

STAR WARS

PRZEZNACZENIE

GRA KOŚCIANO-KARCIANA

W grze *Star Wars: Przeznaczenie* przejmiecie kontrolę nad najpopularniejszymi postaciami uniwersum Gwiezdných Wojen i weźmiecie udział w pojedynku, którego stawką jest los galaktyki. Do walki wykorzystywać będziecie miecze świetlne, blastery oraz inne elementy wyposażenia, które reprezentowane są przez specjalne kości. Pojedynek trwa do momentu, gdy na polu bitwy pozostanie tylko jedna drużyna.

Niniejsza instrukcja wyjaśnia zasady gry. Dodatkowo na naszej stronie internetowej www.Galakta.pl/SW-Przeznaczenie znajdziecie film instruktażowy, przykładową rozgrywkę, kompletną księgę zasad oraz inne materiały.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz musi posiadać własną talię. W niniejszym zestawie startowym znajduje się jedna talia, która powinna zostać wykorzystana w starciu z talią z innego zestawu startowego. W celu przygotowania gry obaj gracze wykonują następujące kroki:

Każdy gracz odnajduje swoje **karty postaci** i umieszcza je przed sobą wraz z odpowiadającymi im kośćmi. Jeśli gracz używa niniejszego zestawu startowego, ma do dyspozycji dwie postaci: Luke'a Skywalkera oraz Hana Solo, wraz z powiązаныmi z nimi **2 kośćmi Luke'a Skywalkera oraz 1 kością Hana Solo** (jeśli przeciwnik używa zestawu startowego z Bobą Fettem, ma do swojej dyspozycji Bobę Fetta z 2 kośćmi oraz Weterana Szturmowców z 1 kością). Każdy gracz odkłada na bok wszystkie swoje pozostałe kości.

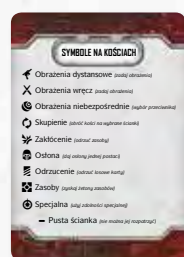
POSTACIE



2 Każdy gracz kładzie przed sobą odkrytą **kartę pola bitwy** oraz kartę pomocy (pole bitwy bohaterów to Placówka na zewnętrznych rubieżach, pole bitwy złoczyńców to Jałowe pustkowia). Następnie tasuje pozostałe 20 kart, tworząc w ten sposób swoją **talię**. Z tak przygotowanej talii dobiera 5 kart, które tworzą jego **rękę**. Jeśli gracz nie jest zadowolony z dobranych kart, może wtasować dowolną ich liczbę z powrotem do swojej talii i na ich miejsce dobrać taką samą liczbę kart (do 5).



POLE BITWY



KARTA POMOCY

WAŻNE! PRZYGOTOWANA I WYCZERPANA

Karty mogą być przygotowane (pionowo) lub wyczerpane (poziomo). Kiedy karta jest zagrywana, to umieszcza się ją w grze przygotowaną. Kiedy dowolna zdolność lub zasada wymaga wyczerpania karty, należy obrócić ją na bok. Wyczerpana karta nie może zostać ponownie wyczerpana.



PRZYGOTOWANA

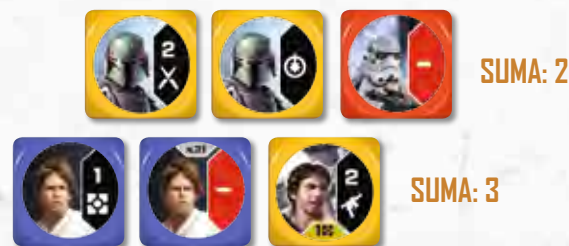


WYCZERPANA

3 Poszczególne żetony (obrazenia, ostony oraz zasoby) należy umieścić w stosach obok obszaru gry. Następnie każdy gracz zyskuje 2 żetony zasobów, które kładzie w pobliżu swoich kart.



4 Każdy gracz rzuca swoimi kośćmi postaci i sumuje wyrzucone na nich wartości (białe cyfry). W przypadku remisu należy powtórzyć rzut. Gracz, który uzyskał wyższą sumę, wybiera, na którym polu bitwy będzie toczyło się starcie. Gracz, którego pole bitwy jest wykorzystywane, **kontroluje** pole bitwy i umieszcza je obok swojej talii. Gracz, którego pole bitwy nie jest wykorzystywane, odkłada swoją kartę pola bitwy na bok i przydziela swoim postaciom **2 ostony** (sam decyduje, jak je rozdziela – może dać jednej postaci 2 ostony albo 2 postaciom po 1 ostonie). Po wykonaniu rzutu wszystkie kości postaci należy umieścić na odpowiadających im kartach.



Przykład: w powyższej sytuacji gracz kontrolujący Luke'a i Hana Solo uzyskał wyższą sumę (5 do 4). To on wybierze, które pole bitwy będzie wykorzystywane podczas rozgrywki.

WAŻNE! KOLORY I WYZNACZANIE

Każda karta jest przypisana do jednego z czterech kolorów.

- Niebieski: kolor niebieski reprezentuje Moc.
- Czerwony: kolor czerwony reprezentuje Dowództwo.
- Żółty: kolor żółty reprezentuje Łotrów.
- Szary: kolor szary reprezentuje wszystko inne.

Aby użyć niektórych kart, gracz musi **wyznaczyć** postać określonego koloru. Oznacza to, że **dany gracz** musi mieć w grze co najmniej jedną postać danego koloru.



NIEBIESKA KARTA

PRZEBIEG GRY

Podczas rozgrywki w *Star Wars: Przeznaczenie* gracze na zmianę wykonują swoje tury. Jako pierwszy swoją turę wykonuje gracz, który kontroluje pole bitwy. Podczas swojej tury gracz może wykonać **jedną akcję**. Prawie wszystko, co można wykonać w grze, jest akcją – od zagrywania kart po rzucanie kośćmi.

Poszczególne akcje zostały wypisane poniżej, a w dalszej części znajduje się ich szczegółowy opis:

- Zagranie karty z ręki
- Aktywowanie postaci lub wsparcia
- Rozpatrzenie kości
- Odrzucenie karty w celu przerzucenia kości
- Użycie akcji z karty
- Zajęcie pola bitwy

Jeśli gracz nie chce wykonywać akcji, może spasować. Kiedy obaj gracze kolejno spasują, rozpoczyna się **faza utrzymania** przygotowująca do kolejnej rundy.

FAZA UTRZYMANIA

Podczas fazy utrzymania obaj gracze wykonują następujące czynności:

- 1 Przygotowują swoje wyczerpane karty. Cofają wszystkie kości ze swojej puli kości (kości, którymi rzucili, ale ich nie wykorzystali) na odpowiadające im karty.
- 2 Zyskują po 2 żetony zasobów.
- 3 Odrzucają dowolną liczbę kart z ręki. Następnie dobierają ze swoich talii tyle kart, aby mieć ich 5 na ręce.

Następnie gracze ponownie wykonują na zmianę swoje tury, zaczynając od gracza, który kontroluje pole bitwy. Wykonywanie tur oraz przeprowadzanie fazy utrzymania należy kontynuować tak długo, dopóki jeden z graczy nie odniesie zwycięstwa!

ZWYCIĘSTWO

W grze *Star Wars: Przeznaczenie* są dwa sposoby na odniesienie zwycięstwa:

- Gracz **pokonał** wszystkie postaci wroga.
- Jeśli na koniec rundy (po zakończeniu fazy utrzymania) gracz nie ma żadnych kart na ręce **ani** w swojej talii, to przegrywa, a jego rywal zostaje zwycięzcą. Jeśli obaj gracze mieliby równocześnie osiągnąć zwycięstwo w ten sposób, wygrywa gracz kontrolujący pole bitwy.

AKCJE

ZAGRANIE KARTY Z RĘKI

W grze występują trzy rodzaje kart, które gracze mogą zagrywać: wydarzenia, ulepszenia oraz wsparcie. Rodzaj karty jest oznaczony powyżej jej zdolności. W celu zagrania karty należy wydać żetony zasobów w liczbie równej jej kosztowi.



WYDARZENIE

ULEPSZENIE (WRAZ Z KOŚCIĄ)

WSPARCIE (WRAZ Z KOŚCIĄ)

• **Zagranie wydarzenia:** należy postąpić zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie, a następnie odrzucić ją na stos kart odrzuconych zagrywającego gracza. Stos kart odrzuconych to znajdujący się obok talii odkryty stos, na którym gracz umieszcza swoje odrzucone karty.

• **Zagranie ulepszenia:** gracz dołącza kartę do jednej ze swoich postaci, kładąc ją poniżej odpowiedniej postaci. Ulepszenia posiadają wielorazowe efekty i pozostają w grze. Większości ulepszeń towarzyszy kość, a na samej karcie, podobnie jak na kartach postaci, znajduje się zestawienie wszystkich sześciu ścianek kości związanej z kartą. Kiedy gracz zagrywa kartę ulepszenia, której towarzyszy kość, bierze z puli swoich odłożonych kości pasującą kość i umieszcza ją na postaci, do której dołącza ulepszenie.

Postać **nie może** posiadać więcej niż **trzy ulepszenia**. Kiedy gracz zagrywa ulepszenie, może zdecydować się zastąpić nim inne ulepszenie, które już jest dołączone do danej postaci. W tym celu ptaci **tylko** różnicę w koszcie zasobów obu kart ulepszeń (nowe ulepszenie jest darmowe, jeśli jego koszt jest równy lub niższy od kosztu starego ulepszenia). Zastępowane ulepszenie należy odrzucić.

• **Zagranie wsparcia:** gracz kładzie kartę przed sobą na stole, obok swoich postaci (ale nie dołącza jej do żadnej postaci). Wsparcia posiadają wielorazowe efekty i pozostają w grze. Niektórym kartom wsparcia towarzyszy kość – w momencie zagrania takiej karty gracz bierze z puli swoich odłożonych kości pasującą kość i umieszcza ją na danym wsparciu.

WAŻNE! ZASOBY I KOSZT

W celu zagrania karty gracz musi wydać żetony zasobów w liczbie równej kosztowi danej karty. Koszt karty został oznaczony w jej lewym górnym rogu. Podczas każdej fazy utrzymania gracz zyskuje dwa żetony zasobów, a dodatkowe zasoby może zdobyć, gdy wyrzuci na swoich kościach symbole zasobów.



KOSZT W ZASOBACH

AKCJE (CIAĞ DALSZY)

AKTYWOWANIE POSTACI LUB WSPARCIA

Aktywowanie postaci lub wsparcia to wykonanie rzutu ich kośćmi. Postać lub wsparcie musi być przygotowane, aby mogło zostać aktywowane. Aktywowaną kartę należy wyczerpać i rzucić wszystkimi jej kośćmi. Po wykonaniu rzutu gracz umieszcza kości przed swoimi postaciami. Kości te znajdują się teraz w jego puli kości i będą mogły zostać użyte w kolejnych turach (patrz „Rozpatrzenie kości” poniżej). Postacie w momencie aktywowania zawsze rzucają swoimi kośćmi **oraz kośćmi swoich ulepszeń**. Wsparcia w momencie aktywowania rzucają **tylko** swoimi kośćmi.



ROZPATRZENIE KOŚCI

Rozpatrzenie kości to zużycie kości ze swojej puli. Gracz może rozpatrzeć dowolną liczbę kości z **tym samym symbolem** ze swojej puli. Kości te są rozpatrywane pojedynczo. Po rozpatrzeniu kość wraca na kartę, z której pochodzi.

Przykład: Gracz wyrzucił na kościach obrażenia wręcz (X) oraz obrażenia dystansowe (☛). W swojej kolejnej akcji może rozpatrzeć dowolną liczbę kości przedstawiających obrażenia wręcz lub dowolną liczbę kości przedstawiających obrażenia dystansowe, ale nie może rozpatrzeć obu. Każdy odmienny symbol wymaga do rozpatrzenia osobnej akcji.

Każdy symbol kości posiada własny efekt. Poszczególne efekty zostały opisane poniżej. Na ogół na ściankach kości, powyżej symbolu znajduje się wartość (biała cyfra) mówiąca o tym, jaka jest jej siła. Na przykład 2 X oznacza, że gracz może zadać 2 obrażenia postaci, a 2 ☛ – że gracz może umieścić na postaci 2 żetony ostony.

SYMBOLE NA KOŚCIACH

- Obrażenia wręcz:** zadaj dowolnej postaci wskazaną liczbę obrażeń.
- Obrażenia dystansowe:** zadaj dowolnej postaci wskazaną liczbę obrażeń.
- Obrażenia niebezpośrednie:** zmusz dowolnego przeciwnika, aby zadał wskazaną liczbę obrażeń swoim postaciom, podzielone tak jak chce (można je podzielić pomiędzy kilka postaci).
- Ostona:** daj dowolnej postaci wskazaną liczbę ostony (umieść na niej żetony ostony). Postać **nie może** posiadać więcej niż **3 ostony**.
- Zasoby:** zyskaj wskazaną liczbę zasobów.
- Zakłócenie:** przeciwnik traci wskazaną liczbę zasobów.
- Odrzucenie:** odrzuć wskazaną liczbę losowych kart z ręki przeciwnika.
- Skupienie:** obróć wskazaną liczbę kości w swojej puli kości tak, aby przedstawiały ścianki wybrane przez ciebie.
- Specjalny:** aktywuj specjalną zdolność, oznaczoną na karcie danej kości symbolem Ⓞ. Symbol specjalny posiada wartość 0.
- Pusta ścianka:** brak efektu. Puste ścianki posiadają wartość 0.

MODYFIKATORY I KOSZT W ZASOBACH

Na niektórych kościach występuje jedna lub dwie niebieskie ścianki, na których wartość poprzedzona jest symbolem plusa (+). Ścianki z plusem mogą być rozpatrzone **tylko w momencie** rozpatrzenia innej, pochodzącej z puli gracza kości z tym samym symbolem, niepoprzedzonym plusem. Podczas rozpatrywania wartości z plusem jest dodawana do innej kości w celu utworzenia nowej wartości.

Przykład: gracz wyrzucił symbol +2 ☛. Wyrzucił również 1 ☛, więc może rozpatrzeć +2 ☛ wraz z 1 ☛, aby zadać jednej postaci 3 obrażenia dystansowe. Gdyby gracz nie wyrzucił 1 ☛, nie mógłby rozpatrzeć +2 ☛.

Na niektórych ściankach kości, w żółtej ramce występuje symbol zasobu (☞). W celu rozpatrzenia takiej ścianki gracz musi najpierw zapłacić wskazaną liczbę żetonów zasobów.

Przykład: gracz wyrzucił ściankę, na której znajduje się symbol 4 ☞, a u dołu 1 ☛. Aby zadać 4 obrażenia, gracz musi zapłacić 1 żeton zasobu.

OBRAŻENIA, OSŁONY ORAZ POKONYWANIE POSTACI

Obrażenia dystansowe (☛) i obrażenia wręcz (X) pochodzące z jednej kości lub jednej kości rozpatrywanej z modyfikatorem muszą zostać zadane jednej postaci. Obrażenia niebezpośrednie (☞) pochodzące z jednej kości lub karty mogą zostać podzielone pomiędzy kilka postaci. Kiedy postaci zostaną zadane obrażenia, należy je oznaczyć za pomocą żetonów obrażeń (żetony obrażeń dostępne w grze mają wartość „1” oraz „3”). Jeśli postać posiada jakiegokolwiek ostony, to za każdy żeton ostony znajdujący się na danej postaci należy zablokować 1 obrażenie. Po tym, jak ostona zablokuje obrażenie, należy usunąć jej żeton z postaci.

Postać zostaje **pokonana**, kiedy znajdują się na niej żetony obrażeń w liczbie odpowiadającej jej wytrzymałości. Jej kartę oraz kości należy odłożyć na bok (odnosi się to zarówno do kości postaci, jak i kości ulepszeń) i odrzucić wszystkie dołączone do niej ulepszenia. Taka postać nie może być już aktywowana, wskazująca na cel efektów ani wyznaczana w celu zagrania kart.

ODRZUCENIE KARTY W CELU PRZERZUCENIA KOŚCI

Gracz odrzuca wybraną przez siebie kartę ze swojej ręki, aby przerzucić jedną lub więcej kości ze swojej puli. Gracz musi wybrać wszystkie przerzucane kości, zanim rozpocznie przerzucanie.

UŻYCIĘ AKCJI Z KARTY

Na niektórych kartach wsparcia, ulepszeń i postaci wyszczególniono akcje. Akcje te są poprzedzone wytłuszczonym słowem „Akcja:”. W celu użycia takiej akcji należy postępować zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie.

POTĘŻNE AKCJE

Na niektórych kartach występuje specjalny rodzaj akcji oznaczony jako „Potężna akcja”. Każda potężna akcja to akcja, która może być użyta tylko raz na rundę gry. (Gracze mogą użyć dodatkowych żetonów do oznaczania, że akcja została wykonana). Jednakże, każda potężna akcja na *innej* karcie może zostać użyta jeden raz.

Przykład: gracz używa swojej akcji, aby użyć potężnej akcji z Luke’a Skywalkera. Nie może użyć tej akcji ponownie w tej rundzie, ale w swojej kolejnej turze nadal może użyć swojej potężnej akcji z innej karty.

ZAJĘCIĘ POLA BITWY

W każdej rundzie pole bitwy może zająć tylko jeden gracz. Kiedy gracz zajmuje pole bitwy, **może** natychmiast rozpatrzeć jego zdolność „Zajęcie:”. Jeśli gracz nie kontrolował danej karty pola bitwy, to przejmuje nad nią kontrolę, przesuując ją tak, by leżała obok jego talii.

Do końca obecnej rundy gracz **automatycznie pasuje** we wszystkich swoich kolejnych turach. Jego przeciwnik kontynuuje wykonywanie swoich akcji, dopóki nie spasuje, ale **nie może** już w tej rundzie zająć pola bitwy.

WAŻNE! PASOWANIE

Jeśli gracz nie chce wykonywać tur, może spasaować. Gracz niczego nie robi, ale zachowuje możliwość wykonania nowej tury po przeciwniku. Po tym, jak obaj gracze kolejno spasują, należy przejść do fazy utrzymania.

POJĘCIA

W grze występuje kilka ważnych pojęć, pojawiających się na kartach. Po przeczytaniu tej części gracze będą gotowi do rozegrania swojej pierwszej rozgrywki! Więcej pojęć oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania można znaleźć w Kompendium Zasad dostępnym na naszej stronie internetowej.

- ➔ **Po tym, jak...** Takich zdolności używa się po tym, jak coś się zakończy.
- ➔ **Przed tym, jak...** Takich zdolności używa się **natychmiast** przed tym, jak coś się rozpocznie.
- ➔ **Nieblokowane.** Jeśli obrażenia są „nieblokowane”, to nie można ich zablokować przy pomocy ostony (w związku z tym nie powodują usunięcia żadnych żetonów ostony).
- ➔ **Unikatowa.** Karty unikatowe przed swoją nazwą posiadają symbol gwiazdki (★). Gracz nie może mieć w grze więcej niż jedną kopię unikatowej karty naraz.
- ➔ **Usuwanie.** Kiedy kość zostaje usunięta, należy bez rozpatrywania odłożyć ją z powrotem na kartę postaci lub wsparcia, z której pochodzi. Usuwać można jedynie kości znajdujące się w puli kości gracza.
- ➔ **Ujawnienie.** Kiedy karta jest ujawniana, należy pokazać ją wszystkim graczom, a następnie zwrócić na miejsce.

SŁOWA KLUCZOWE

Słowa kluczowe to skróty zapis zdolności występujących na wielu kartach. Podczas używania takich kart należy używać następujących zasad:

- ➔ **Strażnik.** Przed tym, jak jedna z twoich postaci ze słowem kluczowym Strażnik zostanie aktywowana, możesz zadać jej obrażenia w liczbie równej wartości widocznej na jednej kości z symbolem obrażeń (X, ☛ lub ☞) znajdującej się w puli przeciwnika. Następnie usuń daną kość przedstawiającą obrażenia.
- ➔ **Przepisanie.** To słowo kluczowe występuje tylko na kartach ulepszeń. Po tym, jak postać, do której dołączona została dana karta, zostanie pokonana, możesz przesunąć dane ulepszenie na dowolną swoją postać. Kość ulepszenia przesuwa się na nową kartę postaci, nawet jeśli znajdowała się w puli kości.
- ➔ **Zasadzka.** Po zagraniu karty ze słowem kluczowym Zasadzka możesz wykonać dodatkową akcję.

PODRODZAJE

Na niektórych kartach, powyżej opisu zdolności wymienione zostały podrodzaje, takie jak „łowca nagród” czy „Bron”. Z samymi podrodzajami nie są powiązane żadne konkretne zasady, ale inne karty mogą się do nich odnosić.

TWÓRCY GRY

FANTASY FLIGHT GAMES

Projekt i rozwój gry: Lukas Litzsinger i Jeremy Zwirn
Projekt gry Star Wars: Przeznaczenie: Lukas Litzsinger i Corey Konieczka
Korekta: Adam Baker i Molly Glover
Projekt graficzny dodatku: Monica Helland
Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg
Okładka: Darren Tan
Kierownictwo artystyczne: Taylor Ingvarsson
Zarządzający dyrektorem artystycznym: Melissa Shetler
Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas
Starszy kierownik produkcji: John Franz-Wichlacz
Starszy kierownik ds. rozwoju: Chris Gerber
Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

Koordynator ds. licencji: Sherry Anisi
Specjalista ds. licencji: Simone Elliott

Zarządzanie produkcją:

Jason Beaudoin i Megan Duehn
Wydawca: Christian T. Petersen

LUCASFILM LIMITED

Akceptacja po stronie Lucasfilm: Chris Gollaher i Brian Merten

GALAKTA

Tłumaczenie gry: Michał Walczak-Slusarczyk
Konsultacja merytoryczna oraz tłumaczenie elementów fabularnych: Anna Hikiert-Bereza
Korekta: Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta
Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik
Wersja polska: Galakta

Specjalne podziękowania dla Ryana Wolohana, Kena Uy’ego oraz wszystkich naszych testerów.

© i ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games i logo FFG są © Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Supply to TM Fantasy Flight Games, 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. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 10 LAT.

DOSTOSOWYWANIE TALII

Choć zestawy startowe zapewniają doskonałą zabawę, gra stanie się jeszcze bardziej ekscytująca, jeśli gracze sami dostosują swoje talie przy pomocy innych kart i kości (sprzedawanych osobno). Dostosowywanie talii pozwala graczom na wybranie ich ulubionych postaci, ulepszeń, wydarzeń, wsparć i pół bitwy. Następnie mogą przetestować stworzoną przez siebie kombinację kości i kart w starciu z przeciwnikiem!

Podczas tworzenia talii każdy gracz potrzebuje drużyny, w skład której wchodzi: postaci, talia złożona z 30 kart, 1 pole bitwy oraz wszystkie kości powiązane z wybranymi przez niego kartami.

PRZYGOTOWYWANIE DRUŻYNY

Na potrzeby przygotowania swojej drużyny postaci gracz ma do dyspozycji maksymalnie 30 punktów. Wartość punktowa postaci została wydrukowana w lewym dolnym rogu karty. Na prawo od niej znajduje się pole, w którym znajduje się informacja „Bohater” lub „Złoczyńca”. Gracz nie może w jednej drużynie mieć bohaterów i złoczyńców. Postacie neutralne mogą się łączyć z każdym stronnictwem.

Gracz może mieć w swojej drużynie zarówno postacie jednego koloru, jak i postacie w różnych kolorach.

Gracz może wybrać tylko jedną kopię unikatowej (★) postaci. W przypadku postaci nie-unikatowych gracz może wybrać ich dowolną liczbę. Nie-unikatowe postaci zawsze używają tylko jednej kości. Unikatywne postaci mają dwie wartości punktowe, rozdzielone ukośnikiem (/). Gracz może wybrać niższą wartość punktową, aby używać tylko jednej kości danej postaci, lub wyższą, aby używać dwóch kości danej postaci.

FABUŁA

Podczas tworzenia własnej drużyny gracz może także opcjonalnie wybrać jedną kartę fabuły (ale nie więcej niż jedną). Każda karta fabuły ma wartość punktową, która wlicza się do limitu 30 punktów, tak jak postacie. Karta fabuły nie jest wstawiana do talii gracza – na początku rozgrywki umieszcza się ją obok postaci danego gracza. Choć w niniejszym zestawie startowym nie ma żadnych kart fabuły, to można je znaleźć w innych produktach z serii, takich jak zestawy dodatkowe. Karty fabuły z oznaczeniem stronnictwa lub koloru mogą zostać wybrane, jeśli w drużynie gracza znajdują się postacie z danego stronnictwa lub w danym kolorze.

WARTOŚĆ PUNKTOWA

TWORZENIE TALII

Startowa talia zawarta w tym zestawie składa się z 20 kart, jednak standardowa talia składa się z dokładnie 30 kart. Gracz może do swojej talii wybrać dowolne karty, zachowując przy tym poniższe ograniczenia:

- ➔ Gracz nie może posiadać w talii więcej niż dwóch kopii tej samej karty.
- ➔ Każda karta przynależy do „bohaterów”, „złoczyńców” lub jest „neutralna”. Jeśli gracz na swoje postaci wybrał bohaterów, nie może mieć w swojej talii żadnych kart złoczyńców i odwrotnie. Karty neutralne mogą być wykorzystywane w dowolnych taliach.
- ➔ Gracz może zawrzeć w swojej talii karty w kolorach niebieskim, czerwonym i żółtym tylko wtedy, gdy w swojej drużynie posiada postać tego samego koloru. Szare karty mogą być wykorzystywane zawsze.
- ➔ W talii gracza mogą znajdować się karty wydarzeń, ulepszeń i wsparcia. Karty postaci, karty pola bitwy oraz fabuły nie mogą być umieszczane w talii i nie wliczają się do limitu 30 kart w talii.

WYBÓR POLA BITWY

Poza postaciami i talią gracz musi wybrać 1 kartę pola bitwy. Każdy gracz przygotowuje po jednym polu bitwy, a podczas rozgrywki wykorzystywane jest pole bitwy jednego z graczy.



WARTOŚCI PUNKTOWE STRONNICTWO



www.Galakta.pl/SW-Przeznaczenie



DOWÓD ZAKUPLU
Star Wars: Przeznaczenie - Luke Skywalker PL-SWD10