

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 instrukcji – każdy region ma własną talię galaktyki, rząd galaktyki i talię pilotów z Zewnętrznych Rubieży.
3. Każdy ma własną talię gracza i talię baz. Talia gracza pozostaje w obszarze danego gracza, nie łączy się z talią drugiego członka drużyny. 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 następnych 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 Veersa, 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 Bepin na swoje bazy, pierwszy z nich, który zagra neutralną kartę w danej turze, dobierze 2 karty (po 1 za każdą bazę Bepin).

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

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 rzędu 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 rzędu 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.

DODANIE MISJI DO ROZGRYWKI DRUŻYNOWEJ

Jeśli gracze mają 2 egzemplarze rozszerzenia **Rebelia i Imperium – wsparcie frakcji**, mogą zagrać drużynowo 2 na 2 z kartami misji.

PRZYGOTOWANIE

Po wykonaniu kroków 1–4 przygotowania do gry drużynowej, należy wykonać dodatkowe kroki:

5. Każdy gracz odkłada na bok swoje karty wsparcia w swoim regionie.

6. Każdy gracz tasuje swoją talię misji i kładzie zakrytą w swoim regionie.
7. Każdy gracz dodaje 10 nowych kart baz swojej frakcji do swojej talii baz.

ROZGRYWKA DRUŻYNOWA Z KARTAMI MISJI

Zasady rozgrywki drużynowej z misjami są takie same jak zasady standardowej rozgrywki drużynowej z uwzględnieniem następujących zmian.

Każdy gracz ma własną talię misji.

- ✦ W tym samym czasie więcej niż 1 gracz może mieć w grze (i w stosie zwycięstwa) taką samą kartę misji.
- ✦ Karty odnoszące się do „misji przeciwnika” odnoszą się tylko do przeciwnika w tym samym regionie.

Gracz nie może umieścić zasobów ze swojej osobistej puli na misji sojusznika. Jeśli jednak efekt karty nakazuje graczowi umieścić zasoby na „swojej misji”, należy to rozumieć jako „misji swojej drużyny”, a więc te dodatkowe zasoby mogą być umieszczone na misji dowolnego członka drużyny.

Gdy misja zostaje ukończona, zdobyta karta wsparcia zawsze trafia na wierzch talii gracza, do którego należała misja. Gracz nie może umieszczać swoich kart wsparcia na wierzchu talii swojego sojusznika.

OSOBNIE STOSY ZWYCIĘSTWA

W rozgrywce drużynowej z misjami każdy gracz ma własny stos zwycięstwa.

- ✦ Gdy misja zostaje ukończona, trafia na stos zwycięstwa gracza, do którego należała.
- ✦ Gdy baza gracza zostaje zniszczona, trafia na stos zwycięstwa przeciwnika w tym samym regionie.
- ✦ Karty odnoszące się do stosu zwycięstwa odnoszą się tylko do stosu zwycięstwa gracza.
- ✦ Karty odnoszące się do stosu zwycięstwa przeciwnika odnoszą się tylko do przeciwnika w tym samym regionie.

ZWYCIĘSTWO W ROZGRYWKĘ Z KARTAMI MISJI

Aby wygrać, drużyna musi zniszczyć w sumie 8 baz – po 4 bazy z talii każdego przeciwnika.

- ✦ Tym samym oznacza to, że każdy z graczy może ukończyć maksymalnie po 4 misje.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

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

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

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

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

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

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

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

P: Jeśli obu graczy Imperium ma Eadu jako swoje bazy, to co się dzieje, gdy któryś z nich ukończy misję?

O: Za każdym razem, gdy dowolny gracz Imperium ukończy misję, rozpatruje zdolność każdej bazy Eadu, którą jego drużyna ma w grze.

© & TM Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games i logo FFG są © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ma siedzibę w 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

© & TM Lucasfilm Ltd. Można drukować i kopiować wyłącznie na potrzeby użytku osobistego. Dostępna również na stronie: www.FantasyFlightGames.com/starwars-thedeckbuilding-game

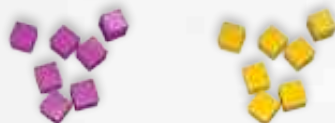
PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA W TOKU

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

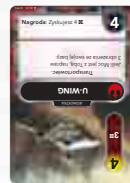
karty wsparcia gracza 1 Rebelii



REBELIA – GRACZ 1



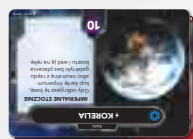
stos odrzuconych kart gracza 1 Rebelii



talia gracza 1 Rebelii

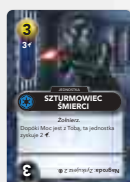


talia misji gracza 1 Rebelii



stos zwycięstwa gracza 1 Rebelii

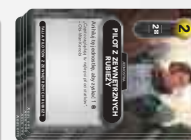
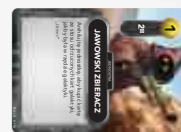
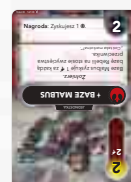
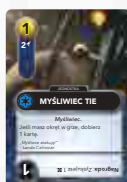
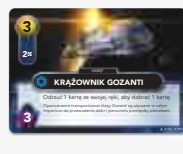
REGION 1



stos odrzuconych kart galaktyki



talia galaktyki

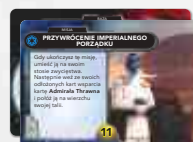


rząd galaktyki

talia pilotów z Zewnętrznych Rubieży



tor równowagi Mocy



stos zwycięstwa gracza 1 Imperium



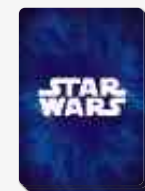
karty wsparcia gracza 1 Imperium



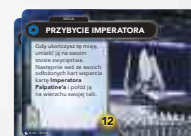
IMPERIUM – GRACZ 1



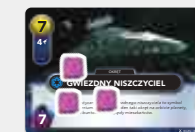
stos odrzuconych kart gracza 1 Imperium



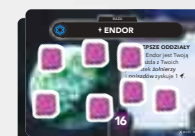
talia gracza 1 Imperium



talia misji gracza 1 Imperium



okręty



baza gracza

wspólna strefa Imperium

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA W TOKU

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

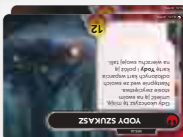
baza gracza



okręty



talia misji gracza 2
Rebelii



stos odrzuconych kart
gracza 2 Rebelii



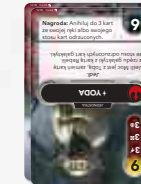
talia gracza 2
Rebelii



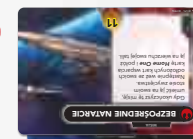
REBELIA – GRACZ 2



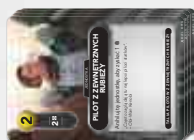
karty wsparcia
gracza 2 Rebelii



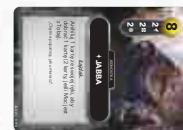
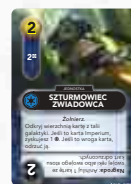
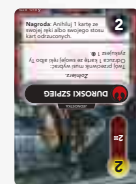
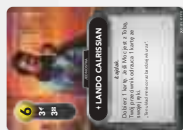
stos zwycięstwa
gracza 2 Rebelii



REGION 2



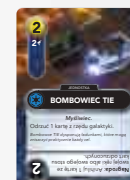
talia pilotów
z Zewnętrznych
Rubieży



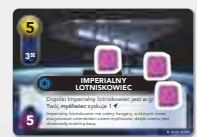
rząd galaktyki



talia galaktyki



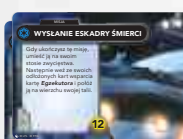
stos odrzuconych
kart galaktyki



okręty



baza gracza



talia misji gracza 2
Imperium



talia gracza 2
Imperium

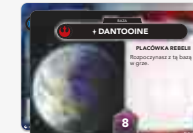


stos odrzuconych kart
gracza 2 Imperium

IMPERIUM – GRACZ 2



stos zwycięstwa
gracza 2 Imperium



karty wsparcia
gracza 2 Imperium