

STAR WARS

IMPERIUM ATAKUJE!



KRÓLESTWO JABBY
PODRĘCZNIK ZASAD

LISTA ELEMENTÓW



16 plastikowych figurek
(i 8 plastikowych kolumn)



18 kafelków planszy



1 arkusz planszy konfrontacji



3 arkusze bohaterów



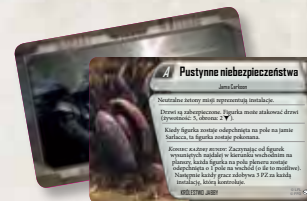
20 kart rozstawienia (3 talie)



11 kart misji fabularnych



4 karty misji pobocznych



4 karty misji konfrontacyjnych



6 kart agent



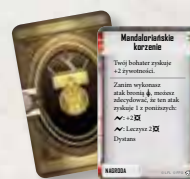
27 kart klas bohaterów
(3 talie po 9 kart)



19 kart klas Imperium
(2 talie)



10 kart dowodzenia



4 karty nagród



9 kart przedmiotów
(3 talie po 3 karty)



3 karty zaopatrzenia



8 kart stanów



2 karty towarzyszy



6 żetonów sojuszników
i przeciwników



10 żetonów stanów



2 żetony towarzyszy



4 żetony ściganego



8 żetonów identyfikacyjnych
z 24 naklejkami identyfikacyjnymi

ZAWARTOŚĆ ROZSZERZENIA

Rozszerzenie *Królestwo Jabby* zawiera szereg nowych elementów wzbogacających każdy aspekt gry *Imperium Atakuje*. W pudełku znajdują się nowi bohaterowie, klasy, przedmioty, figurki i wiele innych komponentów, z których każdy uczyni kampanie oraz konfrontacje jeszcze bardziej emocjonującymi.

Dodatkowo niniejsze rozszerzenie zawiera kampanię *Królestwo Jabby*. Składające się na nią misje fabularne można połączyć z misjami pobocznymi z zestawu podstawowego, tego oraz innych rozszerzeń, aby stworzyć zupełnie nową opowieść.

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

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

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 stanów, klas, rozstawienia, przedmiotów, nagród oraz zaopatrzenia należy dodać do odpowiednich pul. Karty towarzyszy należy odłożyć na bok.
- Figurkę Rankora i Żołnierza desantu należy złożyć tak, jak pokazano na ilustracji (na prawo). Arkusze bohaterów, plastikowe figurki, żetony oraz kafelki planszy z niniejszego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich pul.
- Nowe karty misji fabularnych należy odłożyć na bok. Będą one wykorzystywane podczas rozgrywania kampanii *Królestwo Jabby*.

Gracze powinni zakończyć wszystkie aktywne kampanie przed włączeniem elementów gry z *Królestwa Jabby* do posiadanego zestawu podstawowego.

Uwaga: W kampanii gracze są ograniczeni liczbą figurek i kart rozstawienia zawartych w tym rozszerzeniu. Przykładowo gracz *Imperium* jest ograniczony do jednoczesnego używania dwóch grup Żołnierzy desantu i tylko jedna z tych grup może być elitarna, nawet jeśli posiada on kilka egzemplarzy tego rozszerzenia.

SYMBOL ROZSZERZENIA

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



MISJE

W *Królestwie Jabby* 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 jeden z dwóch sposobów:

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

MISJE KONFRONTACYJNE

Królestwo Jabby zawiera cztery nowe misje konfrontacyjne, które można wtasować do talii misji konfrontacyjnych gracza. Te misje wykorzystują plansze „Jama Carkoon” oraz „Pogranicze Nal Hutta”, które znajdują się w arkuszu planszy konfrontacji zawartym w pudełku rozszerzenia. Jedna z tych plansz pozwala na rywalizację czterem graczom jednocześnie. Nowe zasady czteroosobowych konfrontacji znajdują się na stronie 6.

SKŁADANIE FIGUREK

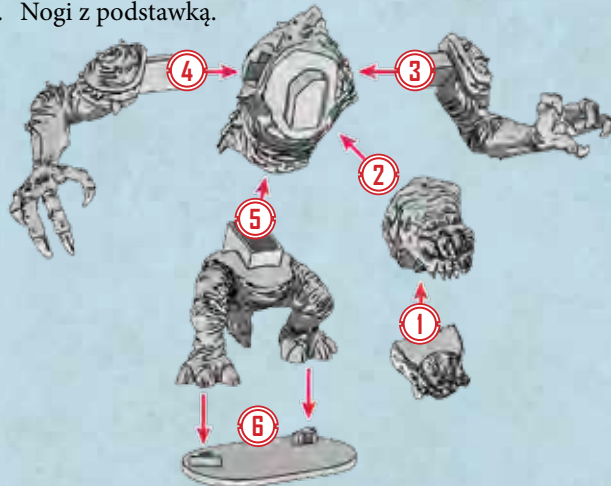
ŻOŁNIERZ DESANTU

1. Figurka z kolumną.
2. Kolumna z podstawką.



RANKOR

1. Szczeka z głową.
2. Głowa z korpusem.
3. Lewa ręka z lewą stroną korpusu.
4. Prawa ręka z prawą stroną korpusu.
5. Nogi z korpusem.
6. Nogi z podstawką.



ZASADY ROZSZERZENIA

Poniższe rozdziały opisują nowe zasady pojawiające się na elementach gry z rozszerzenia *Królestwo Jabby*.

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.



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 *Królestwo Jabby* są następujące:

- **Las:**
 - Kafelki z zestawu podstawowego oznaczone numerami 01A–18A, 37A, 38B i 39A.
 - Kafelki z rozszerzenia *Królestwo Jabby* oznaczone numerami 01A, 03A–06A, 08A–09A, 11A–12A, 14A i 16A.
- **Pustynia:**
 - Kafelki z zestawu podstawowego oznaczone numerami 01B–18B, 37A, 38A oraz 39B.
 - Kafelki z rozszerzenia *Królestwo Jabby* oznaczone numerami 03B–04B, 06B, 08B, 14B oraz 16B.
- **Wnętrze:**
 - Kafelki z zestawu podstawowego oznaczone numerami 19A–36A oraz 19B–36B
 - Kafelki z rozszerzenia *Królestwo Jabby* oznaczone numerami 02A, 07A, 10A, 13A, 15A, 17A, 01B–02B, 05B, 07B, 09B–13B, 15B oraz 17B.

KARTY KLAS

Niektórzy bohaterowie, przykładowo Shyla Varad, 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.

TOWARZYSZE

TOWARZYSZ to nowy typ wspierającej figurki, którą wprowadza się do gry w wyniku działania różnych efektów i która jest powiązana z bohaterem lub grupą. Towarzysz należy do stronnictwa tego bohatera lub grupy i aktywuje się przed lub po aktywacji figurki (figurek), z którą jest powiązany.

Kiedy towarzysz zostanie wprowadzony do gry, należy umieścić jego kartę towarzysza odkrytą i w pozycji **przygotowanej** obok karty rozstawienia lub arkusza bohatera, z którymi dany towarzysz jest powiązany. Następnie należy umieścić jego żeton na planszy zgodnie z opisem efektu, który wprowadził tego towarzysza do gry.

Towarzyszy obowiązują wszystkie normalne zasady dotyczące figurek, poza następującymi wyjątkami:

- Towarzysz nie blokuje pola widzenia, a wrogie figurki nie wydają dodatkowego punktu ruchu, aby wejść na pole zawierające towarzysza.
- Towarzysz może skończyć swój ruch na polu zawierającym inną figurkę, a inna figurka może skończyć swój ruch na polu zawierającym towarzysza.
- Towarzysza uważa się za sąsiadującego z każdą figurką i obiektem na jego polu, a każdą z tych figurek i obiektów uważa się za sąsiadujące z tym towarzyszem.
- Towarzysz nie może wykonywać akcji skorzystania ani używać zdolności z kart klas, przedmiotów i zaopatrzenia.
- Koszt figurki towarzysza wynosi 0 (patrz „Koszt figurki” poniżej).
- Jeśli towarzysz wykonuje test atrybutu, ten test jest automatycznie nieudany.
- Kiedy grupa powiązana z towarzyszem opuszcza grę, towarzysz pozostaje w grze, ale nie może się aktywować, chyba że efekt w grze pozwala temu towarzyszowi aktywować się w ramach aktywacji innej grupy.
- W trakcie kampanii w grze może się znajdować tylko jeden towarzysz każdego rodzaju. W trakcie konfrontacji każdy gracz może mieć w grze jednego towarzysza każdego rodzaju.
- Kiedy towarzysz zostaje wprowadzony do gry pod kontrolą gracza, który miał już tego towarzysza w grze pod swoją kontrolą, należy najpierw usunąć tego towarzysza z planszy.
- W trakcie konfrontacji zdolności, które jasno mówią o tym, że wpływają na towarzysza, mogą wpływać wyłącznie na twojego towarzysza.

KOSZT FIGURKI

Każda figurka w grze *Imperium Atakuje* posiada koszt figurki, do którego mogą się odnosić zdolności i efekty w grze. Kosztem figurki może być jedna z dwóch wartości

- Jeśli początkowa liczebność grupy rozstawienia wynosi 1, figurka należąca do tej grupy posiada koszt figurki równy kosztowi rozstawienia tej grupy.
- Jeśli początkowa liczebność grupy rozstawienia wynosi 2 lub więcej, figurka należąca do tej grupy posiada koszt figurki równy kosztowi wsparcia tej grupy.

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 niebędącej 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 nieposiadające 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”.

ZASTĘPOWANIE KAFELKÓW

Część misji nakazuje graczowi Imperium zastąpienie 1 lub więcej kafelków na planszy innymi kafelkami wcześniej odłożonymi na bok. Kiedy to się dzieje, gracz Imperium usuwa wskazany kafelek lub kafelki z planszy. Następnie łączy wskazane odłożone na bok kafelki z właśnie odsłoniętymi zaczepami na kafelkach pozostałych na planszy.

Jeśli figurka lub żeton zajmuje pole na usuwanym kafelku, należy umieścić tę figurkę lub żeton na odpowiadającym polu na kafelku, który zastępuje ten usuwany kafelek. Jeśli nie ma takiego pola, zamiast tego należy umieścić tę figurkę lub żeton na polu możliwie najbliższym takiego pola.

ETAP ULEPSZEŃ REBELII

Kiedy 1 lub więcej rozszerzeń zostanie włączonych do kampanii *Imperium atakuje*, gracze Rebelii postępują w odmienny sposób podczas rozpatrywania etapu ulepszeń Rebelii.

Gracze Rebelii nie dobierają już sześciu kart z każdej talii przedmiotów wymienionej w dzienniku kampanii. Zamiast tego na początku kampanii powinni zapisać łączną liczbę kart w każdej talii przedmiotów. Następnie, podczas każdego etapu ulepszeń Rebelii, gracze Rebelii dobierają liczbę kart z każdej wymienionej talii przedmiotów równą połowie (zaokrąglając w górę) rozmiarów danej talii.

ŻETONY ŚCIGANEGO

Klasa Imperium Najemnicy Huttów wykorzystuje żetony ściganego, aby wyznaczać nagrody za głowy bohaterów. Dzięki temu figurki Imperium, a szczególnie najemnicy, są zachęceni do pokonywania bohaterów. Te żetony nie mają żadnej wbudowanej funkcji i współdziałają wyłącznie w połączeniu ze zdolnościami opisanymi na kartach klasy Imperium Najemnicy Huttów.

Podczas przygotowywania kampanii, kiedy klasa Najemnicy Huttów zostanie wybrana jako klasa Imperium, gracz Imperium umieszcza cztery żetony ściganego obok swojego obszaru gry. Na początku kampanii każdy bohater przejmie 1 żeton ściganego. W miarę postępów kampanii bohaterowie będą przejmować i odrzucać te żetony, jak to opisano na karcie klasy Imperium „Poszukiwany: martwy”.

W odróżnieniu od innych żetonów, bohaterowie nie odrzucają żetonów ściganego na końcu misji podczas rozpatrywania kroku „Porządki po misji”.

Łączna liczba żetonów ściganego, jakiej można użyć, jest równa liczbie bohaterów biorących udział w danej kampanii.



KONFRONTACJE CZTEROOSOBOWE

Plansza konfrontacji „Pogranicze Nal Hutta”, znajdująca się w arkuszu planszy konfrontacji, pozwala czterem graczom rywalizować w wielkiej bitwie *Imperium Atakuje*. Zależnie 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 w stosunku do 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 odpowiadających 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

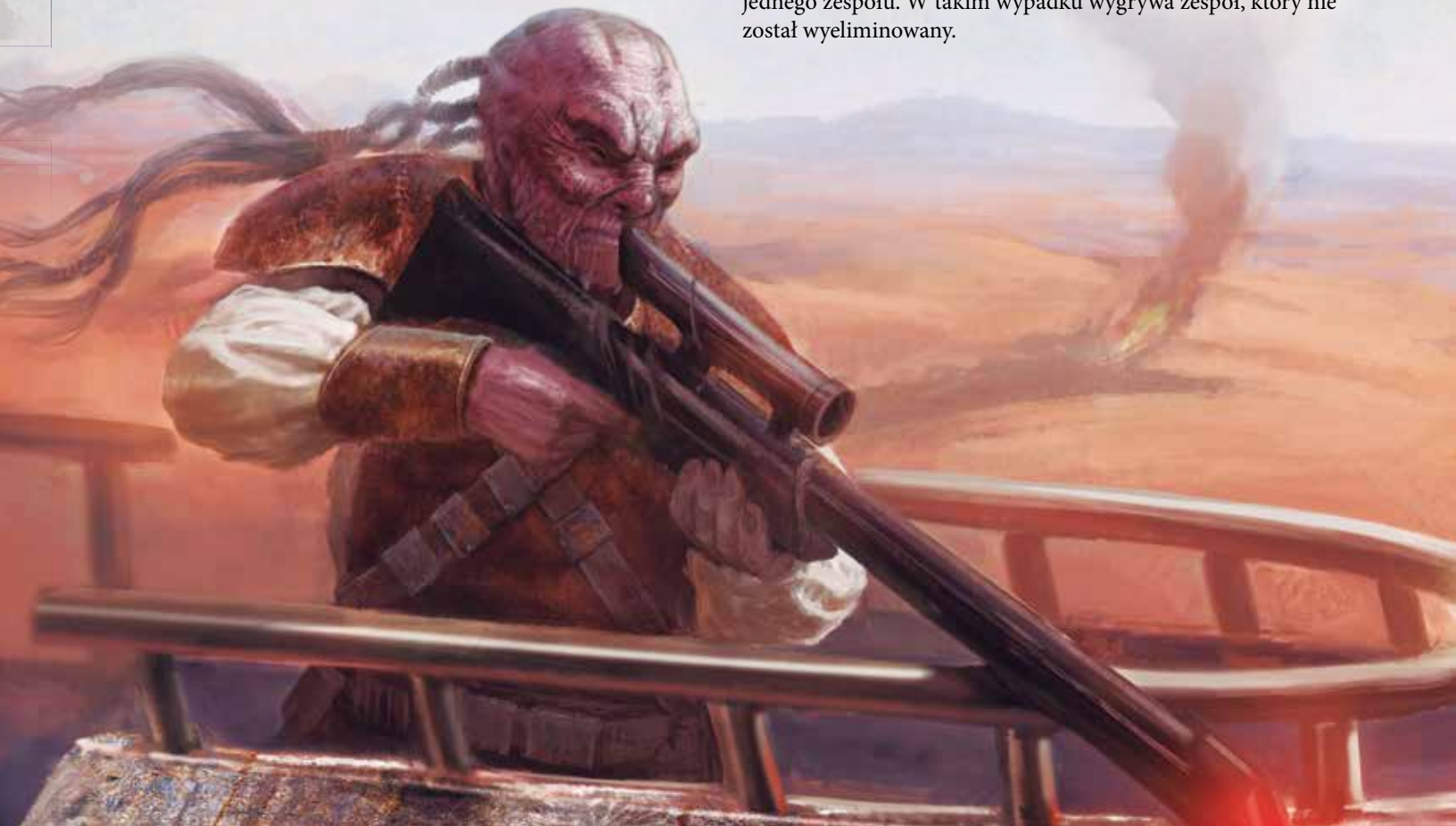
Podczas rozgrywania konfrontacji w trybie „Każdy na każdego” wszyscy gracze są wobec siebie rywalami, a wszystkie figurki danego gracza są wrogie wobec wszystkich figurek pozostałych graczy.

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 wrogie, 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 (jak to się ma 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 przejmuję** 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 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”, wszystkie kopie „Chytręgo planu” nie mają żadnego efektu w grze.
- Jeśli któryś gracz zawarł w swojej armii figurkę „Hutt Jabba (Podły gangster)”, na początku misji ten gracz musi wybrać jednego ze swoich rywali. Figurki wybranego rywala to jedyne wrogie figurki, jakie liczy się na potrzeby zdolności „Brudne zyski”.

KOLEJNOŚĆ W KONFRONTACJI CZTEROOSOBOWEJ

W konfrontacji czteroosobowej należy najpierw rozpatrzeć zasady misji, następnie efekty aktywowane przez gracza z inicjatywą, a potem efekty aktywowane przez każdego innego gracza, idąc wokół stołu 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 rozpatrzeć 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 rozpatrzeć członek zespołu atakującego, natomiast po nim członek zespołu obrońcy.



OBJAŚNIENIA I ROZSZERZENIE ZASAD Z KOMPLETNEGO PODRĘCZNIKA ZASAD

„Siła twojego umysłu na mnie nie działa, chłopcze”.
-Hutt Jabba, Powrót Jedi

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 *Królestwo Jabby*.

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 mu 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

- Jeśli podczas wykonywania ataku figurka zakończyła swój ruch w taki sposób, że atakujący nie ma już celu ataku w swoim polu widzenia, ten atak pudłuje.

TESTY ATRYBUTÓW

- Część zdolności daje figurce możliwość wyboru odnośnie tego, czy wykonywać, czy nie wykonywać testu atrybutu. Jeśli ta figurka zdecyduje się nie wykonywać tego testu, traktuje się ją tak, jakby ten test był nieudany.

PRZYGOTOWANIE KAMPANII

- Jeśli klasa Imperium wybrana przez gracza Imperium obejmuje kilka podstawowych kart klasy (bez zapisanego kosztu PD), każdą z tych kart należy umieścić odkrytą na jego obszarze gry.

KOSZT FIGURKI

- Jeśli figurka nie posiada żadnego z kosztów opisanych w głównej definicji „Kosztu figurki”, jak to się ma w przypadku jeńca z misji „Imperialna gościnność” (strona 29, „Podręcznik kampanii”, zestaw podstawowy), jej koszt figurki wynosi 0.

UKRYTE INFORMACJE

- Kiedy wydarzenie misji stawia graczy Rebelii przed jakimś wyborem, gracz Imperium czyta tylko ten fragment wydarzenia, który odnosi się do opcji wybranej przez graczy Rebelii.

SŁOWA KLUCZOWE

- W rozszerzeniu *Królestwo Jabby* pojawiają się następujące nowe słowa kluczowe w dodatku do tych z zestawu podstawowego: Ukrycie, Wycięczenie (wraz z ich odmianami).
- Stany Ukrycie i Wycięczenie są również używane jako słowa kluczowe, informujące, że dana figurka podlega temu stanowi.



UJAWNIANIE

Kiedy zasada lub zdolność nakazuje graczowi ujawnienie karty, ten gracz bierze tę kartę z miejsca, gdzie się ona obecnie znajduje (na przykład ze swojej ręki lub z wierzchu jakiejś talii) i pokazuje ją innym graczom. Po tym, jak została rozpatrzona dana zasada lub zdolność, kartę należy umieścić z powrotem w miejscu, gdzie się znajdowała, chyba że dana zdolność wpłynęła na nią w inny sposób.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Część zdolności pozwala graczowi wydawać posiadane PZ lub zmuszać rywali do utraty PZ. Gracz nie może mieć mniej niż 0 PZ i należy zignorować każdą stratę PZ poniżej 0. Gracz nie może użyć zdolności, która wymaga od niego wydania więcej PZ, niż posiada.

PRZECIWNICY

Wszystkie figurki odpowiadające unikatowym kartom rozstawienia (♣ lub ♠) są uważane za przeciwników. Przeciwników obowiązują wszystkie zasady ogólne dotyczące sojuszników, opisane na stronie 19 „Kompletnego podręcznika zasad” z zestawu podstawowego.

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 tekście 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: Todd Michlitsch i Paul Winchester

Wsparcie opracowania i rozwoju rozszerzenia: Donovan Goertzen, Justin Kempainen, Quoc Tran

Opracowanie fabuły: Daniel Lovat Clark

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

Projekt graficzny: Michael Silsby

Zarządzanie projektem graficznym: Brian Schomburg

Okladka: Michael Ivan

Ilustracje bohaterów: David Nash

Ilustracje kafelków planszy: Henning Ludvigsen

Pozostałe ilustracje: Mark Behm, Christopher Burdett, JB Casacop, Adam Duff, Tony Foti, Kory Lynn Hubbell, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Antonio Jos Manzanedo, Javier Charro Martinez, Andrei Ugrai, Jarreau Wimberly

Kierownictwo graficzne: Deb Freytag

Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen

Projekt figurek: Gregory Clavilier, Gabriel Comin, David Ferreira, Tom Lishman, Jajeew Nithianada, Gary Storkamp

Koordinacja projektu figurek: Niklas Norman

Zarządzanie projektami figurek: John Franz-Wichlacz

Edycja techniczna: Jorgen Peddersen

Korekta: Autumn Collier i Heather Silsbee

Specjalista ds. licencji: Amanda Greenhart

Zarządzający licencjami: Simone Elliott

Koordinatorka produkcji: Johanna Whiting

Zarządzanie produkcją: Jason Beaudoin i Megan Duehn

Zarządzający grami planszowymi: Justin Kempainen

Dyrektor kreatywny: Andrew Navarro

Producent wykonawczy: Corey Konieczka

Projektant wykonawczy: Michael Hurley

Tłumaczenie gry: Marek Mydel

Konsultacja merytoryczna, tłumaczenie tekstów fabularnych: Anna Hikiert-Bereza

Korekta: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Wersja polska: Galakta

Wydawca: Christian T. Petersen

Testerzy: Chris Adams, Glen Aro, Jeremy Bauerle, Kathy Bishop, Ben Brann, Bob Chayer, Glen Dake, Richard DeShong, Wes Divin, Neil Dodd, Richard A. Edwards, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, Joshua Gutenberg, Matt Helm, Martin Hoffman, Andy Hornby, Julian Horvath, Juha Knuutila, Ryan Krippendorf, Mark Larson, Antti Mäkelä, Satu Mäkelä, James Marsden, William Marsden, Jason McMahon, Manfred Menhart, Thomas Morstyn, Isuru Nawinne, Bryce K. Nielsen, Jershon Luc Nielsen, Saman Nowrouzi, Timothy S. O'Brien, Pasi Ojala, Derek Payton, Jordan Payton, Trevor Payton, Zachary Payton, Jorgen Peddersen, Tony Roberto, Janne Salmijärvi, Joshua Shlemmer, Kate Simms, Melanie Vayda, Sean Vayda, Andy Webb, Kelly Yuhas

Chcilibyśmy szczególnie podziękować naszym beta-testerom.

Akceptacja po stronie Lucasfilm: Brian Merten

© & ™ Lucasfilm Ltd. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnego pozwolenia. Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Games. 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. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

KAMPANIA KRÓLESTWO JABBY

Kampania *Królestwo Jabby* to zupełnie nowa, pełna kampania do gry *Imperium Atakuje*. Kampanię tę rozgrywa się na podobnych zasadach, co kampanię z zestawu podstawowego: bohaterowie będą musieli wywalczyć sobie drogę przez szereg misji fabularnych i pobocznych, w miarę jak oni sami – ale również i Imperium – będą nieustannie rosnać w siłę.

RAMY CZASOWE

Celem umożliwienia swobodniejszej i bardziej otwartej rozgrywki, kampanii *Królestwo Jabby* nie oznaczono żadnymi ramami czasowymi. Do tej kampanii można włączyć misje niezależnie od ich ram czasowych i rozgrywać je bez ograniczeń.

HUTT JABBA

Podczas rozgrywania kampanii *Królestwo Jabby* gracz Imperium nie może dostać ani zdobyć Hutta Jabby jako przeciwnika.

KARTY AGEND

Podczas rozgrywania kampanii *Królestwo Jabby* gracz Imperium może mieć łącznie na ręce i na swoim obszarze gry nie więcej niż 4 karty agend. Jeśli na końcu etapu ulepszeń gracz Imperium ma więcej niż cztery karty agend, musi odrzucać karty do momentu, gdy będzie miał ich cztery.

DZIENNIK KAMPANII

Podobnie jak w kampanii z zestawu podstawowego, gracze wykorzystują dziennik kampanii do śledzenia i zapisywania informacji istotnych dla postępów w kampanii.

Przeznaczony do kampanii *Królestwo Jabby* dziennik kampanii znajduje się na tylnej okładce niniejszej instrukcji. Korzysta się z niego w taki sam sposób jak z dziennika kampanii z zestawu podstawowego.

Gotowe do wydrukowania dodatkowe dzienniki kampanii gracze mogą pobrać ze strony internetowej:

www.Galakta.pl

STOP!

Wyłącznie gracz Imperium może czytać informacje zawarte w dalszej części tego podręcznika. Gracze Rebelii mogą poprosić gracza Imperium o powtórzenie wszystkich właśnie wyjaśnionych oraz przekazanych wcześniej zasad czy informacji, ale nie wolno im przeglądać ani czytać opisów misji pojawiających się na kolejnych stronach.

