

STAR WARS

IMPERIUM ATAKUJE!

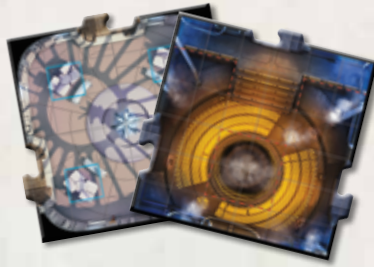
A Gungan warrior, likely from the planet Naboo, is depicted in a dynamic, forward-leaning pose. He is wearing yellow and grey tactical armor and holding a black blaster rifle. The background shows a futuristic city with large, rounded structures under a hazy, orange sky. The overall tone is dramatic and action-oriented.

BESPIŃSKI GAMBIT
PODRĘCZNIK ZASAD

LISTA ELEMENTÓW



11 plastikowych figurek
(2 bohaterów, 3 Ugnaugkich
majstrów, 6 Skrzydlatych Straży)



12 kafelków
planszy



2 arkusze
bohaterów



14 kart rozstawienia
(4 talie)



6 kart agent



6 kart misji
pobocznych



6 kart przedmiotów
(3 talie po 2 karty)



18 kart klas bohaterów
(2 talie po 9 kart)



9 kart klasy
Imperium



5 kart nagród



2 karty
zaopatrzenia



4 karty
dowodzenia



4 karty stanu



10 żetonów
stanu



3 żetony
sojuszników
i przeciwników



3 żetony
towarzyszy



3 karty towarzyszy



1 arkusz planszy
konfrontacji



2 karty misji
konfrontacyjnych



3 żetony obrazów
9 żetonów zmęczenia



8 żetonów identyfikacyjnych
z 24 naklejkami
identyfikacyjnymi

ZAWARTOŚĆ ROZSZERZENIA

Rozszerzenie *Bespiński gambit* 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 sześć nowych misji pobocznych, które można włączyć do dowolnej pełnej kampanii lub rozegrać kolejno w ramach minikampanii *Bespiński gambit*.

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

Jeśli gracze nie znają gry *Imperium Atakuje*, powinni sięgnąć po „Zasady wprowadzające” z zestawu podstawowego. Znajduje się w niej misja szkoleniowa oraz wszelkie informacje potrzebne do rozpoczęcia przygód obejmujących zarówno *Bespiński gambit*, 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:

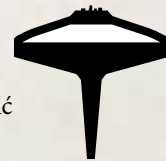
- Karty agend, dowodzenia, misji pobocznych oraz misji konfrontacyjnych należy dodać do odpowiednich pul. Gracze mogą wybierać te karty, tworząc swoje talie podczas rozgrywania kampanii lub konfrontacji.
- Karty stanu, klas, rozstawienia, przedmiotów, nagród oraz zaopatrzenia należy dodać do odpowiednich pul. Karty towarzyszy należy odłożyć na bok celem utworzenia z nich talii towarzyszy.
- Arkusze bohaterów, plastikowe figurki, żetony oraz kafelki planszy z niniejszego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich pól.

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

Uwaga: W kampanii gracze są ograniczeni liczbą figurek zawartych w tym rozszerzeniu. Przykładowo gracz *Imperium* jest ograniczony do dwóch szeregowych i jednego elitarnego Ugnaugckiego majstra, nawet jeśli posiada kilka egzemplarzy tego rozszerzenia.

SYMBOL ROZSZERZENIA

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



MISJE

W *Bespińskim gambicie* pojawia się sześć nowych misji do kampanii oraz dwie nowe misje konfrontacyjne do gry *Imperium Atakuje*.

MISJE DO KAMPANII

Z nowych misji do kampanii można skorzystać na dwa sposoby:

- Każda misja odpowiada karcie misji pobocznej lub karcie agendy i może zostać włączona do pełnej kampanii.
- Misje można rozegrać w określonej kolejności – w ten sposób tworzą minikampanię *Bespiński gambit* (patrz „Minikampania” na stronie 6).

MISJE KONFRONTACYJNE

Bespiński gambit zawiera dwie nowe misje konfrontacyjne, które można wtasować do talii misji konfrontacyjnych gracza. Te misje wykorzystują planszę „Przetwórnica tibanna na Bepinie”, która znajduje się na arkuszu planszy konfrontacji, zawartym w pudełku rozszerzenia.



ZASADY ROZSZERZENIA

Poniższe rozdziały opisują nowe zasady pojawiające się na elementach gry z rozszerzenia *Bespiński gambit*.

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 (lub figurek), z którą jest powiązany.

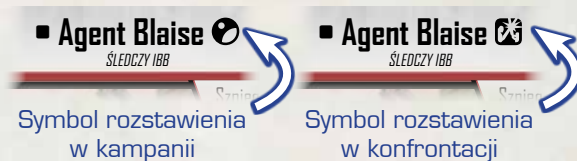
Kiedy towarzysz zostanie wprowadzony do gry, należy umieścić jego kartę towarzysza odkrytą i w pozycji **przygotowanej** obok karty rozstawienia lub arkusza bohatera, z którymi dany towarzysz jest powiązany. Następnie należy umieścić jego żeton na planszy zgodnie z opisem efektu, który wprowadził tego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

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.



RODZAJE KOŚCI

Niektóre zdolności odnoszą się do rodzaju kości. Kości dzielą się na dwa rodzaje: „ataku” oraz „obrony”.

- Kości niebieskie, czerwone, zielone i żółte to kości ataku.
- Kości czarne i białe to kości obrony.

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.

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.



Awers i rewers neutralnej karty rozstawienia

OMÓWIENIE ZASAD DODATKOWYCH

„To dawne dzieje. Pewnie zapomniał”.

– Han Solo, *Imperium kontratakuje*

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 *Bespiński gambit*.

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

WYJĄTKOWE OKOLICZNOŚCI DOTYCZĄCE ATAKÓW

- Część zdolności pozwala graczom na wykonanie ataku wrogą figurką. Aby rozpatrzyć taki atak, gracz rozpatrujący daną zdolność kontroluje wrogą figurkę podczas wykonywania tego ataku.
 - Gracz rozpatrujący taką zdolność wybiera cel ataku. Podczas wykonywania tego ataku wszystkie figurki z pominięciem figurek neutralnych uważa się za wrogie i żadnej figurki nie uważa się za przyjazną. Figurka wykonująca atak nie może wybrać jako celu samej siebie.
 - W kampanii, kiedy gracz Rebelii wykonuje atak figurką Imperium lub gracz Imperium wykonuje atak figurką Rebelii, na potrzeby misji tę figurkę uważa się jednocześnie za figurkę Rebelii i figurkę Imperium.
 - Nie uważa się, że figurka, która użyła takiej zdolności, wykonała atak.

KARTY KLAS

Niektórzy bohaterowie (np. Davith Elso) posiadają talię klasy, która zawiera karty przedmiotów opatrzone kosztem PD. Te karty można kupić za PD, tak 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.

DRZWI

- Niektóre misje pozwalają bohaterom umieszczać drzwi. Drzwi należy umieszczać na dokładnie dwóch krawędziach. Drzwi nie mogą nachodzić na ścianę ani na inne drzwi.

SŁOWA KLUCZOWE

Poza słowami kluczowymi z zestawu podstawowego w rozszerzeniu *Bespiński gambit* pojawia się nowe słowo kluczowe Ukryty wraz z jego odmianami.

Stan Ukrycie również jest używany jako słowo kluczowe informujące, że dana figurka podlega temu stanowi.

TYPY KAFELKÓW

Zasady z innych rozszerzeń do gry *Imperium Atakuje* mogą się odnosić do typu kafelka. W *Bespińskim gambicie* kafelek 11A to kafelek **lasu**, kafelek 12A to kafelek **pustyni**, a wszystkie inne kafelki to kafelki **wnętrza**.

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).

MINIKAMPANIA

Misje zawarte w rozszerzeniu *Bespiński gambit* mogą być wykorzystane zarówno w ramach pełnej kampanii, jak również rozegrane w określonej kolejności jako fabularna minikampania, której ukończenie zajmuje 6-8 godzin.

PRZYGOTOWANIE MINIKAMPANII

Przed rozpoczęciem nowej minikampanii należy wykonać wyłącznie kroki 1-3 „Przygotowania kampanii”, opisane na stronie 15 „Kompletnego podręcznika zasad” z zestawu podstawowego. Potem należy wykonać następujące kroki:

1. **Stworzenie talii agend:** Gracz Imperium tworzy swoją talię agend zgodnie z zasadami opisanymi w punkcie „Tworzenie talii agend” na stronie 9 „Kompletnego podręcznika zasad” z zestawu podstawowego. Następnie odkłada do pudełka wszystkie karty ze swojej talii agend, które zagrywa się jako misje poboczne lub misje przymusowe.
2. **Ulepszenia bohaterów:** Każdy bohater dostaje 3 PD. Ponadto bohaterowie wspólnie dostają 400 kredytów za każdego bohatera w grze. Następnie rozpatrują etap ulepszeń Rebelii. Kiedy gracze Rebelii kupują karty przedmiotów podczas tego etapu ulepszeń Rebelii, dobierają karty z talii przedmiotów I poziomu, a dodatkowo dobierają dziesięć kart zamiast sześciu.
3. **Ulepszenia gracza Imperium:** Gracz Imperium dostaje 3 PD. Następnie rozpatruje etap ulepszeń Imperium z pominięciem zakupu kart agendy.
4. **Przygotowanie misji wprowadzającej:** Gracze są gotowi do przygotowania i rozegrania misji wprowadzającej do minikampanii. W *Bespińskim gambicie* misja wprowadzająca nosi tytuł „Odzyskanie” (patrz strona 8).

ROZGRYWANIE MINIKAMPANII

Rozgrywanie minikampanii jest podobne do rozgrywania pełnej kampanii (patrz „Rozgrywanie kampanii” na stronie 10 broszury „Zasady wprowadzające” z zestawu podstawowego).

W odróżnieniu od pełnej kampanii w minikampanii wszystkie misje są traktowane jak misje fabularne i rozgrywa się je w określonej kolejności. W minikampanii nie rozgrywa się żadnych misji pobocznych.

Podczas etapu misji gracze Rebelii nie wybierają kolejnej misji do rozpatrzenia w oparciu o karty aktywnych misji pobocznych lub fabularnych. Zamiast tego epilog każdej misji wskazuje kolejną aktywną misję, jaką należy rozpatrzyć.

EPILOGI

Podczas rozgrywania minikampanii tekst znajdujący się w punkcie „Zakończenie misji” każdej misji nakazuje graczom, aby rozpatrzyli dodatkowe wydarzenie. Te wydarzenia są określane jako epilogi (patrz „Epilogi” na stronie 20). Zawierają one dłuższe opisy fabularne, jak również specjalne nagrody dopasowane do postępów w minikampanii.

Dodatkowo epilog wskazuje, którą kolejną aktywną misję mają rozpatrzyć gracze. Kiedy to się dzieje, gracze powinni zapisać nazwę oraz numer strony tej misji w następnym miejscu na wpis misji w dzienniku kampanii (patrz „Dziennik kampanii” poniżej).

Po rozpatrzeniu epilogu gracze przechodzą do kroku „Porządki po misji” obecnego etapu misji.

DZIENNIK KAMPANII

Podobnie jak w pełnej kampanii, gracze wykorzystują dziennik kampanii do śledzenia i zapisywania informacji istotnych dla postępów w minikampanii.

Dziennik kampanii przeznaczony do minikampanii *Bespiński gambit* znajduje się na tylnej okładce niniejszej instrukcji. Korzysta się z niego w sposób identyczny do dziennika kampanii z zestawu podstawowego.

Gracze mogą wydrukować dodatkowe dzienniki kampanii po pobraniu ich 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.

