STAR WARS™ X-WING™

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Wprowadzasz swojego T-65 w ciasny skręt prosto w pole asteroid, mijając orbitujące szczątki jednostek zniszczonych w dawnych bitwach. Zamykasz stabilizatory, ustawiasz sliniki na pełną moc i pokonujesz wąską szczelinę pomiędzy dwiema asteroidami. Ledwo zostawiasz je za sobą, gdy nerwowe popiskiwanie wiernego astromecha ostrzega cię przed niebezpieczeństwem ze strony myśliwców TIE. Błyskawicznie przełączasz stabilizatory w pozycję bojową!

OMÓWIENIE GRY

W ***Star Wars: X-Wing*** dwóch graczy dowodzących eskadrami statków z uniwersum *Star Wars* rusza do taktycznych zmagań w przestrzeni kosmicznej. Zwycięzcą zostanie ten, który zniszczy wszystkie statki przeciwnika!

PIERWSZE KROKI

Jeżeli gracze chcą jak najszybciej rozpocząć partię w grę ***X-Wing*** lub zapoznać się z zasadami rozgrywki, powinni zacząć od dokumentu ze streszczeniem zasad. Omówiono w nim tylko najważniejsze zagadnienia gry.

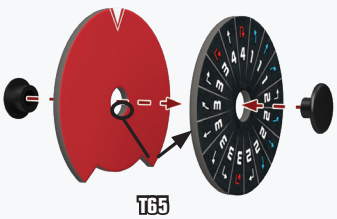
Instrukcja zawiera więcej informacji i szczegółowy opis różnych elementów i faz gry. Ma ona za zadanie nauczyć zasad gry ***X-Wing*** na przykładach statków, które zawarto w tym pudełku.

Gdy gracze opanują już zasady i będą chcieli tworzyć własne eskadry, powinni zajrzeć do Kompletnej Księgi Zasad, gdzie znajdą odpowiedzi na ewentualne pytania. Kompletna Księga Zasad jest dostępna na stronie *X-Wing.com*, podlega ciągłym aktualizacjom i zawiera informacje o nowych statkach wprowadzanych do gry.

Składanie tarcz i statków

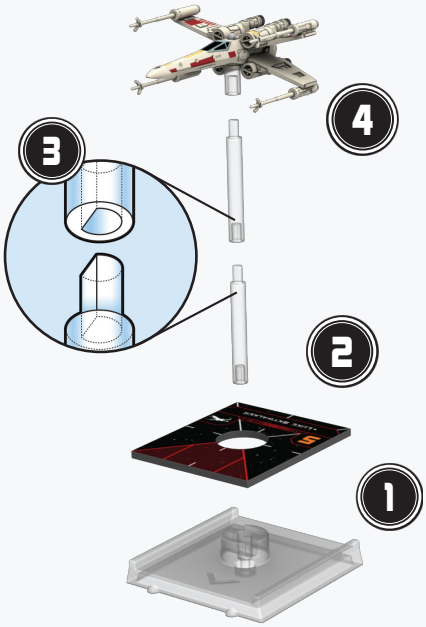
Jeżeli gracze nie korzystali jeszcze ze streszczenia zasad, będą musieli zacząć od złożenia statków i tarcz manewrów zgodnie z rysunkami na tej stronie.

Składanie tarczy manewrów



Przed rozpoczęciem gry złóż każdą z tarcz zgodnie z powyższym rysunkiem. Połącz ze sobą tylną i przednią część tarczy „T65", a następnie zrób to samo z tarczami oznaczonymi „TF".

Składanie statków



Aby złożyć statek, wykonaj następujące kroki:

1. Umieść żeton wybranego statku w podstawce w taki sposób, aby prostokątny środek strefy znalazł się nad symbolem strzałki widocznym z przodu podstawki.
2. Umieść jeden z kołków w podstawie.
3. Włóż drugi kołek w pierwszy.
4. Osadź wypustkę widoczną w dolnej części statku na końcu drugiego kołka.

Żetony identyfikacyjne

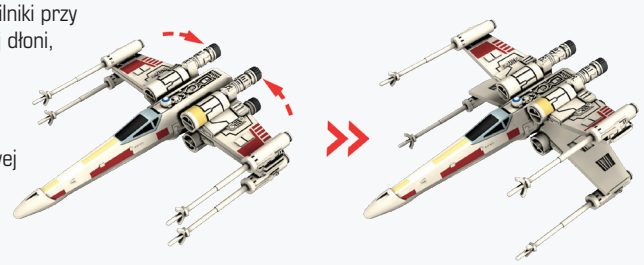
Żetony identyfikacyjne służą do oznaczania statków. Podczas fazy rozstawiania do każdego statku przypisane zostają trzy takie same żetony identyfikacyjne. Dwa włóż w plastikową podstawkę, a trzeci umieść na karcie statku. Jedno z was umieszcza je w taki sposób, aby widoczne były białe cyfry, a drugie tak, aby było widać cyfry czarne.

Umieść żetony identyfikacyjne w tych gniazdach.

Ustawianie stabilizatorów w pozycji bojowej

Aby otworzyć stabilizatory myśliwca T-65, ściśnij delikatnie górne silniki przy kadłubie dwoma palcami jednej dłoni, jednocześnie ściskając dolne silniki palcami drugiej dłoni.

Aby zamknąć stabilizatory, ściśnij delikatnie silniki po prawej dwoma palcami jednej dłoni, jednocześnie robiąc to samo z silnikami po lewej stronie palcami drugiej dłoni.

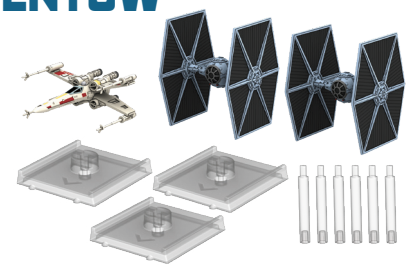


LISTA ELEMENTÓW

streszczenie zasad

13 kart statków

4 karty szybkiego tworzenia



3 statki (3 plastikowe figurki, 6 plastikowych kołków, 3 plastikowe podstawki)

3 tarcze manewrów (3 tylne części, 3 przednie części, 3 pary plastikowych łączników)

20 kart rozwinięć

33 karty uszkodzeń

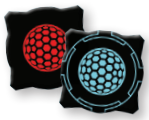
linijka zasięgu

11 wzorników manewrów

2 znaczniki pozycji

znacznik pierwszego gracza

2 znaczniki hiperprzestrzeni



4 osłony

6 ⚡ (standardowych ładunków)

2 ✤ (ładunki Mocy)

8 żetonów statków

6 przeszkód (3 asteroidy i 3 chmury szczątków)

6 żetonów namierzenia

3 żetony jonizacji

5 żetonów stresu

żeton rozbrojenia

6 kości (3 czerwone, 3 zielone)

3 żetony identyfikacyjne do tarcz manewrów (zob. strona 15)

18 żetonów identyfikacyjnych

4 żetony skupienia

3 żetony uników

3 znaczniki uszkodzeń krytycznych (zob. strona 9)

NAJWAŻNIEJSZE POJĘCIA

Zanim gracze zaczną poznawać zasady gry, powinni przyswoić najważniejsze pojęcia, które będą się pojawiać w treści całej instrukcji.

STATKI

To gracze podejmują decyzje za pilotów i określają, jakie będą wykonywać manewry oraz jakie cele zaatakują. Każdy statek w grze posiada: własną kartę statku, żeton statku, plastikowy model oraz podstawkę i kołki.

Na karcie statku znajduje się szereg informacji, od rodzajów ataków, jakie może wykonywać, do jego potencjału defensywnego.

Każdy statek i tarcza manewrów należą do określonego rodzaju (np. Myśliwiec TIE/ln). Każdy statek ma przypisaną tarczę manewrów odpowiedniego rodzaju, za pomocą której planuje się jego ruchy.

INICJATYWA

Każdy statek posiada wartość inicjatywy, która jest zaznaczona na karcie i żetonie. Inicjatywa odzwierciedla refleks, poziom umiejętności, a czasem nawet szczęście pilota.

wartość inicjatywy na karcie statku

Wiele elementów gry odnosi się do inicjatywy, ale służy ona przede wszystkim do określenia kolejności, w jakiej działają statki. Zasady często nakazują wykonywanie czynności w **KOLEJNOŚCI INICJATYWY**, co oznacza, że statki wykonują działania po kolei. W zasadach zawsze jest wyraźnie określone, czy działania rozpoczynają się od najniższej czy najwyższej wartości inicjatywy.

Jeżeli gracz dysponuje statkami o tej samej wartości inicjatywy, to sam ustala kolejność, w jakiej będą działać.

Jeżeli obaj gracze mają statki o takiej samej wartości inicjatywy, będą one wykonywać działania w **KOLEJNOŚCI GRACZY**. Gracz, który otrzymał w fazie rozstawiania znacznik pierwszego gracza, jest **PIERWSZYM GRACZEM** i to jego statki podejmują działania przed statkami przeciwnika mającymi taką samą wartość inicjatywy.

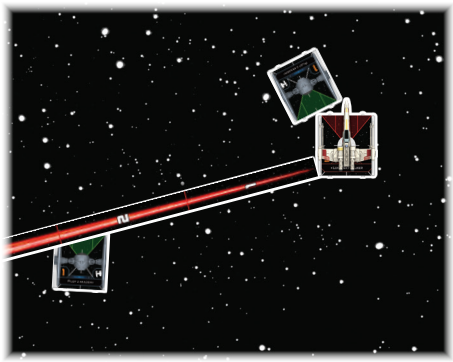
znacznik pierwszego gracza

MIERZENIE ZASIĘGU

W grze ***X-wing*** do ustalania odległości pomiędzy dwoma punktami używana jest linijka zasięgu podzielona na trzy ponumerowane sekcje.

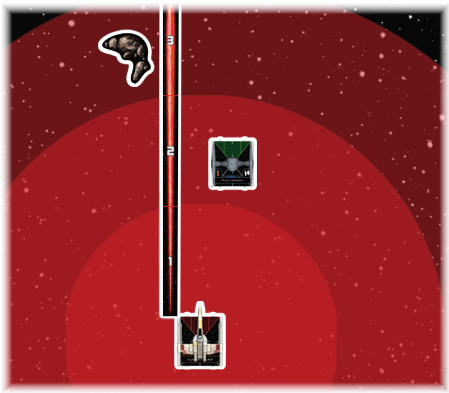
Aby zmierzyć odległość (zasięg) między dwoma obiektami, przyłóż linijkę do pierwszego obiektu w punkcie, który jest najmniej oddalony od drugiego obiektu. Linijkę należy skierować w stronę najbliższego punktu drugiego obiektu. Odległość należy mierzyć między plastikowymi podstawkami statków, a nie między samymi modelami. Odległość między wspomnianymi punktami wyznaczona jest przez podziałkę na linijce. To **ZASIĘG** w jakim znajduje się obiekt.

Dwa obiekty (statki, przeszkody czy urządzenia), które się stykają, znajdują się w zasięgu 0. Analogicznie – obiekt znajduje się w zasięgu 0 od samego siebie.



X-wing znajduje się w zasięgu 0 do bliższego myśliwca TIE, ponieważ ich podstawki się stykają. X-Wing i dalszy myśliwiec TIE są względem siebie w zasięgu 2, ponieważ najbliższy punkt myśliwca TIE znajduje się w sekcji „2" na linijce.

Obiekt znajduje się **POZA** zasięgiem, gdy żadna jego część nie znajduje się pod linijką.



*Myśliwiec TIE jest **poza** zasięgiem 1 i **w** zasięgu 2 X-winga. Asteroida jest **poza** zasięgiem 1, **poza** zasięgiem 2 i **w** zasięgu 3 X-winga.*

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem gry obaj gracze wybierają statki i karty rozwinięć, z których chcą korzystać. Proces ten jest określany jako **TWORZENIE ESKADR** i zostanie szczegółowo opisany w dalszej części instrukcji.

Gdy gracze stworzą już swoje eskadry, przygotowują się do gry, wykonując następujące czynności:

1. **Przygotowanie sił.** Każdy gracz umieszcza swoje statki i karty rozwinięć przed sobą na stole. Jeśli jakiś statek posiada wartość osłon, limit ładunków lub poziom Mocy, należy umieścić przy jego karcie albo przy kartach rozwinięć odpowiednią liczbę żetonów osłon lub ładunków. Gracze przypisują żetony identyfikacyjne do każdego ze swoich statków.

2. **Ustalenie kolejności graczy.** Gracz, którego eskadra jest warta mniej punktów, wybiera, kto zostanie pierwszym graczem (punkty eskadry opisano w dalszej części instrukcji).

   W innym przypadku pierwszego gracza wybiera się losowo.

3. **Przygotowanie obszaru gry.** Należy przygotować obszar o wymiarach 91 × 91 cm na płaskiej powierzchni albo skorzystać z maty do gry (takiej jak np. ***Fantasy Flight Games's Starfield Playmat***). Gracze mogą jednak, wedle własnego uznania, wybrać obszar rozgrywki o wymiarach innych niż standardowe. Następnie gracze zajmują przeciwne krawędzie obszaru gry.

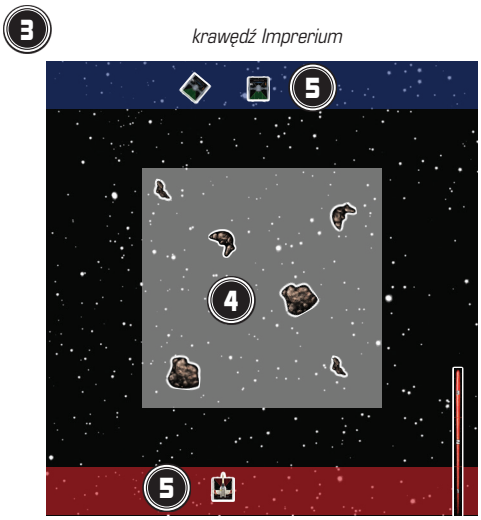
4. **Rozmieszczenie przeszkód.** Zgodnie z kolejnością graczy każdy kolejno wybiera przeszkodę i umieszcza ją na obszarze gry do momentu, gdy zostanie rozmieszczone 6 przeszkód. Przeszkody muszą się znajdować w zasięgu większym niż 1 od siebie i większym niż 2 od krawędzi obszaru gry. Szary obszar na rysunku obok ilustruje, gdzie można rozmieścić przeszkody.

5. **Rozmieszczenie sił.** Gracze rozmieszczają swoje statki w obszarze gry zgodnie z kolejnością inicjatywy, zaczynając od najniższej wartości. W przypadku, gdy dwa statki mają taką samą inicjatywę, decyduje kolejność graczy. Gracze muszą rozmieścić swoje statki całkowicie w zasięgu 1 od własnej krawędzi obszaru gry.

6. **Przygotowanie innych elementów**. Potasuj talię uszkodzeń i umieść ją zakrytą poza obszarem gry. Jeżeli gracze mają więcej niż jedną talię uszkodzeń, każdy z nich będzie używał własnej.

   Następnie przygotuj obok obszaru gry pulę linijek, wzorników, kości oraz żetonów.

Przydziel znacznik pierwszego gracza.



ROZGRYWKA

Rozgrywka w ***X-Wing*** jest podzielona na rundy. Każda runda składa się z pięciu faz:

1. **Faza planowania.** Gracze wybierają, za pomocą tarcz manewrów, jak będą się poruszać ich statki.
2. **Faza systemowa.** Niektóre statki mają zdolności specjalne, które są rozpatrywane w tej fazie.
3. **Faza aktywacji.** Statki wykonują manewry i akcje.
4. **Faza walki.** Każdy ze statków może przeprowadzić atak.
5. **Faza końcowa.** Okrągłe żetony zostają usunięte ze statków, część ładunków zostaje odnowiona.

Po każdej fazie końcowej gracze rozpoczynają kolejną rundę, zaczynając od fazy planowania. Rundy są rozgrywane tak długo, aż jeden z graczy straci wszystkie swoje statki.

FAZA 1: FAZA PLANOWANIA

Podczas tej fazy każdy z graczy **w tajemnicy** ustawia tarczę manewrów dla każdego ze swoich statków. Każdy rodzaj statków ma inną tarczę, która odzwierciedla ich unikalne możliwości.

Manewr określa parametry ruchu statku. Ma trzy składowe: prędkość (liczba), rodzaj (strzałka) i trudność (kolor). Prędkość i rodzaj określają przebyty dystans i kąt manewru. Trudność manewru zostanie omówiona w dalszej części instrukcji. Dla każdego manewru istnieje wzornik danego rodzaju i prędkości.

Ten wzornik odpowiada zarówno manewrom [1 ↑], jak i [1 ↱].

Aby **USTAWIĆ** manewr dla statku, gracz bierze odpowiednią tarczę i obraca ją, aż strzałka wskaże wybrany manewr. Następnie gracz umieszcza tarczę obok statku, awersem do dołu.

Tarcza jest ustawiona na manewr [3 ↱].

Gdy do wszystkich statków przypisane zostaną tarcze, można przejść do fazy systemowej.

FAZA 2: FAZA SYSTEMOWA

Niektóre statki mają zdolności specjalne, których można użyć w fazie systemowej. Rozpatruje się je zgodnie z kolejnością inicjatywy, rozpoczynając od tego z **najniższą** inicjatywą.

Statki z zestawu podstawowego gry ***X-Wing*** nie dysponują żadnymi zdolnościami specjalnymi, ale jednostki z niektórych rozszerzeń, np. ***TIE/ph Phantom*** oraz ***Duch***, już tak.

FAZA 3: FAZA AKTYWACJI

Podczas tej fazy aktywowane są kolejno statki, rozpoczynając od tych z **najniższą** inicjatywą.

Gdy statek zostaje aktywowany, należy przeprowadzić następujące etapy:

1. **Odsłoń tarczę manewrów.** Przypisana do statku tarcza manewrów jest obracana awersem do góry i umieszczana obok karty jednostki.
2. **Wykonaj manewr.** Statek wykonuje manewr wskazywany przez odsłoniętą przed chwilą tarczę.
3. **Wykonaj akcję.** Statek może wykonać 1 akcję.

Gdy wszystkie statki zostaną już aktywowane, można przejść do fazy walki.

Wykonywanie manewrów

Gdy statek wykonuje manewr, gracz, korzystając z wzornika, zmienia pozycję statku. Następnie należy uwzględnić trudność manewru.

Aby ruszyć się statkiem, wykonaj nastepujące czynności:

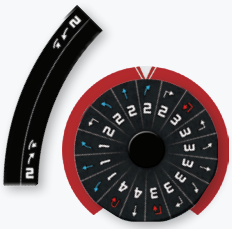
1. Weź z puli wzornik, który odpowiada danemu manewrowi.
2. Wsuń wzornik pomiędzy przednie wypustki podstawki statku.
3. Podnieś i przesuń statek na drugi koniec, a następnie wsuń tylne wypustki w koniec wzornika.
4. Odłóż wzornik do puli.

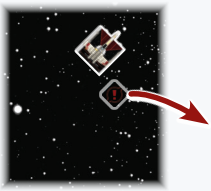
Po wykonaniu ruchu gracz sprawdza trudność (kolor) manewru. Jeżeli manewr jest czerwony, statek otrzymuje 1 żeton stresu. Jeśli jest niebieski, gracz usuwa ze statku 1 żeton stresu.

żeton stresu

Przykładowy manewr

1. Gracz odkrywa niebieski skręt w prawo o prędkości 2 [2 ↱] i bierze odpowiadający mu wzornik z puli.
2. Gracz umieszcza wzornik [2 ↱] przed statkiem i wsuwa go pomiędzy przednie wypustki na podstawce.
3. Gracz podnosi statek, przesuwa na drugi koniec i wsuwa tylne wypustki w koniec wzornika.
4. Manewr jest niebieski, więc gracz usuwa 1 żeton stresu i odkłada go do puli.





Pilot statku jest **ZESTRESOWANY**, gdy ma 1 albo więcej żetonów stresu. Taka jednostka nie może wykonywać akcji ani wybierać i wykonywać czerwonych manewrów.

Gdy statek otrzyma żeton (np. stresu), zostaje on umieszczony obok jego podstawki. Takie żetony należy przesuwać razem ze statkiem.

Wykonywanie akcji

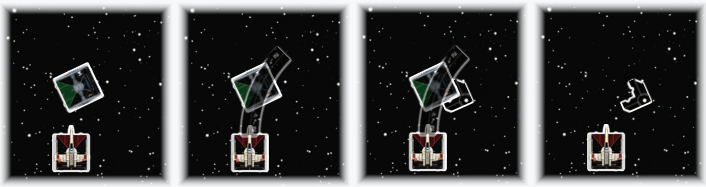
Wybór i wykonywanie akcji mają ogromny wpływ na rozgrywkę. Akcje zapewniają różne korzyści, głównie możliwość zmiany pozycji czy wzmocnienia potencjału ofensywnego lub defensywnego w fazie walki.

Większość akcji ma wpływ na fazę walki i dlatego omówiono je w rozdziale „Zasady dodatkowe" na stronach 10–11.

Przykłady użycia znacznika pozycji

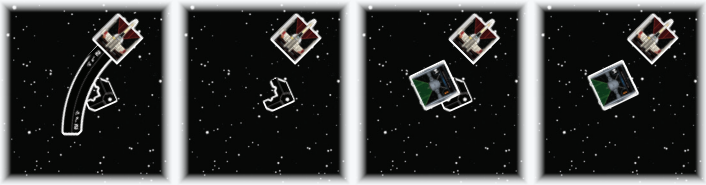
Wykonanie precyzyjnego ruchu przez pozycję innego statku może być trudne. W sytuacji, w której graczom zależy na dużej dokładności, mogą skorzystać ze znaczników do oznaczenia pozycji statków.

W przykładzie na rysunku po prawej stronie myśliwiec TIE znajduje się na torze lotu X-winga. Aby dokładnie ustalić pozycję X-winga po zakończeniu manewru, należy skorzystać ze znacznika pozycji dla myśliwca TIE.



Myśliwiec TIE znajduje się na torze lotu X-winga.

Przyłóż do myśliwca TIE znacznik pozycji i usuń statek poza obszar gry.



Następnie dokończ manewr.

Na koniec umieść ponownie myśliwiec TIE na obszarze gry i zabierz znacznik.

FAZA 4: FAZA WALKI

Podczas tej fazy statki przystępują do walki w kolejności inicjatywy, począwszy od **najwyższej** wartości. Gdy statek rozpoczyna walkę może wykonać 1 atak. Jednostki z największą inicjatywą atakują pierwsze. Gdy wszystkie statki wykonają już swoje ataki w fazie walki, gracze przechodzą do fazy końcowej.

Aby dowiedzieć się w jaki sposób wykonuje się ataki, należy najpierw przyswoić wiedzę na temat stref i ograniczeń związanych z wyznaczaniem celu.

Strefa

Każdy statek ma cztery **strefy** wydrukowane na żetonie: przednią (◒), tylną (◓), lewą i prawą. Statki mogą atakować tylko w obrębie wyznaczonej **strefy rażenia**, która jest zacieniona na żetonie. Kolor zacienienia zależy od frakcji, do której należy statek.

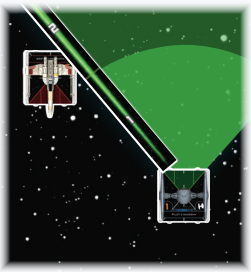
Ograniczenia wyznaczania celu

Aby wyznaczyć statek jako cel, trzeba spełnić dwa warunki:

- Cel musi się znajdować w strefie rażenia atakującego.
- Cel musi się znajdować w zasięgu 1–3.

Atakujący mierzy w strefie rażenia zasięg do najbliższego punktu celu. Ten pomiar nosi nazwę **zasięgu ataku**.

Przykład wyznaczania celu



Myśliwiec TIE chce wykonać atak na X-winga. Część podstawki X-winga znajduje się w ◒ myśliwca TIE, więc pierwszy warunek jest spełniony. Najbliższy punkt podstawki X-winga ◒ znajduje się w dystansie 2, więc drugi warunek jest spełniony. Oznacza to, że myśliwiec TIE może zaatakować X-winga.

Warto zauważyć, że choć **zasięg ataku** wynosi 2 (sprawdzany w strefie rażenia), w innych przypadkach (mierzonych poza strefą rażenia) statki znajdują się względem siebie w zasięgu 1.

Wykonywanie ataku

Aby wykonać atak, przeprowadź następujące etapy:

1. **Wyznaczenie celu.** Zmierz zasięg do dowolnej liczby statków wroga i ustal, które znajdują się w polu rażenia atakującego. Wybierz jeden z nich, który zostanie obrońcą.

2. **Rzut ataku.** Atakujący gracz rzuca tyloma kośćmi ataku (czerwonymi), ile wynosi wartość ataku na karcie jego statku. Następnie **obrońca** może użyć swoich zdolności, aby zmodyfikować rzuty ataku, a na końcu to samo może zrobić **atakujący**.

wartość ataku

3. **Rzut obrony.** Obrońca rzuca tyloma kośćmi obrony (zielonymi), ile wynosi wartość zwrotności na karcie jego statku. Następnie **atakujący** może użyć swoich zdolności, aby zmodyfikować rzuty obrony, a na końcu to samo może zrobić **obrońca**.

wartość zwrotności

4. **Neutralizacja wyników.** Każdy ◒ (unik) anuluje jedno ✷ (trafienie) albo ✸ (trafienie krytyczne), usuwając odpowiednią kość z puli. Wszystkie wyniki ✷ muszą zostać anulowane w pierwszej kolejności, **przed** ✸.

   Atak **trafia**, jeśli pozostanie co najmniej 1 wynik ✷ lub ✸. W przeciwnym razie atak **chybia**.

5. **Zadawanie uszkodzeń.** Statek obrońcy przyjmuje uszkodzenia równe pozostałej liczbie wyników ✷ i ✸.

6. **Następstwa.** Rozpatrywane są zdolności, które inicjują się po rozpatrzeniu ataku.

Przyjmowanie uszkodzeń

Uszkodzenia powodują, że statek traci osłony albo otrzymuje karty uszkodzeń. Istnieją dwa rodzaje uszkodzeń: ✷ (zwykłe) i ✸ (krytyczne).

Za każdy przyjęty punkt uszkodzeń statek obraca żeton osłony na stronę nieaktywną. Jeżeli nie ma już aktywnych osłon, otrzymuje zamiast tego kartę uszkodzeń. W przypadku uszkodzeń ✷, kartę kładzie się **zakrytą**. W przypadku uszkodzeń ✸, kartę kładzie się **odkrytą** i jej efekt jest rozpatrywany. Wszelkie uszkodzenia ✷ są przyjmowane **przed** ✸.

aktywna osłona

nieaktywna osłona

Statek zostaje zniszczony, gdy liczba kart (zarówno tych odkrytych, jak i zakrytych) będzie równa lub większa niż jego wartość kadłuba. Niszczenie statków opisano na stronie 11.

wartość kadłuba

Przykład ataku

1. Luke Skywalker ma inicjatywę 5, a Pilot z akademii 1, więc Luke wykonuje atak jako pierwszy w fazie walki.

2. Pilot z akademii znajduje się w ◒ Luke'a. Gracz prowadzący rebeliantów mierzy zasięg od statku Luke'a do statku Pilota z akademii. Zasięg wynosi 2.

3. Luke rzuca tyloma kośćmi ataku, ile wynosi wartość ataku jego statku, otrzymując 1 pusty wynik i 2 ✷.

4. Pilot z akademii rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi wartość zwrotności jego statku i otrzymuje 1 👁, 1 ⟿ i 1 pusty wynik.

5. 👁 i puste kości nie mają żadnych efektów. Wynik ⟿ anuluje 1 ✷. Pozostaje 1 ✷, które nie zostało anulowane, więc atak trafia.

6. Skoro 1 ✷ nie zostało anulowane, statek Pilota z akademii przyjmuje 1 uszkodzenie ✷. Nie ma aktywnych osłon, więc obok karty statku kładzie 1 zakrytą kartę uszkodzeń.

Znaczniki uszkodzeń krytycznych

Niektóre z odkrytych kart uszkodzeń posiadają długotrwałe efekty. Jeżeli statek otrzyma odkrytą kartę uszkodzeń z trwałym efektem, umieść przy nim, jako przypomnienie dla graczy, znacznik uszkodzenia krytycznego.

znacznik uszkodzenia krytycznego

FAZA 5: FAZA KOŃCOWA

Podczas fazy końcowej gracze usuwają wszystkie (zielone i pomarańczowe) okrągłe żetony ze swoich statków w obszarze gry i mogą odwrócić z powrotem na aktywną stronę niektóre ładunki na kartach. Niniejsze elementy opisano dokładniej w dalszej części instrukcji w rozdziale „Zasady dodatkowe" (zob. s.10).

Jeżeli obaj gracze mają jeszcze przynajmniej po jednym statku, rozpoczynają kolejną rundę od fazy planowania.

Warunki zwycięstwa

Po zakończeniu tej fazy gracze sprawdzają, czy któryś z nich wygrał. Jeżeli na obszarze gry znajdują się statki tylko jednego gracza, to on zwycięża!

ZASADY DODATKOWE

Gdy gracze opanują już podstawowe zasady, mogą zgłębić bardziej złożone aspekty gry.

AKCJE

Akcje odpowiadają różnym działaniom, jakie może podejmować pilot, i obejmują np. drobne korekty kursu czy lot defensywny.

Statek może wykonać 1 akcję podczas odpowiedniego etapu w swojej fazie aktywacji. Akcje dostępne dla statku są wymienione na pasku akcji, po prawej stronie karty statku.

pasek akcji na karcie statku

Poza akcją, którą można wykonać podczas odpowiedniego etapu w fazie aktywacji, zdolności niektórych kart pozwalają na wykonanie dodatkowych akcji. Nie ma ograniczenia, ile takich dodatkowych akcji może wykonać statek. Jeden statek nie może jednak wykonać tej samej akcji więcej niż **raz na rundę**.

Symbole niektórych akcji są czerwone. Oznacza to, że po ich wykonaniu statek otrzymuje żeton stresu. Statek z żetonem stresu **nie może wykonywać akcji ani czerwonych manewrów**.

czerwona akcja na pasku akcji

Akcje łączone

Niektóre statki mają na kartach akcje łączone. Statek może wykonać akcję łączoną, gdy wykona akcję widniejącą po lewej stronie akcji łączonej.

beczka połączona z akcją skupienia

Rodzaje akcji

Akcje z kart statków i rozwinięć zostały opisane poniżej.

Skupienie ( )

Pilot skupia się na otoczeniu, dzięki czemu poprawia swoją sprawność w walce.

żeton skupienia

Gdy statek wykonuje akcję , otrzymuje żeton skupienia, który umieszcza się obok figurki tego statku. Kiedy statek atakuje, może wydać żeton skupienia podczas rzutu ataku, aby zmienić wszystkie swoje wyniki na . Kiedy statek się broni, może wydać żeton skupienia w etapie rzutu obrony, aby zmienić wszystkie swoje wyniki na .

Wszelkie niewykorzystane żetony skupienia usuwa się w fazie końcowej.

Uniki ( )

Pilot stara się lecieć nieprzewidywalnym kursem, aby jego statek był jak najtrudniejszym celem dla przeciwnika.

żeton uników

Gdy statek wykonuje akcję , otrzymuje żeton uników, który umieszcza się obok figurki tego statku. Kiedy statek się broni, może wykorzystać żeton uników w etapie rzutu obrony, aby zmienić 1 z pustych albo wyników rzutu kości na .

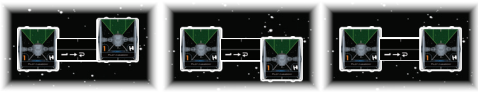
Wszelkie niewykorzystane żetony uników usuwa się w fazie końcowej.

Beczka ( )

Wykonując beczkę, pilot może przemieścić statek w bok. Gdy wykonuje się akcję , w jej ramach przeprowadza się następujące czynności:

1. Weź wzornik [1].
2. Przyłóż wzornik krótszym bokiem do lewej albo prawej części podstawki statku. Linia przebiegająca przez środek wzornika musi być wyrównana do kreski przy boku podstawki.
3. Podnieś statek z obszaru gry, a następnie umieść go w taki sposób, aby kreska przy drugiej stronie podstawki była wyrównana do przedniej, środkowej albo tylnej części końca wzornika.

Statek nie może wykonać beczki, jeśli miałby się ruszyć przez przeszkodę lub po ruchu nachodziłby na inny statek lub przeszkodę.



Myśliwiec TIE może wykonać beczkę w prawo i lekko do przodu, lekko do tyłu albo po prostu w prawo.

Przyspieszenie ( )

Pilot może włączyć dodatkowe silniki manewrowe, aby lecieć szybciej. Gdy statek wykonuje akcję , w jej ramach przeprowadza się następujące czynności:

1. Wybierz wzornik [1], [1] albo [1].
2. Wsuń wzornik pomiędzy przednie wypustki podstawki statku.
3. Przesuń statek na drugi koniec i wsuń tylne wypustki w koniec wzornika.

Statek nie może użyć przyspieszenia, jeśli miałby się ruszyć przez przeszkodę lub po ruchu nachodziłby na inny statek lub przeszkodę.

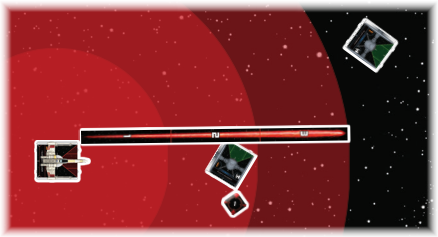
X-wing używa przyspieszenia w lewo, na wprost albo w prawo.

Namierzenie (✠)

Namierzenie to zdolność komputera pokładowego do oznaczenia celu, śledzenia jego ruchu i pomocy w wykonaniu ataku. Gdy statek wykonuje akcję ✠, należy wykonać następujące czynności:

1. Zmierz zasięg od statku dokonującego namierzania do dowolnej liczby innych statków.
2. Wybierz statek znajdujący się w zasięgu 0–3.
3. Przypisz do niego żeton namierzenia z numerem odpowiadającym żetonowi identyfikacyjnemu namierzającego statku.

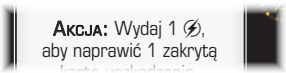
Statek jest **namierzony**, gdy ma przypisany choć 1 żeton namierzenia. Gdy jakiś statek atakuje jednostkę, którą namierzył, w etapie rzutu ataku może wydać swój żeton namierzenia, aby przerzucić jedną lub więcej kości. Statek może namierzać tylko 1 cel naraz. Jeżeli namierzy nowy cel, stary żeton namierzenia należy usunąć.



Gdy X-wing wykonuje akcję ✠, sprawdza zasięg do wszystkich pozostałych statków i wybiera jeden, który zostanie namierzony. Gracz wybiera jedyny myśliwiec TIE w zasięgu i przypisuje do niego żeton namierzenia „1", bo X-wing ma taki właśnie żeton identyfikacyjny.

Akcje z kart

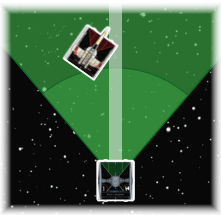
Niektóre karty, np. uszkodzeń i rozwinięć, mają zdolności z nagłówkiem „**Akcja**". Statek może rozpatrywać taką zdolność jako akcję.



nagłówek „Akcja"

Środek strefy (🖱)

Wszystkie żetony statków mają wydrukowany w obrębie ◒ wąski pas. To **środek strefy**. Choć sam z siebie nie wywołuje żadnego efektu, odnoszą się do niego niektóre zdolności z kart.

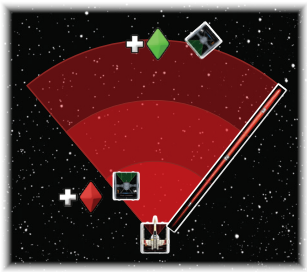


Biorąc pod uwagę ◒ myśliwca TIE, X-wing znajduje się w zasięgu 1, ale dla 🖱 myśliwca TIE zasięg wynosi już 2.

Premie za zasięg

Zasięg może mieć ogromny wpływ na celność. Znacznie łatwiej trafić jest bliski cel niż statek, który jest bardzo daleko.

Gdy statek wykonuje atak w zasięgu 1, atakujący rzuca dodatkową kością ataku. Z drugiej strony, gdy ostrzeliwuje cel w zasięgu 3, to obrońca rzuca dodatkową kością obrony.



Przeciwko myśliwcowi TIE w zasięgu 1, gracz prowadzący X-winga rzuca 1 dodatkową kością ataku. Przy ataku na myśliwiec TIE w zasięgu 3, gracz prowadzący TIE będzie rzucał 1 dodatkową kością obrony.

Niszczenie statków

Statek zostaje zniszczony, gdy liczba posiadanych przez niego kart uszkodzeń jest równa albo większa od wartości jego kadłuba. Figurkę zniszczonego statku odkłada się na jego kartę.

wartość kadłuba

Moment usunięcia statku z obszaru gry jest zależy od tego, kiedy statek został zniszczony:

- Jeżeli statek zostanie zniszczony poza fazą walki, jest natychmiast usuwany z gry.
- Jeżeli statek zostanie zniszczony w trakcie fazy walki, usuwa się go po rozpatrzeniu walki wszystkich jednostek, które mają taką samą wartość inicjatywy jak on. To zasada **jednoczesnego ostrzału** odzwierciedlająca to, że statki o tej samej wartości inicjatywy atakują w rzeczywistości w tym samym momencie.

Ucieczka

Jeżeli po wykonaniu manewru jakakolwiek część podstawki statku znajduje się poza obszarem gry, jednostka **uciekła**. Podobnie jak w przypadku zniszczenia, uciekające statki usuwa się z gry.

Naprawianie kart uszkodzeń

Jeżeli jakiś efekt powoduje, że gracz ma naprawić kartę uszkodzenia, może wybrać zakrytą albo odkrytą kartę. Gdy naprawiana jest odkryta karta, należy ją zakryć. Gdy naprawiana jest zakryta karta, należy ją odrzucić na stos odrzuconych kart uszkodzeń.

KARTY ROZWINIĘĆ

Karty rozwinięć stanowią różnego rodzaju modyfikacje, które pilot może wprowadzić w obrębie swojego statku, np. zabranie na pokład astromecha czy dodatkowego uzbrojenia. Takie karty zapewniają zdolności specjalne lub dodatkowe sposoby wykonywania ataków. Istnieje wiele rodzajów rozwinięć i każde jest oznaczone symbolem, który znajduje się po lewej stronie karty.

Statki są wyposażane w karty rozwinięć przed rozpoczęciem gry. W rozdziale „Tworzenie eskadr", na stronie 15, znajduje się szczegółowy opis procesu wyposażania statków w rozwinięcia. Gdy statek zostaje wyposażony w rozwinięcie, kartę rozwinięcia kładzie się częściowo pod kartą statku albo pod inną kartą rozwinięcia tak, żeby było widać tylko nazwę i ilustrację.

X-wing wyposażony w torpedy protonowe

Broń specjalna

W odróżnieniu od **broni podstawowej** (czerwona liczba i symbol strefy rażenia na karcie statku), karty rozwinięć z nagłówkiem „**Atak**", takie jak na przykład torpedy protonowe, określane są jako **broń specjalną**. Statek może wykonać atak bronią specjalną zamiast atakować bronią podstawową.

Broń specjalna ma następujące parametry:

- **Wymagana strefa.** Określa w jakiej strefie można atakować daną bronią. Cel musi się znajdować w danej strefie, aby możliwe było przeprowadzenie ataku.
- **Wartość ataku.** Liczba kości ataku, którymi rzuca atakujący.
- **Wymagany zasięg.** Aby można było skorzystać z danej broni, cel musi się znajdować w określonym zasięgu.
- **Symbol balistyki.** Jeżeli na karcie znajduje się symbol balistyki, przy ataku tą bronią **nie obowiązują** premie za zasięg.

Nie obowiązują premie za zasięg.

Jeżeli w nagłówku w nawiasie znajduje się jakiś symbol, to stanowi to dodatkowy **wymóg do ataku**. Atakujący statek musiał wcześniej wykonać wskazaną akcję. **Przykład.** Symbol 👁 oznacza, że atakujący musi mieć żeton skupienia, a symbol ✠, że obrońca musi być namierzony przez atakującego.

przykład nagłówka ataku z symbolem wymagań ✠

ŁADUNKI I MOC

Wiele kart rozwinięć reprezentuje zasoby, których można użyć tylko określoną liczbę razy, np. broń z ograniczonym zapasem amunicji. Takie karty mają standardowe ładunki (⚡), które informują, jak często można z nich korzystać.

Każda karta z **limitem ładunków** (złota liczba) wchodzi do gry z liczbą ⚡ równą limitowi ładunków. Na początku gry wszystkie ⚡ są aktywne.

limit ładunków

Z opisu na karcie zdolności gracz dowie się, jak można wydawać z niej ⚡. Gdy ⚡ zostaje wydany, odwraca się go na nieaktywną stronę.

ładunki standardowe (aktywne i nieaktywne)

Każda karta z limitem ładunków, która ma niewielką strzałkę przy wartości ładunków, odzyskuje 1 ⚡ podczas fazy końcowej. Gdy ⚡ zostaje odnowiony, odwraca się go na aktywną stronę.

symbol odnawialnego ładunku

Ładunki Mocy (✿)

Niektórzy piloci są wrażliwi na Moc. Dysponują oni określonym **poziomem Mocy** (fioletowa liczba) i posiadają ładunki Mocy (✿).

poziom Mocy na karcie statku

ładunki Mocy (aktywne i nieaktywne)

Poziom Mocy i ✿ działają tak samo jak limit ładunków i ⚡, ale ✿ mają dodatkową funkcję. W etapie rzutu ataku atakujący może wydać dowolną liczbę ✿, aby zmienić taką samą liczbę wyników 👁 na ✷. W etapie rzutu obrony obrońca może wydać dowolną liczbę ✿, aby zmienić taką liczbę wyników 👁 na ✹.

ZWIĘKSZANIE/ZMNIEJSZANIE TRUDNOŚCI MANEWRU

Istnieją trzy trudności manewrów: czerwony, biały i niebieski. Jeżeli jakiś efekt zwiększa trudność manewru, niebieski zmienia się w biały albo biały w czerwony. W przypadku zmniejszenia trudności manewru, czerwony zmienia się w biały albo biały w niebieski.

ROZMIAR STATKÓW

Statki, które wchodzą w skład zestawu podstawowego, to małe statki i mają podstawki o długości 4 cm. Zasady gry ***X-Wing*** napisano dla małych statków, więc wszystkie reguły bez wyjątków dotyczą małych statków. W niektórych rozszerzeniach pojawiają się jednak średnie i duże statki, które zachowują się podobnie do małych statków, ale stosuje się do nich kilka wyjątków od zasad. Więcej informacji na ten temat znajduje się w Kompletnej Księdze Zasad.

MANEWRY CZĘŚCIOWE

Statki zwykle wykonują **PEŁNE** manewry, co oznacza, że nic nie stoi na przeszkodzie, aby umieścić jednostkę na końcu wzornika. Nawet gdy statek rusza się **PRZEZ** inną jednostkę, tzn. wzornik przechodzi przez jej podstawkę, to manewr i tak zostaje wykonany.

Czasami jednak nie można umieścić statku na końcu wzornika, bo **NACHODZIŁBY** na inną jednostkę. W takim przypadku manewr zostaje wykonany **CZĘŚCIOWO** i statek pokonuje mniejszą odległość.

Aby przeprowadzić manewr częściowo, należy wykonać nastepujące czynności:

1. Cofnij statek wzdłuż wzornika, aby podstawka nie nachodziła już na podstawkę drugiej jednostki. Ustaw go tak, aby kreski między wypustkami na podstawce były wyśrodkowane z linią biegnącą środkiem wzornika.
2. Gdy statek nie będzie się już znajdował nad drugą jednostką, ustaw go tak, aby stykały się podstawkami. Czasem może to oznaczać, że statek nie ruszy się w ogóle z pierwotnej pozycji.
3. Statek **pomija** etap wykonywania akcji.

Tak jak wspomniano w rozdziale „Wykonywanie ataku", zasięg ataku statków wynosi 1–3. Oznacza to, że statek nie może zaatakować innego statku, z którym styka się podstawką, ponieważ zasięg między nimi wynosi 0.

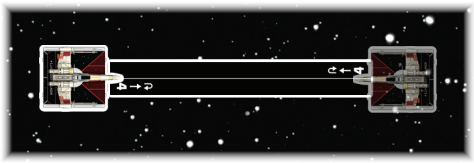
Te kreski służą do równego ustawiania statku, który wykonuje manewr częściowy.

ZAAWANSOWANE MANEWRY

Niektóre manewry powodują dodatkowe efekty. Zaawansowane manewry dostępne w zestawie podstawowym opisano poniżej.

KOIOGRAN (↺)

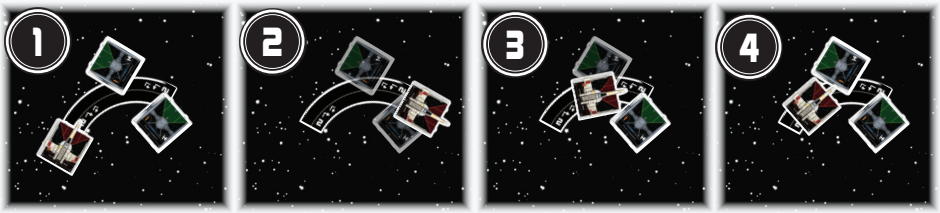
Koiogran oznacza ruch do przodu i obrót o 180 stopni na końcu wzornika. Manewr wykonuje się jak ↑ o tej samej prędkości, ale gracz wsuwa przednie wypustki statku w koniec wzornika, zamiast tylnych.



X-wing wykonuje manewr Koiogran.

Jeżeli statek nie może wykonać tego manewru w pełni, **nie zostaje** obrócony o 180 stopni.

Przykłady nakładania się kilku statków

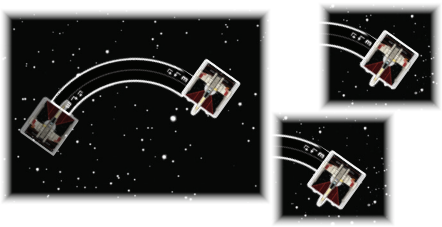


1. X-wing próbuje wykonać manewr [2 ↱], ale może to być trudne, bo po drodze znajdują się myśliwce TIE.
2. Choć X-wing może bezpiecznie przelecieć nad pierwszym myśliwcem TIE, nachodzi jednak na drugi i dlatego musi wykonać manewr częściowo, cofając się wzdłuż wzornika.
3. Po upewnieniu się, że kreski między parami wypustek na podstawce są wyśrodkowane z środkową linią wzornika, okazuje się, że X-wing nachodzi teraz na pierwszy myśliwiec i musi się cofnąć jeszcze bardziej.
4. X-wing się cofa aż do miejsca, gdzie nie nachodzi już na żaden statek. Następnie ustawia się tak, aby się stykać z ostatnim statkiem, do którego się cofnął.

Beczka Tallona (↰↓ oraz ↱↓)

Beczka Tallona w lewo (↰↓) i w prawo (↱↓) oznacza ruch do przodu i na końcu wzornika obrót pod kątem 90 stopni.

Ten manewr wykonuje się jak ↰ albo ↱ w tym samym kierunku, ale zanim gracz ustawi statek na drugim końcu wzornika, obraca go o 90 stopni w tym samym kierunku co kierunek manewru. Gracz umieszcza statek w taki sposób, aby kreska przy boku podstawki była wyrównana do lewej, środkowej albo prawej części końca wzornika.



X-wing, który wykonuje beczkę Tallona, może zakończyć manewr na trzy możliwe sposoby.

Jeżeli statek nie może w pełni wykonać manewru, nie zostaje obrócony o 90 stopni.

PRZEDZIAŁY CZASOWE I ZDOLNOŚCI

Jeżeli w tym samym czasie (np. na początku fazy walki) rozpatruje się dwie albo więcej zdolności, to odbywa się to w kolejności graczy. Pierwszy gracz rozpatruje wszystkie swoje zdolności przypadające na ten etap i dopiero wtedy to samo robi drugi gracz.

DODATKOWE ZASADY DOTYCZĄCE ŻETONÓW

Poza żetonami skupienia, uniku, namierzenia oraz stresu istnieje wiele innych, które służą do śledzenia różnych efektów. Poniżej znajduje się lista założeń dotyczących otrzymywania i wydawania żetonów:

- Gdy statek ma **OTRZYMAĆ** żeton to umieszcza się go w obszarze gry, kładąc obok statku.
- Gdy statek ma **WYDAĆ** żeton lub polecenie nakazuje **USUNĄĆ** żeton, to taki żeton jest odkładany do puli.
- Gdy statek ma **PRZENIEŚĆ** żeton na inny statek, to zabiera się go z obszaru obok niego i umieszcza przy tym drugim statku.

Dodatkowo kolor i kształt żetonów ma przypominać o ich działaniu i o tym, kiedy się je usuwa. Podstawowy zestaw zawiera zielone, pomarańczowe i czerwone żetony, ale w niektórych rozszerzeniach można znaleźć także niebieskie.

- **Zielone żetony.** Są okrągłe, mają pozytywne efekty, usuwa się je w fazie końcowej.
- **Pomarańczowe żetony.** Są okrągłe, mają negatywne efekty, usuwa się je w fazie końcowej.
- **Niebieskie żetony.** Są kwadratowe, mają pozytywne efekty, usuwa się je zgodnie z opisem efektu, który reprezentują.
- **Czerwone żetony.** Są kwadratowe, mają negatywne efekty, usuwa się je zgodnie z opisem efektu, który reprezentują.

Inne żetony

Poniżej znajdują się dwa żetony wchodzące w skład zestawu podstawowego, które oznaczają efekty z różnych kart.

Żeton rozbrojenia

żeton rozbrojenia

Statek jest **ROZBROJONY**, gdy ma 1 albo więcej pomarańczowych, okrągłych żetonów rozbrojenia. Taki statek nie może wykonywać ataków. Żetony rozbrojenia są okrągłe, więc usuwa się je w fazie końcowej.

Żetony jonizacji

żeton jonizacji

Statek jest **ZJONIZOWANY**, gdy posiada odpowiednią dla jego rozmiaru liczbę żetonów jonizacji: co najmniej 1 dla małego statku, co najmniej 2 dla średniego i co najmniej 3 dla dużego. Żeton jonizacji ma kolor czerwony.

Podczas fazy planowania zjonizowany statek nie otrzymuje tarczy manewrów.

Zjonizowany statek, który nie otrzymał tarczy manewrów w fazie planowania przeprowadza swoją fazę aktywacji w następujący sposób.

1. Statek pomija etap odsłonięcia tarczy manewrów.
2. Podczas etapu wykonania manewru zjonizowany statek wykonuje niebieski [1 ↑] **MANEWR JONOWY**. Rodzaj, trudność i prędkość manewru nie mogą być zmieniane, chyba że jakaś zdolność wyraźnie pozwala na modyfikowanie manewrów jonowych.
3. Podczas fazy wykonywania akcji statek może wykonać tylko akcję 👁.
4. Po zakończeniu aktywacji statku, zdejmuje się z niego wszystkie żetony jonizacji.

Istnieje wiele specjalnych rodzajów broni, które zamiast zadawać uszkodzenia przydzielają żetony jonizacji. Jeżeli atak przydziela żetony jonizacji, to obrońca otrzymuje podaną ich liczbę.

PRZESZKODY

Przeszkody stanowią dodatkowe utrudnienie dla pilotów, a dodatkowo wprowadzają nieco

różnorodności w obszarze gry pomiędzy kolejnymi rozgrywkami. Przeszkody rozmieszcza się w obszarze gry tak, jak to opisano w punkcie 4 przygotowania do gry na stronie 5. W dalszej części opisano, jak działają i jakie powodują efekty.

Poruszanie się przez i nachodzenie na przeszkody

Przeszkody nie powodują, że statki wykonują manewry częściowe. Jeżeli statek nachodzi na przeszkodę, nie cofa się wzdłuż wzornika. Jeżeli statek rusza się przez lub nachodzi na przeszkodę, podlega odpowiednim efektom zależnym od rodzaju przeszkody:

- **Asteroida.** Po wykonaniu manewru statek rzuca 1 kością ataku. Jeżeli uzyska wynik ✷, przyjmuje jedno uszkodzenie ✷, gdy na kości wypadnie ✲, przyjmuje jedno uszkodzenie ✲. Następnie, bez względu na wynik rzutu, statek pomija swój etap wykonywania akcji w tej rundzie.

  Jeżeli statek znajduje się w zasięgu 0 od asteroidy w fazie walki, nie może wykonać ataku.

- **Chmura szczątków.** Po wykonaniu manewru statek otrzymuje 1 żeton stresu i rzuca 1 kością ataku. Jeżeli wypadnie ✲, statek przyjmuje jedno uszkodzenie ✲.

Przesłanianie

Jeżeli podczas pomiaru zasięgu na potrzeby ataku linijka przechodzi przez jedną lub więcej przeszkód, cel jest **przesłonięty**. W takim przypadku obrońca w etapie rzutów obrony rzuca 1 dodatkową kością.

Statki także mogą przesłaniać cel, ale nie wywiera to efektu na przeprowadzany atak. Niektóre zdolności z kart mogą jednak wpływać na ataki, gdy cel jest przesłonięty przez inny statek.

Składanie tarczy z żetonem identyfikacyjnym

Żetony identyfikacyjne do tarcz manewrów znajdujące się we wszystkich produktach serii ***X-Wing*** używane są w połączeniu z Zestawami ulepszającymi tarcze manewrów (***Maneuver Dial Upgrade Kits***) dostępnymi dla każdej frakcji i sprzedawanymi osobno.

TWORZENIE ESKADR

W grze ***X-Wing*** są dwa podstawowe warianty rozgrywki różniące się sposobem tworzenia eskadr.

SZYBKIE TWORZENIE

W tym trybie gracze mogą szybko stworzyć eskadry przy pomocy ustalonych z góry parametrów. Każdy statek ma kartę szybkiego tworzenia z listą różnych opcji. Każda opcja obejmuje kartę statku, kilka kart rozwinięć i poziom zagrożenia (liczba pasków od 1–5). Poziom zagrożenia reprezentuje szacunkową skuteczność pilota w połączeniu z kartami rozwinięć.

W tej opcji Luke ma poziom zagrożenia „3", zaznaczony przez trzy pełne paski pod imieniem.

Aby przygotować rozgrywkę z pomocą kart szybkiego tworzenia, strony muszą wspólnie ustalić poziom zagrożenia.

Następnie obaj gracze tworzą eskadry, wybierając opcje szybkiego tworzenia, które w sumie dadzą ustalony wcześniej poziom zagrożenia. Na przykład gracz, który dysponuje tylko zestawem podstawowym, może stworzyć eskadrę do gry na poziomie zagrożenia trzy i wybrać z kart szybkiego tworzenia załączonych do tego produktu Idena Versio oraz Pilota z akademii.

Podczas typowej rozgrywki na obszarze 91 × 91 cm standardowy poziom zagrożenia wynosi 8. Do gry na takim poziomie zagrożenia potrzeba więcej statków niż w zestawie podstawowym.

PUNKTY ESKADRY

Jeżeli gracze chcą mieć pełną kontrolę nad swoimi pilotami i rozwinięciami, mogą tworzyć eskadry przy pomocy **punktów eskadry**. Dla gry na obszarze 91 × 91 cm limit punktów eskadry wynosi 200 na gracza.

Aby tworzyć eskadry w tym systemie, należy pobrać na urządzenie mobilne oficjalny program do tworzenia eskadr ***X-Wing*** (***squad-builder***) lub mieć do niego dostęp na witrynie *X-Wing.com*. Program ten zawiera szczegółowe zasady systemu punktacji i pilnuje ich przestrzegania, aby gracze nie mogli przypadkowo stworzyć niedozwolonych eskadr. Na stronie internetowej znajduje się też lista wszystkich kart wraz z kosztem w punktach i opcjami rozwinięć w formacie pozwalającym na wydruk.

Karty limitowane

Niektóre karty są **limitowane** i oznaczone kropką (•) umieszczoną po lewej stronie nazwy. Liczba kropek przed nazwą informuje, ile maksymalnie kart o identycznej nazwie może znajdować się w eskadrze. Ta zasada obowiązuje we wszystkich trybach rozgrywki.
Przykład. „•Luke Skywalker" ma jedną kropkę przed imieniem, więc gracz może mieć w eskadrze tylko jedną kartę o tej nazwie jako kartę statku albo rozwinięcie.

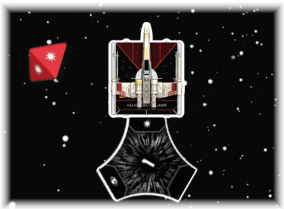
ESKALACJA

Zamiast normalnej bitwy gracze mogą zagrać w trybie eskalacji, w którym będą dowodzić kolejno coraz groźniejszymi statkami. Aby zagrać w trybie eskalacji, gracze tworzą eskadry zgodnie z opisem w rozdziale szybkiego tworzenia i ustalają poziom zagrożenia na 4. (Jeśli gracze dysponują tylko jednym zestawem podstawowym, powinni przeczytać zasady „Trybu eskalacji z zestawem podstawowym" poniżej).

Następnie gracze przeprowadzają standardowe przygotowanie do gry. Po rozstawieniu przeszkód pierwszy gracz umieszcza na obszarze gry znacznik hiperprzestrzeni „1". Musi go umieścić w zasięgu większym niż 0 od przeszkód i większym niż 1 od krawędzi obszaru gry. Następnie drugi gracz umieszcza znacznik hiperprzestrzeni „2", przestrzegając tych samych zasad. Dodatkowo znacznik „2" musi się znajdować w zasięgu co najmniej 3 od znacznika „1".

Znacznik hiperprzestrzeni „1"

Podczas fazy końcowej, jeżeli w tej rundzie zniszczony został jakiś statek, gracz, do którego należał, wybiera jednego albo dwóch pilotów ze swoich kart szybkiego tworzenia, których łączny poziom zagrożenia jest o 1 wyższy niż poziom zagrożenia zniszczonej jednostki. Następnie ten sam gracz wybiera 1 z 2 znaczników hiperprzestrzeni i rzuca 1 kością ataku. Statek zostaje umieszczony na obszarze gry, przylegając tylnymi wypustkami do boku znacznika hiperprzestrzeni, na którym widać ten sam symbol, który wypadł na kości. W przypadku wyniku ✸ gracz wybiera dowolną stronę znacznika.



Na kości wypadł wynik ✸, więc X-wing zostaje umieszczony przy krawędzi z tym symbolem.

Jeżeli statek miałby zostać umieszczony w taki sposób, że nachodziłby na inną jednostkę, to zamiast tego umieszcza się go na następnej dostępnej stronie, postępując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeżeli w ogóle nie ma wolnego miejsca, to procedurę powtarza się przy drugim znaczniku hiperprzestrzeni.

Jeżeli na końcu rundy okazuje się, że jeden z graczy zniszczył wrogie jednostki, których suma zagrożenia przekracza dwukrotnie poziom zagrożenia gry, oznacza to dla niego zwycięstwo! Jeżeli obaj gracze osiągnęli ten cel, rozgrywka trwa dalej, dopóki jeden z graczy nie wysunie się na prowadzenie.

Tryb eskalacji z zestawem podstawowym

Zamiast tworzyć eskadrę, gracz rebeliancki wybiera z karty szybkiego tworzenia Eskortowca Eskadry Błękitnych, a gracz imperialny 2 Pilotów z akademii.

Jeżeli Eskortowiec Eskadry Błękitnych zostanie zniszczony, gracz rebeliancki będzie mógł go zastąpić Lukiem Skywalkerem albo Jekiem Porkinsem z karty szybkiego tworzenia. Jeśli ten statek zostanie zniszczony, gracz imperialny zwycięży.

Jeżeli zniszczony zostanie Pilot z akademii, gracz imperialny zastępuje go Idenem Versio albo Valenem Rudorem z karty szybkiego tworzenia. Jeżeli zniszczony zostanie drugi Pilot z akademii, zostanie zastąpiony tym pilotem, który nie został wybrany wcześniej.

Gracz rebeliancki wygrywa, jeżeli uda mu się zniszczyć trzy myśliwce TIE.

ROZBUDOWA GRY

W rozległej galaktyce gry ***X-Wing*** czeka wiele przygód! Jako członek Rebelii możesz przeżyć na nowo najciekawsze momenty sagi za sterami *Sokoła Millenium* lub *Ducha*. Jeśli to Imperium jest bliższe twemu sercu, możesz doprowadzić rywala do upadku, wcielając się w Dartha Vadera i siadając za sterami jego TIE Advanced x1 lub dowodząc chmarą przeróżnych myśliwców TIE. Możesz także połączyć siły z Szumowinami i Nikczemnikami i pokierować ulubionymi łowcami nagród, m.in. Bobą Fettem, Zuckussem i innymi szemranymi postaciami.

W dalszej części instrukcji znajdują się skrócone opisy nowych pojęć, które pojawią się w dodatkach do gry. Mają służyć jedynie jako wprowadzenie i pomoc.

Dopóki gracze nie zakupią odpowiednich dodatków, nie muszą się uczyć tych nowych zasad. Więcej informacji można znaleźć w Kompletnej Księdze Zasad na *X-Wing.com*.

NOWE AKCJE

W rozszerzeniach będzie można znaleźć wiele innych akcji dostępnych dla statków.

Obliczenia

Gdy statek wykonuje akcję, otrzymuje 1 okrągły zielony żeton obliczeń. Statek może wydać żeton obliczeń, aby zmienić 1 ze swoich wyników na wynik albo .

żeton obliczeń

Maskowanie

Jeżeli statek wykonuje akcję, otrzymuje 1 niebieski żeton maskowania. Zamaskowany statek podlega następującym efektom:

żeton maskowania

- Jego wartość zwrotności jest zwiększona o 2.
- Jest rozbrojony.
- Nie może wykonywać akcji maskowania ani uzyskać kolejnego żetonu maskowania.

W fazie systemowej zamaskowany statek może wydać swój żeton maskowania, aby **WYŁĄCZYĆ MASKOWANIE** i w zależności od rozmiaru, wykonać odpowiednią czynność:

- **Mały statek.** Musi wykonać akcję przyspieszenia albo beczkę z wzornikiem [2 ↑].
- **Średni albo duży statek.** Musi wykonać akcję przyspieszenia albo beczkę z wzornikiem [1 ↑].

Koordynacja

Gdy statek wykonuje akcję, wybiera inną, przyjazną jednostkę w zasięgu 1–2 i umożliwia jej wykonanie akcji.

Zakłócanie

Gdy statek wykonuje akcję, wybiera jednostkę w zasięgu 1 i przydziela jej okrągły, pomarańczowy żeton zakłócania.

żeton zakłócania

Gdy statek otrzyma żeton zakłócania, gracz, który to spowodował, wybiera, czy zakłócany statek traci 1 z zielonych żetonów, czy przerywa jedno ze swoich namierzeń. Po wprowadzeniu w życie wybranego efektu żeton zakłócania jest usuwany. W przeciwnym razie jednostka jest dalej zakłócana. Gdy zakłócany statek otrzyma zielony żeton albo wykona namierzenie, traci zielony żeton albo przerywa namierzenie i usuwa żeton zakłócania.

Podobnie jak w przypadku jonizacji, niektóre rodzaje broni zamiast powodować uszkodzenia przydzielają żetony zakłócania. Jeżeli atak przydziela żetony zakłócania, obrońca otrzymuje podaną ich liczbę.

Wzmocnienie

Gdy statek wykonuje akcję, otrzymuje okrągły, zielony żeton wzmocnienia odwrócony odpowiednią stroną do góry (dziobową albo rufową).

wzmocnienie dziobowe

Gdy wzmocniony statek się broni, a atakujący znajduje się całkowicie w strefie albo) odpowiadającej żetonowi (dziobowa albo rufowa), zmniejsza uszkodzenia od ataku o 1 do minimum 1.

wzmocnienie rufowe

*W tym przypadku, VT-49 Decimator ma żeton **wzmocnienia dziobowego**, którego efekt dotyczy obrony tylko przeciwko jednemu X-wingowi przed nim.*

Przeładowanie

Gdy jakiś statek wykonuje akcję, przeładowuje, wykonując następujące czynności:

1. Wybiera 1 kartę rozwinięcia , albo , w którą statek jest wyposażony i która ma mniej aktywnych , niż wynosi jej limit ładunków.
2. Wybrana karta odzyskuje 1 .
3. Statek otrzymuje 1 żeton rozbrojenia.

Obrót

Gdy statek wykonuje akcję, obraca wskaźnik strefy wieżyczki i wybiera inną strefę (szczegółowy opis na następnej stronie).

wskaźnik strefy pojedynczej wieżyczki

„SLAM”

Gdy jakiś statek wykonuje akcję, należy przeprowadzić następujące czynności:

1. Gracz wybiera manewr z tarczy manewrów statku. Musi on mieć tę samą prędkość co manewr wykonany przez ten statek w tej rundzie.
2. Statek wykonuje wybrany manewr.
3. Statek otrzymuje 1 żeton rozbrojenia.

Statek może wykonać akcję tylko w fazie wykonywania akcji.

WIĄZKA ŚCIĄGAJĄCA

żeton wiązki ściągającej

Statek jest **ŚCIĄGANY**, gdy otrzyma odpowiednią dla jego rozmiaru liczbę żetonów wiązki ściągającej: co najmniej 1 dla małego statku, co najmniej 2 dla średniego i co najmniej 3 dla dużego. Żetony te są okrągłe i mają kolor pomarańczowy.

Gdy statek zostanie poddany efektowi wiązki ściągającej, przeciwnik może wybrać jeden z następujących efektów:

- Ściągany statek wykonuje beczkę, korzystając z wzornika [1 ↑]. Przeciwnik wybiera kierunek i ostateczną pozycję.
- Ściągany statek wykonuje przyspieszenie, korzystając z wzornika [1 ↑].

Taka beczka albo przyspieszenie nie liczy się jako akcja i **może** spowodować, że statek ruszy się przez albo będzie nachodził na przeszkodę.

W fazie walki statek z co najmniej 1 żetonem wiązki ściągającej rzuca 1 kością obrony mniej.

Podobnie jak w przypadku jonizacji, niektóre rodzaje broni zamiast zadawać uszkodzenia przydzielają żetony wiązki ściągającej. Jeżeli atak przydziela żetony wiązki ściągającej, to obrońca otrzymuje podaną ich liczbę.

KARTY STANÓW

karta stanu

Karty stanów są przypisywane przez niektóre karty statków i rozwinięć. Reprezentują trwałe efekty. Karta stanu nie ma wpływu na rozgrywkę, dopóki jakiś efekt nie przypisze jej do jakiegoś statku. Gdy karta zostaje przypisana, należy rozpatrzyć jej treść.

znacznik stanu

Gdy karta stanu zostanie przypisana do statku, umieść przy nim odpowiedni znacznik stanu jako przypomnienie o trwałym efekcie.

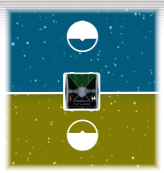
STREFY

Poza przednią strefą ◒ i środkiem strefy ◉, które szczegółowo opisano wcześniej, istnieją także inne strefy, wykorzystywane czasami przy ostrzale z broni podstawowej lub specjalnej albo przy niektórych efektach kart.

STREFA STANDARDOWA

Są cztery **STREFY STANDARDOWE** wyznaczone przez ukośne linie na podstawce statku. Poza ◒ (przednia strefa) istnieje także ◓ (tylna strefa) i dwie boczne strefy.

PEŁNA STREFA



Istnieją dwie **PEŁNE STREFY** wyznaczane przez kreski przy bokach podstawki statku. Jest ◓ (pełna strefa przednia) oraz ◒ (pełna strefa tylna).

STREFA WIEŻYCZEK (O ORAZ O)

Istnieją dwa rodzaje wskaźników strefy wieżyczek: O (wieżyczka pojedyncza) i O (wieżyczka podwójna). Podczas przygotowania do gry na podstawce statku z bronią podstawową lub specjalną oznaczoną symbolem O lub O mocuje się odpowiedni wskaźnik.

Strefa standardowa oznaczona przez wskaźnik strefy wieżyczki jest strefą rażenia wieżyczki. Gdy wykonuje ona atak O, może wybrać cel, który znajduje się w polu O.

Statek ze wskaźnikiem strefy podwójnej wieżyczki jest traktowany tak, jak gdyby miał dwie strefy O skierowane w przeciwnych kierunkach.

Ten HWK-290 może atakować w prawo.

Ten Zmodyfikowany YT-1300 może atakować w lewo i w prawo.

PRZYJAZNY – WROGI

Wiele zdolności dotyczy przyjaznych albo wrogich statków. Wszystkie statki należące do eskadry gracza są traktowane jako przyjazne, a te należące do eskadry przeciwnika jako wrogie. Dodatkowo każdy statek jest „przyjazny" dla samego siebie.

URZĄDZENIA (⊘)

Każda karta rozwinięcia z urządzeniem ⊘ pozwala zrzucić albo wystrzelić określony rodzaj urządzenia, który podlega dodatkowym zasadom.

BOMBY

Bomby wybuchają na końcu fazy aktywacji i stanowią zagrożenie dla pobliskich statków.

MINY

Miny wybuchają i oddziałują na statek, który wykonał przez nie ruch lub nachodzi na nie podstawką.

ZRZUCANIE I WYSTRZELIWANIE URZĄDZEŃ

Aby **ZRZUCIĆ** urządzenie, przeprowadź następujące czynności:

1. Weź wzornik określony na karcie rozwinięcia.
2. Wsuń wzornik pomiędzy tylne wypustki podstawki statku.
3. Umieść urządzenie określone przez kartę rozwinięcia na obszarze gry, wsuwając jego wypustki w drugi koniec wzornika. Zabierz wzornik.

Aby **WYSTRZELIĆ** urządzenie, przeprowadź następujące czynności:

1. Weź wzornik wyznaczony przez kartę rozwinięcia.
2. Wsuń wzornik pomiędzy przednie wypustki podstawki statku.
3. Umieść urządzenie określone przez kartę rozwinięcia na obszarze gry, wsuwając jego wypustki w drugi koniec wzornika. Zabierz wzornik.

INNE MANEWRY

Niektóre statki mogą wykonywać następujące manewry zaawansowane:

Pętla Segnora (oraz)

(pętla Segnora w lewo) oraz (pętla Segnora w prawo) oznaczają przemieszczenie jednostki po lekkim łuku, a następnie obrócenie o 180°. Przy tym manewrze wykorzystuje się taki sam wzornik jak w przypadku manewrów i .

X-wing wykonuje [3].

Zatrzymanie (■)

■ (zatrzymanie) oznacza, że statek zachowuje obecną pozycję. Nie trzeba używać wzornika, ale jednostka **jest** traktowana tak, jakby wykonała manewr.

Cofanie po prostej ( ) i cofanie ze skrętem (oraz)

Manewry cofania oznaczają ruch statku do tyłu, zamiast do przodu. Na początku manewru zamiast wsuwać wzornik pomiędzy przednie wypustki w podstawce statku, wsuwa się je z tyłu. Dodatkowo po wykonaniu ruchu gracz wsuwa w koniec wzornika przednie wypustki (zamiast tylnych).

REZERWA

Efekty niektórych kart oznaczają umieszczenie statku w rezerwie. Taka jednostka zostaje umieszczona na swojej karcie statku. Statkowi, który znajduje się w rezerwie, nie przypisuje się tarczy manewrów i nie może on wykonywać akcji ani atakować. Zdolności statku w rezerwie pozostają nieaktywne, chyba że ich opis wyraźnie mówi inaczej. Statek, który może być umieszczony w rezerwie, zawsze posiada efekt pozwalający na ustawienie go w obszarze gry.

DOKOWANIE I START

Niektóre zdolności pozwalają na podczepienie albo umieszczenie statku w innym statku. Jeżeli opis karty nakazuje **DOKOWANIE** do statku transportującego, to zadokowany statek trafia do rezerwy. Zadokowany statek może **WYSTARTOWAĆ** w fazie systemowej albo wystartować awaryjnie w sytuacji, w której statek transportujący zostanie zniszczony. Te zasady zostały opisane szczegółowo w Kompletnej Księdze Zasad.

AUTORZY

Projekt i opracowanie drugiej edycji: Frank Brooks oraz Max Brooke i Alex Davy

Projekt pierwszej edycji: Jay Little

Opracowanie pierwszej edycji: Adam Sadler, Brady Sadler, and Steven Kimball

Produkcja: Derrick Fuchs

Redakcja: Robert McCowen

Korekta: Allan Kennedy

Kierownik działu gier figurkowych: John Shaffer

Projekt graficzny: Shaun Boyke oraz Duane Nichols i Evan Simonet

Kierownictwo projektu graficznego: Christopher Hosch

Grafika na okładce: Mark Molnar

Ilustracje: Matt Allsop, Matt Bradbury, Blake Henriksen, Imaginary FS Pte ltd, Lukasz Jaskolski, Jorge Maese, Mark Molnar, Nicholas Stohlman, and Jose Vega

Kierownictwo artystyczne: Crystal Chang

Dyrektor artystyczny: Melissa Shetler

Modele: Jason Beaudoin and Benjamin Maillet

Koordynacja testów: Zach Tewalthomas

Koordynatorzy działu licencji: Sherry Anisi i Long Moua

Kierownik działu licencji: Simone Elliott

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Dyrektor kreatywny ds. grafiki: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Starszy kierownik rozwoju produkcji: Chris Gerber

Projektant wykonawczy gry: Corey Konieczka

Wydawca: Andrew Navaro

Specjalne podziękowania:
Gavin Duffy, Geordan Rosario i Grover Murphy

Tłumaczenie: Marcin Bojko oraz Ryszard Chojnowski

Wersja polska: zespół Rebel

LUCASFILM LIMITED

Zatwierdzanie licencji: Brian Merten

TESTERZY

Mishary Alfaris, Hilal Almutairi, James Ayers, Greg Berezowksy, Eric Berling, Jeff Berling, James Blakley, Nick Bond, Frans Bongers, Joel Brygger, Jon Bushman, Audrey Carstensen, Jeremy Chamblee, Quinn Coveney, Sean Coveney, Andy Davis, Peta Dyken, James Elhardt, Mark Fletcher, Mathias Freisl, Jason Gorr, Chris Graf, Iain Hamp, Cath Hare, Paul Heaver, Brent Hengeveld, Daniel Hoffman, Matt Holland, William Humphreys, Jesse Jirousek, Kevin Kawada, Nassim Ketita, Eric Lalande, Jimmy Le, Nam-my Le, Garrett Lowe, Stefan Ludwig, Daniel Mahony, John McCullough, Dan Morriss, Grover Murphy, Tim Murphy, Alexander Nobles, Jason O'Gorman, Angelic Phelps, Joseph Phelps, Wade Piche, Daniel Poppe, Dustin Poskochil, Wieger Prins, Geordan Rosario, Gianni Rossi, Alex Saunders, Ken Saunders, Vincent Schilderman, Andrew Schlueter, Hart Shafer, Stephen Sherwood, Brian Siela, Till Simon, Joseph-Ira Smith, Sam Talley, Derek Tokaz, Jesse Tonkay, Dan Topczewski, Jeremy Trad, Jason Trowbridge, Jens van den Berg, Joost van Gijn, Nick White, Chris Wilson, Jelle Zuring

© & TM Lucasfilm Ltd. Żadna cześć 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.

KARTA POMOCY

RUNDA

1. **Faza planowania.** Każdy z graczy w tajemnicy planuje manewry swoich statków, umieszczając przy nich zakryte tarcze.
2. **Faza systemowa.** W rosnącej kolejności inicjatywy każdy statek, który dysponuje zdolnościami, z których można skorzystać w fazie systemowej, rozpatruje takie zdolności.
3. **Faza aktywacji.** W rosnącej kolejności inicjatywy każdy statek odkrywa swoją tarczę, wykonuje manewr i może wykonać 1 akcję.
4. **Faza walki.** W malejącej kolejności inicjatywy każdy statek może wykonać jeden atak.
5. **Faza końcowa.** Gracze usuwają wszystkie okrągłe żetony.

PREMIE ZA ZASIĘG

Podczas ataku bronią podstawową albo specjalną przysługują nastepujące premie za zasięg:

Zasięg 1: +1

Zasięg 3: +1

Nie obowiązuje premia za zasięg.

SPIS AKCJI

- **Beczka:** Ruch w bok z wykorzystaniem wzornika [1 ↑].
- **Przyspieszenie:** Ruch do przodu z wykorzystaniem wzornika [1 ↖], [1 ↑], albo [1 ↗].
- **Obliczenia:** Otrzymaj 1 żeton obliczeń.
- **Maskowanie:** Otrzymaj 1 żeton maskowania.
- **Koordynacja:** Przyjazny statek w zasięgu 1–2 wykonuje akcję.
- **Unik:** Otrzymaj 1 żeton uniku.
- **Skupienie:** Otrzymaj 1 żeton skupienia.
- **Namierzenie:** Namierz statek w zasięgu 0–3.
- **Zakłócanie:** Statek w zasięgu 1 otrzymuje 1 żeton zagłuszania.
- **Wzmocnienie:** Otrzymaj 1 żeton wzmocnienia dziobowego albo rufowego.
- **Przeładowanie:** Odzyskaj 1 ⚡ na rozwinięciu ◀, ▲ albo ●.
- **Obrót:** Obróć wskaźnik strefy wieżyczki.
- **SLAM:** Wykonaj manewr z tą samą prędkością.

WYKONYWANIE ATAKU

1. **Wyznaczenie celu.**
   a. Pomiar zasięgu.
   b. Wybór broni.
   c. Określenie obrońcy.
   d. Poniesienie kosztów.
2. **Rzut ataku.**
   a. Rzut kośćmi ataku.
   b. Obrońca modyfikuje kości ataku.
   c. Atakujący modyfikuje kości ataku.
3. **Rzut obrony.**
   a. Rzut kośćmi obrony.
   b. Atakujący modyfikuje kości obrony.
   c. Obrońca modyfikuje kości obrony.
4. **Neutralizacja wyników.**
   a. Wyniki anulują ✸.
   b. Wyniki anulują ✵.
   c. Ustalenie czy atak trafił.
5. **Zadawanie uszkodzeń.**
   a. Obrońca przyjmuje uszkodzenie ✸.
   b. Obrońca przyjmuje uszkodzenie ✵.
6. **Następstwa.**
   a. Rozpatrywanie zdolności „Po obronie”.
   b. Rozpatrywanie zdolności „Po ataku”.
   c. Ewentualny atak dodatkowy.

SPIS ŻETONÓW

SPIS ZNACZNIKÓW