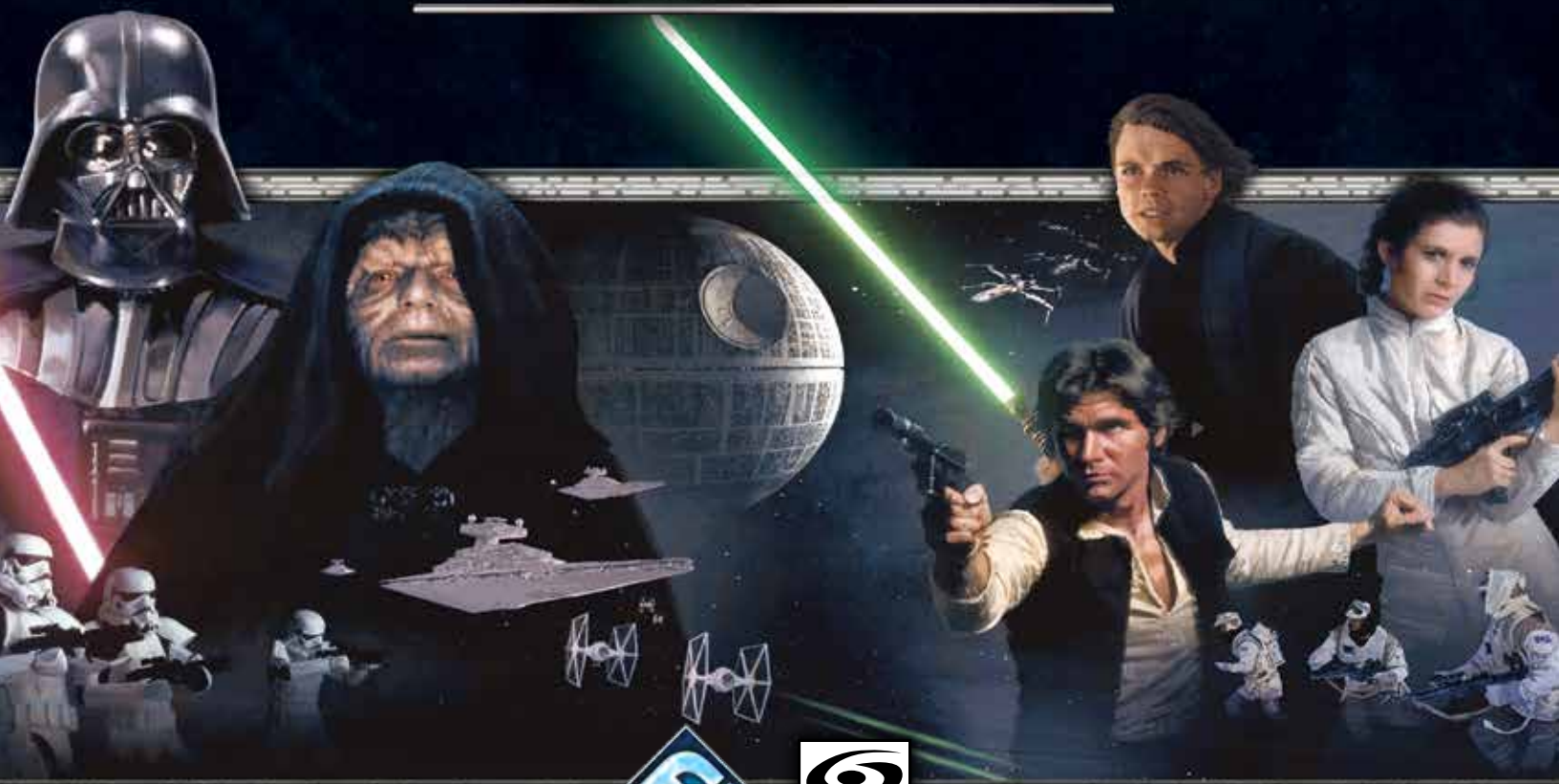


# STAR WARS™

GRA KARCIANA



INSTRUKCJA

**Projekt gry:** Eric M. Lang

**Dodatkowe prace projektowe i rozwój gry:**

Erik Dahlman oraz Nate French

**Opracowanie graficzne:** WIL Springer i Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Dallas Mehlhoff, Mercedes Opheim, Brian Schomburg oraz Michael Silsby

**Dyrektor artystyczny:** Andrew Navaro

**Koordynator artystyczny:** Zoë Robinson

**Koordynator licencji FFG:** Deb Beck

**Starszy menedżer licencji Lucas Licensing:**

Chris Gollaher

**Rozwój zawartości artystycznej:** Erik Dahlman, Nate French oraz Brady Sadler

**Zasady:** Nate French oraz Christian T. Petersen

**Redakcja:** Christian T. Petersen, Michael Hurley, Nate French oraz David Hansen

**Korekta:** David Hansen

**Okładka:** Michael Komarck

**Kierownik produkcji:** Eric Knight

**Producent:** Nate French

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Wersja polska:** Galakta 2012

**Tłumaczenie gry:** Marcin Wełnicki

**Tłumaczenie elementów fabularnych,  
konsultacja merytoryczna:** Anna Hikiert

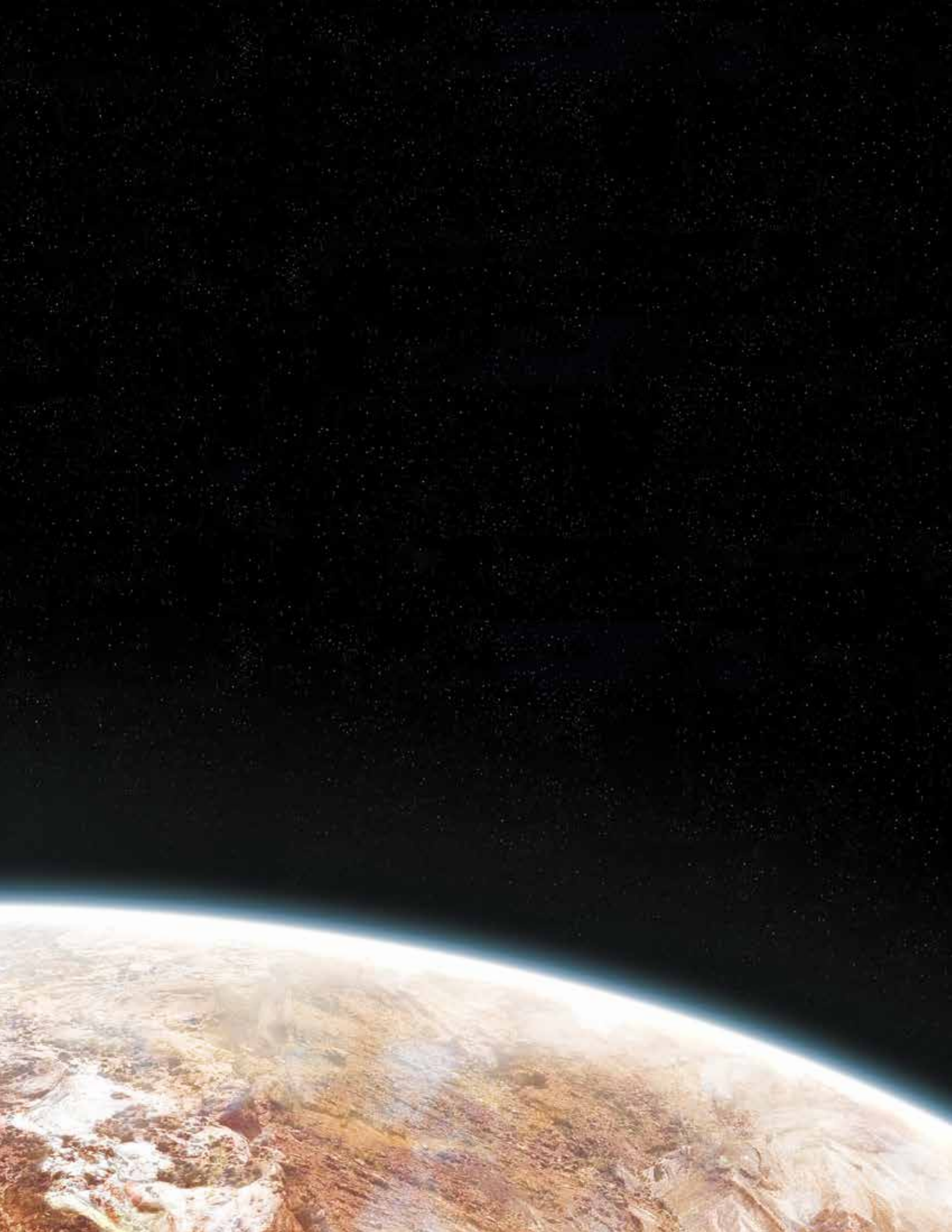
**Testerzy:** Nick Agronoff, Brad Andres, Greg Atkinson, Adam Baker, Jonathan Benton, Kathy Bishop, Bryan Bornmueller, Nathan Bradley, Patrick Brennan, John M. Bruno, Ted Budzinski, Erick Butzlaff, Daniel Lovat Clark, Tony Crawford, Eric Damon, Adam DeWulf, Wes Divin, Matt Downs, Richard A. Edwards, Jeff Farrell, Alex Filewood, Evan Fitzgerald, Kris Fletcher, Wade Freeman, Chris Garder, Chris Gerber, Caleb Grace, Joshua B. Grace, Zachary Graves, Patrick John Haggerty, Evan Hall, Tristan Hall, David Hansen, Steve Horvath, Tim Huckelbery, Rob Kouba, Mike Kutz, Sam Lawton, Will Lentz, Matthew Ley, Mike Linnemann, Jay Little, Lukas Litzsinger, Darryl Lloyd, Jesse Mariona, Darrick McGuire, Francesco Moggia, Kathy Molineaux, Neil Molyneaux, Christian Na, Mark O'Connor, James Plank, Aaron Ross Powell, Rick Reinhart, Brian Schomburg, Kevin Scull, WIL Springer, Jeremy Stomberg, Damon Stone, Tyler Stratton, Jennifer Summerhill, Kyle Szklenski, Kevin Tomczyk, Vince Tonelli, Benjamin Tully, Jason Walden, Becky Zamborsky, Steve Zamborsky, Brett Zeiller oraz Matt Zipf

© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM. Wszystkie prawa zastrzeżone.  
© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, logo FFG, Żywa gra karciana, LCG i logo LCG są TM lub © Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.





Dawno, dawno temu, w odległej  
galaktyce...





## **STAR WARS: GRA KARCIANA**

*Nastaly mroczne czasy. Imperium Galaktyczne utwierdziło swoj wladz dziki potdze imperialnej floty. W podziemiach najliczniej zaludnionych imperialnych planet i bastionach Zewntrznych Rubieży dziaaj organizacje przestpcze, rdzone przez wplywowych kryminalistw. Skryci w cieniu, sudzy ciemnej strony Mocy snuj mroczne plany zwizane z przyszoci i tak juz ucisnionej galaktyki.*

*A jednak jest jeszcze nadzieja – brutalnym rzdom Imperium sprzeciwia si Sojusz Rebeliantw, wspierany przez przemynikw i najróżniejszy „margines”. Imperator i jego mroczni poplecznicy nie maj pojecia, że pozostajcy w ukryciu ostatni z czonkw powaanego zakonu Jedi daj potajemnie do przywrocenia w galaktyce pokoju i adu...*

# OPIS GRY

*Star Wars: Gra karciana* jest przeznaczona dla dwóch graczy. Jeden z graczy kieruje **JASNA STRONĄ MOCY** i przeciwstawia się tyranii **CIEMNEJ STRONY MOCY**, którą kontroluje drugi gracz.

W treści instrukcji jasną stroną Mocy często opisuje się skrótem „**JSM**”, a ciemną stroną Mocy „**CSM**”.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- Ta instrukcja
- 240 kart, w tym:
  - 117 kart jasnej strony
  - 117 kart ciemnej strony
  - 3 karty Mocy (ciemna strona)
  - 3 karty Mocy (jasna strona)
- 1 żeton tarczy Gwiazdy Śmierci (przód)
- 1 żeton tarczy Gwiazdy Śmierci (tył)
- 1 plastikowy łącznik tarczy (w 2 częściach)
- 42 żetony obrażeń (o wartościach „1” i „3”)
- 1 żeton równowagi Mocy
- 10 żetonów osłon
- 44 żetony skupienia

## PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Poniżej znajduje się ilustrowany opis wszystkich elementów składających się na zestaw podstawowy *Star Wars: Gry karciane*:



**Karty jasnej strony** przedstawiają różne jednostki, wydarzenia, ulepszenia i cele, z których korzysta jasna strona Mocy.

**Karty ciemnej strony** przedstawiają różne jednostki, wydarzenia, ulepszenia i cele, z których korzysta ciemna strona Mocy.



**Karty Mocy** (jasna i ciemna strona) służą do zaznaczania jednostek próbujących wpłynąć na równowagę Mocy. Przydzielając jednostkę do zmagania Mocy, kontrolujący ją gracz próbuje przechylić jej szalę na swoją korzyść.

**Żeton równowagi Mocy** zapewnia premię graczowi, który jest w stanie przechylić jej szalę na swoją stronę.



**Żetony skupienia** służą do zaznaczania kart, które zostały wykorzystane, aby wypełnić różne funkcje gry.



**Żetony obrażeń** służą do zaznaczania liczby obrażeń, które otrzymała dana karta.



**Żetony osłon** służą do zaznaczania kart, które są chronione osłonami.



**Tarcza Gwiazdy Śmierci** (dwa elementy) przedstawia siłę i impet ciemnej strony Mocy.



### SKŁADANIE TARCZY GWIAZDY ŚMIERCI



Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki gracze powinni złożyć tarczę Gwiazdy Śmierci zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. Wziąć **tył** tarczy Gwiazdy Śmierci (przedstawiający czarne numery na czerwonym tle).
2. Umieścić **przód** tarczy Gwiazdy Śmierci (przedstawiający rysunek Gwiazdy Śmierci) dokładnie na wierzchu tyłu Gwiazdy Śmierci, w taki sposób, aby czarne numery z tyłu tarczy były widoczne przez otwór obecny na przedzie tarczy.
3. Przełożyć większy element plastikowego łącznika tarczy Gwiazdy Śmierci przez środkowe otwory obu części tarczy.
4. Dokładnie wcisnąć mniejszy element plastikowego łącznika tarczy w większy element, tak aby scalić ze sobą oba tekturowe elementy.



## STRONNICTWA

Każda ze stron Mocy werbuje swoich sprzymierzeńców z trzech różnych ścieżek życia, nazywanych stronnictwami (w grze występuje w sumie sześć stronnictw).

Jasna strona Mocy czerpie siłę z **SOJUSZU REBELIANTÓW**, który stawia heroiczny opór Imperium i jego straszliwemu Imperatorowi. Jej spryt i inteligencja są domeną wygadanych, ale szlachetnych **PRZEMYTNIKÓW I SZPIEGÓW**, zaś czujność i rozważa pozostałości Zakonu **JEDI** pozwalają jej zasiać nasiona nadziei.

Ciemna strona Mocy powaliła galaktykę na kolana potęgą i siłą ognia **MARYNARKI IMPERIALNEJ**, okiełznała okrucieństwo i ambicje **SZUMOWIN I NIKCZEMNIKÓW**, zaś dzięki spiskom i mrocznym mocom Imperatora Palpatine'a i jego **SITHÓW**, w jej zasięgu znalazła się wieczna dominacja.

W *Star Wars: Grze karcianej* każde z tych stronnictw zostało oznaczone jednym z poniższych symboli:

-  Sojusz Rebeliantów (JSM)
-  Przemysłowcy i Szpiegi (JSM)
-  Jedi (JSM)
-  Marynarka Imperialna (CSM)
-  Szumowiny i Nikczemnicy (CSM)
-  Sithowie (CSM)

Niektóre karty nie należą do żadnego stronnictwa – uważa się, że takie karty są **NEUTRALNE**.

## ZESTAWY KART CELÓW

*Star Wars: Gra karciana* to żywa gra karciana® (LCG). Gry LCG są **MODULARNE**; gracze mogą składać własne talie z kart znajdujących się w tym zestawie podstawowym, jak i z kart pochodzących z oddzielnie sprzedawanych dodatków i rozszerzeń.

W przeciwieństwie do większości kolekcjonerskich gier karcianych, które pozwalają graczom składać talie z pojedynczych kart, w *Star Wars: Grze karcianej* przyjęto unikalne rozwiązanie – **ZESTAWY KART CELÓW**.

Zestaw celu zawsze składa się z sześciu następujących kart:

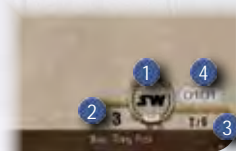
- jednej karty celu
- pięciu innych kart

Te pięć innych kart wchodzących w skład danego zestawu celu może być kartami **JEDNOSTEK**, **WYDARZEŃ**, **LOSU** lub **ULEPSZEŃ** (niektóre zestawy celów zawierają po kilka kopii tej samej karty).

Karty pochodzące z danego zestawu celu **zawsze** należy umieszczać w talii razem. Gracze nie mogą usuwać z zestawów celów pojedynczych kart, nie mogą też takich kart do nich dodawać.

## IDENTYFIKACJA KART

Każda karta posiada w prawym dolnym rogu poniższe oznaczenia, które pozwalają graczom ją zidentyfikować.



1. Ten symbol przedstawia produkt, z którego pochodzi dana karta (w tym wypadku jest to zestaw podstawowy *Star Wars: Gry karcianej*).

2. Zestaw celu, do którego należy dana karta (każdy zestaw celu posiada swój unikatowy numer).

3. Numer porządkowy karty w ramach danego zestawu celu.

4. Unikatywny numer karty.

Nazwa każdego zestawu celu pochodzi od nazwy zawartej w nim karty celu.



Na przykład, powyższe sześć kart tworzy zestaw celu „Ścieżka bohatera”.

## TALIE STARTOWE

W zestawie podstawowym *Star Wars: Gry karcianej* znajdują się cztery gotowe do gry talie, każda oparta na jednym stronnictwie JSM lub CSM (Sojuszu Rebeliantów, Jedi, Marynarce Imperialnej i Sithach). Zasady składania tych talii można znaleźć na stronie 10, w akapicie „2. Wybrać i złożyć talie”.



Zestaw podstawowy *Star Wars: Gry karcianej* został zaprojektowany jako samodzielny produkt, zapewniający graczom wiele godzin rozrywki i pozwalający na poznawanie różnych strategii w oparciu o załączone karty. Kiedy gracze poczują się na siłach, będą mogli samodzielnie złożyć swoje osobiste talie (patrz „Osobiste talie” na stronie 28).



## KARTY CELÓW

**KARTY CELÓW** przedstawiają misje, ideologie, strategię lub ważne wątki fabularne, a zadaniem gracza jest wprowadzać je w życie lub chronić.

Każdy z graczy będzie próbował zniszczyć cele przeciwnika, aby pozbawiać go zapewnianych przez nie korzyści i w ten sposób wygrać grę.

## KARTY JEDNOSTEK

**KARTY JEDNOSTEK** przedstawiają postacie, grupy, pojazdy, droidy i istoty, które gracz może wykorzystać przeciwko swojemu rywalowi. Takie karty zagrywa się z ręki gracza na obszar gry, atakuje się nimi i broni podczas bitew, a także przydziela się je do zmagania Mocy.



## KARTY ULEPSZEŃ

**KARTY ULEPSZEŃ** przedstawiają obszary, przedmioty, umiejętności, broń i stany szczególne. Karta ulepszenia może ulepszać inną kartę lub też zupełnie inny element gry, na przykład obszar gry lub talię.





## KARTY STRONNICTW

**KARTA STRONNICTWA** gracza wskazuje, jakie stronnictwo stanowi podstawę jego talii. Taka karta zapewnia też graczowi 1 punkt zasobów danego rodzaju (odpowiadającego temu stronnictwu) i stanowi pomocny skrót faz składających się na turę gracza.



## KARTY WYDARZEŃ



### KARTY WYDARZEŃ

przedstawiają manewry, taktyki, specjalne moce, katastrofy, pułapki i inne nagłe efekty. Kartę wydarzenia zagrywa się z ręki, zazwyczaj posiada ona również koszt w punktach zasobów.

## LEGENDA

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| 1. Koszt              | 6. Zasoby                                  |
| 2. Symbole Mocy       | 7. Próg obrażeń                            |
| 3. Nazwa              | 8. Treść                                   |
| 4. Symbol stronnictwa | 9. Wartość priorytetu (w walce o przewagę) |
| 5. Symbole walki      |  |

## KARTY LOSU

**KARTY LOSU** przedstawiają nieprzewidywalne kaprysy losu, które mogą zmienić przebieg bitwy. Gracze mogą wykorzystywać karty losu **tylko** podczas walki o przewagę (patrz „4. Przeprowadzenie walki o przewagę” na stronie 18)



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zanim gracze rozpoczną rozgrywkę w *Star Wars: Grę karcianą*, muszą wykonać poniższe czynności (w podanej kolejności):

## 1. WYBRAĆ STRONĘ MOCY

Gracze muszą dojść do porozumienia, który z nich będzie kontrolował ciemną stronę Mocy (tj. będzie graczem CSM), a który jasną stronę Mocy (tj. będzie graczem JSM).

Jeśli gracze nie mogą dojść w tym względzie do porozumienia, muszą ustalić to w sposób losowy.

Następnie każdy z graczy otrzymuje trzy karty Mocy odpowiadające jego stronie Mocy i umieszcza je na swoim obszarze gry, w łatwo dostępnym miejscu.



## 2. WYBRAĆ I ZŁOŻYĆ TALIE

Teraz każdy z graczy musi wybrać talię, którą będzie grał.

Podczas pierwszej rozgrywki gracze powinni wykorzystać wcześniej przygotowane talie z zestawu podstawowego. Gracz CSM wybiera w sekrecie talię Marynarki Imperialnej lub Sithów, a gracz JSM wybiera w sekrecie talię Sojuszu Rebeliantów albo Jedi. Każdy z graczy otrzymuje też kartę stronnictwa odpowiadającą wybranej talii.

Gotowe do gry talie składa się z poniższych zestawów celów. Każda taka talia liczy 48 kart (należy zwrócić uwagę, że w zestawie podstawowym znajdują się po dwa zestawy celów 18 i 36):

### Talia Jedi

Zestawy celów: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 18

### Talia Sojuszu Rebeliantów

Zestawy celów: 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 18

### Talia Sithów

Zestawy celów: 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 36

### Talia Marynarki Imperialnej

Zestawy celów: 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 36

Jeśli gracz korzysta z gotowej talii, powinien używać odpowiadającej jej karty stronnictwa.

## 3. ODKRYĆ KARTY STRONNICTWA

Każdy z graczy odkrywa swoją kartę stronnictwa i umieszcza ją w dobrze widocznym miejscu swojego obszaru gry.

Karta stronnictwa gracza **ZNAJDUJE SIĘ W GRZE** (patrz „W grze i poza grą” na stronie 27), zdolności innych kart mogą się do niej odnosić. Karty stronnictwa gracza nie można w żaden sposób usunąć z gry.

## 4. USTAWIĆ RÓWNOWAGĘ MOCY

Żeton równowagi Mocy należy umieścić w dobrze widocznym miejscu obszaru gry, **jasną stroną** ku górze.

Żeton równowagi Mocy



Jasna strona



Ciemna strona

## KWESTIA SKUPIENIA

Pewne efekty i akcje (zarówno dobrowolne, jak i przymusowe) sprawiają, że na kartach należy umieścić **ŻETONY SKUPIENIA**.

Gracz kontrolujący daną kartę może ją **SKUPIĆ**, aby skorzystać z jakiejś zdolności lub wykonać jakąś inną akcję. Kiedy to zrobi, umieszcza na takiej karcie żeton skupienia.

Kartę, na której nie spoczywa żaden żeton skupienia, uważa się za **PRZYGOTOWANĄ**.

Kartę, na której spoczywa jeden lub więcej żetonów skupienia, uważa się za **WYCZERPANĄ**. Gracz nie może skupić wyczerpanej karty.

Niektóre zdolności lub zasady gry wymagają od gracza, aby umieścić na jakiejś karcie jeden lub więcej żetonów skupienia. W takiej sytuacji gracz nie skupia tej karty (tj. nie aktywuje zdolności ani nie wykonuje innej akcji), natomiast kartę taką nadal uważa się za wyczerpaną.

Gracz będzie usuwać żetony skupienia z kart przede wszystkim podczas fazy odpoczynku swojej tury, jednakże niektóre efekty kart również mogą wywołać taki skutek.

## 5. PRZYGOTOWAĆ TALIE

Teraz każdy z graczy usuwa wszystkie karty celów ze swojej talii i zakryte tasuje w odrębną **TALIĘ CELÓW**. Po wykonaniu tej czynności każdy z graczy będzie posiadał dwie talie: talię celów zawierającą jego karty celów i **TALIĘ DOWÓDZTWA** zawierającą jego pozostałe karty.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, gracz, który otrzyma polecenie „dobrania” jednej lub więcej kart, dobiera je ze swojej talii dowództwa. Analogicznie, kiedy mowa jest o „talii” gracza, jeśli nie zaznaczono inaczej, chodzi o jego talię dowództwa.

Następnie każdy z graczy umieszcza swoją talię dowództwa i talię celów na swoim obszarze gry.



## 6. PRZYGOTOWAĆ ŻETONY

Gracze umieszczają wszystkie żetony skupienia, obrażeń i osłon na jednym stosie, w dogodnym dla siebie miejscu. Ten stos nazywa się od tej pory **PULĄ ŻETONÓW**.

## 7. PRZYGOTOWAĆ TARCZĘ GWIAZDY ŚMIERCI

Gracz CSM ustawia tarczę Gwiazdy Śmierci na numerze „0”, a potem umieszcza tarczę w zasięgu wzroku obu graczy.



## 8. WYBRAĆ KARTY CELÓW

Każdy z graczy podgląda cztery wierzchnie karty ze swojej talii celów (ukrywając je przed przeciwnikiem), wybiera trzy z nich, a czwartą odkłada zakrytą na spód talii celów.

Następnie każdy z graczy umieszcza swoje trzy wybrane karty celów **zakryte** na swoim obszarze gry.

## 9. DOBRAĆ STARTOWE RĘCE

Każdy z graczy tasuje swoją talię dowództwa i dobiera z niej sześć wierzchnich kart. To jego startowa ręka.

## 10. ODKRYĆ CELE

Gracz CSM umieszcza w grze swoje trzy wybrane karty celów - odkrywa je jedna po drugiej, w wybranej przez siebie kolejności. Zanim umieści w grze następną kartę celu, rozpatruje odpowiednie efekty zakłóceń i reakcji z właśnie odkrytej karty (patrz „Zdolności kart” na stronie 24).

Następnie gracz JSM umieszcza w grze swoje trzy wybrane karty celów - odkrywa je jedna po drugiej, w wybranej przez siebie kolejności. Zanim umieści w grze następną kartę celu, rozpatruje odpowiednie efekty zakłóceń i reakcji z właśnie odkrytej karty.

Trzy odkryte karty celów znajdujące się na obszarze gry danego gracza to karty jego **OBECNYCH CELÓW**.

Teraz gracze mogą rozpocząć rozgrywkę.

## ZŁOTA ZASADA

Każda zasada – bez względu na to, czy znajduje się na karcie czy w tej instrukcji – wykorzystująca zwrot „nie może” posiada moc ostateczną. Oznacza to, że nie można jej przeciwdziałać żadnym innym efektem. W sytuacji nie dotyczącej słów „nie może”, jeśli treść karty stoi w sprzeczności z treścią tej instrukcji, pierwszeństwo ma treść karty.



# ROZGRYWKA

Rozgrzywka w *Star Wars: Grę karcianą* składa się z serii **TUR GRACZY**. Najpierw swoją turę wykonuje pierwszy gracz, potem przychodzi tura jego przeciwnika. Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie, dopóki jeden z nich nie wygra gry (patrz „Wygrana” na stronie 15).

Każda tura gracza składa się z następujących faz:

1. Równowagi
2. Odpoczynku
3. Dobierania
4. Wystawiania
5. Konflikty
6. Mocy

Pierwszą turę gry zawsze wykonuje gracz CSM.

## SZCZEGÓŁOWY OPIS FAZ

Poniżej opisano szczegółowo każdą z faz składających się na turę gracza. Gracz, który aktualnie wykonuje swoją turę, jest nazywany **AKTYWNYM GRACZEM**.

### 1. FAZA RÓWNOWAGI

Sposób rozpatrywania fazy równowagi zależy od tego, który z graczy jest aktywnym graczem.

#### GRACZ CSM JEST AKTYWNYM GRACZEM

Gracz CSM przesuwa tarczę Gwiazdy Śmierci o jeden punkt do przodu (na przykład z „3” na „4”).

Następnie, jeśli równowaga Mocy przechyla się na **ciemną stronę** (tj. odkrytą stronę żetonu równowagi Mocy jest CSM), gracz CSM przesuwa tarczę Gwiazdy Śmierci o jeden dodatkowy punkt.

*Przykład: Podczas pierwszej tury gry żeton równowagi Mocy spoczywa na stole JSM ku górze. Podczas swojej fazy równowagi gracz CSM przesuwa tarczę Gwiazdy Śmierci jedynie o jeden punkt, z zera na jeden.*

Jeśli w dowolnym momencie gry tarcza Gwiazdy Śmierci dotrze do numeru „12”, **gra natychmiast kończy się zwycięstwem gracza CSM**.

Następnie gracz CSM przechodzi do fazy odpoczynku.

#### GRACZ JSM JEST AKTYWNYM GRACZEM

Jeśli równowaga Mocy przechyla się na **jasną stronę** (tj. odkrytą stronę żetonu równowagi Mocy jest JSM), gracz JSM może zadać jedno obrażenie dowolnie wybranemu z obecnych celów CSM (jeśli równowaga Mocy przechyla się na ciemną stronę, nic się nie dzieje).

Jeśli gracz zniszczy w ten sposób kartę celu (patrz „Obrażenia” na stronie 21), gracz JSM może umieścić ją na swoim stosie zwycięstwa. **Jeśli na stosie gracza JSM znajduje się trzy lub więcej kart celu, gra natychmiast kończy się zwycięstwem gracza JSM.**



Następnie gracz JSM przechodzi do fazy odpoczynku.

### 2. FAZA ODPOCZYNKU

Aktywny gracz wykonuje następujące czynności (w podanej kolejności):

1. Usuwa **po jednym** żetonie skupienia z każdej karty na swoim obszarze gry (efekty zawierające słowa „po tym jak odpoczniesz” mogą zostać wykorzystane dopiero po zakończeniu tego kroku).

**Wyjątek:** Podczas **pierwszej** tury gracz JSM nie odbywa tego kroku fazy odpoczynku.

2. Usuwa wszystkie żetony osłon z każdej karty na swoim obszarze gry.

3. Jeśli posiada mniej niż trzy obecne karty celów, uzupełnia brakujące karty, dobierając odpowiednią ich liczbę z wierzchu swojej talii celów i umieszczając je w grze jako nowe obecne karty celów. Jeśli właśnie umieszczona w grze karta celu posiada efekt „Kiedy ta karta wchodzi do gry...” (lub podobny), należy go natychmiast rozpatrzyć.

Jeśli gracz musi uzupełnić kilka kart celów, umieszcza je w grze po kolei, rozpatrując pojedynczo ewentualne efekty „Kiedy ta karta wchodzi do gry”.

Po wykonaniu powyższych czynności aktywny gracz przechodzi do fazy dobierania.

### 3. FAZA DOBIERANIA

Na początku fazy dobierania aktywny gracz może wybrać jedną kartę z ręki i ją odrzucić.

Kiedy gracz odrzuci taką kartę – lub zdecyduje się tego nie robić – musi dobrać na rękę tyle kart, aby ich liczba była równa jego obecnej wartości **REZERWY**. Gracz, zależnie od okoliczności, dobiera karty ze swojej talii lub wybiera odpowiednią liczbę kart z ręki i odrzuca je.

Na początku gry wartość rezerwy każdego z graczy wynosi **sześć**, ale efekty kart mogą ją zmniejszyć lub zwiększyć.

*Przykład: Na początku fazy dobierania aktywny gracz posiada osiem kart na ręce. W związku z tym musi odrzucić dwie karty, aby zmniejszyć liczbę kart na ręce do wartości swojej rezerwy (sześciu).*

*Podczas następnej tury, na początku fazy dobierania, ten sam gracz posiada już tylko trzy karty na ręce. Najpierw może odrzucić jedną ze swoich kart. Gracz decyduje się to zrobić, teraz posiada już tylko dwie karty na ręce. Następnie musi dobrać cztery karty, tak aby zwiększyć liczbę kart na ręce do wartości swojej rezerwy (sześciu).*

Następnie aktywny gracz przechodzi do fazy wystawiania.



## ODRZUCANIE

Termin „odrzucanie” odnosi się do czynności usuwania danej karty z ręki gracza, jego talii lub obszaru gry (zależnie od polecenia wywołującego odrzucenie) i umieszczenia jej odkrytej na wierzchu stosu odrzuconych kart dowództwa tego gracza. Każdy z graczy posiada własny stos kart odrzuconych.

Jeśli kilka kart ulega jednoczesnemu odrzuceniu, ich właściciel decyduje, w jakiej kolejności umieścić je na stosie kart odrzuconych.

Jeśli zostanie odrzucony lub usunięty żeton, odkłada się go do puli żetonów.

Jeśli zostanie odrzucona karta Mocy, wraca ona do zapasu dostępnych kart Mocy jej właściciela.

## 4. FAZA WYSTAWIANIA

Podczas fazy wystawiania aktywny gracz może zagrywać z ręki karty jednostek i ulepszeń. Takie karty zagrywa się na obszar gry gracza. Wszystkie zagrywane przez gracza z ręki karty muszą zostać opłacone – gracz uiszcza odpowiedni **KOSZT W PUNKTACH ZASOBÓW** (patrz „Zasoby” na stronie 16).

Podczas swojej fazy wystawiania aktywny gracz może zagrać dowolną liczbę kart jednostek i ulepszeń, o ile stać go na opłaceniu kosztu każdej z nich. Jeśli gracz nie może opłacić kosztu w punktach zasobów danej karty, nie może jej zagrać.

Każde zagranie karty jednostki lub ulepszenia przez aktywnego gracza uważa się za **AKCJĘ** (patrz „Akcje” na stronie 24). Zanim gracz będzie mógł wykonać kolejną akcję, najpierw musi całkowicie rozpatrzyć obecną. Karta może wykonywać wszystkie dopuszczalne przez grę funkcje (takie jak zapewnianie punktów zasobów czy wykorzystywanie zdolności karty) natychmiast, już w tej samej turze, w której wejdzie do gry.

## SŁOWNICZEK TERMINÓW

Gracze powinni pamiętać o tych ważnych terminach zarówno podczas lektury tej instrukcji, jak również podczas samej rozgrywki:

**Aktywny gracz** to gracz, który aktualnie wykonuje swoją turę.

**Atakujący gracz** to gracz, który aktualnie atakuje wrogą kartę celu podczas swojej fazy konfliktu.

**Bitwa** to proces rozpatrywania ataku.

**Broniący się gracz** to gracz, który broni się przed atakującym graczem.

**CSM** to skrót oznaczający „ciemną stronę Mocy”.

**Gracz kontrolujący daną kartę** to gracz, który aktualnie sprawuje kontrolę nad daną kartą.

**JSM** to skrót oznaczający „jasną stronę Mocy”.

**Nieosłonięta** to słowo opisujące kartę jednostki lub celu, na której nie spoczywa ani jeden żeton osłon.

**Obecna karta celu** to jedna z odkrytych kart celów znajdujących się na obszarze gry danego gracza.

**Obszar gry** to przestrzeń na stole, na której gracz trzyma swoje talie, żetony i karty.

**Osłonięta** to słowo opisujące kartę jednostki lub celu, na której spoczywa jeden lub więcej żetonów osłon.

**Przygotowana** to słowo opisujące kartę, na której nie spoczywa ani jeden żeton skupienia.

**Przyjazny** to słowo opisujące jeden lub więcej elementów gry znajdujących się pod kontrolą danego gracza (jego karty, jego talie, jego obszar gry itd.).

**Ręka** to karty, które obecnie posiada gracz (gracz ukrywa ich treść przed swoim przeciwnikiem).

**Skupianie kart** to działanie (akcja) polegające na umieszczeniu **ŻETONU SKUPIENIA** na przygotowanej karcie, aby aktywować tę kartę lub jakiś efekt gry.

**Stos zwycięstwa** to zbiór zniszczonych przez gracza wrogich kart celów.

**Tura** to inne określenie **tury gracza**; składa się z sześciu faz, które musi wykonać aktywny gracz.

**Umieścić w grze** to efekt zabierający kartę spoza gry i przenoszący ją bezpośrednio do gry *bez płacenia jej kosztu w punktach zasobów*. Karty celów umieszcza się w grze bezpośrednio z talii celów ich właścicieli.

**Wartość rezerwy** to liczba kart, które gracz musi posiadać na ręce podczas fazy dobierania – gracz musi albo dobrać odpowiednią liczbę kart albo odpowiednią liczbę kart odrzucić.

**Wróg/wrogi** to zarówno gracz-przeciwnik, jak i wszystkie kontrolowane przez niego elementy (karty, talie, jego obszar gry itd.).

**Wyczerpana** to słowo opisujące kartę, na której spoczywa jeden lub więcej żetonów skupienia.

**Właściciel** to gracz, do którego talii należała dana karta na początku gry.

**Zagranie** to działanie (akcja) polegające na zapłaceniu kosztu w punktach zasobów karty z ręki i przeniesieniu jej do gry (dla karty jednostki lub karty ulepszenia) lub na rozpatrzeniu jej efektów i odrzuceniu jej (dla karty wydarzenia). Patrz „W grze i poza grą” na stronie 27.

## ZAGRYWANIE KART JEDNOSTEK

Karty jednostek zawsze zagrywa się odkryte na obszar gry ich właściciela.

## ZAGRYWANIE KART ULEPSZEŃ

Karty ulepszeń wykorzystuje się zazwyczaj do ulepszania kart jednostek, ale mogą one również służyć do ulepszania innych elementów gry (na przykład obszaru gry, kart celów, karty stronnictwa lub nawet talii). Treść każdej karty ulepszenia wskazuje, jaki aspekt gry będzie ulepszony, kiedy znajduje się ona w grze.

Kiedy gracz zagrywa kartę ulepszenia o treści „Ulepsz [rodzaj karty]”, umieszcza ją częściowo pod znajdującą się w grze kartą wskazanego rodzaju, tak aby karta ulepszenia nadal była dobrze widoczna. Od tej pory ta karta ulepszenia jest **DOŁĄCZONA** do danej karty.

Kiedy dana karta opuszcza grę, wszystkie dołączone do niej karty zostają natychmiast odrzucone na stosy odrzuconych kart ich właścicieli. Nie ma żadnego limitu, co do liczby kart, które można dołączyć do danej karty czy elementu gry.



**Przykład:** Gracz JSM zagrywa kartę ulepszenia „Zaufaj swoim uczuciom” i dołącza ją do karty jednostki „Mon Mothma”.

**Uwaga:** Większość ulepszeń zagrywa się na karty przyjazne, niektóre powinny się jednak zagrywać na karty wrogie (lub inne wrogie elementy, na przykład na obszar gry przeciwnika). Gracze powinni pamiętać, aby po zakończonej rozgrywce oddać karty ulepszeń ich właścicielom.

Jeśli ulepszenie nakazuje graczowi ulepszyć obszar gry, gracz umieszcza taką kartę na obszarze gry wskazanego gracza.

Gracz nie może zagrać ulepszenia, jeśli nakazuje mu ono ulepszyć kartę należącą do rodzaju, który obecnie w grze nie występuje (dotyczy to również innych elementów gry, które nie występują obecnie na obszarze gry odpowiedniego gracza).

Kiedy aktywny gracz zakończy wystawianie kart, przechodzi do fazy konfliktu.

## 5. FAZA KONFLIKTU

Podczas fazy konfliktu aktywny gracz próbuje zniszczyć cele wroga. Gracz **może zaatakować jedną lub więcej obecnych kart celów wroga. Takie ataki gracz przeprowadzi po kolei, jeden po drugim.** Aktywny gracz może zdecydować się nie atakować swojego przeciwnika i od razu przejść do fazy Mocy.

Każdą bitwę należy zadeklarować i rozpatrzyć osobno, po kolei. **Każdą z obecnych kart celów wroga można zaatakować tylko raz na turę.**

Po zakończeniu obecnej bitwy aktywny gracz może zaatakować inną z obecnych kart celów wroga. Jeśli gracz zdecyduje się nie wykonywać kolejnych ataków lub też przeprowadził już atak na każdą z obecnych kart celów wroga, przechodzi do fazy Mocy.

**Wyjątek:** Gracz CSM nie może deklarować ataków podczas swojej pierwszej tury. Zamiast tego musi całkowicie pominąć tę turę.

Szczegółowe zasady rozpatrywania bitew można znaleźć w akapicie „Rozpatrywanie bitew” na stronie 18.

## 6. FAZA MOCY

Faza Mocy składa się z następujących kroków (wykonywanych w podanej kolejności):

1. Przydzielania do Mocy
2. Zmagania Mocy

### PRZYDZIELANIE DO MOCY

Aktywny gracz może przydzielić do Mocy dowolne karty jednostek znajdujące się na jego obszarze gry (z wyjątkiem kart jednostek, które zostały już przydzielone do Mocy). Przydzielona do Mocy jednostka operuje z dala od linii frontu – kontrolująca ją strona wykorzystuje ją (lub działa ona na jej rzecz), aby wesprzeć jasną lub ciemną stronę Mocy. Medytacja, nauka, trening, werbunek i transport ważnych osobistości to tylko niektóre przykłady działań, jakich podejmuje się przydzielona do Mocy jednostka.

Aby przydzielić jednostkę do Mocy, gracz bierze jedną z dostępnych kart Mocy ze swojego zapasu i umieszcza ją pod wybraną kartą jednostki (w taki sam sposób, w jaki dołączyłby kartę ulepszenia), aby zaznaczyć, że od tej pory **jest ona przydzielona do Mocy.**

Kiedy przydzielona do Mocy jednostka opuszcza grę, dołączona do niej karta Mocy wraca do zapasu dostępnych kart Mocy jej właściciela.



**Kart Mocy nie uważa się za „karty” i nigdy nie „znajdują się one w grze”.** Karty te służą jedynie do zaznaczenia, które jednostki zostały przydzielone do Mocy.

**Uwaga:** Podczas tego kroku tylko aktywny gracz może przydzielać jednostki do Mocy. Jego przeciwnik musi poczekać na fazę Mocy własnej tury.

### **Limity kart Mocy**

Każdy gracz rozpoczyna grę z trzema kartami Mocy. Kiedy dołączy te trzy karty do swoich jednostek, nie będzie mógł już przydzielać do Mocy kolejnych jednostek, dopóki któraś z tych kart nie stanie się na nowo dostępna.

**Każdy gracz może bezwzględnie posiadać tylko trzy karty Mocy.**

### **Jednostki przydzielone do Mocy**

Kiedy jednostka zostanie przydzielona do Mocy, może brać udział w zmaganiach Mocy (patrz poniżej).

Taki przydział wiąże się jednak z pewnym brzemieniem. Kiedy gracz skupia przydzieloną do Mocy jednostkę, aby podczas bitwy przeprowadzić ją **NATARCIE** (bez względu na to, czy jest atakującym, czy obrońcą), otrzymuje ona dwa żetony skupienia zamiast jednego (patrz przykład na stronie 22).

Przydzielona do Mocy jednostka pozostaje do niej przydzielona, dopóki pozostaje w grze. Gracze nie mogą dobrowolnie usuwać kart Mocy ze swoich jednostek.

### **ZMAGANIA MOCY**

Aby przeprowadzić zmagania Mocy, każdy z graczy sumuje liczbę symboli Mocy z każdej **przygotowanej** jednostki, którą przydzielił do Mocy. Ta suma to jego **WARTOŚĆ MOCY**.

Gracz posiadający wyższą wartość Mocy odwraca żeton równowagi Mocy w taki sposób, aby jego strona Mocy była skierowana ku górze (odkryta). W przypadku remisu żeton równowagi Mocy pozostaje nieporuszony.

**Ważne:** Podczas ustalania swojej wartości Mocy gracze nie dodają do swojej sumy symboli Mocy z ulepszeń, nawet jeśli te ulepszenia są dołączone do jednostek przydzielonych do Mocy. Gracze biorą pod uwagę tylko symbole Mocy, które znajdują się na samych kartach jednostek.

Kiedy aktywny gracz zakończy swoją fazę Mocy, jego tura dobiega końca, rozpoczyna się nowa tura jego przeciwnika.

Podczas rozgrywki równowaga Mocy przechyla się na tę stronę (jasną stronę lub ciemną stronę), która znajduje się na odkrytej stronie żetonu równowagi Mocy.

## **WYGRANA**

Poniżej opisano warunki zwycięstwa występujące w *Star Wars: Grze karcianej*.

### **WYGRANA JASNEJ STRONY**

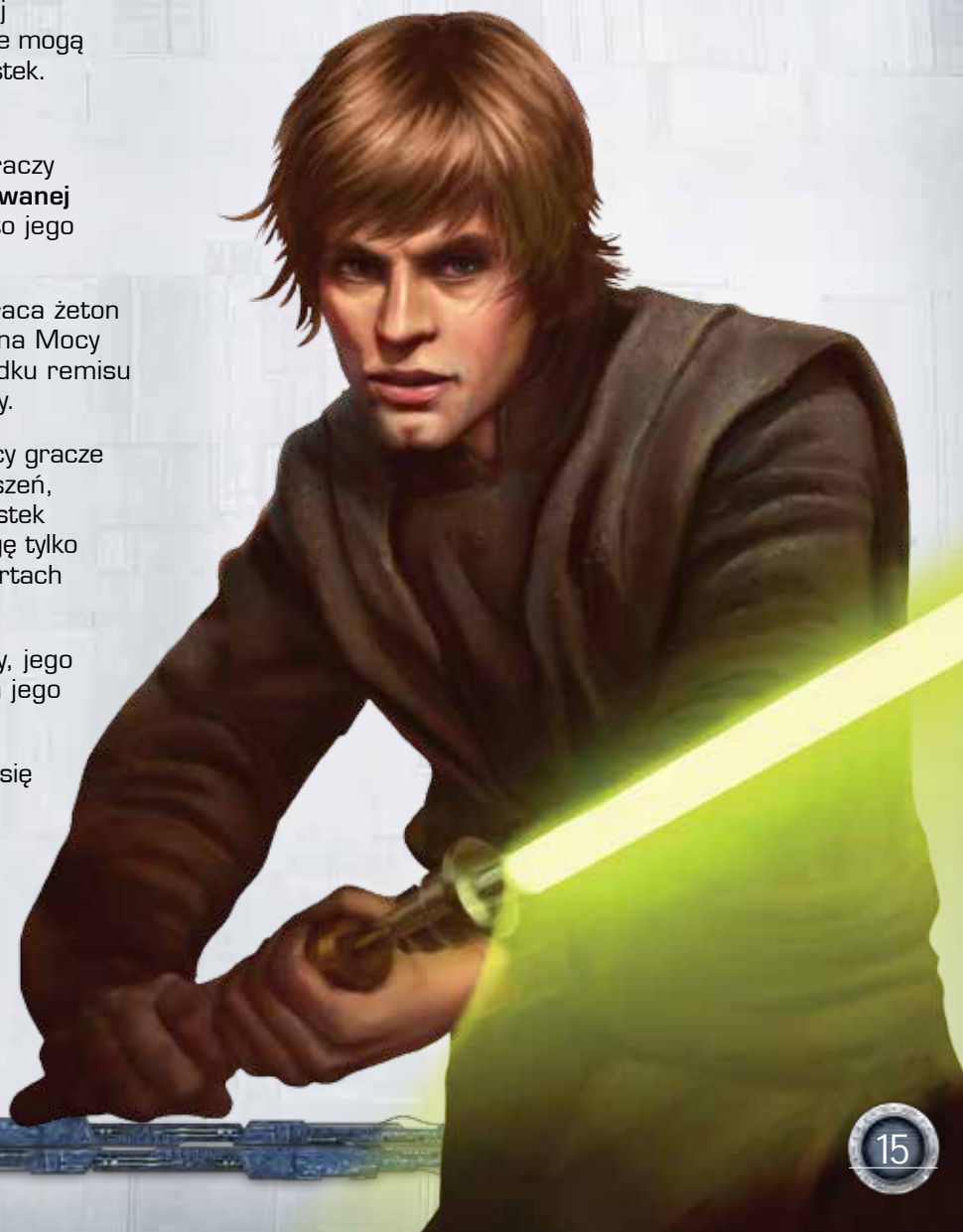
Gracz JSM wygrywa grę natychmiast, kiedy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- Zostały zniszczone trzy lub więcej kart celów CSM.
- Gracz CSM musi dobrać kartę ze swojej talii dowództwa lub talii celów, ale talia ta jest już wyczerpana.

### **WYGRANA CIEMNEJ STRONY**

Gracz CSM wygrywa grę natychmiast, kiedy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- Tarcza Gwiazdy Śmierci dotrze do numeru „12”.
- Gracz JSM musi dobrać kartę ze swojej talii dowództwa lub talii celów, ale talia ta jest już wyczerpana.

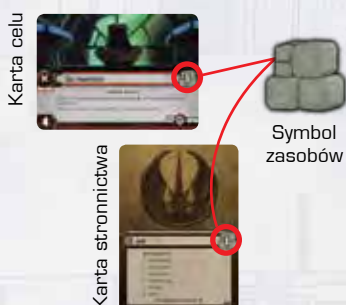


Podczas rozgrywki w *Star Wars: Grę karcianą* gracze będą często zmuszeni do **WYDAWANIA PUNKTÓW ZASOBÓW** w celu zagrania kart lub skorzystania z określonych zdolności.

Koszt karty w punktach zasobów można znaleźć w jej lewym górnym rogu (tylko karty jednostek, wydarzeń i ulepszeń posiadają koszt w punktach zasobów).

Kiedy gracz chce zagrać jakąś kartę lub też musi wydać punkty zasobów, aby skorzystać z jakiejś zdolności, musi najpierw ujawnić tę kartę przeciwnikowi lub wskazać mu zdolność, którą chce wykorzystać. Następnie, aby opłacić jej koszt, tworzy odpowiednią liczbę punktów zasobów z zapewniających punkty zasobów kart ze swojego obszaru gry. Kiedy to zrobi, zagrywa daną kartę lub wykorzystuje daną zdolność. Jeśli gracz nie może stworzyć dostatecznej liczby punktów zasobów, aby opłacić koszt w punktach zasobów, nie może zagrać danej karty (karta wraca na jego rękę) lub wykorzystać danej zdolności.

Karta stronnictwa gracza, jego karty celów i niektóre karty jednostek i karty ulepszeń posiadają wartość zasobów, oznaczoną liczbą na tle **SYMBOLU ZASOBÓW**.



**Przygotowana** karta z symbolem zasobów może stworzyć maksymalnie tyle punktów zasobów, ile wynosi jej wartość zasobów. Te punkty zasobów mogą posłużyć do zapłacenia jakiegось kosztu w punktach zasobów.

## TWORZENIE PUNKTÓW ZASOBÓW

Gracz tworzy punkty zasobów z jednej ze swoich przygotowanych, zapewniających punkty zasobów kart, umieszczając na niej tyle żetonów skupienia, ile chce stworzyć punktów zasobów – ale maksymalnie tyle, ile wynosi wartość zasobów karty. Za każdy żeton skupienia tworzy jeden punkt zasobów.

*Przykład: Przygotowana karta celu o wartości zasobów „3” może zapewnić jeden, dwa lub trzy punkty zasobów na poczet kosztu w punktach zasobów. Aby stworzyć te punkty zasobów, kontrolujący kartę gracz musi umieścić na niej pewną liczbę żetonów skupienia (nie więcej niż trzy) – za każdy taki żeton stworzy jeden punkt zasobów.*

Aby zapłacić wymagany koszt w punktach zasobów, gracz może tworzyć punkty zasobów z **wielu** przygotowanych, zapewniających punkty zasobów kart znajdujących się na jego obszarze gry.

**Uwaga:** Na zapewniającą punkty zasobów karcie, która posłużyła graczowi do stworzenia punktów zasobów, zostanie umieszczony jeden lub więcej żetonów skupienia, co oznacza, że ta karta zostanie wyczerpana (tj. przestanie być przygotowana). Gracz nie może tworzyć punktów zasobów z wyczerpanej karty.

## WYDAWANIE ZASOBÓW

Kiedy gracz stworzy już odpowiednią liczbę punktów zasobów z jednej lub kilku zapewniających punkty zasobów kart, zagrywa ujawnioną kartę lub wykorzystuje wskazaną zdolność. **Stworzone punkty zasobów mogą posłużyć do opłacenia tylko jednej karty lub zdolności.** Nadmiarowe punkty zasobów przekraczające dany koszt w punktach zasobów przepadają.

*Przykład: Aktywny gracz chce zagrać kartę jednostki o koszcie „3”. Aby zapłacić za tę kartę tworzy dwa punkty zasobów z przygotowanej karty celu o wartości zasobów „2” (umieszcza na tej karcie celu dwa żetony skupienia) i jeden punkt zasobów z innej karty celu, tym razem o wartości „3” (umieszcza na tej karcie celu jeden żeton skupienia). Gracz mógłby stworzyć jeszcze dwa dodatkowe punkty zasobów z tej drugiej karty celu, ale te zasoby przepadają. Gracz stworzył dostatecznie dużo punktów zasobów, aby zapłacić koszt w punktach zasobów danej karty jednostki, dlatego może ją zagrać.*

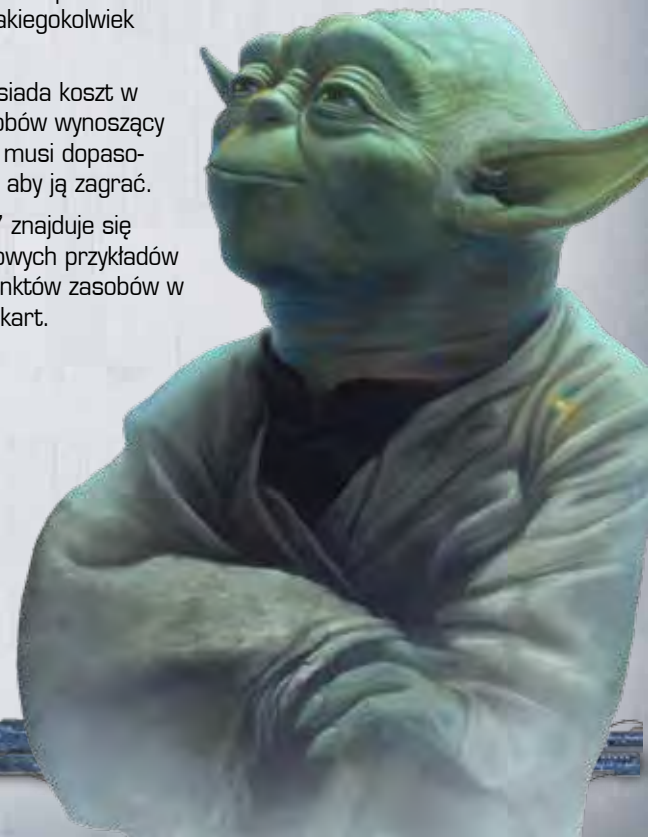
## DOPASOWANIE ZASOBÓW

Kiedy gracz zagrywa z ręki jakąś kartę, przynajmniej jedna z zapewniających punkty zasobów kart, które wykorzystuje do stworzenia wymaganej liczby punktów zasobów, **musi odpowiadać stronnictwu zagrywanej karty.** Nazywa się to **DOPASOWANIEM ZASOBÓW.**

Niektóre karty należą do stronnictwa neutralnego. Opłacenie kosztu zagrania karty neutralnej jednostki, ulepszenia lub wydarzenia nie wymaga dopasowania zasobów. Jednocześnie neutralne karty, które zapewniają punkty zasobów, nie są w stanie posłużyć graczowi do dokonania dopasowania zasobów dla jakiegokolwiek stronnictwa.

Jeśli karta posiada koszt w punktach zasobów wynoszący „0”, gracz nie musi dopasować zasobów, aby ją zagrać.

Na stronie 17 znajduje się kilka szczegółowych przykładów wydawania punktów zasobów w celu zagrania kart.





## PUNKTY ZASOBÓW - PRZYKŁAD 1

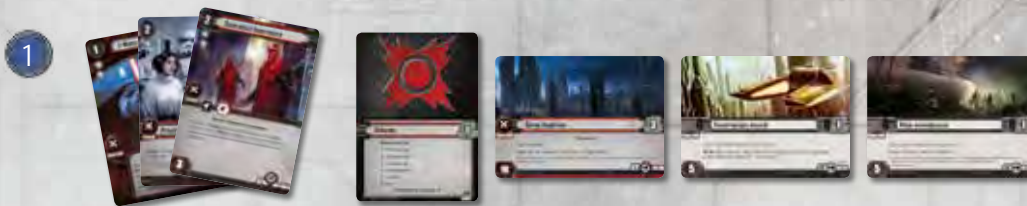


Gracz JSM chce zagrać kartę „Zaufaj swoim uczuciom” (Jedi, koszt 2).

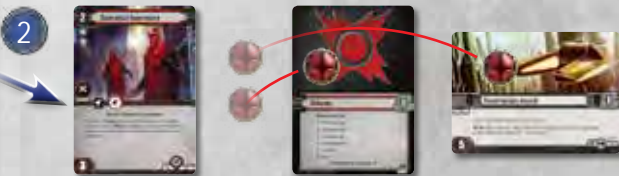
Na swoim obszarze gry gracz posiada trzy przygotowane, zapewniające punkty zasobów karty: dwie kopie karty „Kasyno w Mieście w Chmurach” (neutralna, 1 punkt zasobów) i kartę celu „Zapomniani bohaterowie” (Jedi, 1 punkt zasobów).

Gracz mógłby stworzyć po jednym punkcie zasobów z każdej karty „Kasyno w Mieście w Chmurach”, jednakże obie te karty są neutralne, co oznacza, że żadna z nich nie mogłaby posłużyć do dokonania dopasowania zasobów wymaganego do zagrania karty ze stronnictwa Jedi. Zamiast tego gracz skupia jedno „Kasyno w Mieście w Chmurach” (tworząc jeden neutralny punkt zasobów) i kartę celu „Zapomniani bohaterowie” (tworząc jeden punkt zasobów Jedi). Teraz gracz posiada dwa punkty zasobów, w tym jeden, który odpowiada stronnictwu karty „Zaufaj swoim uczuciom”, dlatego jest w stanie opłacić koszt tej karty i zagrać ją.

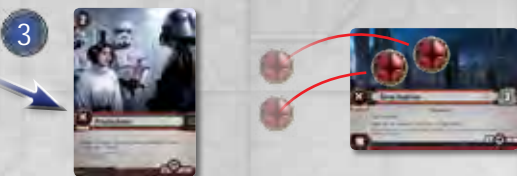
## PUNKTY ZASOBÓW - PRZYKŁAD 2



1) Gracz CSM posiada trzy karty, które chciałby zagrać: „Doborowych gwardzistów Imperatora”, „Przesłuchanie” i „Miecz świetlny Vadera”. Gracz kontroluje następujące przygotowane karty, które zapewniają punkty zasobów: kartę stronnictwa Sithów oraz karty celów „Serce Imperium”, „Korporacyjny wyzysk” i „Misja wywiadowcza”.



2) Gracz zagrywa „Doborowych gwardzistów Imperatora” (Sith, koszt 2), tworząc po jednym punkcie zasobów z karty stronnictwa i karty celu „Korporacyjny wyzysk”, umieszczając na obu kartach po jednym żetonie skupienia. Karta stronnictwa Sithów zapewnia wymagane dla zagrania karty Sithów dopasowanie zasobów.



3) Następnie zagrywa „Przesłuchanie” (Sith, koszt 2), tworząc dwa punkty zasobów z karty celu „Serce Imperium”, umieszczając na karcie dwa żetony skupienia. Karta celu „Serce Imperium” należy do stronnictwa Sithów, dlatego zapewnia wymagane dla zagrania karty Sithów dopasowanie zasobów.



4) Gracz chciałby jeszcze zagrać „Miecz świetlny Vadera” (Sith, koszt 1), ale nie może tego zrobić. Pozostała mu tylko jedna zapewniająca punkty zasobów karta, „Misja wywiadowcza”. Choć mogłaby ona posłużyć do stworzenia punktu zasobów, jest ona neutralna, co oznacza, że nie mogłaby zapewnić wymaganego dla zagrania karty Sithów dopasowania zasobów. Co więcej, chociaż karta celu „Serce Imperium” może zapewnić do trzech punktów zasobów, a na chwilę obecną znajdują się na niej tylko dwa żetony skupienia, jest ona już wyczerpana i nie może już w tej chwili posłużyć do stworzenia dalszych punktów zasobów.

# ROZPATRYWANIE BITEW

Podczas fazy konfliktu aktywny gracz może zaatakować wroga kartę celu. Przeprowadzając taki atak, gracze muszą rozpatrzyć poniższe **kroki bitwy**:

1. Wybranie karty celu
2. Zadeklarowanie atakujących
3. Zadeklarowanie obrońców
4. Przeprowadzenie walki o przewagę
5. Rozpatrzenie natarć
6. Nagrodzenie braku oporu

Aktywny gracz nie może rozpocząć bitwy, jeśli podczas kroku „zadeklarowania atakujących” nie byłby w stanie zadeklarować przynajmniej jednego atakującego.

Poniżej opisano szczegółowo każdy z kroków bitwy.

## 1. WYBRANIE KARTY CELU

Aktywny gracz wybiera, którą z obecnych kart celów wroga zaatakuje.

Podczas danej fazy konfliktu każdą z kart celów wroga można zaatakować **tylko raz**. Jeśli podczas danej fazy aktywny gracz zaatakował już wszystkie obecne cele wroga, musi przejść do fazy Mocy.

## 2. ZADEKLAROWANIE ATAKUJĄCYCH

Aktywny gracz wybiera, które z jego przygotowanych jednostek zaatakują wrogi cel. Te jednostki nazywa się **ATAKUJĄCYMI**.

Gracz przesuwając swoje atakujące jednostki w kierunku środka stołu, tak aby zaznaczyć, że zostały one zadeklarowane jako atakujące.

Gracz musi zadeklarować przynajmniej jedną jednostkę jako atakującą.

## 3. ZADEKLAROWANIE OBROŃCÓW

Broniący się gracz wybiera, które z jego **przygotowanych** jednostek będą bronić jego celu. Te jednostki nazywa się obrońcami.

Gracz przesuwając swoje broniące się jednostki w kierunku środka stołu, tak aby zaznaczyć, że zostały one zadeklarowane jako obrońcy.

Broniący się gracz może zdecydować się nie deklarować żadnych jednostek jako obrońców.

### Jednostki uczestniczące

Każda karta jednostki, która została zadeklarowana jako atakująca lub obrońca w danej bitwie, jest uważana za jednostkę **UCZESTNICZĄCĄ** w danej bitwie. Jednostka uczestniczy w bitwie dopóki nie opuści gry lub dopóki wszystkie kroki danej bitwy nie zostaną rozpatrzone.

## 4. PRZEPROWADZENIE WALKI O PRZEWAGĘ

**WALKA O PRZEWAGĘ** odzwierciedla działania zakulisowe i inne zabiegi, do których dochodzi przed właściwą bitwą, takie jak próby zajęcia przez walczących dogodnej pozycji, operacje wywiadowcze, dokonywanie sabotaży, infiltrowanie szeregów wroga, a także inne zarówno bohaterские, jak i zdradliwe czyny, których dopuszczają się walczący.

Zwycięzca walki o przewagę przeprowadzi pierwsze natarcie podczas kroku rozpatrywania natarć, może też korzystać z **SYMBOLI AKTYWOWANYCH DZIĘKI PRZEWADZE** (takie symbole umieszczono na białym tle) swoich nacierających jednostek (patrz strona 21).

Aby wyklądać karty podczas walki o przewagę gracz musi kontrolować przynajmniej jedną jednostkę uczestniczącą.

Jeśli broniący się gracz nie kontroluje żadnych broniących się jednostek, atakujący gracz automatycznie wygrywa walkę o przewagę (nadal ma jednak możliwość wykładania kart podczas walki o przewagę).





## ROZPATRYWANIE WALKI O PRZEWAGĘ

Aby rozpatrzeć walkę o przewagę, gracze wykonują następujące czynności (w podanej kolejności):

1. Wykładają karty przewagi
2. Odkrywają stosy przewagi
3. Rozpatrują karty losu
4. Kończą walkę o przewagę

### 1. Wyłożenie kart przewagi

Na początku walki o przewagę to atakujący gracz ma jako pierwszy możliwość wyłożenia z ręki przed siebie jednej zakrytej karty. Wyłożone w ten sposób karty tworzą **STOS PRZEWAGI** danego gracza. Zamiast wykladać kartę, atakujący gracz może też spasować.

Następnie broniący się gracz ma możliwość wyłożenia z ręki przed siebie jednej zakrytej karty (jeśli kontroluje przynajmniej jedną broniącą się jednostkę), tworząc własny stos przewagi. Zamiast wykladać kartę, broniący się gracz może też spasować.

Gracze wykonują swoje akcje naprzemiennie (albo wykładają jedną zakrytą kartę na swój stos przewagi, albo też pasują), dopóki obaj nie spasują **jeden po drugim**.

Gracz może wyłożyć na swój stos przewagi dowolną kartę z ręki, ignorując jej koszt i stronictwo.

**Uwaga:** Gracze nie przestają wykladać kart na swoje stosy przewagi, dopóki obaj nie spasują **jeden po drugim**. Innymi słowy, jeśli jeden gracz spasuje, a potem jego przeciwnik wyłoży na swój stos przewagi jakąś kartę, ten gracz ponownie staje przed decyzją: wyłożyć kartę na własny stos przewagi czy też spasować. Dopiero kiedy obaj gracze spasują, **jeden po drugim**, proces wykładania kart na stosy przewagi zostaje zakończony.

### 2. Odkrywanie stosów przewagi

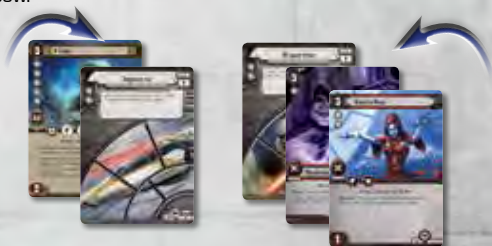
Kiedy obaj gracze spasują jeden po drugim, jednocześnie odkrywają swoje stosy przewagi.

Wszystkie karty, z wyłączeniem **kart losu** i wszystkich **symboli Mocy**, uważa się za pozbawione treści (tj. za karty całkowicie pozbawione atrybutów, kosztów, efektów, treści i stronictwa).

## PRZYKŁAD WALKI O PRZEWAGĘ



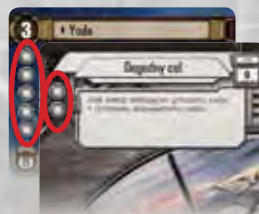
1) Rozpoczęła się walka o przewagę. Gracz JSM jest atakującym graczem, dlatego to on jako pierwszy wyklada jedną zakrytą kartę, tworząc swój stos przewagi (A). Następnie gracz CSM umieszcza własną zakrytą kartę na swoim stosie przewagi (B). Gracz JSM pasuje. Gracz CSM chwilę się zastanawia i wyklada na swój stos przewagi drugą kartę (C). W odpowiedzi gracz JSM wyklada swoją drugą kartę (D). Następnie gracz CSM wyklada swoją trzecią kartę (E). Gracz JSM ponownie pasuje, a po nim pasuje również gracz CSM. Obaj gracze spasowali jeden po drugim, dlatego teraz przechodzą do odkrywania swoich stosów.



2) Gracze odkrywają oba stosy przewagi jednocześnie.



3) W tym momencie gracze rozpatrują odkryte karty losu. Karty losu należy rozpatrywać w kolejności wartości priorytetu. Gracz CSM rozpatruje swoją kartę „W ogniu bitwy” (posiadającą wartość priorytetu „6”) jako pierwszy, potem gracz JSM rozpatruje swoją kartę „Dogodny cel” (posiadającą wartość priorytetu „9”).



4) Aby zakończyć walkę o przewagę, gracze porównują liczbę symboli Mocy na kartach ze swojego stosu przewagi. Gracz JSM posiada na swoim stosie przewagi siedem symboli Mocy, zaś gracz CSM tylko pięć symboli Mocy. Gracz JSM wygrywa i podczas kroku rozpatrywania natarć tej bitwy to on będzie posiadać przewagę. Wszystkie karty z obu stosów przewagi zostają odrzucone.





### 3. Rozpatrywanie kart losu

Gracze rozpatrują efekty kart losu wyłożonych na swoje stosy przewagi w kolejności rosnącej (od najniższej do najwyższej)

**WARTOŚCI PRIORYTETU.**



Wartość priorytetu na karcie losu

Jeśli dwie lub więcej kart losu posiada tę samą wartość priorytetu, atakujący gracz decyduje o kolejności ich rozpatrywania.

Gracze muszą całkowicie rozpatrzeć jedną kartę losu, zanim będą mogli rozpocząć rozpatrywanie kolejnej.

### 4. Zakończenie walki o przewagę

Kiedy gracze rozpatrzą wszystkie karty losu, każdy z nich ustala liczbę symboli Mocy znajdujących się na kartach na swoim stosie przewagi. Gracz z wyższą sumą symboli Mocy wygrywa walkę o przewagę i przez resztę bitwy to on będzie **POSIADAŁ PRZEWAGĘ**. W przypadku remisu przewagę zdobywa broniący się gracz.

Następnie każdy z graczy odrzuca wszystkie karty, które podczas tej walki umieścił na swoim stosie przewagi.

Szczegółowy przykład walki o przewagę znajduje się na stronie 19.

### KARTY LOSU

Karty losu mogą być **wykładane jedynie na stosy przewagi**, nie posiadają żadnej innej funkcji (tj. nie można ich zagrać).

## 5. ROZPATRYWANIE NATARĆ

Rozpoczynając od gracza, który posiada przewagę, każdy z graczy skupia po kolei jedną ze swoich **przygotowanych** jednostek uczestniczących, aby przeprowadzić nią **NATARCIE**. Gracze muszą całkowicie rozpatrzeć jedno natarcie, zanim będą mogli rozpocząć kolejne.

Kiedy gracz posiadający przewagę przeprowadzi natarcie swoją pierwszą jednostką, przychodzi kolei jego przeciwnika – on również skupia jedną z własnych przygotowanych jednostek uczestniczących i przeprowadza nią natarcie. Gracze wykonują swoje akcje naprzemiennie (skupiają po jednej jednostce, którą chcą przeprowadzić

natarcie), dopóki nie pozostanie ani jedna przygotowana jednostka uczestnicząca.

Podczas tego kroku gracze nie mogą pasować – jeśli posiadają chociaż jedną przygotowaną jednostkę uczestniczącą, muszą ją skupić, aby przeprowadzić nią natarcie.

Jeśli wszystkie przygotowane jednostki uczestniczące danego gracza zostaną wyczerpane, a jego przeciwnik nadal posiada niewyczerpane jednostki, wykonuje on swoje akcje jedna po drugiej (skupia jedną ze swoich przygotowanych jednostek uczestniczących, rozpatruje jej natarcie, następnie przechodzi do kolejnej przygotowanej jednostki uczestniczącej itd.).

### ROZPATRYWANIE NATARĆ

Aby rozpatrzeć natarcie, gracz wykonuje następujące czynności (w podanej kolejności):

1. Wybiera jedną ze swoich przygotowanych jednostek uczestniczących.
2. Skupia tę jednostkę, aby przeprowadzić nią natarcie (tj. umieszcza na jej karcie żeton skupienia).
3. Rozpatruje symbole walki nacierającej jednostki według ich rodzajów.

### Rozpatrywanie symboli walki według ich rodzajów



Większość jednostek posiada jeden lub więcej wydrukowanych symboli walki (patrz „Symbole walki” na stronie 21). W grze występują trzy rodzaje symboli walki. Nacierający gracz rozpatruje te **RODZAJE SYMBOLI** w wybranej przez siebie kolejności. Liczba symboli danego rodzaju przedstawia **SILĘ** danego **SYMBOLU** danej karty.

*Przykład: Karta z dwoma symbolami ⚡ (patrz ramka „Symbole walki” na następnej stronie) posiada siłę ⚡ równą „2”.*




Nacierający gracz wybiera kolejność, w jakiej będzie rozpatrywał rodzaje symboli walki z danej nacierającej karty.



Każdy z rodzajów symboli walki należy rozpatrzeć w następujący sposób:

 **Obrażenia jednostek:** Nacierający gracz wybiera **jedną** uczestniczącą jednostkę wroga i zadaje jej tyle **OBRAŻEŃ**, ile wynosi siła  nacierającej jednostki.






**Taktyka:** Nacierający gracz umieszcza na wrogich jednostkach tyle żetonów skupienia, ile wynosi siła  nacierającej jednostki. Na jednej jednostce wroga można umieścić kilka żetonów skupienia, można też rozdzielić żetony skupienia pochodzące z jednego natarcia na kilka jednostek wroga (w dowolnej kombinacji). Należy zwrócić uwagę, że gracz może umieścić żetony skupienia na **dowolnej jednostce** kontrolowanej przez przeciwnika, nie tylko na jednostkach uczestniczących.



**Obrażenia wybuchowe:** Jeśli nacierająca jednostka atakuje, zadaje atakowanemu celowi wroga tyle obrażeń, ile wynosi siła  nacierającej jednostki. Jeśli nacierająca jednostka broni się, nie należy rozpatrywać jej symboli .

## SYMBOLE WALKI

W *Star Wars: Grze karcianej* występują trzy rodzaje symboli walki.

-  - obrażenia jednostek
-  - taktyka
-  - obrażenia wybuchowe

Symbole te przedstawiają różne efekty, które nacierająca jednostka może wyrzucić na wrogu.

Symbole walki na kartach jednostek występują w dwóch wariacjach: symbole na czarnym tle nazywa się **NORMALNYMI SYMBOLAMI WALKI**, natomiast te na białym tle nazywa się **SYMBOLAMI AKTYWOWANYMI DZIĘKI PRZEWADZE**.

### Symbole walki

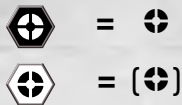


Normalne symbole walki (czarne tło)      Symbole walki aktywowane dzięki przewadze (białe tło)

W zasadach i treści kart normalny symbol walki (lub dany rodzaj symboli walki) został przedstawiony odpowiednim rysunkiem. Symbol walki aktywowany dzięki przewadze został przedstawiony odpowiednim rysunkiem **w nawiasie**.




Na przykład:



Na karcie      W treści



Gracz posiadający przewagę (tj. gracz, który wygrał walkę o przewagę) ustala swoją siłę symboli walki w oparciu o **wszystkie** symbole walki znajdujące się na jego nacierających jednostkach (tj. zarówno symbole normalne, jak i aktywowane dzięki przewadze). Jego przeciwnik ustala swoją siłę symboli walki jedynie w oparciu o normalne symbole walki znajdujące się na jego nacierających kartach.



*Przykład: Gracz JSM posiada przewagę. Gracz skupia „Obi-Wana Kenobiego”, aby przeprowadzić nim natarcie. Na karcie „Obi-Wana Kenobiego” znajdują się symbole walki wszystkich trzech rodzajów o następujących siłach: 1 , 2  i 1 .*

*Jeśli gracz JSM przegrałby walkę o przewagę, „Obi-Wan Kenobi” przeprowadziłby natarcie tylko dwoma rodzajami symboli walki o następujących siłach: 1  i 1 .*

## OBRAŻENIA

Kiedy dana karta otrzymuje obrażenia, gracz umieszcza na niej tyle żetonów obrażeń, ile wynosi całkowita wartość zadanych jej obrażeń.

Kiedy na danej karcie znajdzie się tyle (lub więcej) żetonów obrażeń, ile wynosi jej próg obrażeń, zostaje ona natychmiast **ZNISZCZONA**. Obrażenia przekraczające próg obrażeń należy zignorować.

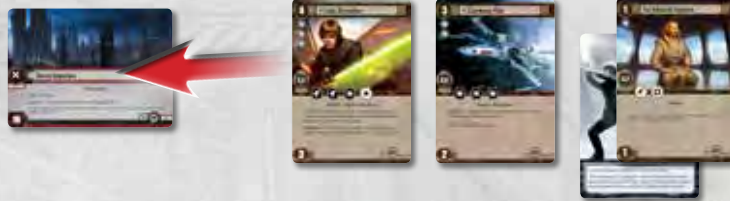


Próg obrażeń



## PRZYKŁAD ROZPATRYWANIA NATARĆ

1



2



1) Gracz JSM jest aktywnym graczem. Podczas fazy konfliktu zaatakował kartę celu CSM „Serce Imperium”. Gracz zadeklarował atakującymi następujące karty jednostek: „Luke Skywalker”, „Czerwony Pięć” i „Twi’lekański lojalista” (który jest obecnie przydzielony do Mocy).

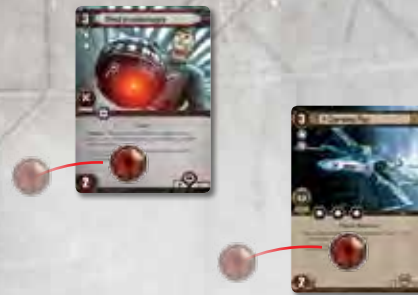
2) Gracz CSM zadeklarował obrońcami następujące karty jednostek: „Darth Vader”, „Siostra Nocy”, „Droid przesłuchujący”, „Kuatskie siły bezpieczeństwa” i „Doradca Imperatora”.

3



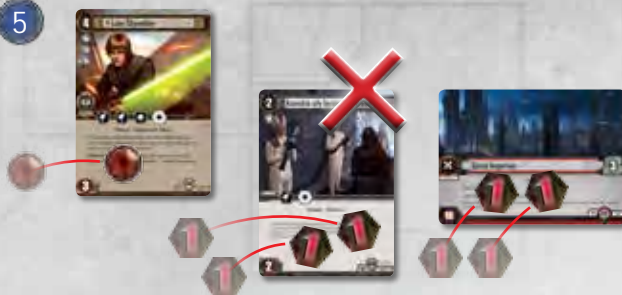
3) Gracz JSM wygrał walkę o przewagę, dlatego naciera pierwszy. Aby przeprowadzić to pierwsze natarcie, skupia „Twi’lekańskiego lojalistę”. „Twi’lekański lojalista” jest obecnie przydzielony do Mocy, dlatego otrzymuje jeden dodatkowy żeton skupienia (razem dwa żetony skupienia). Najpierw gracz rozpatruje symbole rodzaju ♠ (siła „1”) i przydziela jeden żeton obrażeń karcie „Siostra Nocy”. Następnie gracz rozpatruje symbole rodzaju ♣ (siła „1”) i umieszcza jeden żeton skupienia na karcie „Darth Vader”, w ten sposób go wyczerpując.

4



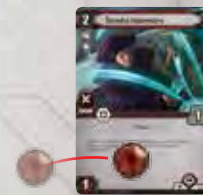
4) Gracz CSM ma teraz możliwość przeprowadzenia własnego natarcia. „Darth Vader” został wyczerpany - gracz CSM nie może go już skupić – decyduje się więc nacierać „Droidem przesłuchującym” i skupia go. Rozpatruje symbole rodzaju ♣ (siła „1”) i umieszcza jeden żeton skupienia na karcie „Czerwonego Pięć”, w ten sposób ją wyczerpując.

5



5) Gracz JSM postanawia przeprowadzić natarcie kartą „Luke Skywalker” (jego jedyną pozostałą przygotowaną jednostką) i skupia ją. Gracz JSM rozpatruje symbole rodzaju ♠ (siła „2”) i przydziela dwa żetony obrażeń do „Kuatskich sił bezpieczeństwa”, niszcząc je. Następnie rozpatruje symbole rodzaju \* (siła „2”) i przydziela dwa żetony obrażeń zaatakowanej karcie wroga.

6



6) Graczowi CSM pozostała już tylko jedna przygotowana jednostka „Doradca Imperatora”. Gracz skupia ją, aby przeprowadzić nią natarcie. „Doradca Imperatora” posiada jednak tylko jeden symbol ♣, do tego aktywowany dzięki przewadze – w związku z tym gracz nie może z niego skorzystać. Ponieważ „Doradca Imperatora” nie posiada żadnych możliwych do wykorzystania symboli, nie rozpatruje się żadnych symboli.

W tym momencie wszystkie biorące w bitwie jednostki zostały już wyczerpane, krok rozpatrywania natarć ulega zakończeniu. Część z jednostek uczestniczących gracza CSM przeżyła („Darth Vader”, „Droid przesłuchujący” i „Doradca Imperatora”), dlatego podczas kroku nagradzania braku oporu gracz JSM nie otrzymuje premii za brak oporu.



### Zniszczone karty jednostek

Kiedy jednostka zostaje zniszczona, należy ją umieścić na wierzchu stosu kart odrzuconych jej właściciela. Wszystkie karty, które były dołączone do zniszczonej karty również należy umieścić na stosach kart odrzuconych odpowiednich właścicieli.

Jeśli zniszczona jednostka była przydzielona do Mocy, jej kartę Mocy należy odłożyć do zapasu dostępnych kart Mocy jej właściciela.

### Zniszczone karty celów

Kiedy jedna z obecnych kart celów gracza zostanie zniszczona, umieszcza się ją na **STOSIE ZWYCIĘSTWA** jej przeciwnika. Stos zwycięstwa gracza służy do ustalania liczby zniszczonych kart celów przeciwnika.

Kiedy karta celu JSM trafi na stos zwycięstwa CSM, gracz CSM natychmiast przesuwając tarczę Gwiazdy Śmierci o jeden punkt za **każdą** kartę celu JSM na swoim stosie zwycięstwa. Jeśli tarcza Gwiazdy Śmierci dotrze do numeru „12” lub większego, gracz CSM natychmiast wygrywa grę.

*Przykład: Kiedy pierwsza karta celu JSM zostanie zniszczona i umieszczona na stosie zwycięstwa CSM, tarczę Gwiazdy Śmierci przesuwają się o jeden punkt. Kiedy druga karta celu JSM zostanie zniszczona i umieszczona na stosie zwycięstwa CSM, tarczę Gwiazdy Śmierci przesuwają się o dwa punkty itd.*

Kiedy karta celu CSM trafi na stos zwycięstwa JSM, gracz JSM natychmiast liczy liczbę kart na swoim stosie zwycięstwa. Jeśli na stosie zwycięstwa gracza JSM znajduje się trzy lub więcej kart celów CSM, gracz JSM natychmiast wygrywa grę.

**SCHWYTANE** karty (patrz „Schwywanie i ratunek” na stronie 26), które były dołączone do zniszczonego celu uważa się za **URATOWANE** – takie karty wracają na rękę ich właściciela.

**Przypomnienie:** Kiedy jedna z obecnych kart celów gracza zostanie zniszczona, zostanie uzupełniona dopiero podczas jego następnej fazy odpoczynku.

### ŻETONY OSŁON




Niektóre efekty kart umieszczają na jednostkach i celach żetony osłon. Gracz nie jest w stanie przydzielić żetonu osłon do karty, na której znajduje się już żeton osłon.

### Korzystanie z osłon

Gracz może odrzucić z karty żeton osłon, aby zapobiec umieszczeniu na niej jednego żetonu obrażeń lub skupienia, który znalazłby się tam **w wyniku ataku lub wrogiego efektu** (tj. osłony nie mogą zapobiec otrzymaniu obrażeń lub żetonów skupienia umieszczanych na karcie w wyniku efektów i poniesionych kosztów kontrolującego ją gracza).

### KOŃCZENIE KROKU ROZPATRYWANIA NATARĆ

Kiedy wszystkie uczestniczące w bitwie jednostki zostaną wyczerpane (w wyniku natarć, otrzymania żetonów skupienia z rozpatrywanych symboli  lub innych efektów kart), krok rozpatrywania natarć dobiega końca.

Szczegółowy przykład rozpatrywania natarć znajduje się na stronie 22.

## 6. NAGRADZANIE BRAKU OPORU

Uważa się, że każda uczestnicząca w bitwie jednostka (atakująca lub broniąca się), która nie została zniszczona przed końcem kroku rozpatrywania natarć, przetrwała bitwę.

Jeśli przynajmniej jedna atakująca jednostka przetrwała bitwę, a jednocześnie bitwy **nie przetrwał żaden obrońca**, uważa się, że broniący się gracz w tej bitwie nie stawiał oporu i atakujący gracz może zadać jedno dodatkowe obrazenie atakowanej karcie celu. Nazywa się to **PREMIĄ ZA BRAK OPORU**.

Jeśli atakowana karta celu została zniszczona przed krokiem nagradzania braku oporu, premia za brak oporu przepada.

## ZAKOŃCZENIE BITWY

Kiedy krok nagradzania braku oporu zostanie zakończony, cała bitwa dobiega końca.

Aktywny gracz powraca do swojej fazy konfliktu. Może on przeprowadzić nowy atak na inną kartę celu wroga lub przejść do fazy Mocy tej tury.





# ZDOLNOŚCI KART

W *Star Wars: Grze karcianej* największą przyjemnością sprawia wykorzystywanie rozlicznych zdolności i efektów kart.

Wszystkie zdolności kart należą do jednego z wymienionych poniżej rodzajów: **TRWAŁYCH EFEKTÓW, AKCJI, CECH, ZAKŁÓCEŃ, REAKCJI** i **SŁÓW KLUCZOWYCH**.

Pewne reakcje i zakłócenia mogą być również **WYMUSZONE**, co oznacza, że skorzystanie z takich zdolności jest obowiązkowe.

## KIEDY GRACZE MOGĄ SKORZYSTAĆ ZE ZDOLNOŚCI?

Każdy rodzaj zdolności posiada inne zasady **czasu wykorzystania** (tj. zasady określające moment, w którym efekt może zostać zagrany i rozpatrzony). W tej części instrukcji znajdują się szczegółowe zasady konieczne do zrozumienia skutków czasu wykorzystania większości zdolności kart.

Chociaż gracze muszą się trzymać ściśle określonych zasad czasu wykorzystania zdolności kart, większość z tych zdolności można zazwyczaj zastosować zarówno podczas tury danego gracza, **jak i tury jego przeciwnika**.

## KARTY WYDARZEŃ

Większość efektów kart będzie pochodzić z wykorzystywania zdolności kart już znajdujących się w grze. Jednakże gracze będą mogli również skorzystać z potężnych, niespodziewanych efektów kart, zagrywając z ręki **karty wydarzeń**.

W przeciwieństwie do kart jednostek i ulepszeń, które można zagrać tylko podczas fazy wystawiania danego gracza, wiele kart wydarzeń może być zagranych w dowolnej chwili, nawet podczas tury przeciwnika.

Kiedy gracz zagrywa kartę wydarzenia, zanim będzie mógł skorzystać jej zdolność, będzie musiał opłacić jej koszt w punktach zasobów (jeśli takowy występuje). Po rozpatrzeniu efektu karty wydarzenia, taką kartę należy odrzucić.

## TRWAŁE EFEKTY

Wiele kart po prostu opisuje jakiś efekt, nie wyróżniając go żadnym znakiem charakterystycznym czy odmienną czcionką. Takie efekty są nazywane **EFEKTAMI TRWAŁYMI**. Efekty trwałe są aktywowane jak tylko karta, na której się znajdują, wejdzie do gry i pozostają aktywne tak długo, jak długo ta karta pozostaje w grze.

Karta celu „Szkolenie Jedi” jest przykładem karty, która zapewnia trwały efekt. Dopóki ta karta znajduje się w grze, zapewnia graczowi JSM jeden dodatkowy symbol Mocy podczas każdego zmagania Mocy.



## AKCJE

Zdolności akcji zostały w wyraźny sposób oznaczone słowem „**Akcja**”, po którym następuje opis efektu. Gracz może wykonać akcję podczas dowolnego **OKNA AKCJI**. Na stronie 30 znajduje się szczegółowa graficzna prezentacja okien akcji występujących w grze.

Podczas okna akcji aktywny gracz zawsze ma możliwość wykonania akcji jako pierwszy – dopiero po nim swoją akcją będzie mógł wykonać jego przeciwnik. Gracze będą wykonywać swoje akcje w ten sposób, dopóki obaj nie spasują jeden po drugim – w takiej sytuacji okno akcji ulega zamknięciu.

Przykładem karty jednostki posiadającej efekt akcji jest „Droid naprawczy”. Kiedy „Droid naprawczy” znajduje się w grze, może, wykonując akcję, usunąć jedno obrażenie z karty jednostki z cechą **Pojazd** (**Pojazd to CECHA**, patrz poniżej).



## CECHY

**CECHA** (zawsze znajdująca się na górze pola treści i jest zapisana **kursywą**) nie posiada żadnego własnego efektu. Zamiast tego, cecha zapewnia karcie atrybut, do którego mogą się odnosić inne efekty.

Na przykład, wspomniany wyżej „Droid naprawczy” posiada cechę **Droid**, a jego zdolność może wpływać jedynie na karty z cechą **Pojazd**.

## ZAKŁÓCENIA

Zdolności zakłóceń zostały w wyraźny sposób oznaczone słowem „**Zakłócenie**”, po którym następuje opis efektu. W przeciwieństwie do akcji, z których korzysta się podczas okien akcji, zakłócenia mogą zostać wykorzystane, kiedy zostanie spełniony konkretny **warunek aktywacji**, opisany dokładnie w tekście efektu zakłócenia.

*Na przykład, warunkiem aktywacji byłyby słowa „kiedy gracz dobiera kartę...”*

Jeden warunek aktywacji może stanowić podstawę do wykorzystania wielu zakłóceń (i zdolności reakcji). Zakłócenia wywołane warunkiem aktywacji zawsze rozpatruje się przed efektami samego warunku aktywacji.

Kiedy zostanie spełniony jakiś warunek aktywacji, aktywny gracz zawsze ma możliwość skorzystania ze swojego zakłócenia jako pierwszy – dopiero po nim swoje zakłócenie będzie mógł wykorzystać jego przeciwnik. Gracze będą wykorzystywać swoje zakłócenia w ten sposób, dopóki obaj nie spasują jeden po drugim. Gracze muszą całkowicie rozpatrzyć jedno zakłócenie, zanim będą mogli rozpocząć rozpatrywanie kolejnego.

Uważa się, że efekt zakłócenia zostaje rozpatrzony **zanim** zostanie rozpatrzony warunek aktywacji – często anulując lub zmieniając ten warunek aktywacji.

Efekt zakłócenia danej karty może być rozpatrzony tylko raz na dany warunek aktywacji.

Przykładem karty wydarzenia posiadającej efekt zakłócenia jest „Odbicie mieczem świetlnym”. W tym przypadku można z niego skorzystać, kiedy przyjazna jednostka nieposiadająca cechy **Pojazd** otrzyma obrażenia.



## REAKCJE

Zdolności reakcji zostały w wyraźny sposób oznaczone słowem „Reakcja”, po którym następuje opis efektu. Reakcje mogą zostać wykorzystane po spełnieniu konkretnego warunku aktywacji.

W przeciwieństwie do zakłóceń, z których korzysta się **przed** zakończeniem się warunku aktywacji (w związku z czym mogą one zmienić rezultat warunku aktywacji), reakcje mogą zostać wykorzystane dopiero **po** rozpatrzeniu efektów warunku aktywacji.

Kiedy zostaną rozpatrzone efekty jakiegoś warunku aktywacji, aktywny gracz zawsze ma możliwość skorzystania ze swojej reakcji jako pierwszy – dopiero po nim swoją reakcję będzie mógł wykorzystać jego przeciwnik. Gracze będą wykorzystywać swoje reakcje w ten sposób, dopóki obaj nie spasują jeden po drugim. Gracze muszą całkowicie rozpatrzyć jedną reakcję, zanim będą mogli rozpocząć rozpatrywanie kolejnej.

Efekt reakcji danej karty może być rozpatrzony tylko raz na dany warunek aktywacji.

Przykładem karty celu posiadającej efekt reakcji jest karta „Okrutne przesłuchanie”. W tym przypadku można z niego skorzystać, kiedy sama karta wejdzie do gry.



## WYMUSZONE/A

Większość zdolności kart jest dobrowolna, ale niektóre efekty zakłóceń i reakcji poprzedza słowo „Wymuszone/a”. Gracz **musi** rozpatrzyć taki efekt, natychmiast jak tylko zostanie spełniony wskazany w treści danego efektu warunek aktywacji.

Przykładem karty ulepszenia posiadającej wymuszony efekt reakcji jest karta „Zastraszeni”. Kiedy jednostka, do której dołączono tę kartę, zostaje skupiona, aby przeprowadzić natarcie, otrzymuje dodatkowy żeton skupienia (oprócz normalnego żetonu, który otrzymuje za sam fakt przeprowadzania natarcia).



**Uwaga:** W normalnych warunkach karta ulepszenia „Zastraszeni” z powyższego przykładu byłaby dołączana do wrogiej karty jednostki, a nie do karty jednostki zagrywającego ją gracza.

## SŁOWA KLUCZOWE

W przeciwieństwie do cech, które nie posiadają żadnych własnych efektów, **SŁOWA KLUCZOWE** to atrybuty, które zapewniają karcie konkretne zasady.

Po niektórych słowach kluczowych pojawia się dodatkowa, zapisana kursywą treść. Ten tekst to skrót wyjaśniający działanie danego słowa kluczowego, nie jest on jednak dokładnym zapisem zasad i nie może zastąpić opisu danego słowa kluczowego, który można znaleźć w tej części instrukcji.

## ELITA

Kiedy karta ze słowem kluczowym „Elita” odpoczywa podczas fazy odpoczynku, usuwa z siebie jeden dodatkowy żeton skupienia (jeśli to możliwe).

## OCHRONA: [CECHA]

Karta posiadająca słowo kluczowe „Ochrona:” może otrzymywać obrażenia zamiast dowolnej przyjaznej karty w grze posiadającej wskazaną cechę.

Innymi słowy, jeśli jakaś przyjazna karta w grze posiadająca cechę wskazaną przez efekt ochrony miałaby otrzymać obrażenia, kontrolujący ją gracz może zamiast tego umieścić dowolną liczbę z tych obrażeń na karcie ze słowem kluczowym Ochrona. Gracz nie może przekazać chroniącej jednostce obrażeń, które przekroczyłyby jej próg obrażeń.

*Na przykład, karta „Strażnik pokoju” posiada słowo kluczowe „Ochrona: **Postać**.” Jeśli przyjazna **Postać** miałaby otrzymać obrażenia, gracz kontrolujący te dwie karty mógłby zdecydować się umieścić obrażenia na „Strażniku pokoju”.*

## OGRANICZENIE


Podczas każdej tury gracz może zagrać tylko jedną kartę ze słowem kluczowym „Ograniczenie”.

**Przypomnienie:** Kart niebędących kartami losu wyłożonych na stos przewagi podczas walki o przewagę nie uważa się za „zagrane”, nie posiadają też one żadnych atrybutów ani treści (oprócz symboli Mocy).

## OSŁONY

Kiedy karta ze słowem kluczowym „Osłony” zostanie zadeklarowana jako atakujący lub obrońca, kontrolujący ją gracz natychmiast umieszcza jeden żeton osłon na dowolnej przyjaznej nieosłoniętej jednostce uczestniczącej lub na atakowanej karcie celu (jeśli jest nieosłonięta).

## PRECYZYJNE UDERZENIE

Kiedy karta ze słowem kluczowym „Precyzyjne uderzenie” przeprowadzi podczas bitwy natarcie jako atakujący, obrażenia pochodzące z jej symboli  mogą zostać przydzielone wybranej karcie jednostki wroga, nawet jeśli nie uczestniczy ona w bitwie.

## PRZEWAGA (x)

Za słowem kluczowym „Przewaga” zawsze znajduje się jakaś wartość. Ta wartość to liczba dodatkowych symboli Mocy, które właściciel karty może dodać podczas walki o przewagę w bitwie, w której karta z tym słowem kluczowym bierze udział.

## ŻADNYCH ULEPSZEŃ

Do karty posiadającej słowo kluczowe „Żadnych ulepszeń” nie można dołączać kart ulepszeń.

**Przypomnienie:** Karta Mocy nie jest ulepszeniem, można ją więc dołączyć do karty jednostki ze słowem kluczowym Żadnych ulepszeń.

## GRA WIELOOSOBOWA

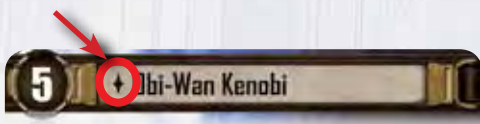
Ta instrukcja zawiera wszystkie zasady potrzebne do rozegrania partii *Star Wars: Gry karcianej* przez dwóch graczy. W rozszerzeniu *Równowaga Mocy* (dostępnym oddzielnie) znajdują się zasady i elementy do rozegrania partii wieloosobowej – dwóch do trzech graczy JSM połączy siły, aby przeciwstawić się potężnemu graczowi CSM.

Rozszerzenie *Równowaga Mocy* zostanie wydane w pierwszej połowie 2013 roku.

Treść niektórych kart z zestawu podstawowego odnosi się do wielu graczy. Te zasady zostały napisane w taki sposób, aby działać zarówno z zasadami gry wieloosobowej, jak i standardowej gry dwuosobowej.

## KARTY UNIKATOWE

Nazwę niektórych kart poprzedza symbol †. Ten symbol wskazuje, że reprezentowana przez kartę postać, obszar lub ekwipunek jest **UNIKATOWY/A**.



Kiedy w grze znajduje się unikatowa karta, żaden gracz nie może zagrać lub umieścić w grze innej karty o **tej samej nazwie**.

## OGRANICZENIA ŻETONÓW

W grze nie występuje żadne ograniczenie, co do liczby żetonów osłon, obrażeń i skupienia, które mogą się znajdować na obszarze gry w danym momencie. Jeśli graczom skończą się załączone w tym zestawie żetony, mogą używać innych żetonów albo monet, aby zaznaczać obecny stan gry.

## MULLIGAN

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze mogą wspólnie zaakceptować poniższe zasady mulligana:

Po dobraniu kart podczas przygotowania do gry gracz ma możliwość ogłoszenia **MULLIGANA**. Kiedy to zrobi, wtasowuje sześć dobranych właśnie kart z powrotem do talii dowództwa i losuje nową startową rękę, składającą się z sześciu kart. Gracz musi zatrzymać tę drugą rękę.

Podczas gier turniejowych zawsze stosuje się zasadę dobierania mulligana.

## SCHWYTANIE I RATUNEK

Niektóre efekty kart nakazują graczowi CSM **SCHWYTAĆ** jakąś kartę. Tylko karty JSM mogą zostać schwytane. Schwytanie karty przebiega następująco: gracz CSM dołącza schwytaną kartę zakrytą do wskazanej przez efekt schwytania karty celu CSM. Jeśli efekt nie wskazuje żadnej karty celu, gracz CSM może wybrać, do której ze swoich kart celów dołączy schwytaną kartę.

Kiedy karta zostaje schwytana, należy odrzucić wszystkie znajdujące się na niej żetony i dołączone do niej ulepszenia, a także odłożyć jej kartę Mocy (jeśli takową posiadała) do zapasu dostępnych kart Mocy jej właściciela. Schwytaną kartę uważa się za pozbawioną treści (tj. za kartę całkowicie pozbawioną treści, rodzaju, numerów i innych informacji). Dopóki taka karta nie zostanie uratowana lub odrzucona, uważa się ją jedynie za **SCHWYTANĄ KARTĘ**.

Jeśli karta celu CSM, do której dołączono jedną lub więcej schwytanych kart, zostanie zniszczona, uważa się, że schwytane karty zostały **URATOWANE** – takie karty wracają na rękę ich właściciela.

Dodatkowo, kiedy efekt karty nakazuje graczowi JSM uratować schwytaną kartę, wybiera on jedną kartę celu CSM i losuje jedną z dołączonych do niej schwytanych kart – wylosowana karta zostaje uratowana i wraca na jego rękę.





# ZAAWANSOWANE MECHANIKI

W *Star Wars: Grze karcianej* pewne wyrażenia mają konkretne, czasem bardzo subtelne znaczenie. W tej części instrukcji szczegółowo opisano te wyrażenia.

## NIE MOŻE

Jeśli efekt zawiera w swoim opisie wariację zwrotu „nie może”, taki efekt **absolutnie** nie może być unieważniony przez inne efekty.

Jako wyjątek od „Złotej zasady” ze strony 11, każdy tekst w tej instrukcji zawierający wyrażenie „nie może” ma moc ostateczną i treść żadnej innej karty nie może mu przeciwdziałać.

## W GRZE I POZA GRĄ

Uważa się, że wszystkie karty jednostek, karty ulepszeń i karty obecnych celów danego gracza znajdujące się na jego obszarze gry „znajdują się w grze”.

Wyrażenie „poza grą” odnosi się do kart na ręce gracza, jego zakrytych talii, stosu kart odrzuconych, stosu przewagi, stosu zwycięstwa i wszystkich jego schwytych kart.

Efekty kart mogą wchodzić w interakcję lub obierać za cel tylko karty, które znajdują się w grze, chyba że treść danego efektu odnosi się **konkretnie** do karty lub obszaru znajdującego się poza grą.

Uważa się, że karta stronnictwa gracza zawsze znajduje się w grze. Żaden efekt karty nie może jej z gry usunąć.

Karta „wchodzi do gry”, kiedy przesuwa się „spoza gry” na obszar gry danego gracza. Na przykład, karta wchodzi do gry, kiedy zostanie zagrana z ręki gracza, umieszczona w grze z jego talii celów lub umieszczona na obszarze gry gracza przez jakiś inny efekt karty.

Karta, która „opuszcza grę”, przesuwa się z obszaru gry danego gracza „poza grę”, do miejsca, które wskazuje treść karty lub zasady. „Usuń” i „odrzucić” to dwa powszechne wyrażenia, które zmuszają kartę do opuszczenia gry.

## UMIEŚCIĆ W GRZE

Kartę, która zostanie „umieszczona w grze”, umieszcza się na obszarze gry wskazanym przez treść karty **bez opłacania jej kosztu w punktach zasobów** i ignorując wszystkie ograniczenia zagrywania kart.

## POŚWIĘĆ

Kiedy treść efektu nakazuje graczowi poświęcić kartę, musi on wybrać jedną kontrolowaną przez siebie kartę, która spełnia określone wymagania efektu poświęcenia, a następnie ją odrzucić. Jeśli wybrana karta nie opuści gry (np. jeśli zostanie ocalona przez kartę zakłócenia), uważa się, że nie doszło do poświęcenia.

## NASTĘPNIE

Jeśli treść efektu zdolności zawiera słowo „następnie”, tekst **poprzedzający** słowo „następnie” musi zostać pozytywnie rozpatrzony (lub być prawdziwy), zanim efekt opisany **po** słowie „następnie” będzie mógł być rozpatrzony.

## KIEDY

Słowo „kiedy” odnosi się do sytuacji (np. zagrywanej karty lub efektu, który ma zostać rozpatrzony itd.), która trwa, ale nie została zakończona.

Większość zdolności kart zakłóceń wykorzystuje słowo „kiedy”, aby określić czas występowania swoich warunków aktywacji.

## PO TYM JAK

Słowa „po tym jak” odnoszą się do sytuacji, która właśnie została zakończona.

Większość zdolności kart reakcji wykorzystuje słowa „po tym jak”, aby określić czas występowania swoich warunków aktywacji.

## WYBRANY/A

Wyrażenie „wybrany/a” odnosi się do elementu gry (zazwyczaj karty) wybranego jako obiekt lub odbiorca jakiegoś efektu. Gracz kontrolujący efekt, który wskazuje wybrane elementy, wybiera wszystkie cele dla tego efektu. Jeśli w grze nie znajduje się żaden element, który mógłby zostać wybrany celem danego efektu, gracz nie może aktywować tego efektu.

## WYCZERPANA

Wyczerpana karta (tj. taka, na której znajduje się jeden lub więcej żetonów skupienia) nie może zostać skupiona, aby zapłacić za efekty kart, nie może zostać skupiona, aby przeprowadzić natarcie i nie może tworzyć punktów zasobów. Gracz nadal może aktywować inne niż wyżej wymienione zdolności wyczerpanej karty. Jej trwałe efekty (jeśli jakieś posiada) również pozostają aktywne, o ile nie wymagają one od karty skupiania się, bycia przygotowaną lub też nie są w inny sposób zabronione przez treść karty.

## ANULUJ

Pewne zdolności kart (najczęściej zakłócenia) mogą **ANULOWAĆ** inne zdolności kart.

Efektu, który został anulowany, po prostu się nie uwzględnia, nie ma on żadnego rezultatu.

Koszt (m.in. koszt w punktach zasobów, poświęcenie, skupienie itd.) poniesiony na poczet anulowanego efektu nadal musi zostać zapłacony.

*Przykład: Gracz CSM zagrywa kartę wydarzenia o koszcie w punktach zasobów równym „2”. Gracz JSM zagrywa zakłócenie, które anuluje efekt tej karty wydarzenia. Wydarzenie CSM należy umieścić na stosie kart odrzuconych gracza CSM, a dwa punkty zasobów stworzone na potrzeby tej karty przepadają (anulowanie efektu ich nie refunduje).*

# OSOBISTE TALIE

Zestaw startowy *Star Wars: Gry karcianej* został zaprojektowany jako kompletna gra dwuosobowa, zapewniająca dziesiątki godzin rozrywki. Same gotowe talie powinny zapewnić graczom zabawę na wiele wieczorów.

Kiedy gracze zaznajomią się już z gotowymi taliami znajdującymi się w pudełku z grą, mogą spróbować swoich sił jako budowniczości osobistych talii. Poniżej opisano zasady składania takich osobistych talii.

## CZEMU KTOŚ CHCIAŁBY SKŁADAĆ WŁASNĄ TALIE?

Składając własną talię, gracz doświadcza gry w zupełnie nowy sposób. Zamiast przystosowywać się do strategii gotowych talii, może stworzyć talię, która będzie przystosowana do niego. Składanie osobistych talii otwiera przed graczami nowe kombinacje i nowe strategie, prowadzi do rozgrywek, w które gracze bardziej się angażują. Kiedy gracz składa własną talię, nie jest tylko biernym uczestnikiem gry; jest jej aktywnym twórcą.

## ZASADY SKŁADANIA TALII

Gracz chcący złożyć własną talię musi najpierw wybrać kartę stronnictwa, która będzie stanowić jej podstawę. Kiedy to zrobi, wybiera przynajmniej 10 dozwolonych zestawów celów, które będą stanowić jego talię.

**Uwaga:** Gotowe talie z zestawu podstawowego zawierają jedynie po osiem zestawów celów. Talie do gier turniejowych muszą zawierać przynajmniej po dziesięć zestawów celów.

Talia musi być stworzona do gry JSM lub CSM. Gracz nie może w swojej talii wykorzystywać kart stronnictw ani zestawów celów należących do stronnictwa przeciwnej strony Mocy (patrz „Stronnictwa” na stronie 7).

*Przykład: Talia JSM może zawierać zestawy celów pochodzące ze stronnictw Jedi, Przemysłowców i Szpiegów i Sojuszu Rebeliantów, a także zestawy celów neutralnych jasnej strony (tj. zestawy neutralne nie należące do żadnego stronnictwa, ale posiadające na rewersie symbol jasnej strony).*

Minimalna liczba zestawów celów w talii to dziesięć, nie ma jednak żadnego ich górnego limitu. Zazwyczaj jednak mniejsza talia lepiej działa, jest bardziej efektywna od większej i bardziej niezawodna podczas rozgrywek turniejowych.

W danej talii mogą się znaleźć dwa takie same zestawy

celów, chyba że na karcie celu z danego zestawu napisano „tylko jedna taka karta na talię celów”.

Stronnictwo zestawu celu nie musi odpowiadać karcie stronnictwa gracza. Wyjątek stanowią zestawy, na których karcie celu napisano „tylko [nazwa stronnictwa]”. Należy pamiętać, że zestawy celów muszą należeć do tej strony Mocy (JSM lub CSM), która odpowiada karcie stronnictwa gracza.

Oprócz zestawów celów znajdujących się w gotowych taliach, zestaw podstawowy *Star Wars: Gry karcianej* zawiera dodatkowe neutralne zestawy celów, które gracze mogą wykorzystać, aby stworzyć własne talie.

## ROZGRYWKI TURNIEJOWE

Jeśli interesują cię turnieje w *Star Wars: Grę karcianą* albo też jesteś członkiem przyjacielskiej ligi lokalnych graczy, odwiedź [www.galakta.pl](http://www.galakta.pl). Na naszej stronie będziesz mógł się zarejestrować i zacząć organizować własne turnieje.

Zasady turniejowe można znaleźć na [www.galakta.pl](http://www.galakta.pl).

## ŻYWA GRA KARCIANA®

Z zestawów celów znajdujących się w tym zestawie podstawowym gracz będzie w stanie stworzyć szalenie różne kombinacje talii, jednakże *Star Wars: Gra karciana* jest **żywą grą karcianą**® (LCG®), która będzie z czasem rozwijana wydawanymi regularnie karcianymi dodatkami nazywanymi *zestawami Mocy*, a także większymi rozszerzeniami, takimi jak *Krawędź Ciemności* w której znajdą się nowe gotowe talie, a także dodatkowe karty do stronnictw **Przemysłowców i Szpiegów** oraz **Szumowin i Nikczemników** czy *Równowaga Mocy* (w której znajdą się elementy i zasady do gier z udziałem trzech lub czterech graczy).

Rozszerzenia te zapewnią graczom różnorodne dodatkowe karty, nowe możliwości rozbudowy talii i odkrywania cudownego uniwersum *Star Wars*. W przeciwieństwie do kolekcjonerskich gier karcianych, wszystkie produkty LCG posiadają ustaloną zawartość – innymi słowy, ich zawartość nie jest losowa.



# INDEKS

## A

Akcje 24  
Akcje graczy 30  
Anuluj 27  
Atakujący 18

## B

Bitwa 18

## C

Cechy 24

## D

Dopasowanie zasobów 16  
Deklarowanie atakujących 18  
Deklarowanie obrońców 18

## E

Elita 25

## F

Faza dobierania 12  
Faza konfliktu 14  
Faza Mocy 14  
Faza odpoczynku 12  
Faza równowagi 12  
Faza wystawiania 13

## I

Identyfikacja kart 7

## K

Karty celów 8  
    Zniszczone 23  
Karty jednostek 8  
    Zniszczone 23  
    Zagrywanie 14  
Karty losu 9, 20  
Karty stronictw 9  
Karty ulepszeń 8  
    Żadnych ulepszeń 25  
    Zagrywanie 14  
Karty unikatowe 26  
Karty wydarzeń 9  
    Zasady 24  
Kiedy 27

## L

Legenda karty 9  
LCG® 28

## N

Nagradzanie braku oporu 23  
Następnie 27  
Nie może 27

## O

Obrażenia 21  
Obrońcy 18  
Obszar gry 11  
Ochrona 25  
Odrzucanie 13  
Ograniczenie 25  
Opuszczanie gry 27  
Osłony 25  
Osobiste talie 28

## P

Poświęć 27  
Po tym jak 27  
Poza grą 27  
Precyzyjne uderzenie 25  
Próg obrażeń 21  
Przeprowadzenie walki o przewagę 18  
Przetrwanie 23  
Przydzielanie do Mocy 14  
Przygotowanie do gry 10

## R

Ratunek 26  
Reakcje 25  
Rozgrywki turniejowe 28  
Równowaga Mocy  
    Początkowe ustawienie 10  
Rozpatrywanie natarć 20

## S

Schwytanie 26  
Sekwencja gry 30  
Skupienie 10  
Słowa kluczowe 25  
Słowniczek terminów 13  
Stos przewagi 19  
Stronictwa 7  
Symbole zasobów 16  
Symbole walki 21  
Symbol obrażeń jednostek 21  
Symbol obrażeń wybuchowych 21  
Symbol taktyki 21

## T

Talie startowe 7  
    Składanie gotowych talii 10  
Tarcza Gwiazdy Śmierci  
    Przesuwanie 12  
    Przesuwanie po zniszczeniu  
    karty celu 23  
    Składanie 6  
Trwałe efekty 24  
Tworzenie punktów zasobów 16

## U

Umieścić w grze 27

## W

Walka o przewagę 18  
    Rozpatrywanie 19  
Wartość zasobów 16  
Wchodzenie do gry 27  
W grze 27  
Wybrany/a 27  
Wybranie karty celu 18  
Wyczerpana 27  
Wydawanie 16  
Wydawanie zasobów 16  
Wydarzenia strukturalne 30  
Wygrana 15  
Wymuszone/a 25

## Z

Zakłócenia 24  
Zasady gry wieloosobowej 26  
Zasady składania talii 28  
Zasoby 16  
Zdolności kart 24  
Zestawy kart celów 7  
Złota zasada 11  
Zwycięstwo ciemnej strony 15  
Zwycięstwo jasnej strony 15

## Ż

Żadnych ulepszeń 25  
Żetony osłon 23  
Żywa gra karciana® 28

# SEKWENCJA GRY

## 1. FAZA RÓWNOWAGI

Rozpoczyna się faza równowagi.

Przesuń tarczę Gwiazdy Śmierci (tylko tura CSM).



Równowaga na korzyść CSM: Ponownie przesuń tarczę Gwiazdy Śmierci (tylko tura CSM).



Równowaga na korzyść JSM: Zadaj jedno obrażenie wybranemu celowi CSM (tylko tura JSM).

Faza równowagi dobiega końca.

*Przejdź do fazy odpoczynku.*

## 2. FAZA ODPOCZYNKU

Rozpoczyna się faza odpoczynku.

Aktywny gracz usuwa po jednym żetonie skupienia z każdej kontrolowanej przez siebie karty.

Aktywny gracz usuwa wszystkie żetony osłon z kontrolowanych przez siebie kart.

Aktywny gracz zastępuje brakujące cele.

**AKCJE GRACZY**

Faza odpoczynku dobiega końca.

*Przejdź do fazy dobierania.*

## 3. FAZA DOBIERANIA

Rozpoczyna się faza dobierania.

Aktywny gracz może odrzucić z ręki jedną kartę.

Aktywny gracz dobiera na rękę tyle kart, aby mieć ich tyle, ile wynosi wartość jego rezerwy.

**AKCJE GRACZY**

Faza dobierania dobiega końca.

*Przejdź do fazy wystawiania.*

## SEKWENCJA GRY

Powyższy schemat szczegółowo opisuje przebieg faz i kroków składających się na turę gracza.

Operacje w szarych ramkach (a w fazie równowagi również w czerwonych i zielonych ramkach) nazywa się **WYDARZENIAMI STRUKTURALNYMI**.

Wydarzenie strukturalne

Wydarzenia strukturalne to zjawiska obowiązkowe, wynikające z samej konstrukcji gry. Podczas wydarzeń strukturalnych gracze nie mogą aktywować efektów akcji. Podczas wydarzeń strukturalnych gracze mogą wykorzystywać efekty zakłóceń i reakcji, o ile warunek aktywacji danego efektu zostanie spełniony.

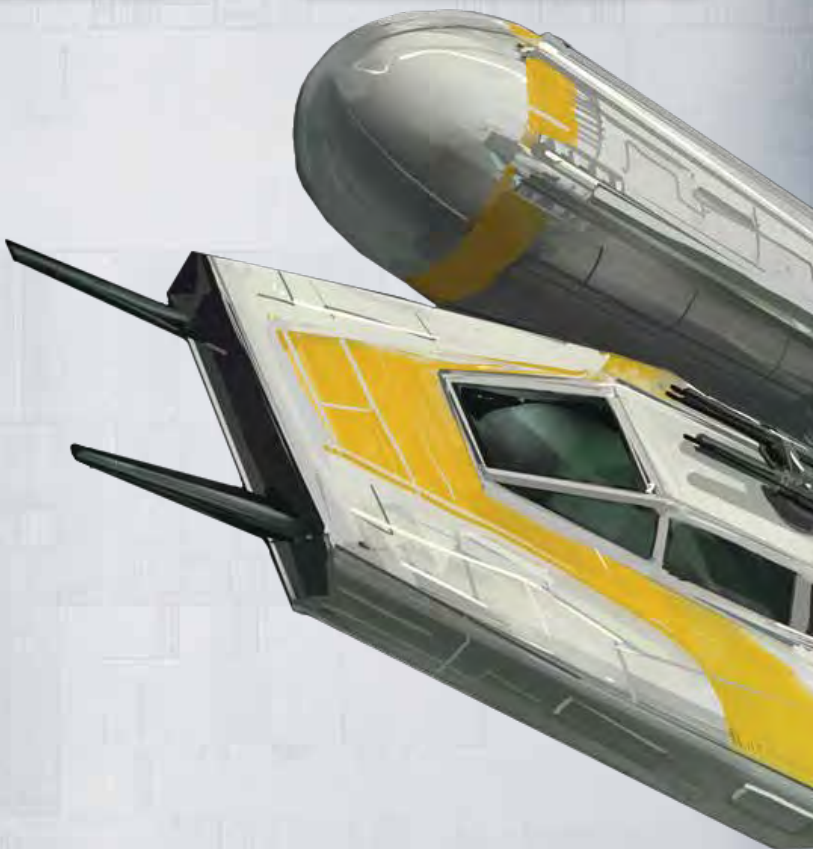
**OKNA AKCJI** zostały opisane słowami „AKCJE GRACZY” na niebieskim tle.

**AKCJE GRACZY**

W części zasad „Zdolności kart” na stronie 24 zaznaczono, że zdolności rozpoczynające się od słowa „Akcja” mogą zostać wykorzystane tylko podczas okna akcji.

Kiedy okno akcji się otworzy, aktywny gracz zawsze ma możliwość wykonania akcji jako pierwszy – dopiero po nim swoją akcją będzie mógł wykonać jego przeciwnik. Gracze będą wykonywać swoje akcje w ten sposób, dopóki obaj nie spasują jeden po drugim – w takiej sytuacji okno akcji ulega zamknięciu.

Gracze muszą całkowicie rozpatrzyć jedną akcję, zanim będą mogli rozpocząć rozpatrywanie kolejnej.



**Przypomnienie:** Gracz CSM pomija fazę konfliktu swojej pierwszej tury. Podczas swojej pierwszej fazy odpoczynku gracz JSM nie usuwa ze swoich kart żetonów skupienia.



#### 4. FAZA WYSTAWIANIA

Rozpoczyna się faza wystawiania.

##### AKCJE GRACZY

Jako akcję, aktywny gracz może zagrać z ręki kartę jednostki lub ulepszenia.

Faza wystawiania dobiega końca.

*Przejdź do fazy konfliktu.*

#### 5. FAZA KONFLIKTU

Rozpoczyna się faza konfliktu.

##### AKCJE GRACZY

Aktywny gracz może zaatakować jedną kartę celu wroga.

Nie

Atakuje

Rozpatrz bitwę

##### AKCJE GRACZY

Faza konfliktu dobiega końca.

*Przejdź do fazy Mocy.*

#### 6. FAZA MOCY

Rozpoczyna się faza Mocy.

Aktywny gracz może przydzielić jednostki do zmagania Mocy.

Rozpatrz zmagania Mocy.

##### AKCJE GRACZY

Faza Mocy dobiega końca.

*Przejdź do pierwszej fazy tury następnego gracza.*

#### ROZPATRYWANIE BITWY

Aktywny gracz wybiera kartę celu wroga, którą zaatakuje.

Aktywny gracz deklaruje atakujących.

##### AKCJE GRACZY

Jego przeciwnik deklaruje obrońców.

##### AKCJE GRACZY

Zaczynając od aktywnego gracza, gracze wykładają karty na swoje stopy przewagi.

Gracze odkrywają stopy przewagi, rozpatrują karty losu i rozpatrują walkę o przewagę.

##### AKCJE GRACZY

Gracz, który wygrał walkę o przewagę, przeprowadza jedno natarcie (jeśli może).

##### AKCJE GRACZY

Gracz, który przegrał walkę o przewagę, przeprowadza jedno natarcie (jeśli może).

##### AKCJE GRACZY

Jeśli jakieś jednostki uczestniczące wciąż są przygotowane, powtórz powyższe kroki.

Sprawdź, czy jakieś jednostki przetrwały i czy należy się premia za brak oporu.

Bitwa dobiega końca.

*Powrót do fazy konfliktu*

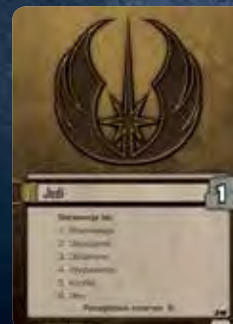
# PRZYGOTOWANIE TALII

JEŚLI GRACZE CHCĄ ZAGRAĆ PRZY UŻYCIU GOTOWYCH TALII Z ZESTAWU PODSTAWOWEGO, NAJPIERW MUSZĄ JE PRZYGOTOWAĆ. PONIŻEJ ZNAJDUJE SIĘ PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA TALII **STRONNICTWA JEDI**:

**A) WEŹ KARTĘ **STRONNICTWA JEDI** I UMIEŚĆ JĄ NA SWOIM OBSZARZE GRY.**

**B) ODNAJDŹ WSKAZANE **ZESTAWY CELÓW**.**

GOTOWA TALIA **JEDI** WYKORZYSTUJE NASTĘPUJĄCE ZESTAWY CELÓW: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 18.



**C) KARTY **CELÓW** UMIEŚĆ NA JEDNYM STOSIE, A POZOSTAŁE KARTY NA DRUGIM STOSIE.**



**D) POTASUJ KAŻDY Z TYCH STOSÓW W ODRĘBNĄ **TALIĘ** – JEDNA TO TALIA **CELÓW**, DRUGA TO **TALIA **DOWÓDZTWA****.**

**E) JESTEŚ GOTOWY DO **GRY**.**

