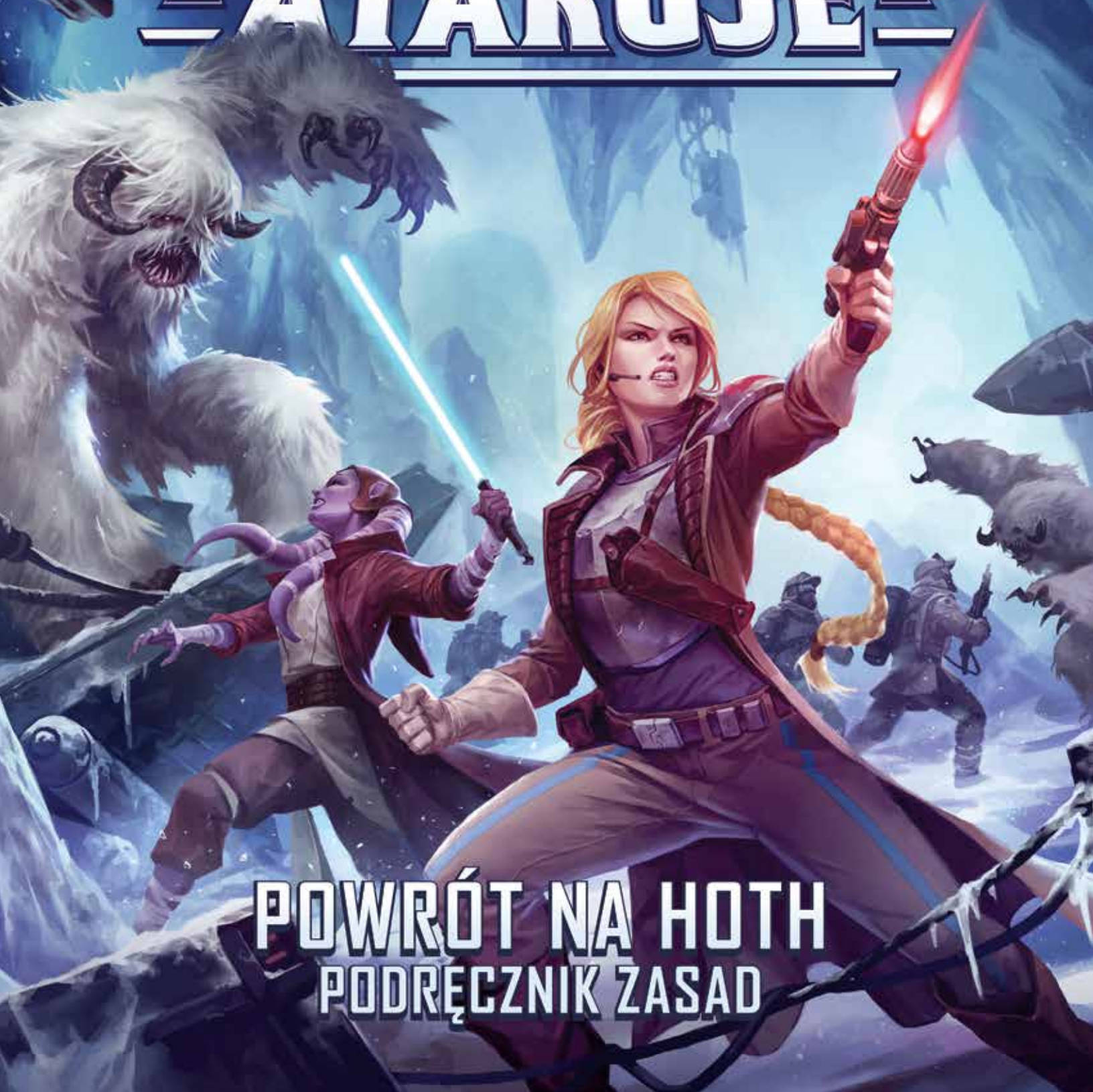


STAR WARS

# IMPERIUM ATAKUJE!

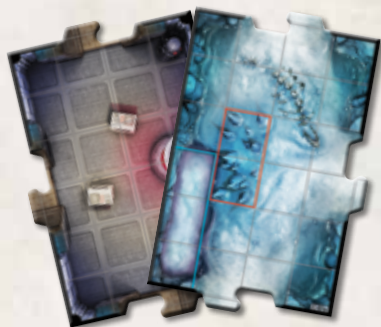


POWRÓT NA HOTH  
PODRĘCZNIK ZASAD

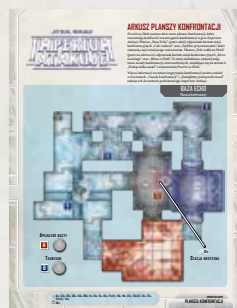
# LISTA ELEMENTÓW



16 plastikowych figurek



37 kafelków planszy



1 arkusz planszy konfrontacji



3 arkusze bohaterów



17 kart rozstawienia  
(4 talie)



8 kart misji fabularnych



4 karty misji zagrożenia



3 karty misji pobocznych



6 kart agent



28 kart klas bohaterów  
(3 talie)



18 kart klas Imperium  
(2 talie po 9 kart)



9 kart dowodzenia



11 kart nagród



9 kart przedmiotów  
(3 talie po 3 karty)



4 karty zaopatrzenia



4 karty stanu



5 żetonów stanu



4 karty misji konfrontacyjnych



5 żetonów sojuszników i przeciwników



2 żetony zwiadow



14 żetonów obrażeń  
(8 o wartości „1” i 6 o wartości „5”)



13 żetonów zmęczenia



8 żetonów identyfikacyjnych z 24 naklejkami identyfikacyjnymi

## ZAWARTOŚĆ ROZSZERZENIA

Rozszerzenie *Powrót na Hoth* zawiera szereg nowych elementów, wzbogacających każdy aspekt gry *Imperium Atakuje*. W pudełku znajdują się nowi bohaterowie, klasy, przedmioty, figurki i wiele innych komponentów, a każdy z nich uczyni kampanie oraz konfrontacje jeszcze bardziej emocjonującymi. Dodatkowo niniejsze rozszerzenie zawiera kampanię *Powrót na Hoth*. Składające się na nią misje fabularne można połączyć z misjami pobocznymi z zestawu podstawowego, aby stworzyć zupełnie nową opowieść.

## PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

Jeśli gracze nie znają jeszcze *Imperium Atakuje*, powinni sięgnąć po broszurę „Zasady wprowadzające” z zestawu podstawowego. Znajduje się w niej misja szkoleniowa oraz wszelkie informacje potrzebne do rozpoczęcia przygód, obejmujących zarówno *Imperium Atakuje*, jak również *Powrót na Hoth*.

## PRZYGOTOWANIE ROZSZERZENIA

Każde rozszerzenie do gry *Imperium Atakuje* stworzono w taki sposób, aby można je było bezproblemowo włączyć do kolekcji gracza. Przed skorzystaniem po raz pierwszy z tego rozszerzenia należy ostrożnie wypchnąć wszystkie żetony oraz kafelki planszy z kartonowych ramek. Następnie należy wykonać następujące kroki:

- Karty agend, dowodzenia, misji pobocznych oraz misji konfrontacyjnych należy dodać do odpowiednich pul. Gracze mogą wybierać te karty, tworząc swoje talie podczas rozgrywania kampanii lub konfrontacji.
- Karty stanu, klas, rozstawienia, przedmiotów, nagród oraz zaopatrzenia należy dodać do odpowiednich pul.
- Arkusze bohaterów, plastikowe figurki, żetony oraz kafelki planszy z niniejszego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich pul.
- Nowe karty misji fabularnych oraz misji zagrożenia należy odłożyć na bok. Będą one wykorzystywane podczas rozgrywania kampanii *Powrót na Hoth*.

Gracze powinni zakończyć wszystkie aktywne kampanie przed włączeniem elementów gry z rozszerzenia *Powrót na Hoth* do posiadanego zestawu podstawowego.

**Uwaga:** W kampanii gracze są ograniczeni liczbą figurek zawartych w tym rozszerzeniu. Przykładowo, gracz *Imperium* jest ograniczony do trzech szeregowych i trzech elitarnych figurek *Szturmowców śnieżnych*, nawet jeśli posiada kilka egzemplarzy tego rozszerzenia.

## SYMBOL ROZSZERZENIA

Wszystkie karty, arkusze oraz kafelki planszy znajdujące się w niniejszym rozszerzeniu oznaczono symbolem rozszerzenia *Powrót na Hoth*, aby odróżnić te elementy gry od elementów z zestawu podstawowego i innych rozszerzeń.



## MISJE

W *Powrocie na Hoth* pojawia się szesnaście nowych misji do kampanii oraz cztery nowe misje konfrontacyjne do gry *Imperium Atakuje*.

### MISJE DO KAMPANII

Z nowych misji do kampanii można skorzystać na dwa sposoby:

- Każda misja odpowiadająca karcie misji pobocznej może zostać włączona do dowolnej kampanii jako misja poboczna.
- Misje fabularne i misje zagrożeń pojawiają się w kampanii *Powrót na Hoth* i są wykorzystywane wyłącznie podczas rozgrywania tej kampanii.

### MISJE KONFRONTACYJNE

*Powrót na Hoth* zawiera cztery nowe misje konfrontacyjne, które można wtasować do talii misji konfrontacyjnych gracza. Te misje wykorzystują plansze „Pole walki na Hoth” oraz „Baza Echo”, znajdujące się na zawartym w pudełku rozszerzenia arkuszu planszy konfrontacji. Jedna z tych plansz pozwala na rywalizację czterem graczom jednocześnie. Nowe zasady czteroosobowych konfrontacji znajdują się na stronie 6.




# ZASADY ROZSZERZENIA

Poniższe rozdziały opisują nowe zasady pojawiające się na elementach gry z rozszerzenia *Powrót na Hoth*.

## OGRANICZENIA KART ROZSTAWIENIA

Część kart rozstawienia może być wykorzystywana wyłącznie w jednym stylu rozgrywki *Imperium Atakuje*. Karta rozstawienia oznaczona symbolem rozstawienia w kampanii może być wykorzystywana tylko w kampaniach, natomiast karta rozstawienia oznaczona symbolem rozstawienia w konfrontacji może być wykorzystywana tylko w konfrontacjach.

■ **Leia Organa**   
PRZYWÓDCZYNI REBELIANTÓW

Symbol rozstawienia w kampanii

■ **Leia Organa**   
PRZYWÓDCZYNI REBELIANTÓW

Symbol rozstawienia w konfrontacji

## TYPY KAFELKÓW

Każdy kafelek planszy w grze *Imperium Atakuje* należy do co najmniej jednego **TYPU KAFELKÓW**, odpowiadającego środowisku, jakie reprezentuje. Z typami kafelków nie są bezpośrednio związane żadne efekty w grze, ale mogą się do nich odnosić inne elementy gry.

Najważniejsze rozróżnienie pomiędzy typami kafelków istnieje pomiędzy kafelkami wnętrza i pleneru (patrz „Pola wnętrza” na stronie 14 „Kompletnego podręcznika zasad” z zestawu podstawowego). Inne typy kafelków to między innymi kafelki lasu, pustyni i śniegu. Typy kafelków dla kafelków należących do zestawu podstawowego oraz tych wprowadzonych w rozszerzeniu *Powrót na Hoth* są następujące:

- **Las:**
  - kafelki z zestawu podstawowego oznaczone numerami 01A-18A, 37A, 38B oraz 39A;
  - kafelki z rozszerzenia *Powrót na Hoth* oznaczone numerami 05A oraz 24A;
- **Pustynia:**
  - kafelki z zestawu podstawowego oznaczone numerami 01B-18B, 37A, 38A oraz 39B;
- **Śnieg:**
  - kafelki z rozszerzenia *Powrót na Hoth* oznaczone numerami 01A-24A oraz 21B;
- **Wnętrze:**
  - kafelki z zestawu podstawowego oznaczone numerami 19A-36A oraz 19B-36B;
  - kafelki z rozszerzenia *Powrót na Hoth* oznaczone numerami 01B-20B oraz 22B-24B.

## HABITAT

**HABITAT** to słowo kluczowe, pojawiające się na niektórych kartach rozstawienia. Kiedy w kampanii gracz *Imperium* wybiera grupy otwarte na misję, może wybrać kartę rozstawienia ze słowem kluczowym **Habitat** wyłącznie, jeśli przynajmniej jeden kafelek stanowiący fragment planszy tej misji odpowiada typem słowu wymienionemu w ramach **Habitatu**.

**Uwaga:** W konfrontacji ze słowem kluczowym **Habitat** nie są związane żadne efekty.

## KARTY KLAS

Niektórzy bohaterowie, przykładowo Loku Kanoloa, posiadają talię klasy, która zawiera karty przedmiotów opatrzone kosztem PD. Te karty można kupić za PD jak wszystkie pozostałe karty klas i są one używane na identycznych zasadach, co inne przedmioty tego samego rodzaju. Jeśli gracz po zakupie chciałby sprzedać którekolwiek z takich przedmiotów, może to zrobić za 50 kredytów, tak jak w przypadku wszystkich innych kart przedmiotów bez kosztu w kredytach.

## ŻETONY ZWIADU

Bohater Loku Kanoloa używa żetonów zwiadu, aby przeprowadzić rozpoznanie pola bitwy i zapewnić sobie oraz towarzyszącej z Rebelii przewagę taktyczną. Te żetony nie mają żadnej wbudowanej funkcji i współdziałają wyłącznie w połączeniu ze zdolnościami opisanymi na arkuszu bohatera przedstawiającym Loku Kanoloę oraz ze zdolnościami z jego kart klasy.

Podczas przygotowywania kampanii, kiedy Loku Kanoloa zostanie wybrany jako jeden z bohaterów graczy, należy utworzyć z dwóch żetonów zwiadu pulę i umieścić ją obok jego obszaru gry. Podczas misji zdolności Loku umożliwiają mu umieszczanie tych żetonów na różnych figurkach lub miejscach, co przekłada się na szereg korzystnych efektów.

Łączna liczba żetonów zwiadu, jakie można umieścić, jest ograniczona do dwóch żetonów należących do puli. Jednak jeśli zdolność pozwala Loku umieścić żeton zwiadu, może on użyć jednego z żetonów z puli lub użyć żetonu znajdującego się już w grze, przenosząc go z obecnego miejsca i umieszczając w nowym.



## DODATKI KONFRONTACJI

Na części kart ulepszeń konfrontacji umieszczono nad zdolnościami słowo „Dodatek”. Te karty można dołączać do innych kart rozstawienia na następujących zasadach:

- Kiedy gracz rozstawia swoje jednostki podczas przygotowania konfrontacji i w swojej armii zawarł jedną lub więcej kart „Dodatków”, każdą z tych kart musi umieścić na karcie rozstawienia nie będącej kartą ulepszenia.
- Każda karta rozstawienia może mieć tylko jeden „Dodatek”.
- Zdolności z karty „Dodatku” stosuje się wobec wszystkich figurek w odpowiedniej grupie.
- Wiele dodatków wymaga, aby docelowa grupa posiadała określoną cechę, na przykład „ŻOŁNIERZ”. Dodatków z takimi wymaganiami nie można zagrywać na grupy nie posiadające wskazanej cechy.

Kiedy grupa z kartą „Dodatku” zostanie pokonana, oprócz PZ zdobywanych za kartę rozstawienia pokonanej grupy rywal zdobywa również liczbę PZ równą kosztowi rozstawienia karty „Dodatku”.

## NEUTRALNE KARTY ROZSTAWIENIA

Karty rozstawienia oznaczone symbolem neutralności oraz neutralnym rewersem nie należą do żadnego stronnictwa. Podczas budowania armii na potrzeby konfrontacji gracz może się zdecydować na zawarcie w swojej armii neutralnych kart rozstawienia tak, jakby należały do jego stronnictwa.

Neutralnych kart rozstawienia nie można używać w kampanii.



Rewers i awers neutralnej karty rozstawienia



## KONFRONTACJE CZTEROOSOBOWE

Plansza konfrontacji „Pole walki na Hoth”, znajdująca się w arkuszu planszy konfrontacji, pozwala czterem graczom rywalizować w wielkiej bitwie *Imperium Atakuje*. W zależności od wyboru rozgrywanej misji gracze mogą rywalizować ze sobą indywidualnie w trybie „Każdy na każdego” lub walczyć parami w „Bitwie zespołowej”.

## ZMIANY W PRZYGOTOWANIU I ROZGRYWANIU KONFRONTACJI

Podczas konfrontacji czteroosobowej należy zastosować następujące zmiany zasad przygotowania i rozgrywania konfrontacji względem tych opisanych na stronie 4 „Zasad konfrontacji” z zestawu podstawowego:

- W kroku 3. przygotowania konfrontacji, „Określenie i przygotowanie misji konfrontacyjnej”, gracze nie korzystają ze zwykłej talii misji konfrontacyjnych, ale z talii zawierającej wyłącznie karty misji konfrontacyjnych, które odpowiadają planszom przeznaczonym do konfrontacji czteroosobowych.
- Dla graczy rozstawiających figurki są dostępne dwie dodatkowe strefy rozstawienia - żółta i zielona. W kroku 4. przygotowania konfrontacji, „Rozstawienie jednostek”, gracz z inicjatywą wybiera jedną z czterech dostępnych stref rozstawienia i rozstawia w niej wszystkie swoje figurki. Następnie to samo robi gracz po jego lewej stronie, wybierając spośród pozostałych stref rozstawienia - i tak dalej, aż wszyscy gracze rozpatrzą swoje rozstawienie.
- W fazie aktywacji możliwość gry nie przechodzi pomiędzy dwoma rywalami. Zamiast tego każdy gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara aktywuje jedną swoją grupę.
- W fazie porządków podczas konfrontacji wszyscy gracze przygotowują wszystkie swoje karty rozstawienia, a gracz z żetonem inicjatywy przekazuje go graczowi po swojej lewej stronie.

## TRYBY ROZGRYWKI

Konfrontacje czteroosobowe można rozgrywać w dwóch różnych trybach: „Każdy na każdego” oraz „Bitwa zespołowa”.

### KAŻDY NA KAŻDEGO

Podczas rozgrywania konfrontacji w trybie „Każdy na każdego” wszyscy gracze są wobec siebie rywalami, a wszystkie figurki danego gracza są wrogiem wobec wszystkich figurek pozostałych graczy.

Konfrontacja w trybie „Każdy na każdego” kończy się natychmiast, kiedy przynajmniej jeden gracz zdobędzie 40 PZ lub więcej. Gdy do tego dojdzie, gracz z największą liczbą PZ wygrywa grę. Gra może się również skończyć w momencie eliminacji trzech graczy. W takim wypadku wygrywa ostatni gracz, który nie został wyeliminowany.

### BITWA ZESPOŁOWA

Podczas rozgrywania konfrontacji w trybie „Bitwa zespołowa”, gracze siedzący bezpośrednio po swojej lewej i prawej stronie są wobec siebie rywalami, a gracz siedzący naprzeciwko jest członkiem zespołu. Wszystkie figurki należące do rywali są wrogiem, a wszystkie figurki należące do członków zespołu są przyjazne.

Konfrontacja w trybie „Bitwy zespołowej” kończy się natychmiast, kiedy jeden zespół zdobędzie wspólnie 60 PZ lub więcej. Gdy do tego dojdzie, zespół z największą liczbą PZ wygrywa grę. Gra może się również skończyć w momencie eliminacji obu członków jednego zespołu. W takim wypadku wygrywa zespół, który nie został wyeliminowany.



## SPECJALNE ZASADY

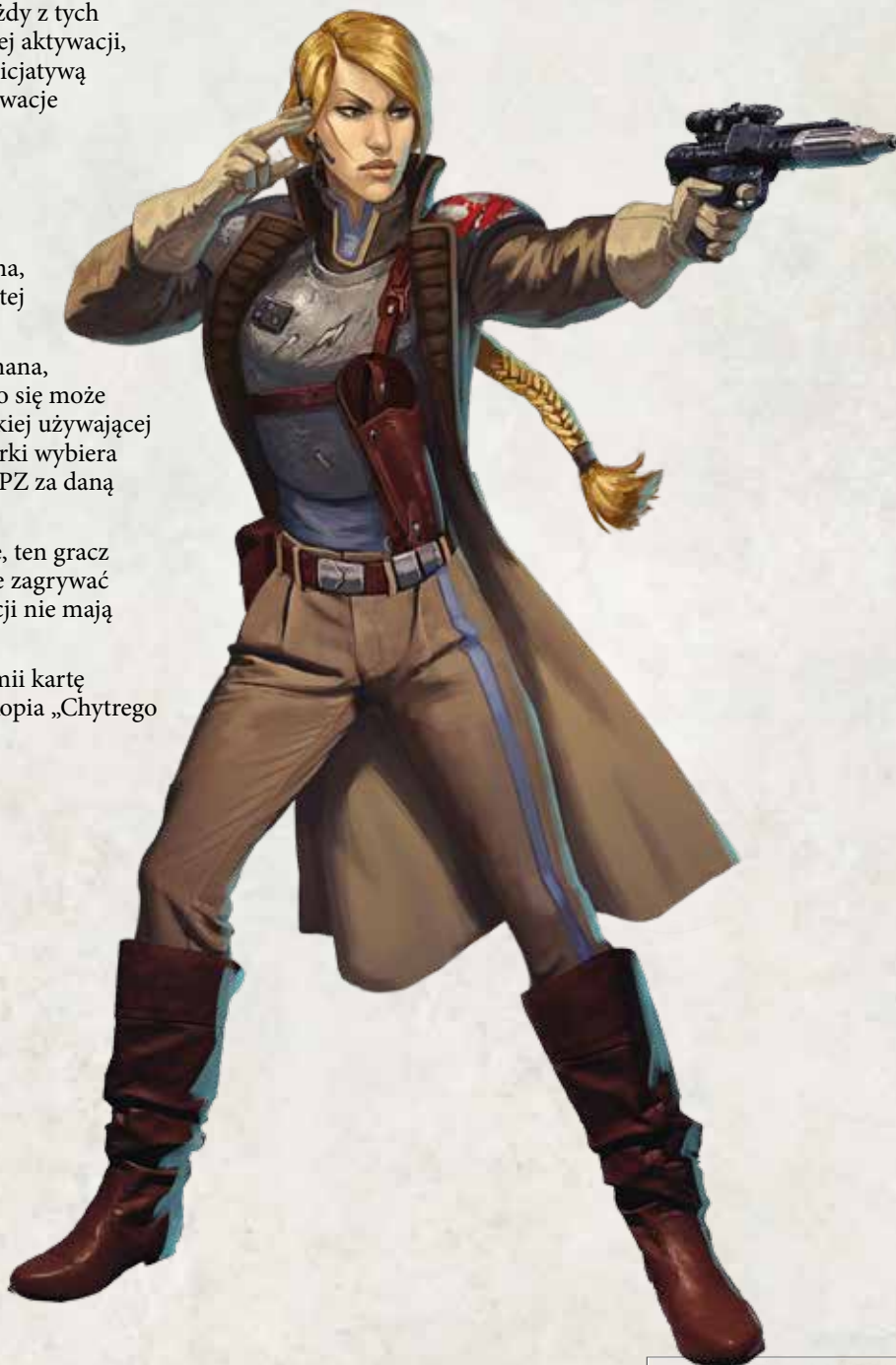
W konfrontacji czteroosobowej wykorzystuje się kilka specjalnych zasad.

- Kiedy celem efektu karty jest rywal gracza (tak jak w przypadku karty „Agenci cienia”), ten gracz musi wybrać jednego z dostępnych rywali.
- Jeśli gracz miałby przejąć żeton inicjatywy poza normalną kolejnością, na przykład zagrywając kartę „Przejęcie inicjatywy”, ten gracz otrzymuje pierwszą aktywację w danej rundzie, ale **nie przejmuje** żetonu inicjatywy. Po rozpatrzeniu pierwszej aktywacji możliwość gry przechodzi na gracza z żetonem inicjatywy, a potem runda toczy się normalnie.
  - Gracz z żetonem inicjatywy nie może używać efektów, które pozwoliłyby mu na przejęcie żetonu inicjatywy.
  - Jeśli kilku graczy użyło efektów, które normalnie pozwoliłyby im przejąć żeton inicjatywy, każdy z tych graczy zyskuje możliwość rozpatrzenia jednej aktywacji, którą może przeprowadzić, zanim gracz z inicjatywą rozpatrzy swoją pierwszą aktywację. Te aktywacje rozpatruje się w kolejności inicjatywy.
  - W tej samej rundzie gracz nie może użyć więcej niż jednego efektu, który pozwoliłby mu przejąć żeton inicjatywy.
- Kiedy ostatnia figurka z grupy zostaje pokonana, gracz, który ją pokonał, zdobywa PZ za grupę tej figurki.
  - Kiedy ostatnia figurka z grupy zostaje pokonana, ale nie została pokonana przez rywala (jak to się może zdarzyć np. po pokonaniu Sondy szpiegowskiej używającej zdolności „Samozniszczenie”), gracz tej figurki wybiera jednego dostępnego rywala, który zdobywa PZ za daną grupę.
- Jeśli wszystkie figurki gracza zostały pokonane, ten gracz zostaje wyeliminowany. Od tej chwili nie może zagrywać żadnych kart, a jego karty ulepszeń konfrontacji nie mają już żadnego efektu w grze.
- Jeśli więcej niż jeden gracz zawarł w swojej armii kartę ulepszenia konfrontacji „Chytry plan”, żadna kopia „Chyrego planu” nie ma żadnego efektu w grze.

## KOLEJNOŚĆ W KONFRONTACJI CZTEROOSOBOWEJ

W konfrontacji czteroosobowej należy najpierw rozpatrzyć zasady misji, następnie efekty aktywowane przez gracza z inicjatywą, a potem efekty aktywowane przez każdego innego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Ponadto, rozgrywając konfrontację w trybie „Każdy na każdego”, pojawiające się podczas wykonywania ataku konflikty związane z kolejnością rozpatruje się nieco inaczej niż w innych misjach. Należy najpierw rozpatrzyć zasady misji, następnie efekty aktywowane przez atakującego i jego figurki, a potem efekty aktywowane przez obrońcę i jego figurki. Po tym, jak efekty atakującego oraz obrońcy zostały rozpatrzone, swoje efekty może rozpatrzyć członek zespołu atakującego, natomiast po nim członek zespołu obrońcy.



# OBJAŚNIENIE I ROZSZERZENIE ZASAD Z KOMPLETNEGO PODRĘCZNIKA ZASAD

„Musisz się odczytać tego, czego się nauczyłeś.”

-Yoda, Imperium kontratakuję

Niniejszy rozdział wprowadza nowe możliwości wzajemnego współdziałania istniejących zasad oraz dotyczące ich objaśnienia, dla których zabrakło miejsca w „Kompletnym podręczniku zasad” z zestawu podstawowego. Są one przede wszystkim związane z nowymi elementami gry, znajdującymi się w rozszerzeniu *Powrót na Hoth*.

Jeśli hasło z tego rozdziału opatrzone takim samym tytułem, jak hasło z „Kompletnego podręcznika zasad”, należy traktować informacje z tego rozdziału jako uzupełniające wobec odpowiadającego im hasła z „Kompletnego podręcznika zasad”.

Podobnie jak to się miało w przypadku zestawu podstawowego, jeśli zasada z tego rozdziału kłóci się z zasadą z „Zasad wprowadzających” lub „Zasad konfrontacji”, pierwszeństwo ma zasada opisana w tym rozdziale.

Dodatkowo, jeśli zasada z tego rozdziału miałaby się kłócić z zasadą z „Kompletnego podręcznika zasad” z zestawu podstawowego, pierwszeństwo ma zasada opisana w tym rozdziale.

## ATAKI

- Część zdolności pozwala figurce na wykonanie ataku innego rodzaju i o innej puli ataku niż normalny atak tej figurki.
  - Kiedy bohater wykonuje atak, używając puli ataku niezwiązanej ze swoimi bronią (na przykład taki, jak atak ze zdolności „Przejęcie broni” opisanej na arkuszu bohatera Vereny Talos), podczas tego ataku nie może używać żadnych zdolności ze swoich broni.
  - Kiedy figurka odpowiadająca karcie rozstawienia wykonuje atak, używając alternatywnej puli ataku (na przykład taki, jak atak ze zdolności „Przejęcie broni” opisanej na karcie rozstawienia Vereny Talos), może nadal aktywować swoje zdolności wzmocnień, chyba że tekst zdolności aktywującej ten atak na to nie pozwala.

## TESTY ATRYBUTÓW

- Wiele testów atrybutów, określonych w zasadach misji, wymaga od figurki wykonującej test, aby skorzystała z obiektu (na przykład żetonu misji, terminalu lub drzwi). Takie testy określa się jako testy atrybutów na obiektach.
- Część misji pozwala wykonywać testy atrybutów na obiektach nie tylko bohaterom, ale również dowolnej figurce Rebelii. Jeśli tak się dzieje, sojusznicy mogą wykonać akcję skorzystania, aby wykonać jeden z takich testów na identycznych zasadach, na jakich zrobiłby to bohater. Kiedy elitarne figurki wykonują testy atrybutów, automatycznie dostają 1 sukces. Testy szeregowych figurek są automatycznie nieudane.

## PRZEJĘCIE BRONI

Zdolność „Przejęcie broni” Vereny Talos pozwala jej na wykonywanie ataków przy użyciu typu ataku oraz puli ataku rywała.

- Kiedy Verena używa tej zdolności, nie zdobywa dostępu do zdolności wzmocnień opisanych na karcie rozstawienia figurki będącej celem ani nie zdobywa dostępu do zdolności tej figurki (przykładowo do zdolności „Komputer celowniczy” Sondy szpiegowskiej).
- Kiedy „Przejęcie broni” jest używane wobec figurki bez ściśle określonej puli kości (takiej jak figurka ze zdolnością „Arsenał” lub „Legendarny arsenał”), pula kości jest określana przez gracza kontrolującego tę figurkę w taki sam sposób, jak podczas wykonywania ataku przez tę figurkę. Przykładowo: gdyby „Przejęcie broni” zostało użyte wobec figurki z „Arsenałem”, gracz kontrolujący figurkę będącą celem określiłby, jakich dwóch kości użyłaby Verena podczas rozpatrywania „Przejęcia broni”.

## KONTROLOWANIE

Niektóre misje konfrontacyjne wymagają od graczy kontrolowania, poza kafelkami lub żetonami, także stref rozstawienia.

- Gracz kontroluje strefę rozstawienia, jeśli na dowolnym polu tej strefy rozstawienia znajduje się co najmniej jedna przyjazna figurka **oraz** na żadnym polu tej strefy rozstawienia nie ma wrogich figurek.





## OBRAŻENIA

- Jeśli jakiś efekt zmusza figurkę do zmniejszenia swojej wartości żywotności, a otrzymała ona liczbę **X** większą niż zmniejszona wartość żywotności, wszystkie **X** powyżej nowej wartości żywotności nie mają żadnego efektu i należy je odrzucić.

## ZUŻYWANIE

Kiedy karta zostaje zużyta, zdolności z tej karty przestają mieć jakikolwiek efekt. Przykładowo: gdyby MHD-19 użył zdolności ze swojej karty nagrody „Ulepszenia systemów”, która wymaga zużycia karty, ta karta przestałaby zapewniać zdolność „+2 żywotności”, a wartość żywotności MHD-19 zostałaby natychmiast zmniejszona o 2.

## SŁOWA KLUCZOWE

- Oprócz słów kluczowych z zestawu podstawowego w rozszerzeniu *Powrót na Hoth* pojawiają się następujące słowa kluczowe: Habitat, Wycieńczenie.
- Stan Wycieńczenie również jest używany w charakterze słowa kluczowego. Informuje o konieczności zastosowania odpowiadającego mu stanu.

## RANNY

- Jeśli karta lub efekt misji pozwala rannemu bohaterowi odwrócić jego arkusz bohatera na zdrową stronę w trakcie trwania misji, taki bohater przestaje być uważany za rannego.

## DRUGA OSOBA LICZBY POJEDYNCZEJ

Wiele kart wykorzystuje drugą osobę liczby pojedynczej, odnosząc się do figurki zamiast do gracza. Przykładowo, jeśli karta rozstawienia brzmi: „Podczas wykonywania ataku możesz przerzucić 1 lub więcej kości ataku”, każda figurka należąca do grupy opisanej tą kartą może przerzucić jedną kość podczas wykonywania ataku.

- Jeśli efekt odnoszący się do figurki wykorzystuje w teście drugą osobę liczby pojedynczej, nakazując „ci”, abyś przejął żeton, zdobył PZ czy manipulował kartami, albo odnosi się do „twojej” armii lub figurek, wskazuje tym samym gracza tej figurki (tego, który jest jej właścicielem).

## OPRACOWANIE

**Projekt rozszerzenia:** Paul Winchester

**Wsparcie opracowania i rozwoju rozszerzenia:** Samuel W. Bailey, Justin Kempainen, Steven Kimball, Todd Michlitsch, Jonathan Ying

**Opracowanie fabuły:** Daniel Lovat Clark

**Projekt podstawowej gry *Imperium Atakuje*:** Justin Kempainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying

**Projekt graficzny:** Michael Silsby

**Okładka:** Michael Ivan

**Ilustracje bohaterów:** Jacob Atienza, Florian Devos, David Kegg

**Ilustracje kafelków planszy:** Henning Ludvigsen

**Pozostałe ilustracje:** Mark Behm, Joao Bosco, Anthony Devine, Joel Hustak, Sam Lamont, Adam Lane, Jeff Lee Johnson, Jessica Savard, Ryan Valle

**Kierownictwo graficzne:** Deb Freytag

**Projekt figurek:** Jeff “Bexley” Andrajack, Benjamin Maillet, David Richardson

**Edycja techniczna:** Jorgen Peddersen

**Korekta:** Heather Silsbee i Autumn Collier

**Zarządzanie plastikowymi elementami:** Jason Beaudoin

**Główny kierownik artystyczny:** Andy Christensen

**Zarządzanie projektem graficznym:** Brian Schomburg

**Koordynator licencji FFG:** Amanda Greenhart

**Zarządzanie produkcją:** Megan Duehn i Simone Elliott

**Kierownik działu gier planszowych:** Steven Kimball

**Asystent kierownika działu gier planszowych:** Justin Kempainen

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Tłumaczenie gry:** Marek Mydel

**Konsultacja merytoryczna, tłumaczenie tekstów fabularnych:** Anna Hikiert-Bereza

**Korekta wersji polskiej:** Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

**Lokalizacja elementów graficznych:** Mateusz Szupik

**Wersja polska:** Galakta 2016

**Testerzy:** Glen Aro, Kendon Bagley, Kathy Bishop, Frank Brooks, Arthur Burt, Codi Butler, Robert Crandall, Mack Dalla Lana, Amy Dekker, Kyle Dekker, Wes Divin, Edward Drake, Richard A. Edwards, Nathan Ehlers, Mary Farrell, Ruth Farrell, Ted Femrite, Christian Gindlesperger, Holly Gindlesperger, Jacob Gulliver, Joe Hargaden, Richard Heck, Philip Hubert, Jeffrey “Leech” Klein, Daniel Kluver, Trevor Kupfer, Mark Larson, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Bryan Livingston, Eric Montgomery, Bryce Nielsen, Timothy S. O’Brien, Alexandar Ortloff, Chad Reverman, Dan Schaefer, Andrew Schumacher, Zach Shay, Kenneth Simpson, Tyler Soberanis, Daniel Stephens, Greg Sutton, David Tan, Andrew Webb, Nick Willis, Robin Woods-Davis

Specjalne podziękowania dla wszystkich beta testerów.

**Akceptacje po stronie Lucasfilm:** Chris Gollaher i Brian Merten

© & ™ Lucasfilm Ltd. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.