz w turze zagrasz kartę <b>żołnierza</b> , weź na rękę kartę <b>żołnierza</b> ze swojego stosu kart odrzuconych.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Ten gracz, który pierwszy w turze zagra kartę <b>żołnierza</b> , bierze na rękę kartę <b>żołnierza</b> ze swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli obu graczy w drużynie wybrało Kamino na swoje bazy, gracz, który pierwszy w turze zagra kartę <b>żołnierza</b> , bierze na rękę 2 karty <b>żołnierzy</b> ze swojego stosu kart odrzuconych.
<b>Kanonierka LAAT</b>	Odkryj wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeśli to <b>Jedi</b> lub <b>żołnierz</b> , możesz ją dobrać.	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, możesz zdecydować, że zamiast Ciebie to Twój sojusznik odkryje wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeśli to <b>Jedi</b> lub <b>żołnierz</b> , może ją dobrać.
<b>Kapitan Rex</b>	Kapitan Rex zyskuje 1 ⚡ za każdą unikatową (†) jednostkę w grze i w rzędzie galaktyki.	Kryterium tej zdolności uwzględnia unikatowe jednostki z rządu galaktyki w Twoim regionie i ze wszystkich obszarów graczy.
<b>Kashyyyk</b>	Gdy odkryjesz tę bazę, anihiluj do 3 kart ze swojej ręki albo swojego stosu kart odrzuconych.	Nie można anihilować kart sojusznika. Tylko gracz, który odkrywa Kashyyyk, może rozpatrzyć tę zdolność.
<b>Komandor-Klon Cody</b>	Umieść <b>żołnierza</b> ze swojego stosu kart odrzuconych na wierzchu swojej talii. Jeśli Moc jest z Tobą, zamiast tego weź go na rękę.	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, możesz zdecydować, że zamiast Ciebie to Twój sojusznik umieści <b>żołnierza</b> ze swojego stosu kart odrzuconych na wierzchu swojej talii albo weźmie go na rękę, jeśli Moc jest z Tobą.
<b>Krażownik typu Consular</b>	Zamień kartę ze swojej reki z wierzchnią kartą ze swojej talii.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Wybrany gracz zamienia kartę ze swojej ręki z wierzchnią kartą ze swojej talii.
<b>Krażownik typu Dreadnought</b>	Dopóki Krażownik typu <i>Dreadnought</i> jest w grze, każda Twoja neutralna jednostka zyskuje 1 ⚡.	Ta zdolność wpływa również na neutralne jednostki sojusznika. Jeśli macie we wspólnej strefie kilka Krażowników typu <i>Dreadnought</i> , każdy z nich zapewnia waszym neutralnym jednostkom 1 dodatkowy ⚡.
<b>Latts Razzi</b>	Gdy Latts Razzi pokona cel w rzędzie galaktyki, zyskujesz 1 ❸ za każdego <b>lowcę nagród</b> w grze i rzędzie galaktyki.	Kryterium tej zdolności uwzględnia jednostki <b>lowców nagród</b> z rządu galaktyki w Twoim regionie i ze wszystkich obszarów graczy.
<b>Lola Sayu</b>	Gdy odkryjesz tę bazę, umieść pod nią 1 zakrytą kartę ze stosu kart odrzuconych przeciwnika. Gdy ta baza zostanie zniszczona, zwróć tamtą kartę na stos kart odrzuconych przeciwnika.	Gdy odkryjesz tę bazę, zdecyduj, czy Ty, czy Twój sojusznik rozpatrzy tę zdolność. Wybrany gracz umieszcza pod nią 1 kartę ze stosu kart odrzuconych przeciwnika ze swojego regionu. Gdy ta baza zostanie zniszczona, karta wraca na stos kart odrzuconych przeciwnika.



NAZWA KARTY	ZDOLNOŚĆ	DZIAŁANIE W GRZE DRUŻYNOWEJ
Mace Windu	Odkryj wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeśli Moc jest z Tobą, Mace Windu zyskuje 1 (2 jeśli Moc jest z Tobą).	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, możesz zdecydować, że zamiast Ciebie to Twój sojusznik odkryje wierzchnią kartę ze swojej talii.
Magnaguard	Dopóki MagnaGuard jest w grze, każda z Twoich unikatowych (†) jednostek zyskuje 1 (2 jeśli Moc jest z Tobą).	Ta zdolność wpływa również na unikatowe (†) jednostki sojusznika.
MTT	Umieść następnego <b>droida</b> , którego kupisz w tej turze, na wierzchu swojej talii.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie. Ten gracz, który pierwszy kupi <b>droida</b> , umieszcza go na wierzchu swojej talii.
Mustafar	Gdy pierwszy raz w turze zagrasz neutralną kartę, dobierz 1 kartę.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Ten gracz, który pierwszy zagra neutralną kartę w turze, dobiera 1 kartę (albo 2, jeśli obu graczy wybrało Mustafar na swoje bazy).
Mygeeto	Dopóki Mygeeto jest Twoją bazą, nie odrzucasz niewydanych zasobów do puli na koniec swojej tury.	Ta zdolność wpływa również na zasoby sojusznika.
Myśliwiec Gauntlet	Anihiluj tę jednostkę, aby kupić kartę ze stosu odrzuconych kart galaktyki, jakby była w rządzie galaktyki, i weź ją na rękę.	Tylko gracz, który zagrał tę kartę, może rozpatrzyć jej zdolność. Możesz kupić i wziąć na rękę tylko kartę ze swojego stosu odrzuconych kart galaktyki.
Naboo	Dopóki Naboo jest Twoją bazą, każdy z Twoich okrętów zyskuje 2 punkty wytrzymałości.	Ta zdolność wpływa również na okręty sojusznika.
Niszczyciel typu Venator	Dopóki Niszczyciel typu Venator jest w grze, każda z Twoich jednostek <b>myśliwców</b> zyskuje 1.	Ta zdolność wpływa również na <b>myśliwce</b> sojusznika. Jeśli macie we wspólnej strefie kilka Niszczycieli typu Venator, każdy z nich zapewnia waszym jednostkom <b>myśliwców</b> 1 dodatkowy 1.
Nute Gunray	Następnym razem, gdy karta opuści rząd galaktyki w tej turze, zastąp ją kartą ze swojego stosu anihilowanych kart (inną niż karta talii startowej).	Tylko gracz, który zagrał tę kartę, może rozpatrzyć jej zdolność. Kryterium tej zdolności uwzględnia tylko rząd galaktyki w Twoim regionie i na Twój stos anihilowanych kart.
Obi-Wan Kenobi	Gdy odkryjesz kartę z wierzchu swojej talii i to Obi-Wan Kenobi, weź ją na rękę i zamiast tego odkryj kolejną kartę.	Tylko gracz, który odkryje tę kartę z wierzchu swojej talii, może rozpatrzyć jej zdolność.
Okręt kontroli droidów	Kup droida ze swojego stosu anihilowanych kart, jakby był w rządzie galaktyki.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Wybrany gracz kupuje droida ze swojego stosu anihilowanych kart.
Okręt typu Acclamator	Umieść następną kartę, którą kupisz w tej turze, na wierzchu swojej talii.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Ten gracz, który pierwszy kupi kartę w turze, umieszcza ją na wierzchu swojej talii.
Onderon	Gdy odkryjesz tę bazę, anihiluj do 3 kart ze swojej ręki albo swojego stosu odrzuconych.	Nie można anihilować kart sojusznika. Tylko gracz, który odkrywa Onderon, może rozpatrzyć tę zdolność.
Padmé Amidala	Dobierz 1 kartę (2 karty, jeśli Twoją bazą jest Naboo).	Możesz dobrać 2 karty, jeśli Naboo jest bazą sojusznika.
Rodia	Gdy pierwszy raz w turze zagrasz neutralną kartę, dobierz 1 kartę.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie, ale można ją rozpatrzyć tylko raz na turę. Ten gracz, który pierwszy zagra neutralną kartę w turze, dobiera 1 kartę (albo 2, jeśli obu graczy wybrało Rodię na swoje bazy).
Ryloth	Gdy odkryjesz tę bazę, anihiluj 1 wrogą kartę z rzędu galaktyki i umieść 1 kartę ze swojego stosu odrzuconych na wierzchu swojej talii.	Gdy odkryjesz tę bazę, zdecyduj, czy Ty, czy Twój sojusznik rozpatrzy tę zdolność. Wybrany gracz anihiluje 1 wrogą kartę ze swojego rzędu galaktyki, a dowolny gracz w drużynie umieszcza 1 kartę ze swojego stosu odrzuconych na wierzchu swojej talii.
STAP	Jeśli w rządzie galaktyki jest więcej wrogich kart niż kart Separatystów, zyskujesz 1.	Kryterium tej zdolności uwzględnia tylko rząd galaktyki w Twoim regionie.
Superkomandos	Gdy kupisz tę jednostkę, weź ją na rękę, a jeśli Moc jest z Tobą, możesz dodatkowo anihilować 1 kartę ze swojej ręki albo swojego stosu odrzuconych.	Nie można anihilować kart sojusznika. Tylko gracz, który kupił tę kartę, może wziąć ją na rękę, a jeśli Moc jest z nim, dodatkowo anihilować 1 kartę ze swojej ręki albo swojego stosu odrzuconych.

NAZWA KARTY	ZDOLNOŚĆ	DZIAŁANIE W GRZE DRUŻYNOWEJ
Szemrany kontakt	Jeśli Moc jest z Tobą, wydaj o 2  mniej, kupując następną neutralną kartę.	Zdolność może być aktywowana przez dowolnego gracza w drużynie. Ten gracz, który pierwszy kupi neutralną kartę w tej turze, wydaje o 2  mniej
Tri-Fighter	Anihiluj kartę Separatystów z rządu galaktyki. Jeśli to zrobisz, możesz zadać 3 obrażenia okrętowi, który Twój przeciwnik ma w grze.	Tylko gracz, który zagrał tę kartę, może rozpatrzyć jej zdolność. Anihilowana karta Separatystów musi znajdować się rządzie galaktyki tego gracza. Obrażenia mogą być zadane dowolnemu okrętowi we wspólnej strefie przeciwnika.
V-19 Torrent	Odkryj wierzchnią kartę ze swojej talii. Możesz ją odrzucić.	Gdy rozpatrujesz tę zdolność, możesz zdecydować, że zamiast Ciebie to Twój sojusznik odkryje wierzchnią kartę ze swojej talii i zdecyduje, czy ją odrzucić.
Wat Tambor	Odrzuć 1 neutralną kartę z rządu galaktyki. Jeśli Moc jest z Tobą, możesz ją zastąpić kartą Separatystów ze stosu odrzuconych kart galaktyki.	Tylko gracz, który zagrał tę kartę, może rozpatrzyć jej zdolność. Ta zdolność działa tylko na rząd galaktyki i stos odrzuconych kart galaktyki w Twoim regionie.
Weequayski pirat	Jeśli masz inną neutralną kartę w grze, dobierz 1 kartę.	Jeśli Ty lub Twój sojusznik macie w grze inną neutralną kartę, dobierz 1 kartę.
Żołnierz ARC	Jeśli masz <b>Jedi</b> albo innego <b>żołnierza</b> w grze, zadaj 2 obrażenia bazie przeciwnika.	Jeśli Ty lub Twój sojusznik macie w grze <b>Jedi</b> albo innego <b>żołnierza</b> , zadaj 2 obrażenia wybranej bazie przeciwników.
Żołnierz BARC	Dopóki masz innego <b>żołnierza</b> w grze, ta jednostka zyskuje 2  .	Jeśli Ty lub Twój sojusznik macie w grze innego <b>żołnierza</b> , ta jednostka zyskuje 2  .