

# STAR WARS™ X-WING™

## STRESZCZENIE ZASAD

W niniejszym streszczeniu zebrano podstawowe zasady drugiej edycji **Star Wars: X-Wing**, aby ułatwić nowym graczom szybkie rozpoczęcie gry. Po przeczytaniu stron 1–2 gracze mogą od razu przystąpić do pierwszej rozgrywki. Gdy się oswoją z podstawowymi zasadami, powinni przeczytać strony 3–4 i wprowadzić do rozgrywki zasady zaawansowane.

### SKŁADANIE STATKÓW

Przed pierwszą rozgrywką musisz złożyć statki. Wypchnij z arkusza żeton statków o nazwach: Eskortowiec Eskadry Niebieskich, Pilot z akademii oraz As Eskadry Czarnych. Wypchnij z arkusza również przednie i tylne części tarcz dla X-winga T-65 i dwóch myśliwców TIE/In oraz żetony identyfikacyjne ponumerowane od 1 do 3. Następnie wykonaj poniższe kroki, aby przygotować statki do gry:

1. Umieść żeton statku w podstawce w taki sposób, aby strefa rażenia znalazła się nad symbolem strzałki widocznym z przodu podstawki.
2. Umieść jeden z kołków w podstawie.
3. Włóż drugi kołek w pierwszy.
4. Osadź wypustkę znajdującą się w dolnej części statku na końcu drugiego kołka.
5. Wsuń żeton identyfikacyjny w miejsca na podstawie. Dla X-winga T-65 użyj żetonów o numerach 1, a dla myśliwców TIE/In numerów 2 i 3.

### PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Aby przygotować pierwszą rozgrywkę w **X-Wing**, należy wykonać 7 następujących kroków:

**1** Przygotuj obszar gry o wymiarach 91 × 91 cm.

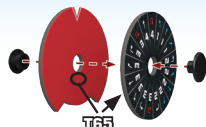
**2** Czerwone kości ataku, zielone kości obrony i talie uszkodzeń połóż w takim miejscu, aby gracze mieli do nich łatwy dostęp.



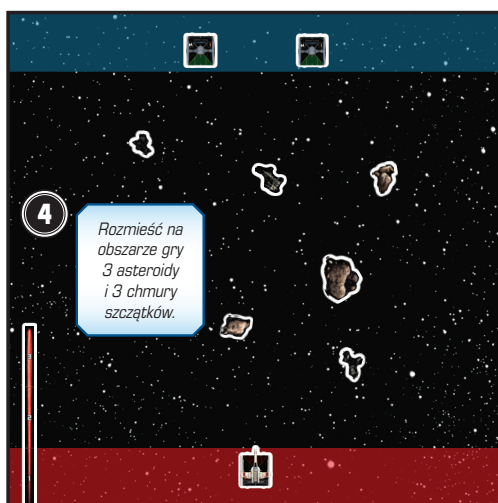
**3** Wzorniki manewrów i linijkę zasięgu połóż w takim miejscu, aby gracze mieli do nich łatwy dostęp.



### Składanie tarczy manewrów



Złóż każdą z tarcz zgodnie z poniższym rysunkiem. Połącz ze sobą tylną i przednią część tarczy oznaczoną „T65”, a następnie zrób to samo z tarczami oznaczonymi „TF”.



**5**



Połóż karty Pilota z akademii i Asa Eskadry Czarnych oraz tarcze 2 myśliwców TIE/In po stronie gracza Imperium.

**6**



Połóż kartę Eskortowca Eskadry Niebieskich, tarczę X-winga T-65 oraz 2 osłony po stronie gracza Rebeliantów.

**7**

Umieść statek X-wing T-65 w pobliżu krawędzi obszaru gry po stronie Rebeliantów, a myśliwce TIE po stronie Imperium (jak pokazano na rysunku).

## WPROWADZENIE

Rozgrywka w **X-wing** jest podzielona na rundy. Gracze powinni zapoznać się z informacjami zawartymi na tej stronie i rozegrać kilka pierwszych rund. Gdy dojdą do wniosku, że opanowali podstawy, mogą wprowadzić do gry zasady zaawansowane opisane na stronach 3 i 4.

W każdej rundzie gracze w tajemnicy wybierają na tarczach manewry dla swoich statków, następnie odsłaniają je, wykonują manewry i przeprowadzają ataki swoimi statkami.

### 1: FAZA PLANOWANIA

Każdy z graczy w tajemnicy wybiera manewr dla każdego ze swoich statków. Od wykonanego manewru zależy, gdzie statek będzie się znajdował w kolejnej fazie. Aby ustawić manewr, gracz obraca tarczę, aż strzałka wskaże wybrany manewr. Następnie gracz kładzie **zakrytą** (awerssem do dołu) tarczę obok statku. Gdy wszystkie statki mają już wybrane w tajemnicy manewry, należy przejść do fazy aktywacji.

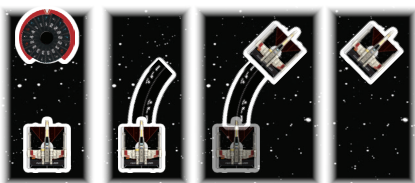
Dopóki gracze nie wprowadzą zasad zaawansowanych, powinni używać tylko białych i niebieskich manewrów.



### 2: FAZA AKTYWACJI

Zaczynając od statku z **najniższą** inicjatywą (pomarańczowa liczba na karcie i żetonie statku) i kontynuując w rosnącej kolejności, każda jednostka wykonuje manewr ze swojej tarczy.

Aby wykonać manewr, należy odsłonić tarczę manewrów statku. Między przednie wypustki podstawki statku należy delikatnie wsunąć wzornik wybranego manewru. Następnie trzeba podnieść statek, przenieść na drugi koniec i wsunąć tylne wypustki w koniec wzornika.



Gdy statek wykona manewr, może również wykonać akcję, ale gracze pomijają ten etap, chyba że korzystają z zasad zaawansowanych. Gdy wszystkie statki wykonają swoje manewry, należy przejść do fazy walki.

### 3: FAZA WALKI

Zaczynając od statku z **najwyższą** inicjatywą i kontynuując w malejącej kolejności, każdy statek wykonuje atak.

Aby wykonać atak, należy najpierw użyć linijki zasięgu, aby ustalić, czy w przedniej strefie rażenia atakującego znajdują się jakieś statki. Strefa rażenia to obszar, który powstaje przez przedłużenie linii na żetonie statku aż do końca linijki zasięgu. Jeżeli w tej strefie znajduje się co najmniej jeden statek, atakujący gracz wybiera jeden, który chce zaatakować.

Myśliwce TIE oznaczone symbolem ✓ znajdują się w strefie rażenia X-winga.

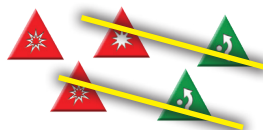
Te oznaczone symbolem ✗ znajdują się poza strefą rażenia, więc X-wing nie może ich zaatakować.



Asteroidy i chmury szczątków mogą wpływać na przebieg ataków, ale gracze powinni je ignorować, chyba że korzystają z zasad zaawansowanych.

Aby wykonać atak, atakujący rzuca tyłoma kośćmi ataku (czerwonymi), ile wynosi wartość ataku na karcie atakującego statku. Następnie obrońca rzuca tyłoma kośćmi obrony (zielonymi), ile wynosi wartość zwrótności na karcie broniącego się statku.

Każdy wynik 1 (unik) usuwa jedną kość, na której jest ✨ (trafienie). Jeżeli nie ma już więcej wyników ✨, zamiast tego usuwana jest kość, na której jest ✨ (trafienie krytyczne). Gracze ignorują wyniki 1, chyba że korzystają z zasad zaawansowanych.



Przy tych rzutach 2 wyniki 1 anulują 1 wynik ✨ i 1 wynik ✨, więc pozostaje tylko 1 wynik ✨.

Za **każde** pozostałe ✨ albo ✨ obrońca traci 1 żeton osłon (odwraca go na stronę nieaktywną). Jeżeli nie ma już osłon, zamiast tego otrzymuje kartę uszkodzenia.

Karty uszkodzeń kładzie się zakryte obok karty statku obrońcy. Statek zostaje zniszczony, gdy liczba kart uszkodzeń jest równa albo większa od jego wartości kadłuba.

Gdy wszystkie statki wykonają ataki, rozpocznie się faza planowania kolejnej rundy.



## ZASADY ZAAWANSOWANE

Gdy gracze rozegrają już kilka rund, będą gotowi, aby wprowadzić nowe zasady.

### KOLORY MANEWRÓW

Każdy manewr ma jeden z trzech kolorów: niebieski, biały albo czerwony. Gdy statek wykona czerwony manewr, otrzymuje żeton stresu (należy go umieścić obok statku). Gdy statek posiada żeton stresu, nie może wykonywać czerwonych manewrów ani żadnych akcji (akcje opisano w dalszej części zasad zaawansowanych). Gdy statek wykona niebieski manewr, usuwa żeton stresu.



czerwony manewr



żeton stresu

### MANEWRY SPECJALNE (↻, ↶, ↷)

Zarówno X-wingi, jak i myśliwce TIE, mogą wykonywać manewr specjalny o nazwie Koiogran (↻). Manewr ↻ wykonuje się jak manewr na wprost (↗). Następnie na końcu wzornika statek jest obracany o 180°.



Koiogran (↻)

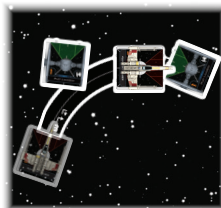
X-wingi mogą także wykonywać beczkę Tallona w lewo (↶) i beczkę Tallona w prawo (↷). Wykonuje się ją jak manewr zwrotu na lewo (↶) albo w prawo (↷). Na końcu wzornika statek obraca się o 90° w kierunku, w którym wykonano zwrot. To oznacza, że po wykonaniu tego manewru statek będzie obrócony o 180° w stosunku do pierwotnej pozycji.



beczka Tallona w prawo (↷)

### NACHODZĄCE NA SIEBIE STATKI

Jeżeli statek kończy swój ruch na innym statku, trzeba go cofnąć wzdłuż wzornika, aby tylko dotykał podstawki tego statku. Wyrównaj krótkie białe linie w przedniej i tylnej części żetonu statku do linii na środku wzornika.



X-wing nachodzi na drugi myśliwiec TIE, więc musi się cofnąć, aby tylko się z nim stykać.

Po takim ruchu statek nie może wykonać żadnej akcji. Dodatkowo w fazie walki statki, które się stykają, nie mogą się nawzajem atakować.

### NACHODZENIE NA PRZESKODY

Gdy statek wykonuje manewr w taki sposób, że **wzornik albo ostateczna pozycja** nachodzi na przeszkodę, podlega negatywnym efektom.

Jeżeli statek nachodzi na asteroidę, gracz rzuca 1 kością ataku. Jeżeli wypadnie \* albo \*\*, statek traci 1 osłonę, o ile to możliwe. Jeżeli to niemożliwe, otrzymuje 1 zakrytą kartę uszkodzenia przy wyniku \* albo 1 odkrytą kartę uszkodzenia przy wyniku \*\*. Bez względu na rezultat statek nie może wykonywać akcji ani atakować, dopóki nachodzi na asteroidę.



Wzornik dotyka asteroidy, a zatem TIE podlega negatywnym efektom.

Jeżeli statek nachodzi na chmurę szczątkków, rzuć 1 kością ataku. Gdy wypadnie \*, statek traci 1 osłonę, o ile to możliwe. Jeśli nie może stracić osłon, otrzymuje 1 odkrytą kartę uszkodzenia. Bez względu na wynik tego rzutu statek otrzymuje 1 żeton stresu.



asteroidy

chmury szczątkków

### UCIECZKA Z POLA WALKI

Jeżeli po wykonaniu manewru jakakolwiek część podstawki wychodzi poza obszar gry, statek ucieka i jest usuwany z rozgrywki! Latanie blisko krawędzi jest ryzykowne.

### AKCJE

Gdy statek wykona manewr, może wykonać akcję. Na karcie statku podano, jakie akcje są dla niego dostępne.



akcja myśliwca TIE

#### • Skupienie:

Statek otrzymuje jeden żeton skupienia (należy go umieścić obok statku).

Podczas ataku może go wydać, aby zmienić wszystkie wyniki

👁️ (skupienie) na wyniki \* . W trakcie obrony statek może wydać żeton skupienia, aby zmienić wszystkie swoje wyniki 👁️ na ? .

Na końcu każdej rundy wszystkie niewykorzystane żetony skupienia są odrzucane.



żeton skupienia





- **Unik:** Statek otrzymuje jeden żeton uników (należy go umieścić obok statku). W trakcie obrony może go wydać, aby zmienić jeden wynik (nawet pusty) na wynik **?**. Na końcu każdej rundy wszystkie niewykorzystane żetony uników są odrzucane.



żeton uniku



- **Beczka:** Statek wykonuje beczkę i przesuwa się w bok. Aby wykonać beczkę, należy umieścić wzornik [1 ↑] po lewej albo prawej stronie statku. Następnie należy podnieść statek i bez obracania przesunąć go na koniec wzornika. Statek nie może wykonać beczki, jeżeli zakończyłby manewr, nachodząc na inny statek.



- **Namierzenie:** Statek wykonujący tę akcję (statek namierzający) uzyskuje namierzenie na jednostkę wroga. Korzystając z liniiki, wybiera statek wroga w zasięgu 1–3 i przydziela mu czerwony żeton namierzenia z numerem identyfikacyjnym namierzającego statku (np. jeżeli żeton identyfikacyjny namierzającego statku to „1”, użyj żetonu z numerem „1”). Gdy namierzający statek wykonuje atak, może wydać swój żeton namiaru i przerzucić dowolną liczbę kości ataku. Żetonów namierzenia **nie odrzuca się** na końcu rundy.



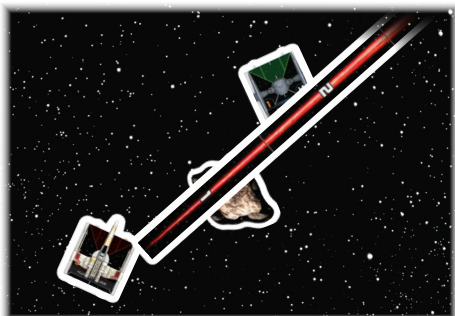
żeton namierzenia



żeton identyfikacyjny

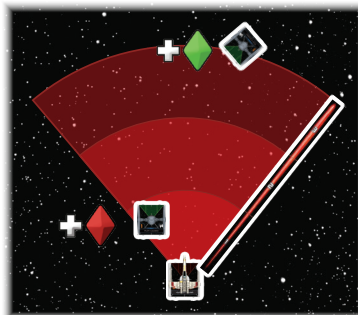
## PRZESŁONIĘTE ATAKI

Jeżeli atakujący wyznacza zasięg do celu przez przeszkodę, atak jest przesłonięty. Zasięg mierzy się w strefie rażenia pomiędzy najbliższym punktem atakującego i najbliższym punktem podstawki broniącego się. Gdy atak jest przesłonięty, broniący się rzuca 1 dodatkową kością obrony.



## PREMIA ZA ZASIĘG

W trakcie ataku atakujący albo obrońca mogą uzyskać premię wynikającą z zasięgu ataku. Jeżeli to atak w zasięgu 1, atakujący rzuca 1 dodatkową kością ataku. W przypadku ataku w zasięgu 3, obrońca rzuca 1 dodatkową kością obrony.



wartość ataku



wartość zwrotności

## CO DALEJ?

W tym dokumencie omówiono większość zasad gry, więc po zapoznaniu się z nimi gracze mogą rozpocząć swoją pierwszą rozgrywkę. Po pierwszej grze gracze powinni przeczytać **Instrukcję**, aby zapoznać się z bardziej szczegółowym omówieniem podstawowych zasad. Dla zachowania prostoty opisy w tym streszczeniu mogą się nieco różnić od tych, które znajdują się w Instrukcji. Jeżeli gracze chcą szybko rozpocząć kolejną rozgrywkę, powinni przeczytać przynajmniej następujące fragmenty:

- Przyjmowanie uszkodzeń, strona 8. Statek trafiony wynikiem **\*** może otrzymać uszkodzenie krytyczne.
- Akcje łączone, strona 10. Niektóre statki mogą wykonywać akcje łączone, czyli kilka akcji z rzędu.
- Ładunki i Moc, strona 12. Niektórzy piloci i rozwinięcia dysponują potężnymi zdolnościami o ograniczonej liczbie ładunków.
- Karty rozwinięć, strona 12. Wiele statków można wyposażać w rozwinięcia (jak np. torpedy protonowe czy astromechy), które zapewniają zdolności specjalne.
- Szybkie tworzenie, strona 15. Gracze mogą szybko tworzyć własne eskadry za pomocą opisanych w tym rozdziale zasad.

Jeżeli podczas gry pojawi się nazwa nieznanego efektu, gracze mogą ją sprawdzić w podręczniku referencyjnym, który jest dostępny w Internecie. Znajduje się w nim słowniczek z pełnym spisem haseł używanych w grze. Podręcznik referencyjny jest dostępny na stronie [X-Wing.com](http://X-Wing.com).

© & ™ Lucasfilm Ltd. Żadna część niniejszego produktu nie może być wykorzystywana bez wyraźnej, pisemnej zgody. Fantasy Flight Supply jest zastrzeżonym znakiem towarowym Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games oraz logotyp FFG są © Fantasy Flight. Fantasy Flight Games ma siedzibę w 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Elementy gry mogą się różnić od tych, które przedstawiono w niniejszej instrukcji. Wyprodukowano w Chinach. NINIEJSZY PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB PONIŻEJ 14 ROKU ŻYCIA.