

**STAR WARS**<sup>™</sup>

---

**ZEWNĘTRZNE  
RUBIEŻE**<sup>™</sup>



**KOMPENDIUM ZASAD**

## JAK KORZYSTAĆ Z KOMPENDIUM ZASAD

Ten dokument zawiera wszystkie zasady gry *Zewnętrzne Rubieże*. Zanim gracze po niego sięgną, powinni uważnie zapoznać się z instrukcją do gry. W przypadku jakichkolwiek pytań w trakcie rozgrywki odpowiedzi należy szukać w niniejszym kompendium zasad.

Większą część kompendium stanowi glosariusz, czyli szczegółowe zasady gry wraz z objaśnieniami ułożone alfabetycznie pod względem tematów. Na ostatniej stronie znajduje się indeks haseł, do którego należy się odwołać w razie trudności z odnalezieniem określonego tematu w glosariuszu.

### Spis treści

Kompendium składa się z następujących rozdziałów.

Glosariusz .....	strony 2–15
Załącznik 1. Przygotowanie .....	strona 16
Załącznik 2. Objasnienia kart i zdolności .....	strona 17
Załącznik 3. Zasady gry jednoosobowej .....	strona 18–19
Indeks .....	strona 20

## ZASADY PODSTAWOWE

Ten rozdział zawiera podstawowe zasady dotyczące różnych komponentów i pojęć występujących w grze.

### Gracze i postacie

W grze *Zewnętrzne Rubieże* każdy z graczy kontroluje 1 postać. Na stronach tego kompendium określenie „gracz” odnosi się zarówno do osoby grającej w grę, jak i do postaci, którą kontroluje.

### Ograniczenia w liczbie komponentów

Kości, żetony obrażeń, żetony kredytów i żetony celu są Nielimitowane. Wszystkie pozostałe komponenty są ograniczone do liczby występującej w pudełku.

- Jeśli w trakcie gry zabraknie żetonów obrażeń, kredytów czy celu, gracze mogą użyć w ich miejsce dowolnych zamienników (np. monet).
- Jeśli gracz powinien wykonać rzut większą liczbą kości niż dostępna w grze, powtórnie rzuca brakującą liczbą kości, a następnie sumuje wyniki, jakby uzyskał je w jednym rzucie.
- Jeśli gracz ma dobrać więcej kart z talii, niż jest w niej dostępnych, wtedy dobiera tylko tyle kart, ile może (nawet 0).

### Złote zasady

Jeśli jakaś informacja w kompendium zasad stoi w sprzeczności z informacją w instrukcji, to za wiążącą uznaje się informację z kompendium zasad.

Jeśli zdolność na karcie stoi w sprzeczności z informacją w kompendium zasad, to za wiążącą uznaje się zdolność na karcie. Jeśli gracz może równocześnie zastosować się do zapisu na karcie i ogólnych zasad gry, to powinien to zrobić.

## GLOSARIUSZ

Niniejszy glosariusz zawiera szczegółowe zasady gry *Zewnętrzne Rubieże*. Hasła zostały ułożone w kolejności alfabetycznej. Jeśli gracz nie może znaleźć interesującego go tematu, powinien skorzystać z indeksu na str. 20.

### Akcja dostawy

W fazie akcji aktywny gracz może wykonać akcję dostawy, aby dostarczyć ładunki i zlecenia na planetę, na której się znajduje.

- Jeśli gracz znajduje się na planecie wskazanej na posiadanej karcie ładunku jako **Punkt docelowy**, to może dostarczyć ten ładunek, wykonując akcję dostawy. Gracz otrzymuje wtedy **Nagrodę** wskazaną na karcie ładunku, po czym odrzuca kartę.
  - Jeśli gracz chce dostarczyć ładunek oznaczony jako **NIELEGALNY**, musi przed dostawą rzucić kością. Jeśli uzyska trafienie (✳), dostarcza ładunek i otrzymuje nagrodę. Jeśli uzyska jakikolwiek inny wynik – nawet krytyczne trafienie (✳) – zamiast dostarczyć ładunek, musi rozegrać kartę nr 1 z banku danych.
- Jeśli gracz ma schwytyany kontakt i znajduje się na planecie wskazanej na jego zleceniu, może dostarczyć kontakt na tę planetę, wykonując akcję dostawy. Dostarczając kontakt, gracz otrzymuje nagrodę wskazaną na zleceniu jako **Nagroda za schwytanie**, a następnie **usuwa** z gry zarówno kartę zlecenia, jak i żeton kontaktu.
- W ramach 1 akcji dostawy gracz może dostarczyć kilka ładunków i kontaktów na planetę. Gracz dostarcza je w wybranej przez siebie kolejności.
  - Jeśli efektem dostawy jednego z zasobów jest zakończenie tury przez gracza, nie może dostarczyć już więcej zasobów w tej turze.
- Jeśli w fazie spotkania gracz zdobył ładunek albo schwytał kontakt, nie może go od razu dostarczyć (nawet jeśli znajduje się na planecie będącej punktem docelowym) – będzie mógł to zrobić dopiero w swojej kolejnej turze w fazie akcji.

**Powiązane zagadnienia:** zlecenia, ładunek, tura gracza

### Akcja handlu

Jeśli w fazie akcji aktywny gracz jest na planecie, może wykonać akcję handlu, aby zakupić zasób z jednej z talii handlu.

W tym celu gracz podejmuje następujące działania.

1. **Odrzucenie karty.** Gracz może odrzucić wierzchnią kartę z 1 wybranej talii handlu.
  - Aby odrzucić kartę, gracz zabiera wierzchnią (odkrytą) kartę z wybranej talii handlu i odkłada ją zakrytą na spód tej talii. Następnie odkrywa wierzchnią kartę z tej talii.
2. **Zakup karty.** Gracz może zakupić wierzchnią kartę z 1 dowolnej talii kart handlu. Po zakupie karty handlu z talii gracz odkrywa nową wierzchnią kartę z tej talii. Jeśli na nowo odkrytej karcie widnieje symbol ruchu patrolu, gracz musi poruszyć wskazany patrol.

## Kupowanie

Aby kupić kartę, gracz wydaje liczbę kredytów równą kosztowi karty.

- Jeśli gracz kupuje jakiś zasób, otrzymuje jego kartę i musi ją umieścić w pustym gnieździe na swojej planszy gracza albo statku. Gniazdo musi odpowiadać rodzajowi zasobu (np. kartę ładunku umieszcza się w gnieździe z opisem **ŁADUNEK**).
  - Jeśli gracz nie ma pustego gniazda na zasób, który chce kupić, może odrzucić jedną ze swoich kart, aby zwolnić gniazdo na nową kartę.
- Gdy gracz kupuje statek, usuwa jego kartę handlu z gry (jak napisano na karcie). Następnie zamienia posiadaną planszę statku na planszę nowo zakupionego statku.
  - Gracz usuwa żetony obrażeń z planszy statku.
  - Gracz odkłada planszę statku do puli statków. Jeśli statek ma odpowiadającą mu kartę handlu, gracz **nie umieszcza** jej z powrotem w talii.
  - Jeśli gracz kupił statek, w którym nie ma wystarczającej liczby pustych gniazd na wszystkie swoje zasoby, musi odrzucić wybrane nadmiarowe zasoby.
- Po zakupie karty handlu z talii gracz musi odkryć nową wierzchnią kartę z tej talii. Jeśli na nowo odkrytej karcie widnieje symbol ruchu patrolu, gracz musi poruszyć wskazany patrol.

## Zniżki barterowe

Gdy gracz kupuje kartę handlu, może odrzucić wybrane zasoby, aby otrzymać zniżkę barterową do zakupu nowej karty.

- W tym celu odrzuca wybrane zasoby ze swojej planszy gracza lub statku i otrzymuje zniżkę barterową do zakupu nowej karty w wysokości łącznej sumie kosztów odrzuconych kart.
  - Niektóre zasoby (np. z kart spotkań) nie mają kosztu i dlatego nie można ich używać w ramach zniżek barterowych.
  - Gracze **nie mogą** odrzucać kart zleceń, załogi ani misji w ramach zniżki barterowej.
- Gracz może korzystać ze zniżki barterowej za każdym razem, gdy kupuje kartę handlu, czy to w wyniku akcji handlu, czy w wyniku działania innego efektu w grze.
  - Gracz nie może odrzucać kart, aby skorzystać ze zniżki barterowej, gdy płaci za inne efekty, włączając w to pozyskiwanie zasobów z kart spotkań.
- Gracz nie otrzymuje reszty w przypadku, gdy odrzucane karty są więcej warte od karty, którą chce zakupić.

*Przykład. Jeśli gracz odrzuca Działo jonowe warte 5000 kredytów, aby zakupić Komputer celowniczy, który kosztuje 2000 kredytów, nie otrzymuje 3000 kredytów reszty.*

- Niektóre zdolności pozwalają graczowi odrzucić karty w ramach zniżki barterowej podczas zapłaty za określone efekty w grze. Taka zdolność podlega wszystkim zasadom korzystania ze zniżek barterowych, mimo że nie jest to zakup z talii handlu.
- Gdy gracz kupuje nowy statek, musi odrzucić stary statek do puli statków, za co otrzymuje zniżkę barterową w wysokości jego kosztu.
  - Gracz nie może odrzucić statku, żeby skorzystać ze zniżki barterowej do zakupu innych zasobów niż nowy statek.

- Gracz może skorzystać ze zniżki barterowej (i musi odrzucić swój dotychczasowy statek), gdy rozgrywa kartę *Używany statek na sprzedaż* z talii handlu ↕.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, kredyty, talie handlu, patrole, tura gracza, statki

## Akcja przekazania

W fazie akcji aktywny gracz może przeprowadzić akcję przekazania z **jednym** innym graczem, który jest na jego polu. Gracze dowolnie mogą przekazywać pomiędzy sobą kredyty i karty.

- Jeśli na polu aktywnego gracza jest kilku graczy, aktywny gracz może wymieniać się zasobami z dowolnym z nich.
- Wymiany nie muszą być równe – gracz może przekazać dowolną kombinację kart i kredytów, otrzymując w zamian mniej albo więcej zasobów albo nie otrzymując niczego.
- Jakiegokolwiek wymiana, która nie może być w danej chwili całkowicie sfinalizowana, nie jest wiążąca na przyszłość.

*Przykład. Jeśli gracz wspomaga finansowo innego gracza za obietnicę oddania jakiejś liczby kredytów w przyszłych turach, to gracz składający obietnicę nie jest zobowiązany jej dotrzymać.*

- Gracze mogą przekazywać kredyty, misje, zlecenia, ładunki, załogę, modyfikacje i sprzęt.
  - Jeśli gracz przekazuje zlecenie, na którym leży żeton kontaktu, żeton także jest przekazywany.
- Gracze nie mogą przekazywać tajnych informacji ani plansz statków.
- Gracze w dowolnym momencie mogą przekazywać sobie kredyty z aktywnym graczem w jego turze. To działanie nie jest akcją i może być przeprowadzone nawet wtedy, gdy gracze nie są na tym samym polu.
  - Przekazanie kredytów może nastąpić w trakcie rozgrywania zdolności, spotkania albo walki.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, faza akcji, kredyty

## Aktywny gracz

Aktywny gracz to gracz aktualnie rozgrywający swoją turę – fazę planowania, akcji albo spotkania.

**Powiązane zagadnienia:** tura gracza

## Bank danych

Bank danych to talia ponumerowanych kart danych ułożonych w porządku numerycznym. W trakcie gry gracze będą rozgrywać określone karty z banku danych.

- Gdy gracz ma rozegrać określoną kartę danych znajduje w banku danych tę kartę i odczytuje na głos tekst z górnej sekcji karty.
  - Bank danych zawiera różnorodne karty, które mogą wymagać od gracza rozstrzygnięcia efektów albo testowania umiejętności, albo zapewniać określone zasoby.
- Niektóre karty danych mają taki sam numer.
  - Jeśli gracz ma rozegrać kartę danych o numerze, który odpowiada kilku kartom z banku danych, to rozgrywa losową kartę z nich.

## Faza akcji

W swojej turze, w fazie akcji, aktywny gracz może przeprowadzić dowolną liczbę akcji w dowolnej kolejności. Jednak w danej fazie akcji może wykonać każdą akcję tylko raz.

- Akcje, które gracz może wykonać w swojej turze:
  - dostawa,
  - handel,
  - przekazanie,
  - skorzystanie ze zdolności akcji.
- W ramach akcji gracz może skorzystać z dowolnych zdolności poprzedzonych słowem **Akcja**.
  - W danej fazie akcji gracz może skorzystać z każdej zdolności **Akcja** tylko raz.
  - Gracz nie może korzystać ze zdolności **Akcja** w trakcie rozgrywania innej zdolności albo akcji. Można z nich korzystać przed albo po rozegraniu innych zdolności.

**Powiązane zagadnienia:** akcja dostawy, faza spotkania, akcja handlu, faza planowania, akcja przekazania

## Faza planowania

W swojej turze, w fazie planowania, aktywny gracz decyduje, czy chce się poruszyć, zdobyć kredyty czy usunąć obrażenia.

- **Ruch.** Jeśli w fazie planowania gracz zdecyduje się poruszyć, może przesunąć się o liczbę pól równą albo mniejszą od wartości hipernapędu swojego statku (zob. „Ruch” na str. 10).
- **Zdobycie kredytów.** Jeśli w fazie planowania gracz zdecyduje się zdobyć kredyty, otrzymuje 2000 kredytów, które pobiera z puli żetonów i umieszcza w swoim obszarze gry.
- **Usunięcie obrażeń.** Jeśli w fazie planowania gracz zdecyduje się usunąć obrażenia, odrzuca wszystkie żetony obrażeń ze swojej karty postaci i planszy statku.
  - Jeśli aktywny gracz jest pokonany, **musi** zdecydować się na usunięcie obrażeń. Nie może się poruszyć ani zdobyć kredytów.
- W fazie planowania gracz może rozegrać **jedną** zdolność poprzedzoną słowem **Planowanie** zamiast się poruszyć, zdobyć kredyty czy usunąć obrażenia.

**Powiązane zagadnienia:** kredyty, obrażenia, pokonany, ruch

## Faza spotkania

W swojej fazie spotkania aktywny gracz musi rozegrać 1 spotkanie.

- W swojej fazie spotkania gracz musi rozegrać na swoim polu **niespodziewane spotkanie, spotkanie z patrolem** albo **spotkanie z kontaktem**.
  - Jeśli na polu gracza znajduje się patrol frakcji, w której gracz ma negatywną (☹) reputację, to **musi** rozegrać spotkanie z tym patrolem.
  - Jeśli gracz nie jest zmuszony spotkać się z patrolem, może wybrać spotkanie, które chce rozegrać.
- W swojej fazie spotkania gracz może rozegrać **jedną** zdolność poprzedzoną słowem **Spotkanie** zamiast rozgrywać niespodziewane spotkanie.
  - Jeśli gracz jest zmuszony spotkać się z patrolem, nie może rozegrać zdolności **Spotkanie**.

- Na rewersie każdej karty danych widnieją kropki informujące o liczbie kart z tym samym numerem.
- Podczas przygotowania banku danych karty o tym samym numerze układają się w losowej kolejności obok siebie w talii.
- Gdy gracz odrzuca kartę danych, odkłada ją do banku danych. Jeśli karta ma taki sam numer jak inne karty, to powinna być wtasowana pomiędzy nie.
- Uwaga! W banku danych nie występują wszystkie numery. Na przykład w talii występuje karta nr 40, ale nie ma karty o numerze 39.

**Powiązane zagadnienia:** żetony kontaktów, misje

## Cechy

Zasób może mieć 1 albo więcej cech zapisanych pogrubionymi kapitalikami u góry ramki tekstowej na karcie (na przykład **NIELEGALNY**).

Cechy nie wywołują efektu same z siebie, ale mogą się do nich odnosić inne efekty.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, ładunek

## Cele

Każda karta postaci i większość plansz statków ma cel, który może zapewnić graczowi dodatkową sławę i zdolności.

- Każdy gracz rozpoczyna grę z osobistym celem na swojej karcie postaci.
- Każdy statek, który gracz może zakupić, ma na swojej planszy cel statku.
  - Jakikolwiek postęp w kierunku realizacji celu z planszy statku, którego gracz jeszcze nie ma, nie liczy się do realizacji tego celu, chyba że gracz nadal spełnia ewentualny stały warunek tego celu.
- Każdy cel – czy to osobisty, czy cel statku – określa sposób, w jaki należy go zrealizować, i informuje, co należy zrobić po jego zrealizowaniu.
  - Zrealizowanie celu przynosi sławę i nakazuje graczowi odwrócić kartę albo planszę na drugą stronę.
- Gdy gracz odwraca kartę albo planszę na drugą stronę po zrealizowaniu celu, ten cel zostaje zastąpiony przez nową zdolność, z której gracz może korzystać.
  - Każda zdolność określa, jak i kiedy może być używana.
- Gracze kładą żetony celu na kartach swoich postaci i planszach statków, aby zaznaczać postęp w realizacji tych celów.
- Jeśli karta misji nie informuje, że misja zostaje ukończona, nie jest brana pod uwagę przy realizacji osobistego celu Doktor Aphry.

**Powiązane zagadnienia:** postacie, sława, statki

## Droidy

Niektóre postacie i karty członków załogi mają symbol droida (🤖). Ten symbol nie ma efektu sam w sobie, ale mogą się do niego odnosić niektóre zdolności.

**Powiązane zagadnienia:** postacie, załoga

- W fazie spotkania gracz może podjąć walkę z kontaktem będącym przedmiotem jego zlecenia. Działanie to przerywa normalne spotkanie z kontaktem albo, jeśli jest skierowane przeciwko członkowi załogi, jest rozgrywane jako zdolność **Spotkanie**.

**Powiązane zagadnienia:** zlecenia, żetony kontaktów, karty spotkań, patrole, tura gracza, pola

### Spotkanie z patrolem

Gdy gracz rozgrywa spotkanie z patrolem, musi podjąć z nim walkę w przestrzeni (zob. „Walka” na str. 12).

- Gdy gracz wygra walkę z patrolem, otrzymuje nagrodę wskazaną na żetonie patrolu (kredyty albo sławę) i **traci 1 punkt reputacji** we frakcji tego patrolu. Następnie eliminuje patrol (usuwa go z gry) i wprowadza na mapę nowy patrol tej frakcji.
- Gdy gracz przegrywa walkę z patrolem, przesuwa żeton tego patrolu na wybrane sąsiednie pole.
- Gracz rozstrzyga efekty wygranej bądź przegranej walki, zanim ustali, czy został w wyniku walki pokonany. Gracz może wygrać walkę i otrzymać nagrodę nawet wtedy, gdy został w tej walce pokonany.
- W fazie spotkania, jeśli aktywny gracz ma negatywną (☹) reputację we frakcji patrolu, który znajduje się na jego polu, **musi** rozegrać spotkanie z tym patrolem.
  - Jeśli gracz ma pozytywną (☺) albo neutralną (☐) reputację we frakcji patrolu znajdującego się na jego polu, **może** (ale nie musi) rozegrać spotkanie z tym patrolem.
- Jeśli na polu gracza znajduje się kilka patroli, to gracz **musi** rozegrać spotkanie z jednym z tych patroli, we frakcji którego ma negatywną reputację.
  - Jeśli gracz ma neutralną albo pozytywną reputację we frakcjach wszystkich patroli na polu, **może** rozegrać spotkanie z jednym z tych patroli.

### Niespodziewane spotkanie

Aby rozegrać niespodziewane spotkanie, gracz dobiera kartę odpowiadającą polu, na którym się znajduje. Następnie odczytuje i rozgrywa efekty tej sekcji karty, która odpowiada jego położeniu. Jeśli sekcja jest podzielona na podsekcje, gracz rozgrywa tę z nich, która odpowiada jego sytuacji w grze.

*Przykład. Jeśli gracz z negatywną reputacją u Huttów jest na Nal Hutta, dobiera i rozgrywa kartę spotkania Tatooine/Nal Hutta. Następnie odczytuje i rozgrywa sekcję Nal Hutta. Jeśli sekcja jest podzielona na 2 podsekcje – jedną dla graczy z pozytywną i neutralną reputacją u Huttów, a drugą dla graczy z negatywną reputacją u Huttów, to gracz rozgrywa drugą podsekcję.*

- Gracz odczytuje treść sekcji na głos, chyba że jest oznaczona jako tajna informacja.
  - Jeśli sekcja zawiera tajną informację, gracz kładzie zakrytą kartę w swoim obszarze gry.
  - Tajne informacje są zapisane do góry nogami, aby gracze nie odczytali ich przypadkiem na głos.
  - Każda tajna informacja określa, kiedy i jak gracz może ją rozegrać.
  - Jeśli sekcja zawiera zlecenie, gracz może je otrzymać.
- Niektóre karty spotkań oferują zasoby, które gracz może otrzymać, rozgrywając określone sekcje na tej karcie.

- Po rozegraniu karty gracz odrzuca ją na spód jej talii spotkań, **chyba że** zapewni graczowi tajną informację albo zasoby.

### Spotkanie z kontaktem

Gdy gracz spotyka kontakt, odczytuje i rozgrywa kartę danych, której numer odpowiada numerowi widniejącemu na awersie żetonu kontaktu.

- Jeśli żeton kontaktu jest zakryty, gracz odwraca go na drugą stronę (odkrywa).
- Jeśli gracz znajduje się na planecie z więcej niż 1 żetonem kontaktu, wybiera, z którym żetonem chce się spotkać, **zanim** któryś z nich odkryje. Gracz musi rozegrać spotkanie z wybranym żetonem.
- Gdy gracz spotyka kontakt, który widnieje na 1 z jego zleceń, może podjąć z nim walkę zamiast rozgrywać odpowiadającą mu kartę danych (zob. „Zlecenia” na str. 14).
  - Po odkryciu żetonu kontaktu gracz może zdecydować, czy chce z nim walczyć, czy rozegrać jego kartę danych. Gracz może obejrzeć treść karty danych przed podjęciem decyzji.
- Po rozegraniu karty danych żeton kontaktu pozostaje na planecie odkryty, chyba że karta danych nakazuje graczowi odrzucić kontakt albo usunąć go z gry.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, zlecenia, walka, żetony kontaktów, bank danych, patrole, tura gracza, reputacja, tajne informacje, pola

### Frakcje

W grze występują 4 frakcje: Rebelia (☰), Imperium (☷), Huttowie (☸) i Syndykaty (☹).

- Na swojej planszy gracz zaznacza swoją aktualną reputację w każdej frakcji.
- Każda frakcja ma na mapie mobilny patrol, który może krzyżować graczom plany.

**Powiązane zagadnienia:** patrole, reputacja

### Gniazda

Plansze graczy i plansze statków mają wydzielone gniazda na zasoby.

- W każdym gnieździe może się znajdować 1 karta zasobu odpowiadającego nazwie tego gniazda.
  - Przy niektórych gniazdach widnieje adnotacja „x2”. W tych gniazdach gracz może przechowywać 2 zasoby wskazanego rodzaju.
  - Niektóre zdolności pozwalają graczowi przechowywać więcej niż 1 kartę w gnieździe.
  - Niektóre gniazda przeznaczone są na 2 rodzaje zasobów, np. **ŁADUNEK** albo **MODYFIKACJA**. W takich gniazdach gracz może przechowywać 1 kartę jednego z podanych rodzajów.
- Gdy gracz otrzymuje zasób, umieszcza go na swojej planszy gracza albo statku, w pustym gnieździe odpowiadającym rodzajowi tego zasobu.
  - Kartę należy wsunąć częściowo pod planszę tak, aby widoczna była część przedstawiająca pozyskany zasób.
  - Jeśli gracz może umieszczać kilka zasobów w 1 gnieździe, powinien umieszczać drugi zasób powyżej pierwszego tak, aby pierwszy zakrywał niepotrzebną część drugiej karty.

- Jeśli, otrzymując zasób, gracz nie ma pustych gniazd danego rodzaju, może odrzucić jedną z posiadanych kart, aby zwolnić gniazdo na nową kartę.
- Gracz może zmieniać przydział zasobów do gniazd na swoich planszach w dowolnym momencie. Jednak, każdy zasób musi być umieszczony w pasującym do jego rodzaju gnieździe.
  - Gracze mogą być zmuszeni do zmiany przydziału zasobów, jeśli jakiś efekt powoduje utratę gniazda albo gdy zmieni się układ gniazd po zakupie nowego statku.
  - Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby wolnych gniazd na wszystkie swoje zasoby, musi odrzucić wybrane nadmiarowe zasoby.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, odrzucanie, statki

## Karty spotkań

Karty spotkań odpowiadają polom na mapie. W fazie spotkania gracz może dobrać i rozegrać kartę spotkania odpowiadającą lokalizacji postaci gracza na mapie.

- W grze występuje wiele talii kart spotkań. Większość talii dotyczy par planet, jedna talia zawiera wszystkie punkty nawigacyjne, a jedna odpowiada polom Kessel i Wiru.
- Na rewersie każdej karty spotkania widnieją nazwy pól, do których się odnosi, albo określenie „punkt nawigacyjny”.
  - Dodatkowo rewers karty zawiera informację o zdolnościach, które dominują w danej talii.
- Awers każdej karty spotkania jest podzielony na sekcje. Spotkania na planetach podzielone są na sekcje odpowiadające każdej planecie (albo polu Wiru), a spotkania w punktach nawigacyjnych są podzielone na sekcje w zależności od obecności patrolu w danym punkcie.
  - Sekcja może być podzielona na dalsze podsekcje w zależności od reputacji gracza u określonej frakcji.
- Podczas rozgrywania karty spotkania gracz rozgrywa tylko 1 sekcję (albo podsekcję) na karcie.
  - Gracz rozgrywa daną sekcję (albo podsekcję) na karcie, która odnosi się do jego statusu w momencie dobrania karty: jego lokalizacji, reputacji itp.
- Niektóre karty spotkań zapewniają zasoby. Jedna albo kilka sekcji na karcie określają, jak zdobyć te zasoby.
  - Te zasoby nie mają kosztu i nie mogą być użyte w ramach niżki barterowej.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, odrzucanie, niespodziewane spotkanie

## Kości

Gracze rzucają kośćmi w walce, podczas testów i gdy wymagają tego niektóre zdolności.

- Na każdej kości występują następujące symbole:
  - ✱ trafienie (3 ścianki),
  - ✨ krytyczne trafienie (1 ścianka),
  - 👁 skupienie (2 ścianki),
  - pusty wynik (2 ścianki).

- Na potrzeby efektów gry krytyczne trafienie (✨) nie jest trafieniem (✱). Jeśli zdolność odnosi się do trafień (✱), to **nie odnosi się** to do krytycznych trafień (✨).
- Zdolności odnoszą się do wyniku rzutu kośćmi za pomocą symboli. Jeśli zdolność odnosi się do pustego wyniku, w jej treści występuje określenie „pusty wynik”.

**Powiązane zagadnienia:** walka, akcja dostawy, misje, testy, umiejętności

## Kredyty

Kredyty są formą waluty reprezentowaną przez żetony.

- Żetony kredytów występują w nominałach 1000, 5000 i 10000.
- Gdy gracz otrzymuje kredyty, bierze ich określoną sumę w dowolnych nominałach z puli żetonów.
- Gdy gracz traci albo wydaje kredyty, zwraca określoną sumę w dowolnych nominałach ze swoich zasobów do puli żetonów.
- Gracze mogą w dowolnej chwili rozmieniać i zamieniać na większe nominały swoje kredyty z kredytami z puli żetonów.
- Jeśli jakaś zdolność pozwala graczowi na zakup karty „ze zniżką”, gracz obniża koszt zakupu tej karty o wskazaną sumę.
- Jeśli jakaś zdolność pozwala graczowi na zakup (wzięcie) karty „za darmo”, gracz nie wydaje na jej zakup żadnych kredytów.
- Gracze zawsze i w dowolnej chwili mogą handlować kredytami z aktywnym graczem. Wymiany nie muszą być równe – jeden z graczy może otrzymać w zamian mniej kredytów albo wręcz nie otrzymać żadnych.
  - Jakakolwiek wymiana, która nie może być w danej chwili całkowicie sfinalizowana, nie jest wiążąca na przyszłość.  
*Przykład. Jeśli gracz wspomaga finansowo innego gracza za obietnicę oddania jakiejś liczby kredytów w przyszłych turach, to gracz składający obietnicę może ją później złamać.*

**Powiązane zagadnienia:** aktywny gracz, akcja handlu, talie handlu, akcja przekazania

## Ładunek

Ładunek jest zasobem, który gracz może dostarczyć na odpowiednią planetę, aby otrzymać nagrodę.

- Gracze zazwyczaj pozyskują ładunki poprzez zakup kart z talii handlu 📦. Niektóre postacie rozpoczynają grę z ładunkiem.
- Gdy gracz pozyskuje ładunek, umieszcza go w pustym gnieździe na ładunek przy swojej planszy statku.
  - Gracz może odrzucić kartę z gniazda ładunku, aby zwolnić gniazdo na nowo pozyskany ładunek. Jeśli gracz wykonuje akcję handlu, może obniżyć koszt zakupu nowej karty o koszt karty odrzucanej.
- Jeśli gracz jest na planecie wskazanej na karcie ładunku jako **Punkt docelowy**, może dostarczyć na nią ten ładunek, wykonując akcję dostawy. Gracz otrzymuje wtedy **Nagrodę** wskazaną na karcie ładunku, po czym odrzuca tę kartę.
- Każdy ładunek ma koszt, który należy opłacić w kredytach podczas zakupu karty. Ten koszt określa także wartość, gdy karta jest używana do niżki barterowej.
- Gracz nie może zakupić ładunku na planecie, która jest **punktem docelowym** tego ładunku. Na każdej karcie ładunku znajduje się przypomnienie tej zasady.

- Niektóre karty ładunku oznaczone są cechą **NIELEGALNY**. Te karty często wymagają od gracza, aby rzucił kością podczas ich dostawy. Zależnie od wyniku gracz może dostarczyć ładunek w standardowy sposób albo rozgrywając kartę danych nr 1.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, akcja dostawy, kości, odrzucanie, akcja handlu, cechy

## Mapa


Mapa składa się z płytek i końców mapy przedstawiających wybrane planety galaktyki znanej z *Gwiezdných Wojen*.

- Rozdział o przygotowaniu gry zawiera informacje o zalecanym układzie mapy. Jednak gracze mogą postępować według instrukcji zawartych na str. 16 niniejszego kompendium, aby zbudować mapę w sposób losowy.

**Powiązane zagadnienia:** sąsiedztwo, ruch, pola

## Misje


Misje są rodzajem zasobu, który gracze mogą rozgrywać w fazie spotkania, jeśli znajdują się w określonej lokalizacji.

- Gracze zazwyczaj pozyskują misje, zakupując je z talii handlu . Niektóre postacie rozpoczynają grę z misją.
  - Jeśli koszt karty misji wynosi 0, to gracz może ją wziąć (kupić) za darmo.
- Gracze nie mogą odrzucać kart misji w ramach zniżek barterowych.
- Gdy gracz pozyskuje misję, umieszcza ją w pustym gnieździe na misję na swojej planszy gracza albo statku.
  - Gracz może odrzucić posiadaną kartę z gniazda misji, aby zwolnić gniazdo na nową misję, którą pozyskał.
- Jeśli gracz jest na planecie, która jest wskazana na karcie misji jako **Punkt docelowy**, może podjąć próbę ukończenia misji przez rozegranie tej zdolności.
- Wiele kart misji nakazuje graczowi rozegrać kartę danych. Te karty z kolei zazwyczaj nakazują graczowi wykonanie serii testów.
  - Nad nazwą misji znajduje się lista umiejętności, które gracz będzie testować, rozgrywając tę misję. Jeśli gracz musi zdać dany test, to nazwa tej umiejętności jest zapisana kursywą.
  - Gracze mogą czytać sekcje karty danych, którą rozgrywają, ale nie zachęcamy do czytania sekcji z wyprzedzeniem.
- Gdy jakaś zdolność informuje, że „misja zostaje ukończona”, gracz otrzymuje **nagrodę** wskazaną na karcie misji. Treść nagrody określa, czy kartę misji należy odrzucić, czy usunąć z gry.
- Gdy w treści zdolności widnieje zapis „misja kończy się niepowodzeniem”, gracz zaprzestaje rozgrywania misji, zachowuje jej kartę, ale odrzuca jej kartę danych.
  - Jeśli gracz został pokonany podczas wykonywania misji, misja kończy się niepowodzeniem.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, bank danych, odrzucanie, sława, akcja handlu

## Modyfikacje

Modyfikacja to rodzaj zasobu, który zapewnia statkowi gracza dodatkowe zdolności.

- Gracze zazwyczaj pozyskują modyfikacje, kupując je z talii handlu .
- Gdy gracz otrzymuje modyfikację, umieszcza ją w pustym gnieździe na modyfikacje na planszy statku.
  - Gracz może odrzucić posiadaną kartę z gniazda modyfikacji, aby zwolnić gniazdo na nowo pozyskaną kartę. Jeśli gracz wykonuje akcję handlu, może obniżyć koszt zakupu nowej karty o koszt odrzucanej karty.
- Każda karta modyfikacji ma koszt, który należy opłacić w kredytach podczas zakupu karty. Ten koszt określa także wartość, gdy karta jest używana do zniżki barterowej.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, odrzucanie, akcja handlu, statki

## Najbliższy

„Najbliższy” odnosi się do gracza, pola albo komponentu, którego dzieli najmniejsza liczba pól od innego gracza, pola albo komponentu.

- Określając „najbliższy” element, należy brać pod uwagę najkrótszą odległość liczoną w polach do tego elementu.
- Niektóre zdolności albo efekty odnoszą się do słowa „najbliższy”, aby wskazać docelowego gracza, pole albo komponent. Jeśli kilku graczy, pól czy komponentów remisuje pod względem bycia „najbliższym”, aktywny gracz decyduje, który z remisujących graczy, pól czy komponentów staje się celem zdolności.
- Patrol znajdujący się na polu gracza jest „najbliższym” patrolem dla tego gracza.

**Powiązane zagadnienia:** ruch, patrole, pola

## Obrażenia

Gracze oznaczają obrażenia swojej postaci i statku za pomocą żetonów obrażeń.

- Jeśli postać albo statek gracza doznają obrażeń, gracz kładzie liczbę żetonów obrażeń odpowiadającą liczbie doznanych obrażeń na karcie postaci albo planszy statku.
  - Gracz pobiera żetony obrażeń z puli żetonów.
- Jeśli postać gracza ma tyle obrażeń, ile wynosi jej wartość zdrowia, to gracz zostaje pokonany.
- Jeśli statek gracza ma tyle obrażeń, ile wynosi jego wartość kadłuba, to gracz zostaje pokonany.
- Postać nie może mieć więcej obrażeń, niż wynosi wartość jej zdrowia. Podobnie statek nie może mieć więcej obrażeń, niż wynosi wartość jego kadłuba.
  - Obrażenia ponad te wartości są ignorowane.
- Jeśli gracz usuwa obrażenia swojej postaci albo statku, usuwa żetony obrażeń z karty postaci albo planszy statku w liczbie odpowiadającej usuwanym obrażeniom.
  - Gdy gracz usuwa obrażenia w fazie planowania, usuwa wszystkie żetony obrażeń z karty postaci i planszy statku.
  - Usuwane żetony obrażeń należy odłożyć do puli żetonów.

- Jeśli jakaś zdolność pozwala postaci „zapobiec” obrażeniom, postać redukuje o wskazaną liczbę obrażenia, które miałyby otrzymać.

**Powiązane zagadnienia:** postacie, walka, pokonany, statki

## Odrzucanie

Gdy gracz odrzuca dany komponent, odkłada go na odpowiednie miejsce w zależności od jego rodzaju.

- Odrzucone karty handlu i spotkań trafiają na spód ich talii.
  - Niektóre karty handlu nie są odrzucane, lecz zamiast tego zostają usunięte z gry. Taka informacja zawsze widnieje na karcie i często ma to miejsce podczas zakupu statku, ukończenia misji albo otrzymania nagrody za zlecenie.
- Odrzucone karty danych powracają w odpowiednie miejsce w banku danych (w porządku numerycznym). Jeśli istnieje kilka kopii tego samego numeru, kartę należy wtasować pomiędzy inne karty o tym numerze.
- Odrzucone żetony wracają do puli żetonów.
  - Gdy zostaje wyeliminowany kontakt albo patrol, ich żetony należy usunąć z gry.
- Plansze statków są odkładane do puli statków.
- Jeśli jakiś efekt mówi o usunięciu komponentu z gry, nie odrzuca się go. Zamiast tego jest odkładany do pudełka i nie będzie już używany w tej rozgrywce.
- Jeśli gracz odrzuca kartę członka załogi z planszy statku, postępuje według następujących zasad. Jeśli członkowi załogi odpowiada żeton kontaktu, gracz umieszcza go odkrytego na najbliższym pustym polu kontaktu (ignorując zgodność rang).

**Powiązane zagadnienia:** akcja dostawy, karty spotkań, talie handlu

## Patrole

Patrole reprezentują statki należące do różnych frakcji, które mogą przeszkadzać albo pomagać graczowi w grze.

- Na potrzeby zdolności patrole nie są statkami.
- Frakcja patrolu (☉, ☽, ♁, ♃) jest widoczna po obu stronach jego żetonu.
  - Wiele zdolności i efektów odnosi się do frakcji patrolu.
- Każdy patrol ma przypisany poziom (1–4) oznaczony liczbą białych kropek na rewersie żetonu.
- Na awersie niektórych żetonów patroli widnieją nagrody. Gracze mogą zdobyć te nagrody, pokonując patrol w walce.
  - Patrole poziomu 1 oferują nagrody w postaci kredytów, a poziomów 2 i 3 w postaci sławy.
  - Patrole poziomu 4 nie oferują nagrody, bo nie można ich pokonać.
- Na każdym żetonie patrolu widnieje współczynnik walki w przestrzeni (☉), który określa, iloma kośćmi rzuca patrol podczas walki.
- Patrole poziomu 4 mają nieskończenie duży współczynnik walki. Te patrole nie mogą zostać wyeliminowane, zawsze wygrywają walkę i powodują tyle obrażeń statkowi gracza, ilu brakuje do tego, aby gracz został pokonany.
  - Rozgrywając walkę z patrolem poziomu 4, gracz nie rzuca kośćmi.

- Gdy gracz przegrywa walkę z patrolem, przesuwa żeton tego patrolu na wybrane sąsiednie pole.
- Gdy gracz wygra walkę z patrolem, otrzymuje nagrodę wskazaną na żetonie patrolu (kredyty albo sławę) i **traci 1 punkt reputacji** we frakcji tego patrolu. Następnie eliminuje patrol (usuwa żeton z gry).
- Na mapie zawsze znajduje się po 1 patrolu każdej frakcji. Gdy patrol zostaje wyeliminowany, należy wprowadzić na mapę nowy patrol tej frakcji.
  - Aby wprowadzić nowy patrol, należy wziąć wierzchni żeton ze stosu odpowiedniej frakcji (na końcu mapy) i położyć odkryty na polu sąsiadującym z tym stosem.
- Na 1 polu może się znajdować dowolna liczba patroli.

## Ruch patrolu

Patrole poruszają się w zależności od symboli ruchu patroli widniejących na niektórych kartach handlu.

- Po zakupie karty handlu z talii gracz musi odkryć nową wierzchnią kartę z tej talii. Jeśli na odkrytej karcie znajduje się symbol ruchu patrolu, gracz musi poruszyć patrol.
  - Gracze poruszają patrole w zależności od symboli ruchu patroli tylko po zakupie albo pozyskaniu karty z talii handlu. Jeśli gracz odkryje kartę z symbolem ruchu patrolu po **odrzuconiu** karty z talii handlu, wtedy **nie porusza** patrolu.
- Każdy symbol ruchu patrolu określa konkretną frakcję i odległość. Symbol frakcji określa, który żeton patrolu należy poruszyć. Odległość wyrażona numerycznie określa, o ile pól należy poruszyć patrol.
  - Po ujawnieniu symbolu ruchu patrolu aktywny gracz porusza odkryty żeton patrolu frakcji widniejącej na symbolu. Gracz porusza żeton patrolu w swoim kierunku o liczbę pól równą odległości widniejącej na symbolu.
- Jeśli kilka szlaków prowadzi od patrolu do gracza, to aktywny gracz decyduje, którym szlakiem przemieści się patrol, nawet w przypadku, gdy jeden ze szlaków jest krótszy.
  - Aktywny gracz nie może wybrać innego szlaku, jeśli istnieje szlak, którym patrol dostanie się na pole tego gracza. W tej sytuacji aktywny gracz przesuwa patrol na swoje pole.
  - Jeśli aktywny gracz znajduje się na prawo od patrolu, to patrol porusza się na mapie w prawą stronę. Analogicznie, jeśli gracz znajduje się na lewo od patrolu, to patrol porusza się na mapie w lewą stronę.
- Jeśli patrol wejdzie na pole gracza, w stronę którego zmierza, zatrzymuje się.
  - W takim przypadku nie należy od razu rozgrywać walki. Jeśli w **fazie spotkania** na polu gracza znajduje się patrol, w którego frakcji gracz ma negatywną (☹) reputację, gracz musi rozegrać spotkanie z tym patrolem.
- Patrole mogą swobodnie przechodzić przez pola z innymi patrolami, graczami i przez pole Wiru.
- Jeśli jakaś zdolność przesuwa patrol „bezpośrednio” na jakieś pole, należy przenieść ten patrol z dotychczas zajmowanego pola na pole określone przez tę zdolność.
  - Patrol nie przechodzi wtedy przez pola znajdujące się między polem startowym a polem docelowym.
- Patrole mogą zatrzymywać się w punktach nawigacyjnych, na planetach i na polu Wiru.



**Powiązane zagadnienia:** walka, faza spotkania, frakcje, akcja handlu, najbliższy, reputacja, statki, pola

## Planety

Zob. „Pola” na str. 9.

## Pokonany

Gracz zostaje pokonany, jeśli jego postać ma tyle obrażeń, ile wynosi wartość jej zdrowia, lub jego statek ma tyle obrażeń, ile wynosi wartość jego kadłuba.

- Gdy gracz zostaje pokonany:
  - Traci 3000 kredytów (albo wszystkie kredyty, jeśli ma ich mniej niż 3000).
  - Odrzuca wszystkie swoje tajne informacje.
  - Kładzie znacznik swojej postaci na boku, aby zaznaczyć, że został pokonany.
  - Dokańcza swoją bieżącą akcją albo fazę (jeśli rozgrywa inną niż faza akcji) i jego tura się kończy.
- Pokonany gracz musi wybrać w fazie planowania opcję usunięcia wszystkich obrażeń z karty swojej postaci i planszy statku. Następnie ustawia swój znacznik z powrotem do pionu.
- Jeśli pokonany gracz usuwa swoje obrażenia i w konsekwencji ma mniej obrażeń, niż wynosi wartość jego zdrowia albo kadłuba jego statku, to przestaje być pokonany i ustawia swój znacznik do pionu.
- Jeśli gracz zostaje pokonany podczas wykonywania misji, misja automatycznie kończy się niepowodzeniem. Gracz zachowuje kartę misji i może spróbować ją rozegrać w jednej z przyszłych faz spotkania.
- Pokonany gracz nie może być celem ataku.
  - Gracz posiadający zlecenie na członka załogi pokonanego gracza może walczyć z tym członkiem załogi, jednakże pokonany gracz nie może go chronić.
- Jeśli gracz wygrał walkę i równocześnie został w niej pokonany, nadal otrzymuje nagrody za wygranie walki.

**Powiązane zagadnienia:** walka, kredyty, obrażenia, tajne informacje

## Pola

Na mapie występują 3 rodzaje pól – planety, punkty nawigacyjne i pole Wiru. Planety są przedstawione w formie ilustracji, punkty nawigacyjne jako żółte koła, a pole Wiru jest oznaczone czerwonym symbolem.

- Pola na mapie są ze sobą połączone szlakami reprezentowanymi przez niebieskie linie łączące planety i punkty nawigacyjne.
- Wir jest specjalnym polem o specjalnych zasadach ruchu.
- Na niektórych planetach widnieją symbole frakcji. Karty spotkań na tych planetach często pozwalają graczom zdobyć punkty reputacji na torze danej frakcji albo nagradzają graczy za posiadanie w niej pozytywnej reputacji.
  - Niektóre zdolności odnoszą się do „frakcji twojej planety”, czyli do symbolu na planecie, na której jesteś. Jeśli nie jesteś na planecie albo gdy Twoja planeta nie ma symbolu frakcji, to Twoja planeta nie należy do żadnej frakcji.

- Chociaż technicznie rzecz ujmując, Pierścień Kafrene składa się z 2 dużych asteroid, na potrzeby gry jest traktowany jak planeta.

**Powiązane zagadnienia:** sąsiedztwo, Wir, ruch

## Postacie

Każdy gracz kontroluje postać ze świata *Gwiezdných Wojen* reprezentowaną przez znacznik i kartę postaci.

- Na początku gry każda postać posiada 1 zdolność na karcie postaci, która opisuje, kiedy i jak gracz może z niej skorzystać.
- Każda postać posiada też swój osobisty cel na karcie postaci, który opisuje wymogi jego realizacji. Gdy postać zrealizuje swój osobisty cel, otrzymuje 1 punkt sławy. Następnie gracz odwraca kartę postaci, odkrywając tym samym drugą indywidualną zdolność.
- U dołu karty postaci widnieje wykaz jej umiejętności, których używa podczas wykonywania testów.
- Współczynnik walki bezpośredniej (☹) określa, iloma kośćmi postać rzuca podczas walki bezpośredniej, a wartość zdrowia postaci (☺) określa, ilu obrażeń postać może doznać, zanim zostanie pokonana.
- Na karcie postaci, u dołu ramki z opisem zdolności, znajdują się instrukcje dotyczące przygotowania postaci do gry. Zawierają między innymi numer karty danych, jak również informację o pozytywnej albo negatywnej reputacji, z którą gracz rozpoczyna grę.
  - Karta danych, którą gracz otrzymuje podczas przygotowania, wskazuje planetę startową, na której gracz umieszcza znacznik swojej postaci.

**Powiązane zagadnienia:** walka, obrażenia, sprzęt, cele, umiejętności

## Przeciwnik

Przeciwnikiem gracza jest jakikolwiek byt, przeciwko któremu gracz prowadzi walkę. Może nim być kontakt, inny gracz albo wróg na karcie.

**Powiązane zagadnienia:** zlecenia, walka, patrole

## Punkty nawigacyjne

Zob. „Pola” na str. 9.

## Ranga

Zob. „Żetony kontaktów” na str. 15.

## Reputacja

Każdy gracz posiada pozytywną (⊕), neutralną (⊖) albo negatywną (⊗) reputację w każdej z 4 frakcji.

- Gracz zaznacza aktualną reputację w każdej frakcji na torach na swojej planszy. Każda frakcja ma swój własny tor złożony z osobnych pól na pozytywną (⊕), neutralną (⊖) i negatywną (⊗) reputację.
  - W środku toru znajduje się pole neutralne oznaczone symbolem frakcji zamiast symbolem neutralnej (⊖) reputacji.

- Jeśli gracz zyskuje punkt reputacji, przesuwa znacznik o 1 pole w kierunku pozytywnej (➔) reputacji.
  - Jeśli gracz z pozytywną reputacją zyskuje więcej reputacji, jego znacznik pozostaje na miejscu – nie może zyskać więcej reputacji.
- Jeśli gracz traci punkt reputacji, przesuwa znacznik o 1 pole w kierunku negatywnej (➔) reputacji.
  - Jeśli gracz z negatywną reputacją straci więcej reputacji, jego znacznik pozostaje na miejscu – nie może stracić więcej reputacji.
- Jeśli gracz ma „ustawić” reputację w danej frakcji na konkretną wartość, przenosi znacznik na wskazane pole, nie zważając na to, gdzie był on dotychczas.
- Reputacja może wpływać na sekcję karty spotkania, którą gracz ma rozegrać, może umożliwić graczowi przechodzenie przez pola z patrolem danej frakcji albo zmusić go do rozegrania spotkania z patrolem danej frakcji.

**Powiązane zagadnienia:** karty spotkań, faza spotkania, frakcje, ruch, patrole

## Ruch

Gracz może ruszać się swoim statkiem w swojej turze podczas fazy planowania.

- Gracz może poruszyć się o liczbę pól nie większą od wartości hipernapędu (⚡) swojego statku.
  - Gracz może poruszyć się o 0 pól.
  - Ruch o 1 pole to przesunięcie na pole sąsiednie.
- Jeśli gracz przesuwa się na pole zajmowane przez patrol, **musi natychmiast zakończyć swój ruch**, chyba że ma pozytywną reputację (➔) we frakcji tego patrolu.
  - Gracz może swobodnie poruszać się przez pola zajęte przez innych graczy i patrole frakcji, w których ma pozytywną reputację.
- Jeśli gracz przesuwa się na pole Wiru, musi natychmiast zakończyć swój ruch i przejść do fazy akcji.
- Jeśli gracz rozpoczyna swój ruch na polu Wiru albo zajmowanym przez patrol, może opuścić to pole w ramach standardowego ruchu.
- Jeśli jakaś zdolność przesuwa gracza albo patrol „bezpośrednio” na jakieś pole, należy przenieść wskazanego gracza albo patrol z dotychczas zajmowanego pola na pole określone przez tę zdolność.
  - Gracz albo patrol nie przechodzą wtedy przez pola znajdujące się między polem startowym a polem docelowym.

**Powiązane zagadnienia:** sąsiedztwo, Wir, patrole, faza planowania, statki

## Sąsiedztwo

Dwa pola na mapie uznaje się za sąsiadujące, jeśli są ze sobą połączone niebieską linią szlaku. Dwie płytki mapy uznaje się za sąsiadujące, jeśli się ze sobą stykają.

- Stos żetonów patroli na końcu mapy sąsiaduje z polem połączonym z nim szlakiem.

- Poprzez pole sąsiadujące ze stosem żetonów patroli wprowadza się na mapę nowe żetony ze stosu.

**Powiązane zagadnienia:** Wir, pola

## Sława

Sława reprezentuje rozgłos, jaki gracz zyskał w różnych zakątkach galaktyki. Pierwszy gracz, który zgromadzi 10 punktów sławy, wygrywa grę. Sława jest przedstawiona za pomocą symbolu (⚡) na torze sławy gracza i jako nagroda na niektórych żetonach patroli.

Podstawowym sposobem zdobywania sławy jest dostarczanie na planety nielegalnych ładunków, zakup towarów luksusowych, zwalczanie patroli, realizacja zleceń, misji i celów.

- Gdy gracz zdobywa albo traci punkty sławy, przesuwa odpowiednio znacznik na torze sławy na swojej planszy, aby zaznaczyć ich aktualną liczbę.
  - Każdy gracz rozpoczyna grę, posiadając 0 punktów sławy. Jeśli gracz posiadający 0 punktów sławy traci punkty sławy, to wciąż ma 0 punktów sławy.
- Jeśli gracz zdobywa dodatkową sławę dzięki jakiemuś zasobowi, zaznacza ją jak zwykle na torze sławy. Jeśli gracz traci ten zasób albo nie spełnia już określonych na nim warunków zdobycia dodatkowej sławy, traci zapewnianą przez niego sławę, co zaznacza odpowiednio na torze sławy.
- Jeśli 2 graczy zgromadziło w tym samym czasie wystarczającą liczbę punktów sławy, aby wygrać grę, wygrywa ten z nich, który posiada więcej kredytów. Jeśli obaj mają tyle samo kredytów, wygrywa ten z nich, którego тура przypada później po gracz, który rozpoczynał rozgrywkę.
- Niektóre zdolności oddziałują na najślawniejszego gracza. Jest nim gracz posiadający największą liczbę punktów sławy. Jeśli kilku graczy remisuje co do największej liczby punktów sławy, wszyscy remisujący są uznawani za najślawniejszych.
  - Zdolność, która odnosi się do **aktywnego gracza**, jeśli jest najślawniejszy, nie podlega zasadom rozstrzygnięcia remisów. Jeśli aktywny gracz jest najślawniejszy (albo remisuje w tym względzie), musi zostać celem tej zdolności.
- Przed przygotowaniem gry gracze mogą zdecydować, że chcą grać w wariant rozszerzony. Jeśli zdecydują się na ten wariant, to do wygranej potrzeba 12 punktów sławy zamiast 10.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, zlecenia, akcja dostawy, misje, talia towarów luksusowych, patrole

## Sprzęt

Sprzęt to rodzaj zasobu, który zapewnia postaci gracza dodatkowe zdolności.

- Gracze zazwyczaj pozyskują sprzęt, zakupując go z talii handlu (♣).
- Gdy gracz otrzymuje sprzęt, umieszcza go w pustym gnieździe na sprzęt na swojej planszy.
  - Gracz może odrzucić posiadaną kartę z gniazda sprzętu, aby zwolnić gniazdo na nowy sprzęt, który pozyskał. Jeśli gracz wykonuje akcję handlu, może obniżyć koszt zakupu nowej karty o koszt odrzucanej karty.
- Karty sprzętu zapewniają graczowi zdolności, których treść określa, kiedy i jak można z nich skorzystać.

- Każda karta sprzętu ma koszt, który należy opłacić w kredytach podczas zakupu karty. Ten koszt określa także wartość, gdy karta jest używana do zniżki barterowej.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, postacie, odrzucanie, akcja handlu

## Statki

Każdy gracz rozpoczyna grę ze swoim statkiem startowym.

- Wartość hipernapędu (☚) statku gracza określa, o ile pól może się przesunąć w fazie planowania.
- Współczynnik walki w przestrzeni (☞) określa, iloma kośćmi gracz rzuca podczas walki w przestrzeni.
- Wartość kadłuba (☉) statku gracza określa, ile obrażeń może doznać statek, zanim gracz zostanie pokonany.
- Każdy statek ma gniazda na karty. W każdym z nich można umieścić 1 zasób pasującego rodzaju.
- Każdy statek ma koszt, który należy opłacić w kredytach podczas jego zakupu. Ten koszt określa także wysokość zniżki barterowej za odrzucenie statku podczas zakupu nowego statku.
- Gracz może zakupić nowy statek z odpowiedniej talii handlu (♣). Gdy gracz kupuje statek, musi odrzucić swój dotychczasowy statek (i otrzymać zniżkę), nawet jeśli jego koszt wynosi 0.
- Gdy gracz kupuje statek, usuwa jego kartę handlu z gry (jak napisano na karcie). Następnie zamienia posiadaną planszę statku na planszę nowo zakupionego statku.
  - Gracz usuwa żetony obrażeń z planszy statku.
  - Gracz odkłada planszę statku do puli statków. Jeśli statek ma odpowiadającą mu kartę handlu, ta karta **nie wraca** do talii handlu.
  - Jeśli gracz kupił statek, w którym nie ma wystarczającej liczby pustych gniazd na wszystkie jego zasoby, musi odrzucić wybrane nadmiarowe zasoby.
- Gracz może przeglądać plansze statków w puli w każdej chwili.
- Każdy statek, jaki gracz może zakupić, ma na swojej planszy cel statku.
  - Jakikolwiek postęp w kierunku realizacji celu z planszy statku, którego gracz jeszcze nie ma, nie liczy się do realizacji tego celu.
- Na potrzeby zdolności patrolne nie są statkami.

**Powiązane zagadnienia:** walka, obrażenia, cele, akcja handlu, modyfikacje, ruch, gniazda

## Szlaki

Zob. „Pola” na str. 9 i „Sąsiedztwo” na str. 10.

## Tajne informacje

Tajne informacje to ukryte zdolności, które gracz może otrzymać z kart spotkań.

- Gdy gracz dobiera kartę spotkania i sekcja, jaką rozgrywa, zawiera tajną informację, zabiera kartę i kładzie ją zakrytą w swoim obszarze gry.

- Tajne informacje są zapisane do góry nogami, aby gracze nie odczytali ich przypadkiem na głos.
- Każda tajna informacja określa, kiedy i jak gracz może ją rozegrać. Gdy gracz korzysta z tajnej informacji, odkrywa kartę i odczytuje jej treść na głos.
- Gracze mogą opowiadać innym graczom o swoich tajnych informacjach, jednak nie mogą ich pokazywać, odczytywać na głos ani przekazywać innym graczom.
- Gracz może w każdej chwili podglądać swoje tajne informacje.
- Gdy gracz zostaje pokonany, musi odrzucić wszystkie posiadane tajne informacje. Odkłada ich karty zakryte na spód odpowiednich talii spotkań, nie ujawniając ich treści.

**Powiązane zagadnienia:** faza akcji, karty spotkań

## Talia towarów luksusowych

Talia towarów luksusowych (♠) zawiera drogie zasoby, które gracz może zakupić. Każda karta w tej talii zapewnia w jakiś sposób sławę.

- Ta talia handlu oferuje szeroki wybór zasobów, włączając w to ładunki, załogę, sprzęt, misje i modyfikacje.
- Koszt kart w tej talii wynosi od 10 000 do 20 000 kredytów.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, ładunek, załoga, odrzucanie, sława, sprzęt, misje, akcja handlu, modyfikacje

## Talie handlu

Gracze mogą kupować karty z 6 talii handlu: zleceń (♠), ładunków (♣), sprzętu i modyfikacji (♠), misji (♣), towarów luksusowych (♠) i statków (♣).

- Wierzchnia karta każdej talii jest zawsze odkryta.
  - Jeśli taka odkryta karta zostanie zakupiona, pozyskana, odrzucona albo wtasowana do talii, należy odkryć nową wierzchnią kartę z tej talii.
  - Jeśli jakiś efekt wymaga, aby gracz potasował talię handlu, gdy kupił albo pozyskał kartę, to gracz odkrywa nową wierzchnią kartę dopiero po potasowaniu talii.
- Jeśli jakiś efekt wymaga, aby gracz dobrał albo wyszukał kilka kart w talii handlu, to odkryta karta też jest brana pod uwagę.
- Talie handlu zawierają różnorodne karty. Z tego powodu odniesienia w tekście do określonych talii handlu przybierają zawsze postać symboli, a nie nazw.
  - Gdy jakaś zdolność odnosi się do określonego rodzaju zasobu (np. ładunku), to odnosi się do dowolnej karty ładunku bez względu na to, z której talii pochodzi.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, zlecenia, ładunek, sprzęt, misje, talia towarów luksusowych, akcja handlu, modyfikacje, statki

## Testy umiejętności

Gracze testują daną umiejętność, gdy jakaś karta im to nakazuje.

- Aby wykonać test, gracz **rzuca dwiema kośćmi** i interpretuje wyniki w następujący sposób:
  - **Nowicjusz.** Jeśli gracz **nie ma** testowanej umiejętności, zda test, jeśli uzyska przynajmniej 1 krytyczne trafienie (✱). W przeciwnym razie nie zdaje testu.

- **Wyszkolony.** Jeśli gracz ma testowaną umiejętność **1 raz**, zda test, jeśli uzyska co najmniej 1 trafienie (✳) lub 1 krytyczne trafienie (✳). W przeciwnym razie nie zdaje testu.
- **Ekspert.** Jeśli gracz ma testowaną umiejętność **2 albo więcej razy**, zda test, jeśli uzyska co najmniej 1 trafienie (✳), 1 krytyczne trafienie (✳) lub 1 skupienie (👁). W przeciwnym razie nie zdaje testu.
- Umiejętności na kartach postaci i załogi decydują o tym, czy gracz jest nowicjuszem, wyszkolonym, czy ekspertem w testowanej dziedzinie.
- Efekty zdania i niezdania testu są opisane w treści zdolności, która ten test zainicjowała.
  - Niektóre testy na kartach mają efekt zdania, podczas gdy nie mają efektu niezdania. Jeśli gracz nie zda tego testu, nie ponosi negatywnych konsekwencji.
  - Niektóre testy na kartach mają efekt niezdania, podczas gdy nie mają efektu zdania. Jeśli gracz zda ten test, nie otrzymuje żadnej innej korzyści.

**Powiązane zagadnienia:** postacie, załoga, kości, karty spotkań, misje, umiejętności

## Tura

Zob. „Zdolności walki” na str. 17 i „Tura gracza” poniżej.

## Tura gracza

W grze **Zewnętrzne Rubieże** gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż jeden z nich wygra grę.

- Tura gracza składa się z następujących faz:
  - faza planowania,
  - faza akcji,
  - faza spotkania.
- Jeśli jakiś efekt kończy turę gracza, ten gracz nie może korzystać już z żadnych swoich zdolności, wykonywać akcji ani rozgrywać pozostałych faz tury.
- Gdy gracz rozegra wszystkie 3 fazy, jego tura się kończy i swoją turę rozgrywa gracz siedzący po jego lewej stronie.

**Powiązane zagadnienia:** faza akcji, faza spotkania, faza planowania

## Umiejętności

Umiejętności odzwierciedlają biegłość postaci i załogi w wykonywaniu różnych zadań.

- Każda karta postaci i załogi ma co najmniej 1 umiejętność.
- Jeśli gracz traci członka załogi, traci również jego umiejętność.
  - Gracz nie może utracić umiejętności z karty postaci.
- W trakcie gry gracze mogą być zmuszeni do wykonania testów umiejętności, aby określić wynik różnych efektów na kartach.
  - Podczas wykonywania testu liczy się, ile razy dana umiejętność występuje u gracza na karcie postaci i kartach załogi. Ta liczba określa, jakich wyników gracz potrzebuje na kościach, aby zdać test.

- Jeśli zdolność pozwala graczowi otrzymać jakąś umiejętność, to ta umiejętność jest tymczasowa. Gracz otrzymuje tę umiejętność tylko na czas trwania efektu tej zdolności.
  - Gracz może otrzymać umiejętność, którą już posiada. Na przykład Doktor Aphra może użyć zdolności do otrzymania umiejętności Technika, nawet jeśli ma już tę umiejętność.

**Powiązane zagadnienia:** postacie, załoga, misje, testy umiejętności

## Usunięcie z gry

Zob. „Odrzucanie” na str. 8.

## Walka

Walka następuje, gdy gracz spotka patrol albo na skutek efektu karty.

- W grze występują 2 rodzaje walki: bezpośrednia i w przestrzeni. Rodzaj walki determinuje, którego współczynnika walki gracz użyje i czy ewentualne obrażenia będą przydzielane postaci, czy statkowi gracza.
  - Jeśli gracz spotyka kontakt, patrol albo wroga podczas rozgrywania karty misji albo spotkania, które mają współczynnik walki w przestrzeni (☁), to rozgrywa walkę w przestrzeni.
  - Jeśli gracz spotyka kontakt, patrol albo wroga podczas rozgrywania karty misji albo spotkania, które mają współczynnik walki bezpośredniej (👤), to rozgrywa walkę bezpośrednią.
  - Jeśli gracz walczy z innym graczem, to rozgrywa z nim walkę bezpośrednią, jeśli znajdują się na planecie albo walkę w przestrzeni, jeśli nie znajdują się na planecie (chyba że otrzymuje inne polecenie).
- Gdy gracz spotyka patrol, rozgrywa z nim walkę w przestrzeni.
  - Jeśli gracz wygra walkę, traci 1 punkt reputacji na torze frakcji patrolu i otrzymuje nagrodę wskazaną na żetonie patrolu. Następnie usuwa żeton z mapy i wprowadza na mapę nowy patrol tej frakcji.
  - Jeśli gracz przegra walkę, przesuwa patrol na wybrane przez siebie sąsiednie pole.
- Gdy gracz spotyka kontakt widniejący na jednym ze swoich zleceń, może podjąć z nim walkę zamiast rozgrywać jego kartę danych.
  - Jeśli gracz wygra walkę, może wyeliminować albo schwytać ten kontakt.
  - Gracz może również walczyć z członkiem załogi, jeśli ma na niego zlecenie (zob. „Zlecenia” na str. 14).
- Walka może również nastąpić, gdy gracz rozgrywa misję albo spotkanie. Karta może nakazać graczowi walkę z wrogiem przedstawionym na karcie. Na karcie znajduje się nazwa wroga i jego współczynnik walki bezpośredniej (👤) albo w przestrzeni (☁).
  - Gracze rozgrywają walki przeciwko wrogom z kart według standardowych zasad. Wróg na karcie jest obrońcą. Gracz po lewej stronie gracza aktywnego rzuca kośćmi za obrońcę.
  - Niektóre efekty pozwalają graczowi podjąć walkę bezpośrednio z innym graczem.

- Podczas walki gracz aktywny jest atakującym. Patrol, kontakt, karta spotkania, karta misji albo inny gracz, z którymi atakujący podejmuje walkę, jest obrońcą.
- Jeśli w turze aktywnego gracza ma miejsce walka, w której on nie uczestniczy, atakującym jest gracz rozgrywający tę walkę.

## Przebieg walki

Aby rozegrać walkę, należy przeprowadzić następujące kroki.

- 1. Rzut kośćmi atakującego.** Atakujący rzuca liczbą kości równą jego współczynnikowi walki.
  - Jeśli jest to walka bezpośrednia, atakujący bierze pod uwagę swój współczynnik walki bezpośredniej (☹). Jeśli jest to walka w przestrzeni, atakujący bierze pod uwagę swój współczynnik walki w przestrzeni (☹).
  - Najpierw atakujący, a następnie obrońca może użyć zdolności modyfikujące współczynnik walki atakującego. Po rzucie atakujący, a następnie obrońca może użyć zdolności pozwalające przerzucić kości. Tę samą kość można przerzucać wielokrotnie.
- 2. Obliczenie obrażeń zadanych przez atakującego.** Atakujący ustala liczbę obrażeń, jaką uzyskał w swoim rzucie.
  - Każde ✨ liczy się jako 1 obrażenie, a każde ✨ liczy się jako 2 obrażenia.
  - Zarówno atakujący, jak i obrońca mogą użyć zdolności, aby zmodyfikować/dodać wyniki rzutu. Gracz rzucający kośćmi używa swoich zdolności jako pierwszy.
- 3. Rzut kośćmi obrońcy i obliczenie wyników.** Obrońca rzuca kośćmi i oblicza uzyskane obrażenia, postępując według zasad z kroku 1 i 2.
  - Najpierw obrońca, a następnie atakujący może użyć zdolności wpływające na współczynnik walki obrońcy. Teraz obrońca, a następnie atakujący może użyć zdolności pozwalające na przerzucenie kości. Tę samą kość można przerzucać wielokrotnie.
  - Jeśli obrońcą jest patrol, kontakt albo wróg z karty spotkania bądź misji, gracz po lewej stronie atakującego rzuca kośćmi za obrońcę.
- 4. Wyłonienie zwycięzcy.** Gracz, który uzyskał większą liczbę obrażeń, wygrywa walkę. Jego przeciwnik przegrywa walkę.
  - Jeśli nastąpił remis, wygrywa atakujący.
  - Efekt wygranej albo przegranej zależy od tego, co zainicjowało walkę. Niektóre walki mogą zapewniać nagrody, inne reputację, a jeszcze inne nie zapewniają niczego.
  - Efekt wygranej walki należy rozstrzygnąć przed przejściem do kroku 5 – to oznacza, że nawet zwycięzca walki może zostać pokonany.
- 5. Otrzymywanie obrażeń.** Atakujący i obrońca doznają tylu obrażeń, ile uzyskał na kościach ich przeciwnik.
  - Jeśli była to walka bezpośrednia, obrażeń doznaje postać gracza.
  - Jeśli była to walka w przestrzeni, obrażeń doznaje statek gracza.

- Jeśli obrońcą był patrol, kontakt albo wróg z karty – nie doznają oni obrażeń. Po prostu wygrywają albo przegrywają walkę.
- Niektóre zdolności **DODAJĄ**, **ZMIENIAJĄ** albo **ANULUJĄ** wyniki w walce. Te i inne zdolności opisuje „Załącznik 2. Objaśnienia kart i zdolności” na str. 17.

**Powiązane zagadnienia:** zlecenia, postacie, obrażenia, kości, patrole, statki, pola

## Walka bezpośrednia

Zob. „Walka” na str. 12.

## Walka w przestrzeni

Zob. „Walka” na str. 12.

## Wir

Wir jest polem specjalnym, które utrudnia ruch gracza.

- Jeśli w fazie planowania gracz przemieści się na pole Wiru, jego ruch natychmiast się kończy i gracz przechodzi do fazy akcji.
- Jeśli jakaś zdolność zapewnia graczowi dodatkowy ruch albo pozwala na ruch poza fazą planowania, gracz nie może ruszyć się przez pole Wiru. Jednak jeśli gracz rozpoczyna ten ruch na polu Wiru, może z tego pola ruszyć dalej.
- Jeśli gracz będący na polu Wiru rozgrywa niespodziewane spotkanie, dobiera kartę z talii spotkań Kessel/Wir. Te karty zawsze zapewniają graczowi szansę na rozegranie dodatkowej tury.
- Karta spotkania dla pola Wiru może zapewnić graczowi dodatkową turę. Gdy gracz otrzymuje prawo do dodatkowej tury, rozgrywa ją (fazy planowania, akcji i spotkania) po rozegraniu bieżącej tury.
  - Gracz nie może zyskać dodatkowej tury podczas rozgrywania dodatkowej tury. Jakiegokolwiek dodatkowe tury uzyskane w tym czasie są ignorowane.
- Patrole mogą przemieszczać się przez pole Wiru bez żadnych przeszkód.
- Na potrzeby zdolności pole Wiru nie jest punktem nawigacyjnym.

**Powiązane zagadnienia:** sąsiedztwo, faza spotkania, ruch, pola

## Wydawanie kredytów

Zob. „Kredyty” na str. 6.

## Zakup kart

Zob. „Akcja handlu” na str. 2.

## Załoga

Załoga to rodzaj zasobu, który zapewnia graczowi dodatkowe umiejętności i zdolności.

- Gracze zazwyczaj zdobywają nową załogę w trakcie spotkań z żetonami kontaktu.
- Gdy gracz pozyskuje członka załogi, umieszcza jego kartę w pustym gnieździe na załogę na swojej planszy statku.

- Gracz może odrzucić posiadaną kartę z gniazda załogi, aby zwolnić gniazdo na nową kartę załogi, którą zdobył.
- Gdy gracz zdobywa załogę, może zdecydować się ją odrzucić zamiast umieszczać ją w gnieździe na załogę.
- Jeśli gracz odrzuca kartę załogi z planszy statku, odkłada ją do odpowiedniej talii. Jeśli odrzucanej karcie odpowiadał żeton kontaktu, należy go odłożyć na puste pole kontaktu znajdujące się najbliżej gracza (ignorując zgodność rang).
  - Jeśli kilka planet znajduje się najbliżej gracza, gracz wybiera, na którą z nich odłoży żeton.
- Dopóki gracz ma kartę członka załogi, posiada także umiejętność, jakie ona zapewnia. Jeśli gracz odrzuci kartę członka załogi, traci jej umiejętności.
  - Jeśli jakaś zdolność wymaga, aby gracz „posiadał umiejętność”, to gracz może ją posiadać na karcie swojej postaci lub na kartach członków załogi.
- Uznaje się, że załoga gracza znajduje się na tym samym polu co gracz.
  - Jeśli na tym samym polu znajdują się też inni gracze, załoga gracza znajduje się także na ich polu.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, zlecenia, żetony kontaktów, bank danych, odrzucanie, umiejętności, testy umiejętności

## Zasoby

Na zasoby składają się: zlecenia, ładunki, załoga, sprzęt, modyfikacje i misje, które pojawiają się na różnych rodzajach kart.

Gdy gracz otrzymuje zasób, umieszcza go przy swojej planszy gracza albo statku w pustym gnieździe odpowiadającym rodzajowi tego zasobu.

- Ładunki, sprzęt i modyfikacje są przedstawione na kartach spotkań do góry nogami, bo umieszcza się je przy górnej krawędzi planszy gracza i statku. Kartę należy wsunąć częściowo pod planszę tak, aby widoczna była część przedstawiająca pozyskany zasób.
- Gdy gracz otrzymuje zasób i nie ma pustych gniazd danego rodzaju, może odrzucić jedną z posiadanych kart, aby zwolnić gniazdo na nową kartę.
- Gracz może zdecydować, że nie chce otrzymać zasobu i zamiast tego go odrzucić.
- Gracz nie może odrzucać zasobów w dowolnym momencie. Może odrzucić zasoby, gdy pozwalają na to określone zdolności, zasady albo gdy pozyskuje kolejny zasób i musi zwolnić gniazdo.

**Powiązane zagadnienia:** zlecenia, ładunki, załoga, sprzęt, misje, modyfikacje, gniazda, cechy

## Zlecenia

Zlecenie to zobowiązanie do schwytania albo eliminacji określonego kontaktu. Na karcie zlecenia znajduje się nazwa i wizerunek kontaktu, który odpowiada jednemu z żetonów kontaktu.

- Gracz może zdobyć zlecenia z kart handlu, podczas spotkań i z kart danych.
- Gdy gracz pozyskuje kartę zlecenia, umieszcza ją w pustym gnieździe na zlecenie przy swojej planszy gracza albo statku.

- Gracz może odrzucić kartę z gniazda zlecenia, jeśli chce zwolnić gniazdo pod nową kartę zlecenia, którą pozyskał.
- Gdy gracz odrzuca kartę zlecenia z planszy gracza albo statku, zwraca ją do odpowiedniej talii.
  - Jeśli na karcie znajdował się żeton kontaktu, gracz kładzie go odkrytego na najbliższym pustym polu kontaktu (ignorując zgodność rang).
- Jeśli koszt karty zlecenia wynosi 0, gracz może ją wziąć (kupić) za darmo, ale nie może jej użyć w ramach zniżki barterowej.
- Każda karta zlecenia ma oznaczenie rangi – kolorowe kropki – która odpowiada randze odpowiadającego jej żetonu kontaktu.

## Rozgrywanie zleceń

W celu otrzymania nagrody za wykonanie zlecenia gracz musi odnaleźć określony kontakt, a następnie pokonać go w walce.

Gdy gracz spotyka kontakt wskazany na swojej karcie zlecenia, może rozegrać z nim walkę **zamiast rozgrywać odpowiadającemu kartę danych**.

- Każde zlecenie ma współczynnik walki, który określa liczbę kości, jaką należy rzucić za widniejący na nim kontakt.
- Symbol obok współczynnika walki na karcie zlecenia określa, jaki rodzaj walki gracz rozgrywa z kontaktem: bezpośrednią (☺) czy w przestrzeni (☹).
- Jeśli gracz wygra walkę z kontaktem, na który posiada kartę zlecenia, decyduje, czy chce ten kontakt schwycić, czy wyeliminować.
  - W przypadku **eliminacji** kontaktu gracz otrzymuje **Nagrodę za eliminację** widniejącą na karcie zlecenia. Następnie gracz usuwa z gry kartę zlecenia i odpowiadający jej żeton kontaktu.
  - W przypadku **schwytania** kontaktu gracz kładzie jego żeton na karcie zlecenia. Jeśli gracz wykona akcję dostawy na wskazanej planecie, otrzymuje **Nagrodę za schwytanie** widniejącą na karcie zlecenia. Po otrzymaniu **Nagrody za schwytanie** gracz usuwa z gry kartę zlecenia i odpowiadający jej żeton kontaktu.
- Jeśli aktywny gracz ma zlecenie na kontakt, który jest członkiem jego załogi, może podjąć z nim walkę w ramach zdolności **Spotkanie**.
  - Jeśli atakujący wygra walkę, odrzuca kartę członka załogi i albo eliminuje kontakt, albo dokonuje schwytania. Jeśli gracz dokonuje schwytania kontaktu, bierze jego żeton z puli żetonów odrzuconych i kładzie na karcie zlecenia.
  - Jeśli atakujący przegra walkę, odrzuca kartę członka załogi ze swojej planszy statku i kładzie jego odkryty żeton kontaktu na **najbliższym** pustym polu kontaktu (ignorując zgodność rang).
  - W trakcie walki gracz nie może korzystać z umiejętności i zdolności członka załogi, z którym walczy.
- Jeśli aktywny gracz ma zlecenie na kontakt będący członkiem załogi gracza, który znajduje się na tym samym polu co gracz aktywny, to może on walczyć z tym członkiem załogi w ramach zdolności **Spotkanie**. Gracz posiadający tego członka załogi w swoich zasobach może go chronić. W takim przypadku aktywny gracz walczy z tym graczem zamiast z członkiem załogi.

- W przypadku ochrony kontaktu gracze rozgrywają walkę bezpośrednią, jeśli znajdują się na planecie, i walkę w przestrzeni, jeśli nie znajdują się na planecie.
- Jeśli obrońca przegra walkę, odrzuca kartę członka załogi, a aktywny gracz może wyeliminować albo schwytać ten kontakt.
- Jeśli gracz nie chroni swojego członka załogi, gracz po lewej stronie gracza aktywnego rzuca kośćmi za członka załogi, tak jak w standardowej walce z karty zlecenia.

**Powiązane zagadnienia:** zasoby, walka, żetony kontaktów, załoga, akcja dostawy, spotkanie z kontaktem, akcja handlu

## Zniżki barterowe

Zob. „Akcja handlu” na str. 2.

## Zwycięstwo w grze

Zob. „Sława” na str. 10.

## Żetony kontaktów

Żetony kontaktów reprezentują różne postacie napotymane podczas podróży przez galaktykę.

- Na początku gry żetony kontaktów leżą na mapie zakryte.
- Na awersie każdego żetonu kontaktu znajduje się numer, który odpowiada karcie danych. Gdy gracz spotyka kontakt, odczytuje i rozgrywa kartę danych o numerze widniejącym na żetonie kontaktu.
  - Jeśli gracz spotyka zakryty żeton kontaktu, odkrywa go (odwraca na drugą stronę).
  - Jeśli gracz ma zlecenie na spotkany kontakt, może podjąć z nim walkę zamiast rozgrywać odpowiadającą mu kartę danych.
- Każdy żeton kontaktu ma swoją **RANGĘ** – kolorowe kropki – która odpowiada randze jego zlecenia i randze wielu pól na mapie.
  - Podczas przygotowania gry kontakty zostają rozmieszczone na polach kontaktów o pasującej randze (ta sama liczba i kolor kropek).
  - Ranga nie świadczy o sile zdolności kontaktu. Rangami są używane przez łowców nagród do zawężenia strefy poszukiwań.
  - Jeśli jakiś efekt umieszcza albo przesuwa żeton kontaktu na planetę, można go położyć na dowolnym polu kontaktu na tej planecie – żeton i pole nie muszą mieć tej samej rangi. Żeton nie zmienia swojego ułożenia, pozostaje zakryty albo odkryty, chyba że karta mówi inaczej.
- Jeśli żeton kontaktu leży na mapie odkryty, każdy z graczy może podejrzeć w dowolnym momencie jego kartę danych.
- Jeśli jakaś zdolność pozwala graczowi „podejrzeć” żeton kontaktu, to gracz ogląda zakryty żeton w taki sposób, aby nie zdradzać jego treści innym graczom. Następnie gracz odkłada zakryty żeton z powrotem na miejsce.
  - Podczas podglądania żetonu gracz nie może obejrzeć jego karty danych.

- Żetony kontaktów leżące na polach kontaktów planety uznaje się za kontakty znajdujące się na tej planecie. Jeśli gracz znajduje się na tej planecie, uznaje się, że kontakty na tej planecie znajdują się na polu gracza.
- Żeton kontaktu, który został schwytany i położony na karcie zlecenia, **nie** znajduje się na polu gracza.
- Jeśli jakaś zdolność nakazuje graczowi „zamienić miejscami” 2 żetony kontaktów, to gracz zabiera żetony z mapy i każdy z nich odkłada na miejsce zajmowane poprzednio przez drugi żeton.
  - Żaden z zamienianych żetonów nie zmienia swojego ułożenia, pozostaje odkryty albo zakryty.
- Niektóre żetony kontaktów mają symbole frakcji (♁, ♁, ♁, ♁) lub droida (♁). Te symbole nie wywołują efektów same z siebie, ale mogą się do nich odnosić inne zdolności.

**Powiązane zagadnienia:** zlecenia, bank danych, droidy, spotkanie z kontaktem

## ZAŁĄCZNIK 1. PRZYGOTOWANIE

W celu przygotowania rozgrywki w **Zewnętrzne Rubieże** gracze wykonują kolejne działania opisane w tym rozdziale. W grze jednoosobowej należy wykonać dodatkowe kroki (zob. „Zasady gry jednoosobowej” na str. 18).

- Budowanie mapy.** Za pomocą płytek mapy zbudujecie mapę, od lewej do prawej, tak jak opisano to poniżej. Jeśli gracze chcą ułożyć mapę w sposób losowy, powinni kierować się zasadami opisanymi w ramce „Przygotowanie losowej mapy”.
  - koniec mapy „Rebelia i Syndykaty”,
  - płytką „Cantonica i Ord Mantell”,
  - płytką „Lothal i Kalamar”,
  - płytką „Kessel”,
  - płytką „Tatooine i Nal Hutta”,
  - płytką „Ryloth i Naboo”,
  - płytką „Pierścień Kafrene i Takodana”,
  - koniec mapy „Imperium i Huttowie”.
- Przygotowanie żetonów patroli.** Posortujcie żetony ze względu na ich poziom (białe kropki na rewersie). Połóżcie odkryte żetony poziomu 1 na punktach nawigacyjnych (żółte koła) sąsiadujących z polami końca mapy o pasujących symbolach frakcji.

Z pozostałych żetonów patroli utwórzcie 4 zakryte stosy (po 1 stosie na frakcję), zachowując porządek numeryczny poziomów. Na wierzchu każdego stosu połóżcie żeton poziomu 2, a na spodzie żeton poziomu 4. Umieśćcie każdy stos na polu końca mapy o pasującym symbolu frakcji.
- Przygotowanie żetonów kontaktu.** Zakryjcie wszystkie żetony kontaktu i potasujcie je razem. Następnie połóżcie po 1 zakrytym żetonie kontaktu na każdym polu kontaktu na mapie. Ranga żetonu (kolorowe kropki) musi odpowiadać randze pola.
- Przygotowanie puli zasobów.** Ułóżcie w osobnych stosach żetony kredytów, obrażeń i celu, tworząc pulę żetonów. Połóżcie stosy w zasięgu wszystkich graczy.
- Wybór postaci.** Każdy z graczy rzuca 6 kośćmi. Gracz, który uzyskał najwięcej wyników ✱ i ✨, zostaje pierwszym graczem. Jeśli wystąpił remis, remisujący gracze rzucają kośćmi ponownie. Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera postać i otrzymuje wraz z nią następujące elementy.
  - Kartę postaci odpowiadającą wybranej wcześniej postaci stroną „Cel osobisty” ku górze.
  - Znacznik swojej postaci wraz z podstawką.
  - Planszę gracza ze znacznikiem sławy, który umieszcza na polu „0” toru sławy.
  - 4 żetony reputacji (po 1 żetonie każdej frakcji), które umieszcza na torach reputacji na swojej planszy, zakrywając symbole frakcji.
  - Planszę statku startowego obróconą na wybraną przez gracza stronę – albo G9 Rigger, albo Myśliwiec gwiazdny G-1A.
    - Gracze muszą wybrać swój statek startowy, zanim obejrzą swoją startową kartę danych.
  - Kartę pomocy.

- Żetony kredytów. Ich liczba jest różna. Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze otrzymują: 4000 kredytów, 6000 kredytów, 8000 kredytów i 10000 kredytów.

- Przygotowanie postaci.** Gracze równocześnie realizują instrukcje widniejące u dołu karty swojej postaci.
  - Każda karta postaci zapewnia kartę danych o określonym numerze. Każdy gracz bierze wskazaną kartę z banku danych. Jeśli rodzaj dobranej karty danych to „Ładunek”, gracz umieszcza ją nad swoją planszą statku w gnieździe z oznaczeniem „Ładunek”. W przeciwnym razie umieszcza kartę poniżej swojej planszy gracza w jednym z gniazd z oznaczeniem „Misja albo zlecenie”.
  - Każdy gracz umieszcza znacznik swojej postaci na mapie, na planecie startowej wskazanej na karcie danych, którą właśnie dobrał.
  - Jeśli instrukcje na karcie zapewniają graczowi punkty reputacji, przesuwa odpowiednio znacznik reputacji wskazanej frakcji w górę albo w dół (⊕ albo ⊖).
- Przygotowanie talii kart i plansz.** Przygotujcie talie kart w następujący sposób.
  - Rozdzielcie karty handlu na 6 talii ze względu na ich rewersy. Potasujcie każdą talię, połóżcie w zakrytych stosach w rzędzie poniżej mapy, odkryjcie wierzchnią kartę z każdej talii i połóżcie odkryte na wierzchach talii.
  - Rozdzielcie karty spotkań na 7 talii ze względu na ich rewersy. Potasujcie każdą talię i połóżcie obok mapy.
  - Bank danych ułożony w porządku numerycznym połóżcie w zasięgu graczy.
  - Nie używane plansze statków połóżcie w stosie niedaleko planszy, tworząc pulę statków.

### Przygotowanie losowej mapy

Aby utworzyć losową mapę, wykonajcie poniższe czynności.

- Potasujcie płytki mapy i ułóżcie w zakryty stos. Ponieważ płytki różnią się nieco kształtem, proponujemy tasować je z zamkniętymi oczami.
- Odkryjcie wierzchnią płytkę i dołączcie do końca mapy „Rebelia/Syndykaty”.
- Teraz odkryjcie kolejną płytkę i połączcie ją z poprzednio położoną płytką. Powtórzcie te czynności, aż rozmieścicie wszystkie płytki. Na koniec dołóżcie końcówkę mapy „Huttowie/Imperium” do ostatnio położonej płytki.

Jako że modułarna mapa jest tworzona losowo, jej różne układy będą mniej zbalansowane od standardowej mapy przedstawionej w instrukcji. Jednak niektórzy gracze wolą rozgrywkę w tym wariantcie ze względu na to, że stanowią nowe wyzwania.



## ZAŁĄCZNIK 2. OBJAŚNIENIA KART I ZDOLNOŚCI

Większość kart ma zdolności, których gracze mogą używać w różnych momentach gry. Treść każdej zdolności opisuje, kiedy gracz może jej użyć i jak należy rozegrać jej efekty.

Ten załącznik ma pomóc graczom w zrozumieniu określonych fraz używanych w treści zdolności i informować o sposobie rozwiązywania wątpliwości co do kolejności działań.

### Użycie słów

- Jeśli w treści zdolności widnieje zapis „nie można”, jest ostateczny i nie może być zniesiony przez inne zdolności.
- Jeśli w treści zdolności widnieje zapis „możesz”, efekty tej zdolności są opcjonalne.
- Jeśli w treści zdolności widnieje zapis „następnie”, gracz musi najpierw rozegrać efekt występujący przed tym słowem, a następnie efekt występujący po nim.
- Jeśli w treści zdolności widnieje zapis „aby”, gracz musi wprawdzie całkowicie rozegrać efekt, który występuje przed tym słowem, aby rozegrać efekt, który widnieje po nim.

*Przykład. Jeśli zdolność pozwala graczowi stracić 1 punkt reputacji u Huttów, aby otrzymać 1 punkt sławy, to gracz nie może otrzymać sławy, jeśli już ma negatywną reputację u Huttów.*

- Jeśli w treści zdolności widnieje zapis „i”, gracz musi w maksymalnym możliwym stopniu rozegrać efekty występujące zarówno przed tym słowem, jak i za nim.

*Przykład. Jeśli zdolność nakazuje graczowi wziąć 5000 kredytów i utracić 1 punkt reputacji w Rebelii, to gracz otrzymuje kredyty nawet wtedy, gdy w Rebelii posiada negatywną reputację.*

- Niektóre zdolności mają zapis, że mogą zostać użyte tylko „Raz na turę”. Jeśli gracz ma możliwość użycia tej zdolności w turze innego gracza, to może to zrobić (raz), nawet jeśli użył tej zdolności już w swojej turze.

### Konflikty kolejności przy rozgrywaniu zdolności

- Jeśli w treści zdolności widnieje zapis w formie dokonanej, np. „gdy rozegrasz”, to efekt zdolności zachodzi natychmiast po opisanym zdarzeniu.
- Jeśli w treści zdolności widnieje zapis w formie niedokonanej, np. „gdy rozgrywasz”, to efekt zdolności zachodzi podczas wyznaczonego zdarzenia.
- Efekty, które zachodzą podczas wyznaczonego zdarzenia, należy rozegrać przed efektami, które zachodzą po wyznaczonym zdarzeniu.
- Jeśli kilka zdolności ma zastosowanie w tym samym czasie, aktywny gracz decyduje o kolejności ich rozgrywania.
- Każda zdolność może być rozegrana jednokrotnie za każdym razem, gdy zachodzą okoliczności, które ją aktywują.

*Przykład. Jeśli zdolność należy rozegrać „Na początku walki”, to może być rozegrana jednokrotnie na początku każdej walki.*

- Zdolności nie mogą przerywać innych zdolności. Można z nich korzystać przed albo po rozegraniu innych zdolności.

### Zdolności walki

- Jeśli zdolność „anuluje” jakiś wynik rzutu kością podczas walki, wynik jest ignorowany – nie powoduje obrażeń i nie jest brany pod uwagę przy określaniu zwycięzcy walki.
- Jeśli zdolność „zmienia” wynik rzutu na inny, pierwotny wynik jest ignorowany – zdolności, które mogą modyfikować pierwotny wynik nie mogą być użyte wobec tej kości.
- Jeśli zdolność dodaje trafienie (✱) do rzutu, rzut należy traktować, jakby odbywał się z użyciem jeszcze 1 kości, ale z wynikiem trafienia (✱). Nie można przerzucić tego wyniku.
- Jeśli zdolność jest rozgrywana „Na początku walki”, to musi zostać rozegrana, zanim jakkolwiek gracz rzuci kośćmi w tej walce.
- Jeśli zdolność informuje „Otrzymujesz + X” wraz z symbolem (☉, ☽, ☼ albo ☿), gracz dodaje wskazaną wartość do odpowiadającej jej wartości na karcie postaci albo planszy statku.
  - To stałe zdolności, które są zawsze aktywne, dopóki gracz ma kartę, na której widnieją.
  - Te zdolności mogą łączyć się z innymi podobnymi zdolnościami, aby określoną wartość zwiększyć jeszcze bardziej.
- Jeśli gracz siedzący po lewej stronie aktywnego gracza rzuca kośćmi podczas walki za kontakt, patrol albo wroga z karty misji albo spotkania, to ten gracz nie może używać żadnych swoich zdolności walki. Na przykład Lando nie może przerzucać kości patrolu.

### Rozstrzygnięcie remisów

- Aktywny gracz rozstrzyga wszystkie remisy i konflikty kolejności, których nie obejmują zasady przedstawione w tym kompendium.

*Przykład. Jeśli zdolność nakazuje najslawniejszemu z graczy utracić 2000 kredytów, a kilku graczy remisuje pod względem bycia najslawniejszym, to aktywny gracz decyduje, który z remisujących straci kredyty.*

- Jeśli 2 gracze zgromadziło w tym samym momencie wystarczającą liczbę punktów sławy, aby wygrać grę, wygrywa ten z nich, który ma więcej kredytów. Jeśli mają tyle samo kredytów, wygrywa ten z nich, którego tura przypada później po gracz, który rozpoczynał rozgrywkę.

## ZAŁĄCZNIK 3. ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ

W grze **Zewnętrzne Rubieże** możliwa jest rozgrywka jednoosobowa. W tym wariancie gracz kontroluje 1 postać, tak jak w grze podstawowej, a karty SI kontrolują Twojego przeciwnika. Zasady gry jednoosobowej zostały opisane w niniejszym załączniku.

### Przygotowanie

Przygotuj grę jak w wariancie podstawowym, ale z następującymi zmianami.

- Przygotuj wszystkie komponenty dla gracza SI tak, jakby był żywym graczem.
- Jesteś pierwszym graczem (nie rzucaj kośćmi w kroku 5). Weź 4000 kredytów. Gracz SI otrzymuje 6000 kredytów.
- Po wyborze swojej postaci wybierz postać, przeciwko której będziesz grał. Musi to być postać, która rozpoczyna grę z kartą danych nr 91 albo 92.
- Gracz SI otrzymuje statek G9 Rigger jako swój statek startowy.
- Przygotuj postać gracza SI według zasad standardowych (krok 6). Następnie umieść żeton celu na polu wskazanym na jego karcie ładunku albo misji (zob. „Cele gracza SI” po prawej).
- Potasuj zakryte karty SI. Połóż stworzoną w ten sposób talię obok karty postaci SI.

### Przebieg gry

W trakcie gry rozgrywasz swoje tury w standardowy sposób. Po zakończeniu każdej Twojej tury swoją turę rozgrywa gracz SI. W turze gracza SI dobierz wierzchnią kartę z jego talii i rozegraj ją, począwszy od zapisów u góry karty i kontynuując w dół. Gracz SI nigdy nie rozgrywa kart spotkań.

Niektóre sekcje na kartach SI mają zapis „Wykonaj pierwszą możliwą czynność”. To oznacza, że jeśli jest to możliwe, gracz SI rozgrywa pierwszy punkt od góry. Jeśli rozegranie tego punktu nie przyniosłoby efektu albo jest niemożliwe (np. gracz SI nie ma obrażeń, które mógłby usunąć), należy rozegrać kolejny punkt. Jeśli gracz SI nie może rozegrać żadnego punktu, to nie robi nic.


Niektóre sekcje na kartach SI mają zapis „Wykonaj wszystkie możliwe czynności”. To oznacza, że gracz SI rozgrywa wszystkie możliwe punkty, przechodząc od góry do dołu karty. Pomiń punkty, które nie przyniosą efektu lub są niemożliwe do wykonania.

Po rozegraniu karty odrzuć ją zakrytą na spód talii SI. Zasady interpretowania kart SI zostały opisane w następnych akapitach.

Jeśli zdobędziesz 10 punktów sławy, zanim gracz SI zgromadzi 10 punktów sławy, wygrywasz grę. Jeśli gracz SI zgromadzi 10 punktów sławy przed Tobą, przegrywasz.

### Karty i kredyty gracza SI

Aktualizuj punkty sławy, kredyty i karty gracza SI tak, jakby był żywym graczem (np. umieszczaj karty ładunków w gniazdach na ładunki przy jego planszy statku).

Gracz SI **nie korzysta ze zdolności** na kartach z wyjątkiem zdolności zwiększających wartości na jego planszy statku i postaci (np. „Otrzymujesz +1 ”). Gracz SI nie realizuje celów osobistych ani celów statku.


### Cele gracza SI


Gracz SI używa żetonów celu do zaznaczania planet, na które może dostarczyć ładunki i na których może wypełnić misje. Te żetony są używane do określania ruchu gracza SI w jego turze.


Podczas przygotowania gry należy umieścić żeton celu na planecie będącej punktem docelowym dla karty ładunku albo misji gracza SI.


Po tym, jak gracz SI dostarczy ładunek albo wykona misję na planecie, usuń 1 żeton celu z tej planety.

### Ruch

Gdy gracz SI ma się poruszyć, przesunij znacznik jego postaci o liczbę pól równą wartości hipernapędu jego statku (). Gracz SI zawsze porusza się w kierunku swojego najbliższego żetonu celu. Jeśli gracz SI znajduje się na polu z żetonem celu, nie porusza się.


Jeśli istnieje kilka szlaków, którymi gracz SI mógłby przesunąć się w kierunku celu, wybiera ten z nich, który pozwoli mu zakończyć ruch jak najbliżej tego celu (licząc pozostałe do celu pola). Podobnie jak żywy gracz gracz SI musi się zatrzymać, jeśli wejdzie na pole z patrolem frakcji, w której nie ma pozytywnej () reputacji.

- W przeciwieństwie do żywego gracza gracz SI może przechodzić przez pole Wiru, jak gdyby był to punkt nawigacyjny.
- Gracz SI nie wybiera dłuższej drogi, aby uniknąć patroli. Jeśli na najkrótszym szlaku znajduje się patrol, gracz SI nadal porusza się w tym kierunku, nawet jeśli ma negatywną () reputację we frakcji tego patrolu.
- Jeśli gracz SI może się poruszyć 2 różnymi szlakami i na obu zakończy ruch w tej samej odległości od celu, to gracz SI preferuje szlak bez patrolu, który zatrzymałby jego ruch, a jeśli nie ma takiego patrolu, to woli szlak, który pozwoli zakończyć ruch na polu planety. Jeśli pola na obu szlakach są planetami, decyzję należy podjąć losowo (np. rzucając monetą).

**Ważne!** Jeśli gracz SI po ruchu o liczbę pól równą wartości jego hipernapędu () miałby zakończyć swój ruch w punkcie nawigacyjnym, to porusza się o 1 albo 2 pola mniej, jeśli w ten sposób zakończy ruch na planecie.




- Jeśli gracz SI mógłby zakończyć swój ruch na planecie po ruchu o 1 pole mniej, ale także po ruchu o 2 pola mniej, to wybiera ruch o 1 pole mniej.

### Kupowanie

Większość kart SI pozwala graczowi SI na zakup karty. Gracz SI kupuje zawsze kartę ze wskazanej talii handlu (na przykład, „Kup ”). Gracz SI może dokonywać zakupów tylko wtedy, gdy jest na planecie.

Podczas zakupu gracz SI wykonuje następujące czynności.

1. Przed zakupem odrzuca wierzchnią (odkrytą) kartę ze wskazanej talii, jeśli wystąpi jakakolwiek z poniższych sytuacji.
  - Karta nie może zostać zakupiona na planecie, na której znajduje się gracz SI.
  - Gracz SI nie ma wystarczającej liczby kredytów, aby zakupić wierzchnią kartę. Gracz SI odrzuci wierzchnią kartę bez względu na posiadaną liczbę kredytów, nawet jeśli nie ma ich wystarczająco, aby zakupić jakąkolwiek kartę z talii.
  - Gracz SI nie ma pustego gniazda na ten rodzaj karty. Gracz SI odrzuci wierzchnią kartę bez względu na to, czy w talii znajduje się jakaś karta, na którą ma puste gniazdo.

- Podczas zakupu z talii  wierzchnia karta **nie kosztuje** więcej niż aktualnie posiadany statek gracza SI.
- 2.** Gracz SI kupuje wierzchnią kartę z tej talii, jeśli to możliwe. Gracz SI wydaje wymaganą liczbę kredytów i umieszcza kartę w pustym gnieździe.
- Gracz SI nie zakupi karty, jeśli nie ma pustego gniazda na ten rodzaj karty. Gracz SI nie odrzuca kart z gniazd, aby zwolnić gniazdo na nowe karty.
  - Gracz SI musi przestrzegać ograniczeń na kartach handlu, takich jak „Nie można kupić na Kessel” i „Limit: 1 **PANCERZ** na postać”.
  - Gracz SI kupi zasób, którego nie może użyć (np. kartę załogi *Wynajęta pomoc* z talii handlu ).
  - Gracz SI nie zakupi statku, jeśli nie jest droższy od jego aktualnego statku. Gracz SI zawsze korzysta ze zniżki barterowej przy zakupie nowego statku, ale nigdy przy zakupie zasobów.
  - Jeśli gracz SI kupuje kartę *Używany statek na sprzedaż* z talii handlu , skorzysta ze wszystkich zdolności na tej karcie i wybierze najdroższy statek, na jaki będzie go stać. Jeśli gracz SI ma do wyboru kilka takich statków, wybierze jeden z nich losowo.
- 3.** Po zakupie karty należy odkryć nową wierzchnią kartę z tej talii i rozegrać symbole ruchu patrolu, poruszając żeton patrolu w kierunku gracza SI.
- W przeciwieństwie do żywego gracza gracz SI zawsze przesuwają patrol w swoim kierunku po najkrótszym możliwym szlaku.

### Misje i ładunki

Niektóre karty SI pozwalają graczowi SI na ukończenie misji. W tym celu gracz SI rozgrywa sekcję nagrody na karcie misji (zyskując albo tracąc reputację, sławę i kredyty). Gracz SI nie dobiera kart danych ani nie wykonuje żadnych testów.

Niektóre karty SI pozwalają graczowi SI na dostarczenie ładunku, gdy gracz SI jest w punkcie docelowym. Gracz SI rozgrywa sekcję nagrody na karcie ładunku, a następnie odrzuca kartę. Jeśli gracz SI ma kilka ładunków z tym samym punktem docelowym, dostarczy je wszystkie za jednym razem.

Gdy gracz SI dostarcza **NIELEGALNY** ładunek, nie rzuca kością (jak zapisano na karcie). Jednak zapisy na niektórych kartach SI powodują obrażenia gracza SI, gdy dostarcza **NIELEGALNY** ładunek.

### Pozyskiwanie załogi

Niektóre karty pozwalają graczowi SI na pozyskiwanie załogi z żetonów kontaktów. Gracz SI postępuje według standardowych zasad dotyczących załogi z tą różnicą, że nie rozgrywa w pełni kart danych powiązanych z żetonem kontaktu. Zamiast tego dobiera kartę danych i jeśli jest na niej członek załogi, umieszcza go w pustym gnieździe na załogę na swoim statku.

- Gracz SI nie wydaje kredytów, nie wykonuje testów ani w żaden inny sposób nie rozgrywa zdolności na karcie danych.
- Jeśli gracz SI nie ma pustych gniazd na załogę, losowo odrzuca 1 kartę załogi, aby zwolnić gniazdo na nową kartę. (Postępuje według standardowych zasad odrzucania członka załogi).

- Jeśli karta danych nie zapewnia członka załogi, gracz SI odrzuca tę kartę z powrotem do talii.
- Karty SI zawsze nakazują graczowi SI odkrywać **zakryte** żetony kontaktów. Jeśli jednak na planecie nie ma żadnych zakrytych żetonów kontaktów, gracz SI rozgrywa odkryty żeton kontaktu najniższej rangi (najmniej kropek) na tej planecie.
  - Jeśli na planecie są 2 zakryte albo odkryte żetony kontaktów tej samej rangi, gracz SI rozegra żeton leżący po lewej stronie.
- Gracz SI nie chroni swojej załogi przed zleceniami.

### Decyzje gracza SI

Jeśli jakaś zdolność nakazuje graczowi SI podjąć decyzję (np. niektóre karty spotkań, które pozwalają na hazard), gracz SI zawsze wstrzymuje się od uczestnictwa, jeśli jest to możliwe. Jeśli gracz SI jest zmuszony podjąć obowiązkową decyzję (np. w ramach przygotowania do gry postaci Lando), określi wynik w sposób losowy (np. dobierając żeton z woreczka).

### Objaśnienia

- Gracz SI musi przestrzegać wszystkich zasad, jakie obowiązują żywych graczy, chyba że w niniejszym załączniku napisano inaczej.
- Jeśli gracz SI zostanie pokonany w swojej turze, nie rozgrywa żadnych kolejnych punktów na swojej karcie SI. Zamiast tego dokończa rozgrywanie punktu, wskutek którego został pokonany i jego tura się kończy.
- W trakcie walki gracz rzuca kośćmi za swojego przeciwnika SI (jako że przy stole nie ma innego żywego gracza). Pamiętaj, aby podliczyć obrażenia z każdego rzutu oddzielnie i przestrzegać standardowej kolejności działań podczas walki.
- Jeśli jakaś karta misji pozwala graczowi rozegrać kartę danych nr 40, gracz SI może być zmuszony wykonać test umiejętności. W tym celu gracz rzuca kośćmi za gracza SI i rozstrzyga test umiejętności według standardowych zasad.
  - Jeśli gracz SI musi podjąć decyzję dotyczącą jednej z takich kart, decyzję należy podjąć losowo, jak wyjaśniono powyżej, w rozdziale „Decyzje gracza SI”.

### Wariant ekspercki

Doświadczonym graczom podstawowe zasady gry jednoosobowej mogą się wydać zbyt łatwe. Aby zwiększyć wyzwanie, gracz SI może rozpocząć grę, posiadając już pewną liczbę punktów sławy. Im większa startowa sława gracza SI, tym większy prestiż ze zwycięstwa! W ramach gry jednoosobowej gracz może rozegrać wariant rozszerzony (do 12 punktów sławy). To nie utrudni rozgrywki, a wręcz może ją ułatwić.

# INDEKS

<b>A</b>	
Akcja dostawy .....	2
Akcja handlu .....	2
Akcja przekazania .....	3
Aktywny gracz .....	3
<b>B</b>	
Bank danych .....	3
<b>C</b>	
Cechy .....	4
Cele .....	4
Cele osobiste .....	<i>zob. Cele</i>
Cele statków .....	<i>zob. Cele</i>
<b>D</b>	
Droidy .....	4
<b>E</b>	
Eliminowanie .....	<i>zob. Zlecenia, Patrole</i>
<b>F</b>	
Faza akcji .....	4
Faza planowania .....	4
Faza spotkania .....	4
Frakcje .....	5
<b>G</b>	
Gniazda .....	5
Gracze i postacie .....	2
<b>H</b>	
Hipernapęd .....	<i>zob. Ruch, Statki</i>
Huttowie .....	<i>zob. Frakcje, Reputacja</i>
<b>I</b>	
Imperium .....	<i>zob. Frakcje, Reputacja</i>
<b>K</b>	
Kadłub .....	<i>zob. Obrażenia, Statki</i>
Karty SI .....	18
Karty spotkań .....	6
Kości .....	6
Kredyty .....	6
Kupowanie .....	18
<b>Ł</b>	
Ładunek .....	6
<b>M</b>	
Mapa .....	7
Misje .....	7
Modyfikacje .....	7
<b>N</b>	
Najbliższy .....	7
Nie może .....	<i>zob. Użycie słów</i>
Niespodziewane spotkanie .....	5
<b>O</b>	
Objaśnienia kart i zdolności .....	17
Obrażenia .....	7
Odrzucanie .....	8
Ograniczenia w liczbie komponentów .....	2
<b>P</b>	
Patrole .....	8
Planety .....	<i>zob. Pola</i>
Pokonany .....	9
Pola .....	9
Postacie .....	9
Przebieg walki .....	13
Przeciwnik .....	9
Przygotowanie .....	18
Punkty nawigacyjne .....	<i>zob. Pola</i>
Pusty wynik .....	<i>zob. Kości</i>
<b>R</b>	
Ranga .....	<i>zob. Żetony kontaktów</i>
Rebelia .....	<i>zob. Frakcje, Reputacja</i>
Remisy .....	<i>zob. Rozstrzygnięcie remisów</i>
Reputacja .....	9
Rozgrywanie zleceń .....	14
Rozstrzygnięcie remisów .....	17
Ruch .....	18
Ruch patrolu .....	8
<b>S</b>	
Sąsiedztwo .....	10
Schwytanie .....	<i>zob. Zlecenia</i>
Skupienie .....	<i>zob. Kości</i>
Stawa .....	10
Spotkanie z kontaktem .....	5
Spotkanie z patrolem .....	5
Sprzęt .....	10
Statki .....	11
Syndykaty .....	<i>zob. Frakcje, Reputacja</i>
Szlaki .....	<i>zob. Pola, Sąsiedztwo</i>
<b>T</b>	
Tajne informacje .....	11
Talia towarów luksusowych .....	11
Talie handlu .....	11
Testy umiejętności .....	11
Trafienie .....	<i>zob. Kości</i>
Trafienie krytyczne .....	<i>zob. Kości</i>
Tura .....	<i>zob. Zdolności walki, Tura gracza</i>
Tura gracza .....	12
<b>U</b>	
Umiejętności .....	12
Usunięcie z gry .....	12
Użycie słów .....	17
<b>W</b>	
W kierunku .....	<i>zob. Najbliższy</i>
Walka .....	12
Walka bezpośrednia .....	<i>zob. Walka</i>
Walka w przestrzeni .....	<i>zob. Walka</i>
Wariant rozszerzony .....	<i>zob. Sława</i>
Wir .....	13
Wprowadzenie na mapę .....	<i>zob. Patrol</i>
Wydawanie kredytów .....	13
<b>Z</b>	
Zakup kart .....	13
Załoga .....	13
Zasady gry jednoosobowej .....	18
Zasoby .....	14
Zdolności .....	<i>zob. Objasnienia kart i zdolności</i>
Zdolności akcji .....	<i>zob. Faza akcji</i>
Zdolności walki .....	17
Zdrowie .....	<i>zob. Postacie, Obrażenia</i>
Zlecenia .....	14
Złote zasady .....	2
Zniżki barterowe .....	15
Zwycięstwo w grze .....	15
<b>Ż</b>	
Żetony kontaktów .....	15