

# STAR WARS

## THE DECKBUILDING GAME

### WARIANT DLA 4 GRACZY

Jeśli gracze mają 2 egzemplarze **STAR WARS THE DECKBUILDING GAME**, mogą zagrać drużynowo 2 na 2. W tym wariantcie drużyna 2 graczy Imperium walczy przeciwko drużynie 2 graczy Rebelii.

### 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 Rebelii i 1 gracz Imperium.
2. Gracze w każdym regionie przygotowują obszary zgodnie ze standardowymi zasadami z głównej instrukcji – każdy region ma własną talię galaktyki, rząd galaktyki i talię pilotów z Zewnętrznych Rubieży.
3. Każdy gracz 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.

### 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 aktywnymi (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 *Bespin* na swoje bazy, pierwszy z nich, który zagra neutralną kartę w danej turze, dobierze 2 karty (po 1 za każdą bazę *Bespin*).

**Wyjątek!** Zdolności, które anihilują karty, nie mogą anihilować kart drugiego członka drużyny.

### REGIONY

„Lokalni gubernatorzy przejęli bezpośrednią kontrolę nad swoimi obszarami”.  
– Wielki Moff Tarkin

Każdy członek drużyny jest odpowiedzialny za zarządzanie swoim regionem. 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 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 rozpatrzeć 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*, to 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 5 i 6 str. tej instrukcji znajdują się dodatkowe objaśnienia, które pomogą graczom w interpretacji efektów konkretnych kart w grze drużynowej. Karty uszeregowano w kolejności alfabetycznej. Obok nazwy każdej karty opisano jej efekt, a następnie dodano objaśnienia na temat działania efektu w grze drużynowej.



# PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA W TOKU

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

## REBELIA – GRACZ 1



stos odrzuconych kart Rebelii gracza 1



talia Rebelii gracza 1



wspólna strefa Rebelii

baza gracza



okręty



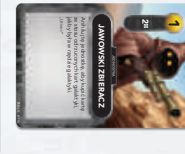
## REGION 1



stos odrzuconych kart galaktyki



talia galaktyki



rząd galaktyki

talia pilotów z Zewnętrznych Rubieży



tor równowagi Mocy



stos zwycięstwa drużyny Imperium



## IMPERIUM – GRACZ 1

stos odrzuconych kart Imperium gracza 1



talia Imperium gracza 1



okręty



baza gracza

wspólna strefa Imperium

# PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA W TOKU

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

## REBELIA – GRACZ 2

baza gracza

okręty

stos odrzuconych kart Rebelii gracza 2

talia Rebelii gracza 2



stos zwycięstwa drużyny Rebelii

### REGION 2

talia pilotów z Zewnętrznych Rubieży

rząd galaktyki

talia galaktyki

stos odrzuconych kart galaktyki

okręty

baza gracza

talia Imperium gracza 2

stos odrzuconych kart Imperium gracza 2

## IMPERIUM – GRACZ 2



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 działa 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 <b>żołnierza</b> lub <b>pojazd</b> , dobierz 1 kartę.	Możesz rozpatrzyć tę zdolność, jeśli Twój sojusznik ma w grze <b>żołnierza</b> lub <b>pojazd</b> .
Gwiazda Śmierci	Wydadz 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 rządu galaktyki bez płacenia kosztu i weź ją na rękę.	Gdy odkryjesz tę bazę, zdecyduj, czy Ty, czy Twój sojusznik rozpatrzy tę zdolność.
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.

NAZWA KARTY	ZDOLNOŚĆ	DZIAŁANIE W GRZE DRUŻYNOWEJ
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.
Ładownik	<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 rzędzie 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 1 ☒.	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 rzędzie 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 rzędzie 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.
Twi'lekańska 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.