

STAR WARS PRZEZNACZENIE

GRA KOŚCIANO-KARCIANA

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

Niniejsza instrukcja wyjaśnia zasady gry. Dodatkowo na naszej stronie internetowej www.SW-Przeznaczenie.pl znajdziecie film instruktażowy oraz przykładową rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE

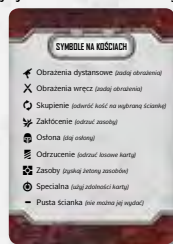
Każdy gracz musi posiadać własną talię. W niniejszym zestawie startowym znajduje się jedna talia, która powinna zostać wykorzystana w starciu z talią z innego zestawu startowego. W celu przygotowania gry obaj gracze wykonują następujące kroki:

- 1 Każdy gracz odnajduje swoje **karty postaci** i umieszcza je przed sobą wraz z odpowiadającymi im kośćmi. Jeśli gracz używa niniejszego zestawu startowego, ma do dyspozycji dwie postacie: **Kylo Rena** oraz **Szturmowca Najwyższego Porządku**, wraz z powiązаныmi z nimi **2 kośćmi Kylo Rena** oraz **1 kością Szturmowca** (jeśli przeciwnik używa zestawu startowego Rey, ma do swojej dyspozycji 2 kości Rey oraz 1 kość Finna). Każdy gracz odkłada na bok wszystkie swoje pozostałe kości.



POSTACIE

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



POLE BITWY

KARTA POMOCY

WAŻNE! PRZYGOTOWANA I WYCZERPANA

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



PRZYGOTOWANA



WYCZERPANA

- 3 Poszczególne żetony (obrazy, osłony oraz zasoby) należy umieścić w stosach obok obszaru gry. Następnie każdy gracz zyskuje 2 żetony zasobów, które kładzie przed sobą.



ŻETONY OBRAŻEŃ

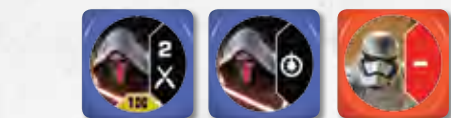


ŻETONY OSŁON



ŻETONY ZASOBÓW

- 4 Każdy gracz rzuca swoimi kośćmi postaci i sumuje wyrzucone na nich wartości (białe numery). W przypadku remisu należy powtórzyć rzut. Gracz, który uzyskał wyższą sumę, wybiera, na którym polu bitwy będzie toczyło się starcie. Gracz, którego pole bitwy jest wykorzystywane, **kontroluje** pole bitwy i umieszcza je obok swojej talii. Gracz, którego pole bitwy nie jest wykorzystywane, usuwa z gry swoją kartę pola bitwy i przydziela swoim postaciom **2 osłony** (sam decyduje, jak je rozdziela). Po wykonaniu rzutu wszystkie kości postaci należy umieścić na odpowiadającym im kartach.



SUMA: 2



SUMA: 3

Przykład: W powyższej sytuacji gracz kontrolujący Rey i Finna uzyskał wyższą sumę (3 do 2). To on wybierze, które pole bitwy będzie wykorzystywane podczas rozgrywki.

PRZEBIEG GRY

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

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

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

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

FAZA UTRZYMANIA

Podczas fazy utrzymania obaj gracze wykonują następujące czynności:

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

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

ZWYCIĘSTWO

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

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

WAŻNE! KOLORY I WYZNACZANIE

Każda karta jest przypisana do jednego z czterech kolorów.

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

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



CZERWONA KARTA

AKCJE

ZAGRANIE KARTY Z RĘKI

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



WYDARZENIE



ULEPSZENIE (WRAZ Z KOŚCIĄ)



WSPARCIE (WRAZ Z KOŚCIĄ)

- ➔ **Zagranie wydarzenia:** należy postąpić zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie, a następnie odrzucić ją na stos kart odrzuconych zagrywającego gracza. Stos kart odrzuconych to znajdujący się obok talii odkryty stos, na którym gracz umieszcza swoje odrzucone karty.
- ➔ **Zagranie ulepszenia:** gracz dołącza kartę do jednej ze swoich postaci, kładąc ją poniżej odpowiedniej postaci. Ulepszenia posiadają wielorazowe efekty i pozostają w grze. Większości ulepszeń towarzyszy kość, a na samej karcie, podobnie jak na kartach postaci, znajduje się zestawienie wszystkich sześciu ścianek kości związanej z kartą. Kiedy gracz zagrywa kartę ulepszenia, której towarzyszy kość, bierze z puli swoich odłożonych kości pasującą kość i umieszcza ją na postaci, do której dołącza ulepszenie.

Postać **nie może** posiadać więcej niż **trzech ulepszeń**. Kiedy gracz zagrywa ulepszenie, może zdecydować się zastąpić nim inne ulepszenie, które już jest dołączone do danej postaci. W tym celu płaci **tylko** różnicę w koszcie zasobów obu kart ulepszeń. Zastępowane ulepszenie należy odrzucić.

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

WAŻNE! ZASOBY I KOSZT

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



KOSZT W ZASOBACH

AKCJE (CIĄG DALSZY)

AKTYWOWANIE POSTACI LUB WSPARCIA

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



ROZPATRZENIE KOŚCI

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

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

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

SYMBOLE NA KOŚCIACH

- Obrażenia wręcz:** zadaj dowolnej postaci wskazaną liczbę obrażeń.
- Obrażenia dystansowe:** zadaj dowolnej postaci wskazaną liczbę obrażeń.
- Ostona:** daj dowolnej postaci wskazaną liczbę osłon (umieść na niej żetony osłony). Postać **nie może** posiadać więcej niż **3 osłony**.
- Zasoby:** zyskaj wskazaną liczbę zasobów.
- Zakłócenie:** przeciwnik traci wskazaną liczbę zasobów.
- Odrzucenie:** odrzuć wskazaną liczbę losowych kart z ręki przeciwnika.
- Skupienie:** obróć wskazaną liczbę kości w swojej puli kości tak, aby przedstawiały ścianki wybrane przez ciebie.
- Specjalny:** aktywuj specjalną zdolność, oznaczoną na karcie **danej** kości symbolem Ⓢ. Symbol specjalny nigdy nie posiada wartości.
- Pusta ścianka:** brak efektu. Puste ścianki nigdy nie posiadają wartości.

MODYFIKATORY I KOSZT W ZASOBACH

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

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

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

Przykład: gracz wyrzucił ściankę, na której znajduje się symbol 3 X, a u dołu 1 ⚙. Aby zadać 3 obrażenia, gracz musi zapłacić 1 żeton zasobu.

OBRAŻENIA, OSŁONY ORAZ POKONYWANIE POSTACI

Obrażenia pochodzące z jednej kości lub jednej kości rozpatrywanej z modyfikatorem muszą zostać zadane jednej postaci. Kiedy postać otrzymuje obrażenia, należy je oznaczyć za pomocą żetonów obrażeń (żetony obrażeń dostępne w grze mają wartość „1” oraz „3”). Jeśli postać posiada jakiegokolwiek osłony, to za każdy żeton osłony znajdujący się na danej postaci należy zablokować 1 obrażenie. Po tym, jak osłona zablokuje obrażenie, należy usunąć jej żeton z postaci.

Postać zostaje **pokonana**, kiedy znajdują się na niej żetony obrażeń w liczbie odpowiadającej jej wytrzymałości. Wszystkie kości związane z daną postacią należy usunąć z gry (odnosi się to zarówno do kości postaci, jak i kości ulepszeń), wszystkie dołączone do niej ulepszenia odrzucić, a kartę postaci usunąć z gry. Taka postać nie może być już aktywowana, wskazywana na cel efektów ani wyznaczana w celu zagrania kart.

ODRZUCENIE KARTY W CELU PRZERZUCENIA KOŚCI

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

UŻYCIĘ AKCJI Z KARTY

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

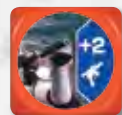
ZAJĘCIE POŁA BITWY

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

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

WAŻNE! PASOWANIE

Jeśli gracz nie chce wykonywać akcji, może spasuować. Gracz niczego nie robi, ale zachowuje możliwość wykonania akcji po przeciwniku. Po tym, jak obaj gracze kolejno spasuują, należy przejść do fazy utrzymania.



WYTRZYMAŁOŚĆ

POJĘCIA

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

- ➔ **Po tym, jak...** Takich zdolności używa się po tym, jak coś się zakończy.
- ➔ **Przed tym, jak...** Takich zdolności używa się **natychmiast** przez tym, jak coś się rozpocznie.
- ➔ **Nieblokowane.** Jeśli obrażenia są „nieblokowane”, to nie można ich zablokować przy pomocy osłon (w związku z tym nie powodują usunięcia żadnych żetonów osłon).
- ➔ **Unikatowa.** Karty unikatowe obok swojej nazwy posiadają symbol gwiazdki (†). Gracz nie może mieć w grze więcej niż jednej kopii unikatowej karty naraz.
- ➔ **Usuwanie.** Kiedy kość zostaje usunięta, należy bez rozpatrywania odłożyć ją z powrotem na kartę postaci lub wsparcia, z której pochodzi. Usuwać można jedynie kości znajdujące się w puli kości gracza.

SŁOWA KLUCZOWE

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

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

PODRODZAJE

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

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Lukas Litzinger i Corey Konieczka

Projekt graficzny: Monica Helland oraz Christopher Hosch

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okładka: Darren Tan

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Andy Christensen

Koordynator kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Korekta: Adam Baker i Molly Glover

Specjaliści d/s licencji FFG: Simone Elliott i Amanda Greenhart

Koordinacja produkcji: John Britton, Marcia Colby, Jason Glawe i Johanna Whiting

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn i Jason Beaudoin

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Dyrektor kreatywny: Andrew Navaro

Wydawca: Christian T. Petersen

Akceptacje po stronie Lucasfilm: Chris Gollaher i Brian Merten

Tłumaczenie gry: Michał Walczak-Ślusarczyk

Konsultacja merytoryczna oraz tłumaczenie elementów fabularnych: Anna Hikiert-Bereza

Korekta: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Specjalne podziękowania dla Catherine Shen, Jacoba Freedmana, Charliego McCarrona oraz wszystkich naszych testerów.

DOSTOSOWYWANIE TALII

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

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

PRZYGOTOWYWANIE DRUŻYNY

Na potrzeby przygotowania drużyny postaci gracz ma do dyspozycji maksymalnie 30 punktów. Wartość punktowa postaci została wydrukowana w lewym dolnym rogu karty. Na prawo od niej znajduje się pole, w którym znajduje się informacja „Bohater” lub „Złoczyńca”. Gracz do swojej drużyny musi wybrać samych bohaterów albo samych złoczyńców – nie może mieszać obu stronnictw.

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

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

TWORZENIE TALII

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

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

WYBÓR POŁA BITWY

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

© i ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games i logo FFG są ® Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Supply to TM Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 10 LAT.



www.SW-Przeznaczenie.pl



WARTOŚCI PUNKTOWE STRONNICTWO

DOWÓD ZAKUPU

Star Wars: Przeznaczenie PL-SWD01

