

The background of the cover is a dynamic space battle scene. A large, multi-segmented Imperial Star Destroyer is the central focus, oriented vertically. It is surrounded by several TIE fighters, some of which are firing green laser beams. A massive, fiery explosion or asteroid impact is visible in the middle ground, with bright orange and yellow flames and debris. The scene is set against a dark blue space background with floating asteroids and a planet's horizon visible in the distance.

**STAR WARS**<sup>TM</sup>

**ZEWNĘTRZNE**<sup>TM</sup>  
**RUBIEŻE**

**INSTRUKCJA**

## WPROWADZENIE

Wciel się w łowcę nagród, przemytnika albo najemnika i ruszaj na podbój galaktyki! Na pokładzie swojego statku będziesz przemierzać Zewnętrzne Rubieże, najmować do załogi legendarne postacie z *Gwiezdnych Wojen* i działać ramię w ramię lub walczyć z Rebeliantami, Imperium, Huttami oraz syndykatami przestępczymi.

Twoim celem jest zdobycie sławy i miana żyjącej legendy! Sława to współczynnik reprezentujący Twoje wyczyny, których echa dotarły nawet w najdalsze zakątki galaktyki, a także strach i podziw, jaki budzisz w innych najemnikach.

## JAK KORZYSTAĆ Z INSTRUKCJI

Niniejsza instrukcja nauczy Cię, nowy gracz, jak grać w *Zewnętrzne Rubieże*. Zalecamy przeczytanie całej instrukcji przed przystąpieniem do pierwszej rozgrywki.

W pudełku znajdziesz także kompendium zasad, które pozwoli Ci zgłębić niuanse reguł, oraz wyjątki, których nie zawiera ta instrukcja. Jeśli w trakcie rozgrywki będziesz mieć jakieś pytania, poszukaj odpowiedzi w kompendium zasad.

### Kluczowe pojęcie – Bank danych

Bank danych to talia ponumerowanych kart danych, których nigdy nie należy tasować. W określonych momentach gry (np. podczas przygotowania) zostaniesz poinstruowany, aby wziąć kartę o wyznaczonym numerze. Wtedy po prostu znajdź w banku danych tę kartę i rozegraj jej efekt.

Aby łatwo znaleźć daną kartę, utrzyj numeryczny porządek talii (z kartą nr 1 na samej górze i kartą nr 92 na samym dole). Gdy odrzucasz kartę danych, włóż ją z powrotem w odpowiednie miejsce w talii.

Jeśli w talii występuje kilka kart o tym samym numerze (na rewersie tych kart, pod numerem widnieją kropki), dobierz jedną losową kartę spośród nich.

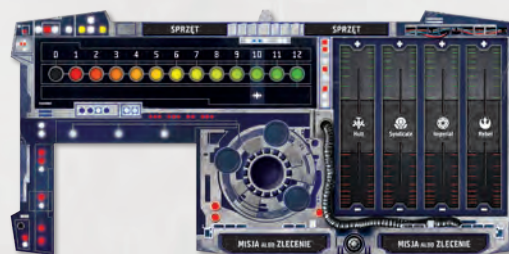


rewers karty danych

## KOMPONENTY



12 plansz statków



4 plansze graczy  
(wraz ze znacznikami sławy)



16 żetonów reputacji  
(po 4 na frakcję)



22 żetony kontaktów



16 żetonów patroli  
(po 4 na frakcję)



8 znaczników postaci  
(wraz z podstawkami)



40 żetonów obrażeń



60 żetonów kredytów  
(40 × 1000, 16 × 5000 i 4 × 10 000)



kompedium zasad



70 kart spotkań  
(po 10 każdego rodzaju)



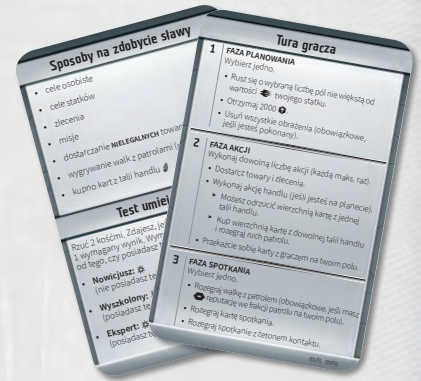
70 kart handlu



53 karty danych



8 kart postaci



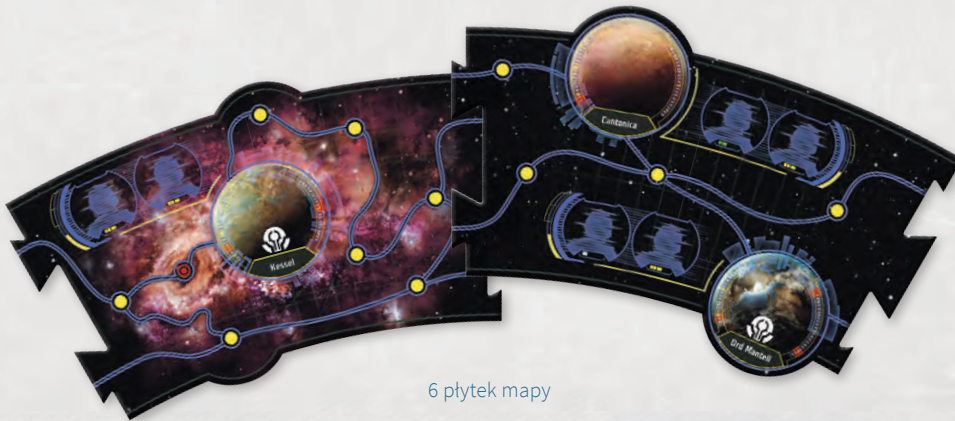
4 karty pomocy



12 żetonów celu



2 końce mapy



6 płytek mapy



10 kart SI



6 kości

## PRZYGOTOWANIE

Przed przystąpieniem do gry wykonajcie następujące czynności. W grze jednoosobowej należy wykonać kilka dodatkowych czynności (zob. str. 14–15).

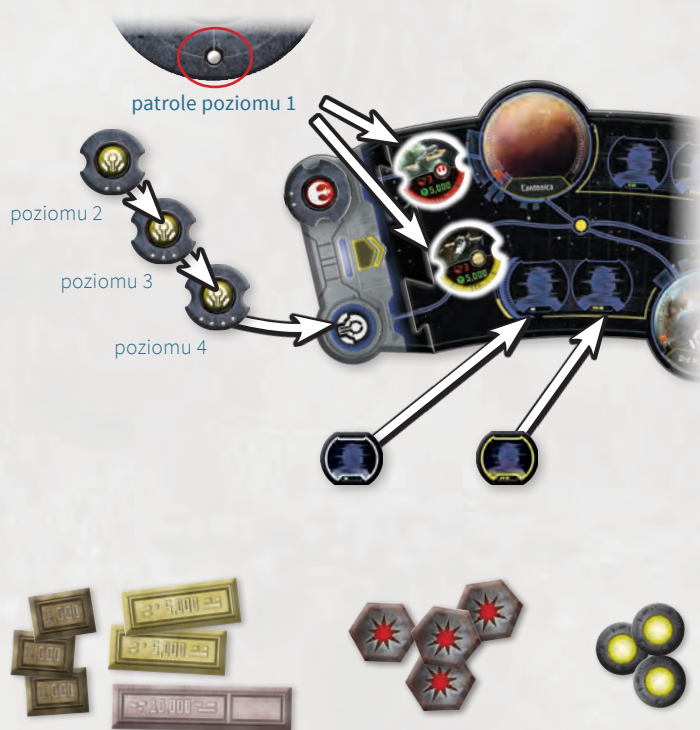
- 1. Budowanie mapy.** Z płytek mapy zbudujcie mapę tak, jak pokazano poniżej.



- 2. Przygotowanie żetonów patroli.** Posortujcie żetony patroli zgodnie z ich poziomami (białe kropki na rewersie). Połóżcie odkryte żetony poziomu 1 na punktach nawigacyjnych (żółte koła) sąsiadujących z polami końca mapy o odpowiadającym im symbolach frakcji.

Z pozostałych żetonów patroli utwórzcie 4 zakryte stosy (po jednym 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 odpowiadającym mu symbolu frakcji.

- 3. Przygotowanie żetonów kontaktów.** Zakryjcie wszystkie żetony kontaktów i potasujcie je razem. Następnie połóżcie po jednym losowym zakrytym żetonie na każdym polu kontaktu na mapie, zachowując zgodność koloru i liczby kropek na polu i żetonie.
- 4. Przygotowanie puli zasobów.** Żetony kredytów, obrażeń i celu ułóżcie w osobnych stosach w zasięgu graczy.



**5. Wybór postaci.** Każde z Was rzuca wszystkimi 6 kośćmi. Gracz, który uzyskał najwięcej wyników ✨ i ✨, zostaje pierwszym graczem. Począwszy od tego gracza i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera postać i otrzymuje wraz z nią następujące komponenty.

- Kartę postaci odwróconą stroną „Cel osobisty” ku górze.
- Znacznik swojej postaci wraz z podstawką.
- Planszę gracza ze znacznikiem sławy, który należy umieścić na polu „0” toru sławy.
- 4 żetony reputacji (po 1 dla każdej frakcji). Umieście znaczniki na torach reputacji na planszach, zakrywając symbole odpowiednich frakcji (reputacja została objaśniona w dalszej części instrukcji).
- Planszę statku startowego obróconą wybraną stroną do góry (G9 Rigger albo Myśliwiec gwiazdny G-1A).
- Kartę pomocy.
- Żetony kredytów (w różnej liczbie). Począwszy od pierwszego gracza i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, gracze otrzymują kolejno: 4000 kredytów, 6000 kredytów, 8000 kredytów i 10 000 kredytów.



**6. Przygotowanie postaci.** Równocześnie zrealizujcie instrukcje widniejące u dołu kart Waszych postaci.

- Każde z Was bierze kartę danych wskazaną na karcie swojej postaci (zob. „Kluczowe pojęcie – Bank danych” na str. 2). Jeśli rodzaj dobranej karty danych to „Ładunek”, gracz umieszcza ją nad swoją planszą statku w gnieździe na ładunek. W przeciwnym razie umieszcza kartę poniżej swojej planszy gracza w jednym z gniazd na misję lub zlecenie.
- Każde z Was umieszcza znacznik swojej postaci na mapie, na planecie startowej wskazanej przez kartę danych, którą właśnie dobrał.
- Jeśli instrukcje na karcie zapewniają graczowi punkty **REPUTACJI**, przesuwa on odpowiednio znacznik reputacji wskazanej frakcji w górę albo w dół (➕ albo ➖).



instrukcje przygotowania

**7. Przygotowanie talii kart i plansz.** Przygotujcie talie kart w następujący sposób.

- Rozdzielcie karty handlu na 6 talii ze względu na ich rewersy. Potasujcie wszystkie talie osobno i połóżcie zakryte w rzędzie pod mapą. Teraz odkryjcie wierzchnią kartę z każdej talii i połóżcie ją awerssem do góry na jej wierzchu.
- Rozdzielcie karty spotkań na 7 talii ze względu na ich rewersy. Potasujcie wszystkie talie osobno i połóżcie zakryte obok mapy, obok odpowiadających im planet.
- Bank danych (ułożony w porządku numerycznym) połóżcie w zasięgu graczy.
- Nie używane plansze statków połóżcie w stosie niedaleko obszaru gry. Tworzą one pulę statków, z której gracze będą mogli pozyskiwać nowe statki w trakcie gry.



Wszystko gotowe. Możecie zaczynać!

## PRZEBIEG GRY

„To był uczciwy ruch. Wycie nic tu nie pomoże”. – C-3PO

Chociaż sama gra opowiada o łotrach i najemnikach, jej zasady są ze wszech miar cywilizowane i uczciwe. Począwszy od pierwszego gracza i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, każde z Was rozgrywa swoją turę. Tura gracza składa się z trzech faz rozgrywanych w określonej kolejności.

- 1. Faza planowania.** Możesz się poruszyć albo usunąć wszystkie obrażenia, albo wziąć 2000 kredytów.
- 2. Faza akcji.** Możesz wykonać dowolną liczbę akcji, w tym kupować karty handlu i dostarczać na planety ładunki oraz wykonane zlecenia.
- 3. Faza spotkania.** Rozgrywasz pojedyncze spotkanie, zazwyczaj dobierając jedną kartę z talii spotkań powiązanej z polem, na którym się znajdujesz.

Szczegółowy opis poszczególnych faz znajdziesz w dalszej części instrukcji, a ich podsumowanie na karcie pomocy.

Po rozegraniu fazy spotkania Twoja tura się kończy i swoją turę rozgrywa osoba siedząca po Twojej lewej stronie. Gracze kolejno rozgrywają swoje tury do momentu, aż któryś z nich wygra grę.

## ZWYCIĘSTWO W GRZE

„Wszystko, co o mnie mówią, to prawda”. – Lando Calrissian

Niezależnie od obranej ścieżki celem galaktycznego najemnika jest zdobycie jak największej sławy (lub niestawy).

Pierwszy gracz, który zgromadzi 10 punktów sławy, wygrywa grę. Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy zdobędzie liczbę punktów sławy wystarczającą do zwycięstwa.

Podczas pierwszej rozgrywki Waszym celem będzie zdobycie 8 punktów sławy zamiast 10. To pozwala na naukę gry w rozsądnym czasie.

Sławę możesz zdobywać na wiele różnych sposobów:

- realizując cele na kartach postaci i planszach statków;
- realizując zlecenia i misje;
- dostarczając na planety nielegalne ładunki;
- za wygrane walki z patrolami poziomu 2 i 3;
- używając kart z talii luksusowych towarów (♣).

Szczegółowy opis poszczególnych działań znajdziesz w dalszej części instrukcji, a ich podsumowanie na karcie pomocy.

Za każdym razem, gdy zdobywasz sławę, przesuń znacznik sławy o odpowiednią liczbę pól na torze.



Ten gracz zebrał 10 punktów sławy – wystarczająco, aby wygrać grę.

Niektóre zdolności wpływają na najstawniejszego gracza (tj. gracza z największą liczbą punktów sławy). Jeśli kilku graczy remisuje co do największej liczby punktów sławy, wszyscy oni są uznawani za najstawniejszych. To oznacza, że na początku gry wszyscy gracze są najstawniejsi.

## Kluczowe pojęcie – Reputacja

„Jabba skończył z tobą. Nie chce przemytników, którzy ze strachu wyrzucają towar”. – Greedo

Decyzje, jakie podejmujesz, wpływają na Twoją reputację wśród wpływowych frakcji w galaktyce. Na przykład, jeśli ukradniesz coś Jabbie, Twoja reputacja u Huttów spadnie.

W grze występują cztery frakcje. Ich nazwy i symbole znajdziesz na str. 16.

Swoją reputację u każdej frakcji zaznaczasz na swojej planszy gracza za pomocą żetonu reputacji. Dla każdej frakcji posiadasz 1 żeton reputacji, który może zajmować jedno z trzech pól na torze reputacji tej frakcji:

- **+** **Pozytywna reputacja.** Żeton na górnym polu toru reputacji oznacza, że dana frakcja uważa Cię za cennego sojusznika. Możesz na tym skorzystać podczas rozpatrywania niespodziewanych spotkań i spotkań z patrolami tej frakcji (zob. dalej w instrukcji).
- **◻** **Neutralna reputacja.** Znacznik na środkowym polu toru reputacji oznacza, że dana frakcja nie darzy Cię zaufaniem, ale również nie pała do Ciebie nienawiścią. Ze strony tej frakcji nie będziesz otrzymywał ani kar, ani korzyści.
- **-** **Negatywna reputacja.** Znacznik na dolnym polu toru reputacji oznacza, że dana frakcja widzi w Tobie wroga i bezpośrednie zagrożenie, przez co możesz ponieść niemiłe konsekwencje podczas rozpatrywania niespodziewanych spotkań i spotkań z patrolami tej frakcji (zob. dalej w instrukcji).

Wiele efektów może powodować zyskanie lub utratę reputacji u danej frakcji. Gdy zyskujesz reputację, przesuń znacznik odpowiedniej frakcji o 1 pole w górę, w stronę pozytywnej reputacji. Gdy tracisz reputację, przesuń znacznik odpowiedniej frakcji o 1 pole w dół, w stronę negatywnej reputacji.

Jeśli posiadasz już pozytywną reputację u danej frakcji, to zyskanie u niej reputacji nie ma dla Ciebie żadnego efektu. Analogicznie, jeśli posiadasz negatywną reputację u danej frakcji, to utrata u niej reputacji nie ma dla Ciebie żadnego efektu.



Przykład utraty 1 punktu reputacji w Rebelii w momencie posiadania ◻ reputacji na torze tej frakcji.

## FAZA PLANOWANIA

„Gotowi na prędkość światła? Jeden... dwa... trzy!” – Han Solo

Podczas fazy planowania gracz przygotowuje się do akcji i wybiera **jedną** z następujących czynności.

- Porusz swoją postać na mapie (objaśnienia znajdziesz poniżej).
- Usuń wszystkie obrażenia swojej postaci **oraz** swojego statku. Obrażenia otrzymujesz zazwyczaj w walce, co zostało objaśnione w dalszej części instrukcji.
- Weź 2000 kredytów. Otrzymujesz je za dorywczą pracę, której podjąłeś się w międzyczasie – jakaś drobna robótka w ochronie czy mały intratny przekrętek.
- Niektóre zdolności na kartach poprzedzone są wytłuszczonym słowem **Planowanie**. Postępuj według instrukcji na takiej karcie.

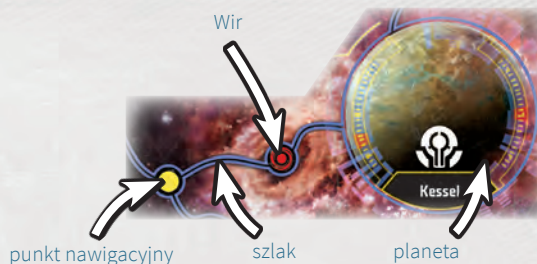
Gdy wykonasz jedną z powyższych czynności, przejdź do fazy akcji.

### Zasady ruchu

Bez względu na to, czy wybierzesz realizację zleceń, przemyt ładunków czy uczestnictwo w innych nielegalnych zajęciach, będziesz musiał przemieszczać się po galaktyce.

Jeśli zdecydujesz się na ruch w fazie planowania, przesuń swoją postać na mapie o wybraną liczbę pól nie większą od wartości hipernapędu (☚) swojego statku.

Na mapie występują 3 rodzaje pól: planety, punkty nawigacyjne oraz Wir. Pola uznaje się za sąsiadujące ze sobą, jeśli są połączone szlakiem.



### Przeszkody w ruchu

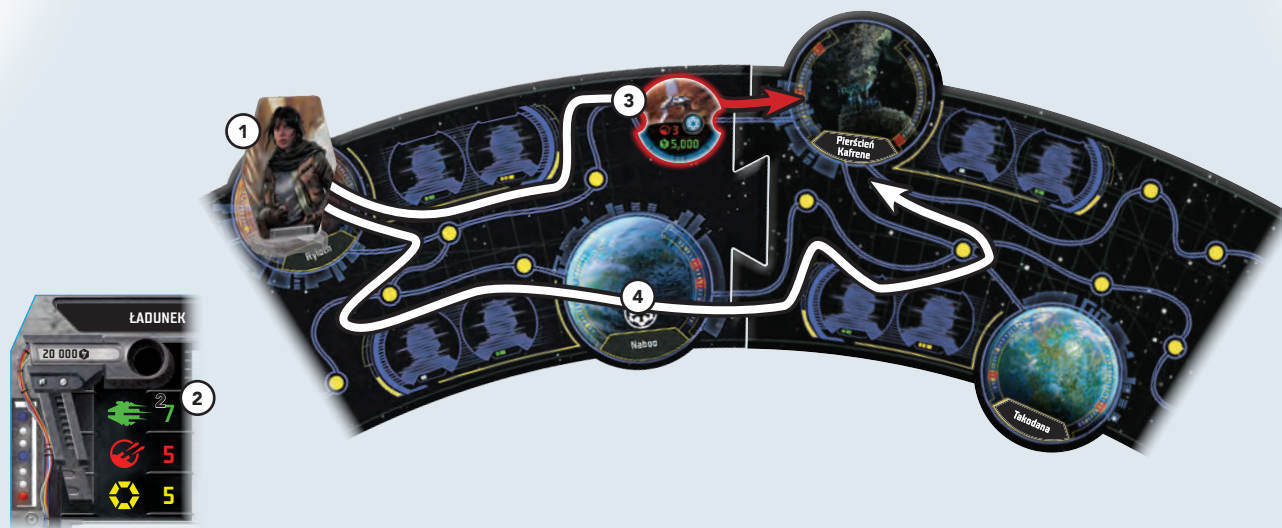
Na mapie występują dwa elementy, które mogą przerwać ruch postaci – pole Wiru oraz patrol.

Jeśli przesuniesz się na pole Wiru, musisz przerwać ruch (zakończyć fazę planowania i przejdź do fazy akcji).

Jeśli przesuniesz się na pole z patrolami, **musisz przerwać ruch**, chyba że jest to patrol frakcji, u której masz pozytywną (☚) reputację (zob. „Kluczowe pojęcie – Reputacja” na str. 6). Na przykład, jeśli posiadasz pozytywną (☚) reputację w Imperium, możesz ruszać się przez pola zajęte przez imperialne patrole. Działanie patroli zostało objaśnione w dalszej części instrukcji.

Pole Wiru i pola z patrolami przerywają Twój ruch tylko wtedy, gdy na nie wchodzisz, a nie gdy je opuszczasz w jednej z następujących tur.

### Przykład ruchu



1. Jyn Erso, która znajduje się na Ryloth, w fazie planowania wybiera się do Pierścienia Kafrene.
2. Jej statek posiada hipernapęd (☚) o wartości 7, a Pierścień Kafrene jest oddalony o 4 pola.
3. Jednakże na drodze staje jej patrol Imperium. Jako że reputacja Jyn w Imperium nie jest ☚, będzie musiała zatrzymać się na polu z patrolami.
4. Jyn wybiera zatem inną drogę do Pierścienia Kafrene, aby ominąć imperialny patrol.

## FAZA AKCJI

„Oto on... generator hipernapędu T-14! Jesteś szczęściarzem, bo jestem jedyną osobą, która ma taki... ale ty możesz również dobrze kupić sobie nowy statek” – Watto

Akcje reprezentują mniej istotne działania, jakie możesz podejmować w trakcie gry. W przeciwieństwie do fazy planowania i fazy spotkania, w fazie akcji możesz przeprowadzić **więcej czynności**. Każdą spośród czterech poniższych akcji możesz wykonać w fazie akcji jeden raz:

- **Przekazanie.** Jeśli na Twoim polu jest też inny gracz, możecie sobie wzajemnie przekazać dowolną liczbę kart.
- **Handel.** Jeśli jesteś na planecie, możesz zakupić kartę z talii handlu.
- **Dostawa.** Dostarcz karty ładunków i zleceń na wskazaną planetę, aby otrzymać nagrody.
- **Skorzystanie ze zdolności.** Niektóre zdolności na kartach poprzedzone są wytłuszczonym słowem **Akcja**. Postępuj według instrukcji na takiej karcie. Możesz skorzystać z dowolnej liczby zdolności na kartach, jednak z każdej możesz skorzystać tylko raz na turę.

Po wykonaniu swojej ostatniej akcji przejdź do fazy spotkania.

## Akcja przekazania

Wybierz jednego gracza, który znajduje się na tym samym polu co Ty, i przekazacie sobie dowolną liczbę kart zleceń, ładunków, załogi, sprzętu, misji i modyfikacji.

Sami ustalacie między sobą warunki wymiany, nie musicie przekazywać sobie takiej samej liczby kart.

## Przekazywanie kredytów i obietnic

Karty możesz przekazywać tylko podczas akcji przekazania, jednak w trakcie całej swojej tury możesz swobodnie przekazywać sobie z innymi graczami kredyty. Możesz to robić z dowolnego miejsca na mapie (nie musicie znajdować się na tym samym polu). Możesz to robić nawet w trakcie wykonywania innej akcji (np. podczas zakupu karty handlu).

Gracze często przekazują kredyty w zamian za obietnice dotyczące przyszłych działań. Na przykład możesz dać innemu graczowi 1000 kredytów, aby pomóc mu finansowo w trudnej sytuacji, pod warunkiem, że w następnej turze gracz ten zwróci Ci 2000 kredytów. Takie uzgodnienia są jak najbardziej dozwolone, jednakże obietnice nie są wiążące. To oznacza, że rzeczony gracz może w kluczowym momencie odmówić przekazania obiecanej sumy kredytów.

## Czym są kredyty?

Kredyty są formą waluty używaną w Imperium Galaktycznym. W grze kredyty oznaczane są symbolem (♣) i są reprezentowane przez żetony kredytów o różnych nominałach.

Każdy gracz przechowuje swoje kredyty obok swojej planszy gracza. Gdy gracz wydaje kredyty, zwraca określoną sumę do puli żetonów, biorąc ewentualną resztę.

## Akcja handlu

Akcja ta jest głównym sposobem pozyskiwania kart zleceń, ładunków, sprzętu, misji i modyfikacji. Aby móc przeprowadzić akcję handlu, musisz znajdować się na planecie.

Gdy wykonujesz tę akcję, możesz najpierw odrzucić wierzchnią kartę z wybranej talii handlu (czyli przełożyć tę kartę zakrytą na spód talii). Następnie odkryj wierzchnią kartę z tej talii. To może być przydatne, jeśli szukasz lepszej karty do zakupu lub chcesz usunąć z wierzchu talii kartę, na której zależy przeciwnikowi.

Niezależnie od tego, czy odrzuciłeś jakąś kartę, możesz **zakupić jedną kartę** handlu. Może nią być wierzchnia karta z **dowolnej talii handlu**. Po zakupie karty odkryj nową wierzchnią kartę z tej talii. Jeśli nowo odkryta karta posiada symbol ruchu patrolu, wykonaj ten ruch (zob. dalej).

Na każdej karcie handlu, w prawym górnym rogu, widnieje koszt karty (czasem wynosi on „0” kredytów). Aby zakupić kartę, wydaj wskazaną liczbę kredytów (zob. „Czym są kredyty?” na tej stronie). Następnie umieść kartę pod planszą statku albo planszą gracza w gnieździe odpowiadającym rodzajowi karty. Na przykład, jeśli kupiłeś kartę ładunku, wsuń ją częściowo pod jedno z gniazd na planszy statku oznaczonych napisem „Ładunek”.



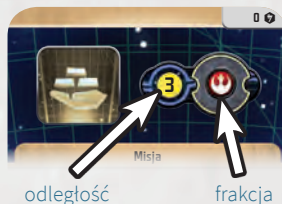
W każde gniazdo można wsunąć jedną kartę. Jeśli nie posiadasz już pustych gniazd danego rodzaju, możesz odrzucić jedną z posiadanych kart, aby zrobić miejsce dla nowej karty.

Niektóre karty handlu przed treścią zdolności posiadają nazwę cechy: np. **NIELEGALNY**, **BRÓŃ** lub **PANCERZ**. Cechy są zawsze zapisane wielkimi literami. Cechy nie posiadają efektu same w sobie, ale mogą się do nich odnosić inne zdolności.

## Ruch patrolu

Po zakupie karty handlu musisz odkryć nową wierzchnią kartę z tej samej talii. Jeśli na **nowo odkrytej karcie** widnieje symbol ruchu patrolu, musisz przesunąć wskazany patrol. Uwaga! Symbole ruchu patrolu są rozgrywane **po zakupie lub pozyskaniu** karty z talii handlu, a nie po odrzuceniu karty.

Każdy symbol ruchu patrolu określa konkretną frakcję i odległość. Frakcja określa, który patrol należy poruszyć, a odległość – liczbę pól, o którą musisz go poruszyć w swoim kierunku.



Jeśli ta karta zostanie odkryta po tym, jak zakupiłeś kartę, musisz poruszyć patrol Rebelii o 3 pola w swoim kierunku.

Jeśli istnieje więcej niż jeden szlak prowadzący do Ciebie, wybierasz, którym szlakiem podąży patrol. Jeśli jednak patrol ma możliwość dotarcia na Twoje pole, to musisz wybrać najkrótszy szlak.



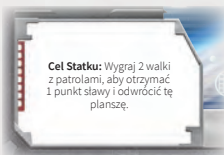
Patrole mogą swobodnie ruszać się na i przez pole Wiru i mogą zakończyć swój ruch na dowolnym polu (nawet na planecie lub polu zajęтым przez inny patrol). Jeśli patrol kończy ruch na Twoim polu, **nie rozgrywasz walki**. Będziesz musiał spotkać się z tym patrolem w fazie spotkania, jeśli nadal będziesz wtedy zajmował to pole i posiadał negatywną reputację u tej frakcji.

Na mapie zawsze znajduje się po 1 patrolu każdej frakcji. Jeśli patrol zostaje zniszczony, usuń jego żeton z gry i wprowadź na mapę nowy patrol tej frakcji (zob. dalej).

Patrole z zasady poruszają się podczas akcji handlu, jednakże niektóre efekty działania kart także mogą powodować ruch patroli. Jeśli to nastąpi, postępuj według instrukcji na karcie.

## Zakup statków

Karty w talii handlu przedstawiają zazwyczaj nowe statki. Podczas zakupu statku weź jego planszę z puli statków. Zwróć swój aktualnie posiadany statek do puli, a nowy statek połóż przed sobą stroną z napisem **Cel statku** ku górze (widniejącym po lewej stronie planszy). Usuń wszystkie żetony obrażeń ze swojego statku i zachowaj wszystkie karty ładunków, załogi i modyfikacji, umieszczając je w odpowiednich gniazdach przy planszy nowego statku.



cel statku

## Zniżki barterowe

Podczas zakupu karty możesz odrzucić dowolne karty ładunków, sprzętu i modyfikacji, aby obniżyć koszt nowej karty o koszt kart odrzucanych. Umieść odrzucane karty na spodzie odpowiednich talii handlu.

Podczas zakupu statku zawsze uzyskujesz zniżkę w wysokości kosztu odrzucanego statku (widniejącego w lewym górnym rogu jego planszy).

Nie możesz w ten sposób otrzymać kredytów. Możesz co najwyżej zredukować koszt do zera.

## Akcja dostawy

Z talii handlu często będziesz pozyskiwał karty zleceń i ładunków. Te karty musisz dostarczyć na odpowiednie planety, aby otrzymać nagrodę. Zauważ, że karty zleceń mają jeszcze inne wymagania, takie jak schwytanie określonego kontaktu (zob. dalej).

Aby dostarczyć ładunek i otrzymać nagrodę, musisz znaleźć się na planecie wskazanej na karcie ładunku (Punkt docelowy) i wykonać akcję dostawy. Następnie odrzuć (odłóż) kartę ładunku na **spód odpowiedniej talii**.

Jeśli posiadasz kilka kart, które mają być dostarczone do tego samego miejsca, to wszystkie możesz dostarczyć (w dowolnej kolejności) w ramach jednej akcji dostawy.



punkt docelowy i nagroda za dostarczony ładunek

## FAZA SPOTKANIA

„Nigdzie nie znajdziesz równie ohydnej przystani łajdactwa i występku”. – Obi-Wan Kenobi

Gdy już wykonałeś wszystkie akcje, czeka Cię spotkanie na polu, które zajmujesz. Spotkanie wiąże się często z rozegranie fabularnej przygody na planecie, kontaktem ze słynną postacią z uniwersum **Gwiezdných Wojen** lub rozegranie walki.

W fazie spotkania musisz **wybrać jedno** z poniższych działań. Działania te zostały w skrócie przedstawione poniżej i opisane bardziej szczegółowo w dalszej części instrukcji.

- **Spotkanie z patrolem.** Rozegraj walkę w przestrzeni przeciwko patrolowi, który znajduje się na Twoim polu. Jeśli Twoja reputacja u frakcji patrolu jest negatywna, to **musisz** rozegrać to spotkanie – nie możesz wybrać innego rodzaju spotkania.
- **Niespodziewane spotkanie.** Dobierz kartę spotkania odpowiadającą polu, na którym się znajdujesz.
- **Spotkanie z kontaktem.** Odkryj żeton i spotkaj się z kontaktem na swojej planecie. To pozwoli Ci dobrać kartę danych, która często zapewnia nowego członka załogi.
- **Skorzystanie ze zdolności spotkania.** Niektóre zdolności na kartach poprzedzone są wytłuszczonym słowem **Spotkanie**. Postępuj według instrukcji na takiej karcie.

## Spotkanie z patrolem

Podczas swojej podróży przez galaktykę napotkasz patrole należące do różnych frakcji.

współczynnik walki w przestrzeni



Gdy spotykasz patrol, rozegraj z nim walkę w przestrzeni (walki zostały objaśnione w dalszej części instrukcji).

Jeśli przegrasz walkę, przesuń patrol o jedno pole w dowolnym kierunku.

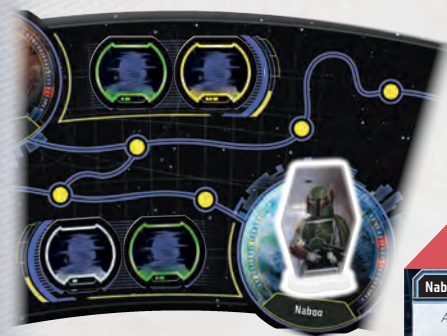
Jeśli wygrasz walkę, **tracisz 1 punkt reputacji** na torze frakcji pokonanego patrolu. Następnie zdobywasz nagrodę wskazaną na żetonie patrolu (kredyty lub sławę) i usuwasz żeton z gry. Następnie **wprowadź na mapę nowy żeton patrolu** tej frakcji. W tym celu dobierz wierzchni żeton patrolu ze stosu tej frakcji i połóż odkryty na polu sąsiadującym ze stosem.

Zauważ, że żetony poziomu 4 są nietykalne (zamiast współczynnika walki mają znak „-”). Te patrole zawsze zadają wystarczająco dużo obrażeń, aby zniszczyć statek gracza, i zawsze wygrywają walkę (w walce nie używa się kości).

## Niespodziewane spotkanie

W galaktyce znajduje się niezliczona ilość planet i gwiazd, a każda z nich ma swoją własną historię.

Gdy rozgrywasz niespodziewane spotkanie, dobierz wierzchnią kartę z talii spotkań odpowiadającą polu, które zajmujesz (tj. z talii danej planety albo punktu nawigacyjnego). Awers karty spotkania może być podzielony na maksymalnie trzy sekcje. Odczytaj na głos treść sekcji odpowiadającą zajmowanemu polu, rozegraj jej efekt, a następnie odrzuć (odtóż) zakrytą kartę na spód odpowiedniej talii.



Boba Fett jest na Naboo, więc na karcie spotkania rozstrzyga sekcję dotyczącą Naboo.



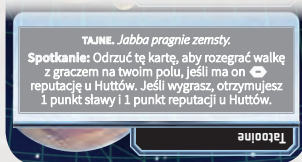
Dana sekcja może być podzielona na mniejsze podsekcje w zależności od reputacji gracza u określonej frakcji. Po prostu rozegraj tę podsekcję, która odpowiada Twojej bieżącej sytuacji.

Niektóre karty spotkania posiadają u dołu wyszczególnione zlecenie, ładunek, załogę, misję, sprzęt albo modyfikację. Efekt karty może sprawić, że pozyskasz to zlecenie, ładunek, sprzęt, misję albo modyfikację. W takim wypadku zamiast odrzucać kartę umieść ją w odpowiednim gnieździe przy swojej planszy gracza albo statku. Wsuń kartę pod swoją planszę gracza albo statku w taki sposób, aby zakryć inne części na karcie.

## Tajne informacje na kartach spotkań

Niektóre efekty spotkań oznaczone są jako **TAJNE**. Treść takiej karty **przeczytaj sobie po cichu** i zachowaj tę kartę zakrytą. Tajne informacje są łatwo rozpoznawalne dzięki odwrotnej orientacji zapisu i oznaczeniu: **TAJNE**.

Efekt tajnej informacji możesz rozegrać w dalszej części gry, postępując zgodnie z instrukcjami na karcie. Karty tajnych informacji trzymaj zakryte przed sobą na stole. Tajnych informacji nie umieszczasz się przy planszy gracza ani przy planszy statku.



Tajna informacja na karcie spotkania.

## Niespodziewane spotkania – wskazówki strategiczne

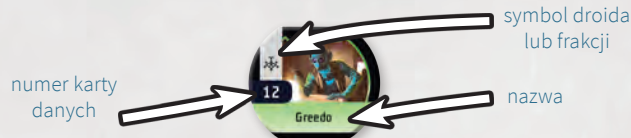
Na niektórych planetach widnieją symbole frakcji. Karty spotkań na tych planetach pozwalają Ci zdobyć punkty reputacji na torze tej frakcji lub nagradzają Cię za posiadanie u niej pozytywnej reputacji.

Uwaga! Na rewersach kart spotkań widnieje informacja co do najczęstszych nagród, jakie można na nich zdobyć. Pamiętaj o tym, gdy decydujesz, jaki rodzaj spotkania rozegrać.

## Spotkanie z kontaktem

W galaktyce nie tylko Ty masz swoje interesy do załatwienia. W kantynach i portach możesz spotkać wielu innych najemników i przedstawicieli różnych frakcji.

Na początku gry obok każdej planety leżą dwa żetony kontaktów. Należy je traktować jako znajdujące się na planecie. Aby spotkać się z kontaktem, odwróć jeden wybrany żeton na planecie, na której się znajdujesz.



Następnie weź kartę danych wskazaną na żetonie kontaktu (w przykładzie powyżej jest to karta nr 12). Przeczytaj górną sekcję karty i rozegraj widniejącą tam zdolność. Zależnie od rezultatu karty może stać się nowym członkiem załogi. Jeśli zyskujesz członka załogi, umieść go w gnieździe na załogę (wsuń kartę pod planszę statku, tak aby widoczna była tylko część karty z nowym członkiem załogi).

Jeśli zdolność nie pozwoliła Ci zatrzymać karty, zwróć ją do banku danych.

Wiele zdolności powoduje usunięcie kontaktu z mapy. Jeśli tak się nie dzieje, żeton pozostaje odkryty na swoim miejscu. Dowolny z graczy będzie miał możliwość spotkania się z tym kontaktem w swojej fazie spotkania.

Niektóre żetony kontaktów posiadają symbole frakcji lub droida. Symbole te nie wywołują efektów same z siebie, ale mogą się do nich odnosić inne zdolności. Każdy żeton kontaktu posiada także swoją **RANGĘ** (szarą, zieloną albo żółtą). Ranga nie wywołuje żadnego efektu, ale ma znaczenie podczas przygotowania gry oraz wykonywania zleceń (zob. dalej w instrukcji).

## Podglądanie kontaktów

Niektóre zdolności pozwalają Ci **PODEJRZEĆ** żetony kontaktów. W tym celu zsuń żeton ostrożnie z mapy i obejrzyj jego awers tak, aby pozostali gracze nie widzieli jego treści. Następnie zwróć zakryty żeton na miejsce. Podczas podglądania żetonu **nie możesz** obejrzeć jego karty danych.

Możesz zdradzić innym graczom treść żetonu (albo kłamać na jej temat), ale nie możesz im go pokazać.



awers karty danych #12

## DODATKOWE ZASADY

„Wkrótce nauczysz się mnie doceniać” – Jabba the Hutt

Posiadasz już podstawową wiedzę na temat przebiegu tur. Zanim jednak rozpoczniesz swoją pierwszą rozgrywkę, musisz poznać jeszcze kilka zasad (dotyczących np. zdawania testów, rozgrywania walki, zleceń i misji).

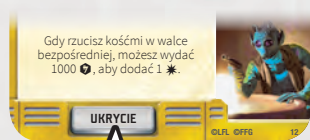
### Testy umiejętności

Postacie i ich załoga mogą być wyszkoleni w różnych dziedzinach, od Pilotażu po Technikę. Umiejętności postaci określają, w jakich specjalizacjach posiada ona doświadczenie. Na przykład postać z umiejętnością Pilotażu jest pilotem weteranem, który zazwyczaj z łatwością wymyka się wrogom.

Ty, jako gracz, posiadasz wszystkie umiejętności, które widnieją u dołu karty Twojej postaci oraz na kartach Twojej załogi.



umiejętności na karcie postaci



umiejętność członka załogi

Wiele kart nakazuje Ci wykonanie testu umiejętności (na przykład: „Wykonaj test Pilotażu”), aby sprawdzić, czy udało Ci się sprostać jakiemuś wyzwaniu. Test danej umiejętności możesz wykonać **nawet wtedy, gdy nie posiadasz w niej doświadczenia** (choć z mniejszymi szansami na sukces).

Gdy testujesz umiejętność, **rzuc dwiema kośćmi**, aby ustalić, czy udało Ci się zdać test, czy nie. Musisz uzyskać przynajmniej jeden z wymaganych symboli, aby zdać test. Wymagane symbole zależą od tego, czy masz doświadczenie w danej umiejętności.

- **Nowicjusz** (nie posiadasz tej umiejętności). Aby zdać test, potrzebujesz przynajmniej 1 wynik krytycznego trafienia (✱).
- **Doświadczony** (posiadasz tę umiejętność jeden raz). Aby zdać test, potrzebujesz przynajmniej 1 wynik krytycznego trafienia (✱) lub trafienia (★).
- **Ekspert** (posiadasz tę umiejętność więcej niż jeden raz). Aby zdać test, potrzebujesz przynajmniej 1 wynik krytycznego trafienia (✱), trafienia (★) lub skupienia (👁).

Efekt zdania lub niezdania testu jest opisany na karcie, która zainicjowała test. Jeśli na karcie widnieje tylko efekt zdania albo tylko efekt niezdania testu, to w przypadku przeciwnego wyniku nic się nie dzieje.

*Przykład. Han Solo rozgrywa kartę spotkania, która mówi: „Wykonaj test Pilotażu. Jeśli nie zdasz, twój statek otrzymuje 1 obrażenie”. Gracz rzuca 2 kośćmi, na których otrzymuje 1 pusty wynik i 1 trafienie (★). Jako że posiada na karcie postaci umiejętność Pilotaż, potrzebuje przynajmniej 1 wynik trafienia (★) lub krytycznego trafienia (✱). Han Solo uzyskał 1 trafienie (★), więc zdał test i nie otrzymuje żadnych obrażeń.*

## Walka

Walka odbywa się w sytuacji, gdy jakaś karta nakazuje ją rozegrać (np. karta zlecenia, co zostanie wyjaśnione później) albo kiedy spotkasz patrol (zob. „Spotkanie z patroliem” na str. 9). Gracze nie mogą się wzajemnie atakować, chyba że jakaś karta wyraźnie na to pozwala.

### Walka bezpośrednia i w przestrzeni

W grze występują dwa rodzaje walki: bezpośrednia i w przestrzeni. W walce bezpośredniej korzystasz ze współczynnika walki bezpośredniej (🎯) oraz wartości zdrowia swojej postaci (👤). W walce w przestrzeni korzystasz ze współczynnika walki w przestrzeni (🚀) oraz wartości kadłuba swojego statku (🛡).



Gdy karta nakazuje Ci rozegrać walkę, określa, czy jest to walka bezpośrednia, czy w przestrzeni. Walka z patroliem jest zawsze walką w przestrzeni. Podczas walki z innym graczem (wynikającej z zapisu na karcie) rozgrywcie walkę bezpośrednią, jeśli znajdujecie się na planecie, a walkę w przestrzeni, jeśli jesteście poza planetą.

### Rozgrywanie walki

Podstawowe zasady walki są proste. Atakujący (gracz rozgrywający właśnie swoją turę) rzuca tyłoma kośćmi walki, ile wynosi jego współczynnik walki i sumuje liczbę uzyskanych obrażeń. Każde trafienie (★) to 1 obrażenie, a każde krytyczne trafienie (✱) to 2 obrażenia. Skupienie (👁) nie zadaje obrażeń, ale może zostać użyte przez zdolności na kartach.

Po rzucie atakującego swój rzut wykonuje obrońca. Następnie każdy z walczących otrzymuje tyle obrażeń, ile wyrzucił na kościach jego przeciwnik.

Gdy postać doznaje obrażeń, połóż żetony obrażeń na karcie postaci w liczbie równej otrzymanym obrażeniom. Gdy obrażeń doznaje statek, połóż żetony obrażeń na planszy statku w liczbie równej otrzymanym obrażeniom.

Walka dobiega końca po przydzieleniu obrażeń obu stronom. Jeśli któryś z graczy posiada efekt, który wymaga wyłonienia zwycięzcy (np. zlecenie z efektem „jeśli wygrasz”), jest nim gracz, który uzyskał więcej obrażeń na kościach. Jeśli obaj gracze uzyskali tyle samo obrażeń, zwycięzcą zostaje atakujący.

### Walka z patrolami i wrogami z kart

Gdy walczysz z patroliem albo wrogiem z karty, gracz siedzący po Twojej lewej stronie rzuca kośćmi i podejmuje decyzje za obrońcę.

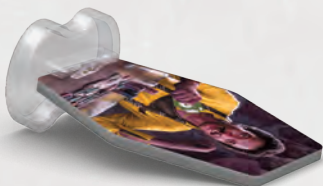
W przeciwieństwie do graczy patroli i wrogowie z kart nie posiadają wartości zdrowia ani kadłuba, więc nie doznają obrażeń. Zamiast tego posiadają efekty zależne od tego, czy wygrały, czy przegrały walkę (wyjaśnione na karcie i w rozdziale „Spotkanie z patroliem” na str. 9).

Na str. 12 znajdziecie przykład całej walki z wrogiem z karty.

## Pokonany

Gdy Twoja postać zgromadzi obrażenia w liczbie równej wartości zdrowia albo Twój statek zgromadzi obrażenia w liczbie równej wartości kadłuba, zostajesz pokonany. Przewróć znacznik swojej postaci w miejscu, gdzie się znajduje. Następnie **tracisz 3000 kredytów i odrzucasz wszystkie swoje tajne informacje** (odłóż karty spotkań zawierające tajne informacje na spody odpowiednich talii).

Gdy zostajesz pokonany, dokończ aktualną fazę, ale pomiń akcje i fazy, których jeszcze nie rozpoczęłeś.



pokonana postać

Podczas najbliższej fazy planowania musisz usunąć wszystkie obrażenia. Nie możesz wybrać ruchu, otrzymania kredytów ani skorzystania ze zdolności **Planowanie**. Postaw z powrotem znacznik swojej postaci w pozycji pionowej. Wracasz do gry.

Jeśli jakaś zdolność jeszcze przed fazą planowania pozwala Ci usunąć obrażenia i w konsekwencji obniżyć liczbę posiadanych obrażeń, postaw z powrotem znacznik swojej postaci – już nie jest pokonana.

## Cele osobiste

Każda postać posiada swój cel osobisty przedstawiony na karcie. Realizując ten cel, otrzymujesz 1 punkt sławy (jak wskazano na karcie), a następnie odwracasz kartę postaci na drugą stronę. Po odwróceniu karty cel zostaje zastąpiony nową zdolnością, której możesz od tej chwili używać.

Większość celów wymaga wykonania określonego zadania określoną liczbę razy. Za każdym razem, gdy wykonasz zadanie, połóż na karcie postaci jeden żeton celu. Po odwróceniu karty odrzuć leżące na niej żetony celu.



żeton celu

*Przykład. Lando Calrissian musi dostarczyć 2 nielegalne ładunki, aby zrealizować swój cel osobisty. Za każdym razem, gdy dostarczy nielegalny ładunek, kładzie żeton celu na karcie swojej postaci.*

## Cele statków

Wszystkie statki zakupione w trakcie gry posiadają na swojej planszy cel. Te cele działają tak samo jak cele osobiste. Realizując taki cel, możesz zyskać sławę i nową zdolność wraz z legendarną nazwą (po odwróceniu planszy).

## Przykład walki

1. Boba Fett dobrał kartę spotkania, która pozwala mu „rozegrać walkę bezpośrednią”. Gracz decyduje się skorzystać z tej możliwości.

2. Jego współczynnik walki bezpośredniej wynosi 3.

3. Rzuca więc trzema kośćmi, na których uzyskuje w sumie 4 obrażenia.


4. Gracz siedzący po jego lewej stronie rzuca 5 kośćmi za smokowęża, tak jak nakazuje karta spotkania. Uzyskuje na kościach sumę 3 obrażeń.

5. Boba Fett wyrzucił więcej obrażeń od swojego przeciwnika, więc to on wygrywa walkę. Otrzymuje 3000 kredytów i 1 punkt sławy, tak jak napisano na karcie.

6. Boba Fett doznaje 3 obrażeń, które kładzie w formie żetonów na swojej karcie postaci.

## Misje

„Jest robota. Jeden gangster montuje ekipę”. – Tobiasz Beckett

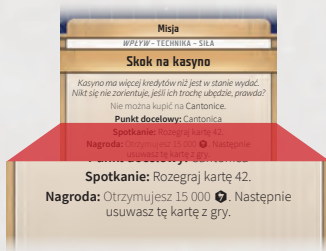
Misje to różne podejrzone zadania lub rozboje, które mogą Ci przynieść sporo kredytów i sławy. Niektóre postacie posiadają kartę misji już na początku gry. Poza tym karty misji można pozyskiwać z talii handlu .

Nad nazwą misji widnieją wyszczególnione umiejętności, które będą testowane, jeśli podejmiesz się misji. Niektóre z tych umiejętności są zapisane kursywą, co oznacza, że niezdanie tego właśnie testu będzie prawdopodobnie skutkowało niepowodzeniem misji. Kompletując załogę, możesz poszerzać swój zakres umiejętności, co pozwoli Ci łatwiej wypełniać misje. Jednakże pamiętaj, że nawet nie posiadając danej umiejętności, możesz próbować zdać test (choć z mniejszym prawdopodobieństwem sukcesu).

### Podjęcie misji

Aby podjąć się misji, na początku fazy spotkania musisz znajdować się w punkcie docelowym wskazanym na karcie.

W ramach spotkania możesz zastosować się do poleceń na karcie misji. Często wiąże się to z rozegraniem określonej karty danych.



Misja „Skok na kasyno” wymaga rozegrania karty danych nr 42.



Na tej karcie znajdziesz serię etapów, które musisz wykonać, aby ukończyć misję i otrzymać nagrodę. Odczytaj treść karty na głos, począwszy od etapu 1. Gdy karta nakazuje Ci wykonanie testu albo podjęcie walki, postępuj według jej wskazań. Po wypełnieniu danego etapu **przejdź do kolejnego**, chyba że karta mówi inaczej.

Jeśli zostaniesz pokonany, misja kończy się niepowodzeniem. Gdy nie udaje Ci się ukończyć misji, Twoja tura dobiega końca (pomiń pozostałe etapy na karcie). Odłóż kartę danych z powrotem do talii, ale zachowaj kartę misji – możesz się podjąć jej wypełnienia w jednej z przyszłych tur.


Efekt na karcie zawiera informacje, jak ukończyć misję. Gdy ukończysz misję, zwróć kartę danych do talii. Otrzymujesz nagrodę wskazaną na karcie misji (zazwyczaj są to kredyty, sława lub reputacja). Wraz nagrodą znajdziesz informację, czy kartę misji należy odrzucić czy usunąć z gry (zob. „Odrzucanie i usuwanie z gry” po prawej).

### Walka podczas misji

Wiele misji wymaga rozegrania walki z wrogiem z karty danych (gracz po Twojej lewej stronie wykonuje za niego rzuty kością). Jeśli zostaniesz pokonany, misja kończy się niepowodzeniem. Jeśli nie zostaniesz pokonany, kontynuuj rozgrywanie karty misji. Karta danych może zawierać dalsze informacje w oparciu o to, czy wygrałeś, czy przegrałeś walkę.

## Zlecenia

„Możecie stosować dowolne metody, ale chcę ich żywych. Żadnej dezintegracji”. – Darth Vader

Zlecenia to zadania polegające na wytropieniu i schwytaniu (albo eliminacji) określonych kontaktów. Niektóre postacie posiadają kartę zlecenia już na początku gry. Poza tym karty zleceń można pozyskiwać z talii handlu .

W celu otrzymania nagrody musisz najpierw **odnaleźć** kontakt wskazany na karcie zlecenia, a następnie **pokonać** go w walce.

Każdy żeton kontaktu posiada na rewersie oznaczenie rangi (kolorowe kropki), która widnieje także na jego karcie zlecenia. Użyj tej informacji do odnalezienia celu (na przykład, jeśli szukasz zielonego kontaktu, unikaj planet, na których nie ma zielonych żetonów kontaktów).

Gdy spotykasz kontakt, zazwyczaj rozgrywasz jego kartę danych (jak wyjaśniono na str. 10). Jednakże jeśli żeton kontaktu odpowiada jednej z Twoich kart zleceń, możesz podjąć z nim walkę **zamiast** dobierać kartę danych.

Na karcie zlecenia jest podany współczynnik walki kontaktu, jak również symbol rodzaju walki, jaką należy rozegrać (bezpośrednia albo w przestrzeni). Gracz siedzący po Twojej lewej stronie rzuca kośćmi za kontakt.

Jeśli wygrasz walkę, możesz wyeliminować kontakt (usuń jego żeton z gry) i otrzymać nagrodę za eliminację albo go schwytać (połóż jego żeton na karcie zlecenia). Możesz dostarczyć schwytanego żetonu kontaktowi na określoną w zleceniu planetę, aby otrzymać nagrodę za schwywanie (zob. „Akcja dostawy” na str. 9). Po dostarczeniu schwytanego kontaktu na planetę **usuń jego żeton z gry**.

Jeśli wygrasz walkę, ale w tej samej walce zostaniesz pokonany, dokonujesz eliminacji albo schwywania kontaktu, zanim zostaniesz pokonany.

Gdy już otrzymasz nagrodę za zrealizowane zlecenie, **usuń jego kartę z gry** (nie pomył z odrzuć). Jeśli przegrasz walkę, zachowaj kartę zlecenia, a żeton kontaktu pozostaw na planecie.



Schwywanie kontaktu w ramach zlecenia.

### Odrzucanie i usuwanie z gry

Wiele efektów w trakcie gry powoduje **ODRZUCANIE** kart. Gdy odrzucasz kartę spotkania, handlu lub SI, odłóż ją zakrytą na spód odpowiedniej talii. Gdy odrzucasz kartę danych, odłóż ją do banku danych w odpowiednie miejsce.

Niektóre efekty powodują **USUNIĘCIE** kart lub żetonów z gry. Gdy usuwasz kartę lub żeton z gry, odłóż je do pudełka. Już do końca gry nie będą potrzebne.

## Zlecenia na członków załogi

Może się zdarzyć, że posiadasz kartę zlecenia na kontakt, którego już nie ma na mapie, ponieważ został członkiem załogi jednego z graczy.

Jeśli posiadasz zlecenie na własnego członka załogi, możesz podjąć z nim walkę **w ramach swojego spotkania** podczas fazy spotkania. Członek załogi, jak zawsze, używa współczynnika walki widniejącego na karcie zlecenia. Jeśli wygrasz, odłóż kartę członka załogi do banku danych i schwytaj albo wyeliminuj jego żeton kontaktu. Jeśli przegrasz, członek załogi ucieka na najbliższą planetę (odłóż jego kartę do banku danych, a żeton kontaktu połóż na najbliższym wolnym polu kontaktu).

Gdy walczysz z jednym z członków swojej załogi, nie możesz korzystać z jego zdolności ani umiejętności.

Jeśli posiadasz zlecenie na członka załogi innego gracza, możesz walczyć z nim **w ramach swojego spotkania** w fazie spotkania, ale tylko jeśli jesteś na tym samym polu co ten gracz. Na początku walki gracz ten decyduje, czy chce chronić członka swojej załogi.

- Jeśli decyduje się go chronić, walczysz z zamian z tym graczem. Rozegrajcie walkę bezpośrednią, jeśli jesteście na planecie, a walkę w przestrzeni, jeśli jesteście w punkcie nawigacyjnym albo na polu Wiru.
- Jeśli ten gracz nie chce chronić członka swojej załogi, to walczysz z tym członkiem załogi. Gracz po Twojej lewej stronie rzuca kośćmi za członka załogi, odczytując rodzaj walki oraz jego współczynnik walki z karty zlecenia.

Niezależnie od tego, czy gracz chroni członka swojej załogi, czy nie, jeśli wygrasz walkę, odrzuć kartę członka załogi i schwytaj albo wyeliminuj jego żeton kontaktu. Jeśli przegrasz, gracz zachowuje członka swojej załogi. Nie ma żadnych dodatkowych efektów.

## WARIANT ROZSZERZONY

Jeśli rozegraliście już kilka partii i macie ochotę na dłuższą i bardziej wymagającą rozgrywkę, możecie skorzystać z tego wariantu. Zwycięstwo osiąga się w nim po uzyskaniu 12 punktów sławy zamiast 10. Grając w tym wariantcie, upewnijcie się, że wszyscy gracze są świadomi liczby punktów, jaka gwarantuje zwycięstwo.

## WARIANT Z MODULARNĄ MAPĄ

Wariant jest przeznaczony dla doświadczonych graczy, którzy lubią dostosowywać strategię do zmieniającej się mapy.

Jeśli wszyscy gracze zgodzą się na ten wariant, to przed przygotowaniem do gry wykonajcie poniższe kroki (zamiast układać mapę według rysunku na str. 4).

1. Ułóżcie losowo wszystkie 6 płytek mapy w zakryty stos. Ponieważ płytki różnią się nieco kształtem, proponujemy ułożyć je z zamkniętymi oczami.
2. Odkryjcie wierzchnią płytkę i dołączcie do końca mapy „Rebelia i Syndykaty”.
3. Dobierajcie kolejne płytki i dołączajcie do płytki ułożonej poprzednio. Do ostatniej płytki dołączcie koniec mapy „Huttowie i Imperium”.

Jako że modularna mapa jest tworzona losowo, jej różne układy będą mniej zbalansowane od mapy podstawowej na str. 4. Jednakże niektórzy gracze wolą rozgrywkę w tym wariantcie ze względu na to, iż zapewnia on nowe wyzwania.

## GRA JEDNOOSOBOWA

Gra **Zewnętrzne Rubieże** może być rozgrywana w pojedynkę. W tym wariantcie kontrolujesz jedną postać, jak w grze podstawowej, a karty SI kontrolują Twojego przeciwnika. Zasady dla rozgrywki jednoosobowej opisano poniżej.

### Przygotowanie

Przygotuj grę jak w wariantcie podstawowym z następującymi zmianami.

- Przygotuj wszystkie komponenty dla gracza SI, tak jakby był żywym graczem.
- 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.
- Ty jesteś pierwszym graczem. Weź 4000 kredytów. Gracz SI otrzymuje 6000 kredytów.
- Postępuj zgodnie z zapisami na karcie postaci SI dotyczącymi przygotowania. Następnie umieść żeton celu na miejscu wskazanym na jego karcie ładunku albo misji (zob. niżej „Cele gracza SI”).
- Potasuj zakryte karty SI. Połóż stworzoną w ten sposób talię obok karty postaci SI.

### PRZEBIEG GRY

Rozgrywasz swoje tury w standardowy sposób. Po każdej Twojej turze 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.

Jeśli zapis głosi „wykonaj pierwszą możliwą czynność”, rozegraj pierwszy punkt od góry. Jeśli rozegranie tego punktu nie przyniosłoby efektu lub jest niemożliwe (np. gracz SI nie posiada obrażeń, które mógłby usunąć), rozegraj kolejny punkt, i tak dalej, aż trafisz na punkt, który wywoła efekt.

Jeśli zapis głosi „wykonaj wszystkie możliwe czynności”, rozegraj wszystkie punkty od góry karty do dołu. Pomiń punkty, które nie przyniosą efektu albo są niemożliwe do wykonania.

Po rozegraniu karty odrzuć ją zakrytą na spód talii SI. Następnie rozgrywasz swoją kolejną turę.

Pierwszy gracz, który zgromadzi 10 punktów sławy, wygrywa grę.

### Karty i kredyty gracza SI

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

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

### Cele gracza SI

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

Pierwszy żeton celu gracza SI zostaje umieszczony podczas przygotowania gry na planecie docelowej dla jego karty ładunku albo misji. Kolejne żetony będą pojawiać się na mapie zgodnie z instrukcjami na kartach SI.

## Ruch

Gdy gracz SI ma się poruszyć, przesunąć 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 prowadzących do żetonu celu, to gracz SI podąża tym, który doprowadzi go bliżej tego żetonu. Podobnie jak żywy gracz, gracz SI musi się zatrzymać, jeśli wejdzie na pole z patrole frakcji, u której nie ma pozytywnej reputacji.

W przeciwieństwie do żywego gracza, gracz SI może przechodzić przez pole Wiru, jak gdyby był to punkt nawigacyjny.

**Ważne!** Jeśli gracz SI miałby się zatrzymać w punkcie nawigacyjnym, ale jedno z dwóch pól, które pokonał bezpośrednio przed nim jest planetą, to w zamian zatrzymuje się na tej planecie.

## Kupowanie

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

Przed zakupem odrzuca wierzchnią (odkrytą) kartę ze wskazanej talii, jeśli wystąpi jakakolwiek z poniższych sytuacji.

- Karta nie może być kupiona na planecie, na której jest gracz SI.
- Gracz SI nie posiada wystarczającej liczby kredytów, aby kupić wierzchnią kartę.
- Gracz SI nie ma pustego gniazda na ten rodzaj karty.
- Podczas zakupu z talii ☚ wierzchnia karta nie kosztuje więcej niż aktualnie posiadany statek gracza SI.

Gracz SI płaci wymaganą liczbę kredytów, aby zakupić wierzchnią kartę z talii, i umieszcza ją w gnieździe odpowiedniego rodzaju.

- Gracz SI nie kupi karty, jeśli nie ma pustego gniazda na ten rodzaj karty.
- Gracz SI musi przestrzegać ograniczeń na kartach, takich jak „Nie można kupić na Kessel”.
- Gracz SI kupi statek tylko wtedy, gdy jest on droższy od jego obecnego statku.

Po zakupie karty należy odkryć nową wierzchnią kartę z tej talii i rozegrać symbole ruchu patrolu, poruszając żeton patrolu w kierunku gracza SI.

## Misje i nielegalne ładunki

Niektóre karty SI pozwalają graczowi SI na ukończenie posiadanej misji. W tym celu gracz SI rozgrywa sekcję nagrody na karcie misji. Gracz SI nie dobiera kart danych ani **nie wykonuje żadnych testów**.

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

Gdy gracz SI dostarcza **NIELEGALNY** ładunek, ignoruje nakazy wykonania rzutu kością na karcie ładunku. Jednakże zapisy na niektórych kartach SI powodują, że gracz SI doznaje obrażeń, gdy dostarcza **NIELEGALNY** ładunek.

## Objaśnienia

Załącznik 3 w kompendium zasad (strony 18–19) zawiera objaśnienia problematycznych sytuacji w grze jednoosobowej.

## AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

**Projekt gry i opracowanie:** Corey Konieczka i Tony Fanchi

**Autor instrukcji:** Adam Baker

**Producent:** Molly Glover

**Redaktor instrukcji:** James Kniffen

**Korekta zasad:** Heather Silsbee

**Oprawa graficzna:** Duane Nichols, Michael Silsby, Caitlin Ginther i Toujer Moua

**Menadżer graficzny:** Christopher Hosch

**Projekt okładki:** Darren Tan

**Ilustracje:** Bernard Bittler Arias, Jacob Atienza, Christopher Balaskas, Tiziano Baracchi, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Adam Burn, JB Casacop, Sidarth Chaturvedi, Alexander Chelyshev, Anna Christenson, Laura Csajagi, Alexandre Dainche, Anthony Devine, Aurore Folny, Mariusz Gandzel, Zachary Graves, Marko Horvatin, Audrey Hotte, Rafal Hrynkiwicz, Joel Hustak, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, David Kegg, Yigit Koroglu, Sam Lamont, Adam Lane, Ignacio Bazan Luzzano, Antonio José Manzanedo, Mark Molnar, Reiko Murakami, Jake Murray, Ameen Naksewee, David Auden Nash, Mike Nash, Borja Pindado, Maciej Rebisz, Francisco Rico, Emilio Rodriguez, Alexandru Sabo, Stephen Somers, Jonas Springborg, Nicholas Stohman, Darren Tan, Andreia Ugrai, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Jimmy Zhang i Ben Zweifel

**Dyrektor artystyczny:** Jeff Lee Johnson

**Kontrola jakości:** Andrew Janeba i Zach Tewalthomas

**Koordynatorzy licencji:** Sherry Anisi i Long Moua

**Menadżer licencji:** Simone Elliott

**Kierownictwo produkcji:** Jason Glawe i Dylan Tierney

**Dyrektor wizualno-kreatywny:** Brian Schomburg

**Starszy menadżer projektu:** John Franz-Wichlacz

**Starszy menadżer rozwoju produktu:** Chris Gerber

**Dyrektor studia:** Andrew Navaro

**Tłumaczenie:** Monika Żabicka i Dagny Schaedler

**Wersja polska:** zespół Rebel

## LUCASFILM LIMITED

**Zgody licencyjne:** Chris Gollaher i Brian Merten

## TESTERZY

Brad Andres, Christopher Beck, Dane Beltrami, Joost Boere, Shaun Boyke, Frank Brooks, Paul Carlson, Jim Cartwright, Daniel Lovat Clark, David Cockerline, Ethan Cox, Ian Cross, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Paul Dyson, Julia Faeta, Marieke Franssen, Derrick Fuchs, Nathan Hajek, Aaron Haltom, Cole Hanton, Philip D. Henry, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Neil Hudson, Nathan Karpinski, James Kniffen, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Scott Marlow, Todd Michlitsch, Joe Olson, Vera van Schaijk, Alexandra Schwalbe, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden i Ben Waxman.

Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych beta testerów.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi (®) Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym (™) Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ma siedzibę przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą różnić się od tych pokazanych na opakowaniu. Wyprodukowano w Chinach. GRA NIE JEST PRZEZNACZONA DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY PONIŻEJ 14. ROKU ŻYCIA.



## PODSUMOWANIE

Ta strona przedstawia listę podstawowych zasad i symboli występujących w grze.

### Walka

Gracz rozgrywający swoją turę jest atakującym. Walka jest podzielona na następujące etapy.

- Rzut kośćmi atakującego.** Atakujący rzuca liczbą kości równą swojemu współczynnikowi walki (odpowiadającemu rodzajowi walki – bezpośredniej albo w przestrzeni).
- Podliczenie obrażeń.** Każde trafienie (✳) to 1 obrażenie, a każde krytyczne trafienie (✳✳) to 2 obrażenia.
- Rzut kośćmi obrońcy i podliczenie obrażeń.** Obrońca rzuca liczbą kości równą swojemu współczynnikowi walki i podlicza zadane obrażenia.
- Wytonienie zwycięzcy.** Gracz, który uzyskał na kościach więcej obrażeń, wygrywa walkę. W przypadku remisu wygrywa atakujący. Rozegrajcie wszystkie zdolności, których efekt zależy od wygranej albo przegranej walki.
- Otrzymywanie obrażeń.** Obaj gracze doznają obrażeń w liczbie uzyskanej przez przeciwnika w rzutach kośćmi. Tylko gracz doznają obrażeń.

### Testy umiejętności

Gracz rzuca 2 kośćmi. Test jest zdany albo niezdany w zależności od uzyskanych symboli i posiadania przez gracza testowanej umiejętności.

- Nowicjusz** (nie posiadasz tej umiejętności). Aby zdać test, potrzebujesz przynajmniej 1 wynik krytycznego trafienia (✳✳).
- Doświadczony** (posiadasz tę umiejętność jeden raz). Aby zdać test, potrzebujesz przynajmniej 1 wynik krytycznego trafienia (✳✳) lub trafienia (✳).
- Ekspert** (posiadasz tę umiejętność więcej niż jeden raz). Aby zdać test, potrzebujesz przynajmniej 1 wynik krytycznego trafienia (✳✳), trafienia (✳) lub skupienia (👁).

### Frakcje



Huttowie



Syndykaty



Imperium



Rebelia

### Syndykaty przestępcze

W galaktyce można napotkać wiele różnych syndykatów przestępczych, takich jak Czarne Słońce, Pyke czy Szkarłatny Świt. Chociaż każdy z nich jest osobną organizacją, jeśli zdradzisz jedną z nich, wszystkie one dowiedzą się o Twoim czynie.

Dlatego Twoja reputacja wśród syndykatów reprezentuje Twoje stosunki ze wszystkimi przestępcami.

### Talie handlu



**Talia zleceń.** Składa się głównie ze zleceń, ale zawiera także kilka misji, które pozwolą Ci atakować innych graczy. *W tej talii występuje 11 kart.*



**Talia ładunków.** Składa się głównie z ładunków, które możesz dostarczać na planety w zamian za kredyty i czasem sławę. *W tej talii znajduje się 10 kart.*



**Talia sprzętu i modyfikacji.** Zawiera sprzęty i modyfikacje, które usprawnią Twoje współczynniki walki, zdrowia, kadłuba i hipernapędu. *W tej talii znajduje się 15 kart.*



**Talia misji.** Składa się głównie z misji, ale zawiera także kilku członków załogi, którzy mogą pomóc w zdawaniu testów umiejętności. *W tej talii znajduje się 14 kart.*



**Talia towarów luksusowych.** Zawiera drogie karty, dzięki którym możesz zdobyć sławę. *W tej talii znajduje się 11 kart.*



**Talia statków.** Zawiera statki, które możesz zakupić. *W tej talii znajduje się 9 kart.*

### Symbole



trafienie



trafienie krytyczne



skupienie



pozytywna



neutralna



negatywna



kredyty



sława



współczynnik walki bezpośredniej



zdrowie



współczynnik walki w przestrzeni



kadłub



hipernapęd



droid

### Często zapominane zasady

- Walka w ramach zlecenia zawsze odbywa się w fazie spotkania, zazwyczaj zamiast zwykłego spotkania z kontaktem.
- Gdy zostajesz pokonany, tracisz 3000 kredytów i odrzucasz wszystkie swoje tajne informacje.
- Patrole poruszają się po zakupie karty handlu. Nie poruszają się po odrzuceniu wierzchniej karty z talii handlu.
- Gdy przegrywasz walkę z patrolem, przesun patrol o jedno pole w dowolnym kierunku.
- Gdy wygrywasz walkę z patrolem, tracisz 1 punkt reputacji u frakcji, do której należał, i otrzymujesz nagrodę z żetonu patrolu.
- Jeśli kilku graczy remisuje co do największej liczby punktów sławy, wszyscy oni są uznawani za najstawniejszych. To oznacza, że na początku gry wszyscy gracze są najstawniejsi.