

STAR WARS

ZEWNĘTRZNE RUBIEŻE

NIEDOKOŃCZONE SPRAWY ROZSZERZENIE

WPROWADZENIE

„Żebyście wiedzieli, jakie ja znam historie! Wiele z nich nawet wydarzyło się naprawdę”. – Hondo Ohnaka

W *Niedokończonych sprawach* aspirujący przemytnicy i łowcy nagród znajdują nowe postaci, sprzęty, statki, misje, ładunki i członków załogi, a także będą mogli odbywać szybkie podróże po galaktyce przez Światy Jądra. Rozszerzenie podwaja też liczbę kart w taliach spotkań, zapewniając unikalność każdej rozgrywki.

Ponadto wprowadza 2 dodatkowe warianty rozgrywki: Przystugi i Ambicje. Przystugi pozwalają graczom udzielać sobie wsparcia w różnych formach, co otwiera nowe

możliwości negocjacji i zwiększa poziom interakcji w czasie gry. Ambicje wprowadzają dodatkowe cele, których zrealizowanie jest warunkiem zwycięstwa. Cele te ukierunkowują długofalową strategię gracza.

Rozszerzenie urozmaica również rozgrywkę jednoosobową z podstawowej wersji gry, wprowadzając możliwość rywalizowania z łowcami nagród i specjalne karty SI – po 1 na każdą postać – dzięki którym każdy przeciwnik stanowi wyjątkowe wyzwanie.

KOMPONENTY



2 końce mapy „Światy Jądra”



8 znaczników postaci (wraz z podstawkami)



91 kart spotkań



45 kart handlu



8 kart postaci



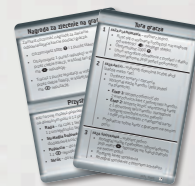
6 plansz statków



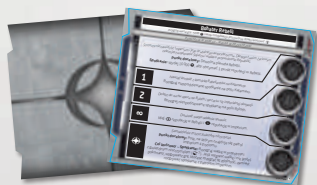
52 karty danych



21 kart SI



4 karty pomocy



8 plansz ambicji



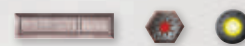
3 kości



4 żetony zobowiązań



11 pomarańczowych żetonów kontaktów



4 żetony kredytów 10,000, 4 żetony obrażeń i 12 żetonów celów

JAK KORZYSTAĆ Z TEGO ROZSZERZENIA

Przed przygotowaniem pierwszej rozgrywki z użyciem tego rozszerzenia należy dodać do odpowiednich talii z gry podstawowej następujące karty:

- karty postaci;
- karty spotkań (**Uwaga!** Należy zastąpić kartę nr 10 z talii spotkań Pierścień Kafrene/Takodana kartą o tym samym numerze z tego rozszerzenia);
- karty handlu;
- karty danych.

Wszystkie karty z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem **Niedokończonych spraw**, co pozwala je odróżnić od kart z podstawowej wersji gry.



symbol rozszerzenia

Przygotowanie do gry

Podczas gry z tym rozszerzeniem należy wprowadzić następujące zmiany do zasad przygotowania gry ze str. 16 kompendium zasad:

- **Światy Jądra.** Przygotowując mapę, należy użyć końców mapy „Światy Jądra” zamiast końców mapy z podstawowej wersji gry. Ponadto należy potasować talię spotkań Światów Jądra i umieścić ją w pobliżu jednego z końców mapy. Patrole Syndykatów i Rebelii zaczynają w tym samym punkcie nawigacyjnym na końcu mapy prowadzącym do Światów Jądra Z (zgodnie z kierunkiem rotacji galaktyki), zaś patrole Huttów i Imperium zaczynają w tym samym punkcie nawigacyjnym na końcu mapy prowadzącym do Światów Jądra O (odwrotnie do kierunku rotacji

galaktyki). Podczas rozgrywki nowe patrole należy również wprowadzać na planszę zgodnie z tym opisem.

- **Pomarańczowe kontakty.** Gdy przygotowywane są żetony kontaktów, należy dodatkowo potasować pomarańczowe żetony i położyć po 1 losowym, zakrytym żetonie **na każdej planecie** (nie na polach kontaktu). Nie należy ich umieszczać na polach Światów Jądra.
- **Karty pomocy.** Każdy z graczy otrzymuje po 1 kartce pomocy z tego rozszerzenia. Karty te zastępują stronę „Tura gracza” na kartach pomocy z podstawowej wersji gry. Sekcje „Sposoby na zdobycie sławy” i „Test umiejętności”, które znajdują się na rewersach kart pomocy z podstawowej wersji gry, nadal mogą się graczom przydać.

Bank danych

To rozszerzenie wprowadza wiele nowych kart do banku danych. Działają one dokładnie tak samo jak pozostałe karty danych i należy jej dodać do talii ułożone w porządku numerycznym.

Kropki na rewersach kart informują, w ilu kopiach występuje każda z nich. Należy zwrócić uwagę, że po dodaniu kart z rozszerzenia liczba kropek na niektórych kartach nie będzie już odpowiednia.

- **Na każdą misję** przypadają od teraz **2 karty** z banku danych, nawet jeśli na niektórych z nich znajduje się po 1 kropce. Gdy karta misji nakazuje graczowi rozegrać konkretną kartę danych, należy znaleźć obie, potasować je i dobrać losową.
- Od teraz w grze występują 4 startowe karty ładunków (karta nr 91) i 4 startowe karty misji (karta nr 92).

Przykłady przygotowania patroli i planet



ZASADY GRY

„Nigdy nie zadaję tego pytania, dopóki nie skończę!”
– Han Solo

Kolejne sekcje opisują nowe zasady wprowadzone w tym rozszerzeniu.

Światy Jądra

Ten dodatek pozwala graczom odwiedzać Światy Jądra, a także podróżować przez nie, aby dotrzeć na przeciwną stronę galaktyki. Aby to zrobić, należy rozegrać niespodziewane spotkanie na 1 z 2 pól Światów Jądra. Pola te znajdują się na nowych końcach mapy.



Światy Jądra

Na potrzeby gry oba te pola są traktowane jak **planety**. Gracze mogą się na nie ruszać, wykonywać na nich **akcje handlu** i rozgrywać niespodziewane spotkania.

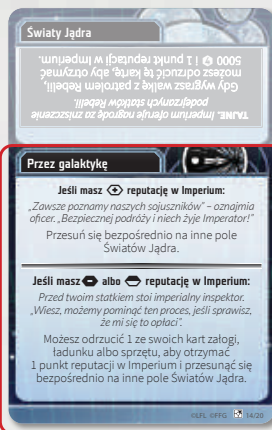
Spotkania na Światach Jądra

Pola Światów Jądra mają wspólną talię kart spotkań. Karty te przedstawiają przygody, które przytrafiają się graczom, gdy odwiedzają ten region, bądź się przez niego przemieszczają. Przemieszczanie się przez Światy Jądra może być niebezpieczne, szczególnie dla graczy, którzy mają negatywną reputację w Imperium.

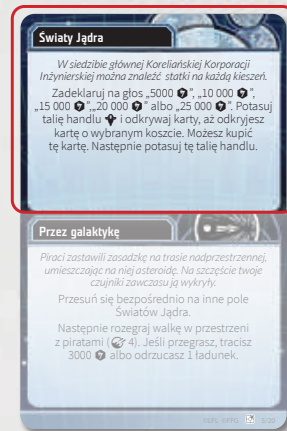
Jeśli podczas swojej tury gracz zdecyduje się rozegrać niespodziewane spotkanie na polu Światów Jądra, dobiera wierzchnią kartę talii spotkań i rozgrywa opisane na niej spotkanie.

Zanim gracz dobierze kartę spotkania Światów Jądra, musi najpierw powiedzieć, czy zamierza przemieścić się na przeciwną stronę galaktyki. Jeśli tak, rozgrywa sekcję „Przez galaktykę” z karty spotkania.

Jeśli nie ma takiego zamiaru albo go nie zadeklarował, rozgrywa sekcję „Światy Jądra” z karty spotkania.



sekcja dotycząca lotu „Przez galaktykę”



sekcja dotycząca „Światów Jądra”

Sekcja „Przez galaktykę” umożliwia graczowi bezpośrednie przejście na pole Światów Jądra po drugiej stronie galaktyki, pod warunkiem, że spełni wymagania karty. Te wymagania mogą stanowić przeszkodę dla graczy, którzy mają negatywną reputację w Imperium. Gdy gracz ma „przesunąć się na inne pole Światów Jądra”, przesuwając swój znacznik na pole Światów Jądra znajdujące się po przeciwnej stronie mapy. Na każdym polu Światów Jądra znajduje się przypominający o tym symbol.



symbol lotu przez galaktykę

Dodatkowe objaśnienia dot. Światów Jądra

- Gracz, który przesuwa się z jednego pola Światów Jądra na drugie wskutek spotkania „Przez galaktykę”, nie przechodzi w ramach tego ruchu przez żadne inne pole.
- Gdy trzeba ustalić, który gracz, pole albo komponent jest najbliższy, odległość nie może być wyznaczana przez Światy Jądra.
- Gdy rozgrywany jest ruch patrolu, patrol **nie może** ruszyć się przez Światy Jądra na drugą stronę galaktyki.

Żetony kontaktów

„Gdy żyjesz dostatecznie długo, zaczynasz zauważać te same oczy u różnych ludzi”. – Maz Kanata

Na pomarańczowych żetonach kontaktów przedstawiono wiele znanych postaci, które gracze mogą rekrutować do swojej załogi albo ścigać jako łowcy nagród. Rekrutacja tych kontaktów zazwyczaj sporo kosztuje, a jako zlecenia są trudni do pokonania.

Podczas przygotowania do gry należy umieścić po 1 pomarańczowym żetonie na każdej planecie. Gracze mogą rozgrywać spotkania z nimi tak samo jak z innymi żetonami kontaktów, gdy odwiedzają planetę, na której taki żeton się znajduje.

Wszystkie pozostałe zasady dotyczące żetonów kontaktów dotyczą również pomarańczowych żetonów.



pomarańczowy żeton kontaktu

Kontakty odpowiadające postaciom graczy

Ponieważ rozszerzenie wprowadza nowe karty postaci i żetony kontaktów, może się zdarzyć, że gracz natrafi na żeton kontaktu, który odpowiada jego karcie postaci albo karcie postaci innego gracza. W takim wypadku należy **natychmiast** odrzucić żeton kontaktu i nie rozgrywać odpowiadającej mu karty danych ani walki w celu zdobycia nagrody. Następnie gracz rozgrywa inne, wybrane przez siebie spotkanie, na przykład niespodziewane spotkanie albo spotkanie z innym żetonem kontaktu.

Przykład. Chewbacca chce rozegrać spotkanie z zakrytym żółtym żetonem kontaktu i okazuje się, że to żeton Chewbakki. Chewbacca odrzuca ten żeton kontaktu i postanawia zamiast tego rozegrać niespodziewane spotkanie.

Zlecenia na graczy




Ponieważ dodatek wprowadza nowe zlecenia i postaci, może się zdarzyć, że gracz otrzyma kartę zlecenia, która odpowiada karcie postaci jednego z graczy. Ponieważ żetony kontaktów odpowiadające postaciom graczy są odrzucane, gracz, który otrzymał kartę zlecenia na postać innego gracza, nie może wykonać takiego zlecenia zgodnie ze standardowymi zasadami, czyli poprzez zlokalizowanie żetonu kontaktu takiej postaci.

Zamiast tego gracz, który otrzymał takie zlecenie, może zdecydować, że w ramach spotkania w swojej turze będzie walczył z postacią innego gracza, na którą ma zlecenie, jeśli oboje znajdują się na tym samym polu. Jeśli cel zlecenia

znajduje się na tej samej planecie, postaci rozgrywają walkę bezpośrednią. W przeciwnym razie rozgrywają walkę w przestrzeni. Jeśli gracz, który otrzymał zlecenie, **wygra walkę**, realizuje zlecenie. W przeciwnym razie zachowuje zlecenie i może ponownie spróbować je zrealizować w przyszłych turach.

Nagroda za realizację zlecenia na gracza

Gdy gracz zrealizuje zlecenie na postać innego gracza, **ignoruje wszystkie nagrody i inne efekty wypisane na karcie zlecenia**. Zamiast tego wykonuje następujące kroki:

1. Otrzymuje 5000 .
2. Otrzymuje punkt sławy.
3. Jeśli broniący się gracz ma negatywną reputację () w co najmniej 1 frakcji, gracz otrzymujący nagrodę wybiera 1 z nich i otrzymuje 1 punkt reputacji w tej frakcji.
4. Jeśli broniący się gracz ma pozytywną reputację () w co najmniej 1 frakcji, gracz otrzymujący nagrodę wybiera 1 z nich i traci 1 punkt reputacji w tej frakcji.

Po zrealizowaniu zlecenia, kartę zlecenia należy usunąć z gry.

Dodatkowe objaśnienia dot. realizacji zleceń na graczy

- W przeciwieństwie do zleceń na kontakt, gracz nie ma możliwości schwywania postaci innego gracza.
- Gracz nie może zrealizować zlecenia na swoją własną postać. Może jednak zdobyć kartę zlecenia na swoją postać, aby uniemożliwić innym graczom otrzymanie takiego zlecenia.

Misje zespołowe

Część misji z tego dodatku wymaga współpracy 2 graczy. Gracz, który otrzymał taką misję, aby ją zrealizować, musi znajdować się na polu punktu docelowego z innym graczem. Jeśli podczas realizacji misji należy podjąć jakąś decyzję, robi to aktywny gracz. Jeśli **którykolwiek** z graczy zaangażowanych w misję zostanie pokonany podczas jej realizacji, misja kończy się niepowodzeniem.

Misje konfrontacyjne

Niektóre misje z tego dodatku pozwalają graczowi dokonać próby odebrania kredytów albo zasobów innemu graczowi. Na takiej misji znajduje się umiejętność opisana jako „konfrontacyjna”. Oznacza to, że oboje gracze muszą podczas realizacji tej misji wykonać test tej umiejętności. Idealną sytuacją dla gracza realizującego zlecenie jest taka, gdy sam zda test, a jego przeciwnik go nie zda.

Odrzucanie kart podczas akcji handlu

W pierwszym etapie akcji handlu (Odrzucanie karty), po tym jak aktywny gracz odrzuci kartę, może zdecydować się na odrzucenie 2. karty z tej samej talii handlu. Tak jak w przypadku 1. karty, **nie rozgrywa** symboli ruchu patrolu ani odkrycia kontaktu (zob. poniżej) kolejnej odsłoniętej karty.

Symbole odkrycia kontaktu

Na większości kart handlu z tego rozszerzenia znajduje się symbol odkrycia kontaktu. Podobnie jak w przypadku symbolu ruchu patrolu aktywny gracz rozgrywa symbol, gdy karta zostaje odkryta po tym, jak gracz **kupić albo otrzymać** (nie odrzucił) kartę handlu.



symbol odkrycia kontaktu

Na każdym symbolu odkrycia kontaktu znajduje się przedział liczbowy. Gdy taki symbol jest rozgrywany, a liczba graczy mieści się w podanym przedziale, aktywny gracz **musi** wybrać 1 zakryty kontakt na swojej planecie i go odkryć, jeśli to możliwe. Gracz **nie rozgrywa** natychmiast spotkania z odkrytym kontaktem, chociaż może to zrobić podczas fazy spotkań w swojej turze.



Powyższy symbol należy rozegrać wyłącznie wtedy, gdy w grze bierze udział maksymalnie 3 graczy (zakres „1-3”).

Dodatkowe objaśnienia dot. symbolu odkrycia kontaktu

- Jeśli gracz odkrywa kontakt, który odpowiada postaci któregoś z graczy, usuwa ten kontakt z gry i odkrywa inny żeton.
- Jeśli gracz nie znajduje się na planecie, gdy rozgrywa symbol odkrycia kontaktu, nic się nie dzieje.

Obracalne zasoby

Na niektórych kartach handlu zasoby znajdują się na górze i na dole karty. W lewym górnym rogu takiej karty (przy jednym z zasobów) widnieje strzałka, która wskazuje początkowy zasób.



karta z 2 zasobami

Gdy gracz kupuje albo otrzymuje taką kartę handlu, opłaca koszt początkowego zasobu i umieszcza kartę w gnieździe w taki sposób, aby początkowy zasób był widoczny, a drugi wsunięty pod planszę gracza albo statku.



Gdy gracz kupuje albo otrzymuje obracalny zasób, umieszcza go w gnieździe tak, aby symbol początkowego zasobu był widoczny.

Zdolności na górze lub na dole karty mogą graczowi zazać „obrócić tę kartę”. W takim wypadku gracz obraca kartę o 180 stopni, tak by drugi zasób znalazł się po widocznej stronie. Karta pozostaje w swoim gnieździe.

Dodatkowe objaśnienia dot. obracalnych zasobów

- Jeśli gracz otrzymuje od innego gracza obracalny zasób (wskutek przekazania albo innego efektu), karta pozostaje odwrócona tym samym zasobem do góry, co u poprzedniego właściciela.
- Jeśli obracalny zasób zostaje odrzucony, należy go odłożyć do odpowiedniej talii obrócony rewersem w taki sam sposób, co pozostałe karty.

OPCJONALNE ZASADY

Ta sekcja zawiera opcjonalne zasady do wariantów Przystugi i Ambicje. Gracze mogą wprowadzić do gry dowolny z wariantów albo oba. Gracze wspólnie decydują, czy i które warianty wprowadzą do rozgrywki, jeszcze zanim ją rozpoczną.

Przystugi pozwalają graczom pomagać sobie nawzajem, dostarczając im okazji do interakcji i negocjacji. Ten wariant nie wydłuża znacząco rozgrywki.

Ambicje wprowadzają cele długoterminowe dla każdego z graczy, których zrealizowanie stanowi warunek zwycięstwa. Ten wariant wydłuża rozgrywkę, wprowadzając indywidualny wątek fabularny dla każdego gracza.

Przystugi

Nawet w bezwzględnych warunkach Zewnętrznych Rubieży można nakłonić rywali do udzielenia pomocy... za odpowiednią cenę.

Korzystanie z przystug

Gracz może poprosić swoich przeciwników o przystugę, nawet jeśli nie znajdują się na tym samym polu. Prośba o przystugę może paść w dowolnym momencie **ale nie po rzucie** kością w ramach walki albo testu umiejętności. Gracz może otrzymać przystugę tylko **raz na turę**.

Są 4 rodzaje przystug, o które gracz może prosić.

- **Rada.** Gracz wybiera umiejętność, którą otrzyma w czasie następnego testu w aktualnej turze. Postać albo członek załogi gracza, który zgodzi się wyświadczyć tę przystugę, musi mieć tę umiejętność.
- **Strategia bojowa.** Gracz rzuca 1 dodatkową kością w czasie walki, w której bierze udział jego postać albo statek.
- **Poparcie.** Gracz wybiera frakcję, w której osoba wyświadczająca przystugę ma pozytywną (+) reputację. Do końca tury gracza traktuje się, jakby miał pozytywną reputację w wybranej frakcji.
- **Skrót.** Do końca tury gracz zyskuje +1 do hipernapędu (☚).

Jeśli któryś z graczy zdecyduje się wyświadczyć przystugę, proszący gracz rozgrywa efekt przystugi. Jeśli więcej niż 1 gracz oferuje wyświadczenie przystugi, proszący gracz wybiera, od kogo ją przyjmuje.

Żeton zobowiązań

Żeton zobowiązania reprezentuje obietnicę przystugi.

Jeśli gracze zdecydowali się grać z wariantem Przystugi, podczas przygotowania do gry każdy z nich bierze żeton zobowiązania w kolorze swojej planszy.



żeton zobowiązania

Podobnie jak z kredytami, żetonami zobowiązania można handlować w dowolnym momencie gry. Gracz może nawet handlować żetonem zobowiązania, który otrzymał od innego gracza.

Gracz może otrzymać wybraną przystugę od innego gracza, oddając mu jego żeton zobowiązania. Gracz, który otrzymuje w ten sposób swój żeton, musi wyświadczyć żadaną przystugę.

Negocjacje

Gracz może w zamian za przystugę zaproponować jakąś formę zapłaty, np. za pomocą żetonów zobowiązania albo kredytów. Gracz może też zaproponować, że odda zasoby albo wymieni się zasobami z innym graczem na jego polu. Może nawet obiecać, że zrobi coś w przyszłości, ale nic, czego nie mógłby natychmiast zrealizować, nie jest wiążące.

Przykład. Enfys Nest rozgrywa misję i musi wykonać test Techniki, ale nie ma tej umiejętności. Proponuje Dengarowi 2000 ☛ za możliwość skorzystania z jego znajomości Techniki. Dengar wychodzi z ofertą, żądając 2000 ☛ i żetonu zobowiązania, na co Enfys Nest przystaje. Oddaje swój żeton zobowiązania oraz 2000 ☛ Dengarowi i otrzymuje dostęp do umiejętności Techniki na potrzeby tego testu.

Dodatkowe objaśnienia dot. przystug

- Gracze nie mogą prosić samych siebie o przystugi.
- Gracze mogą dawać innym graczom kredyty za **odmówienie** przystugi innemu graczowi. Takie porozumienia nie są jednak wiążące.

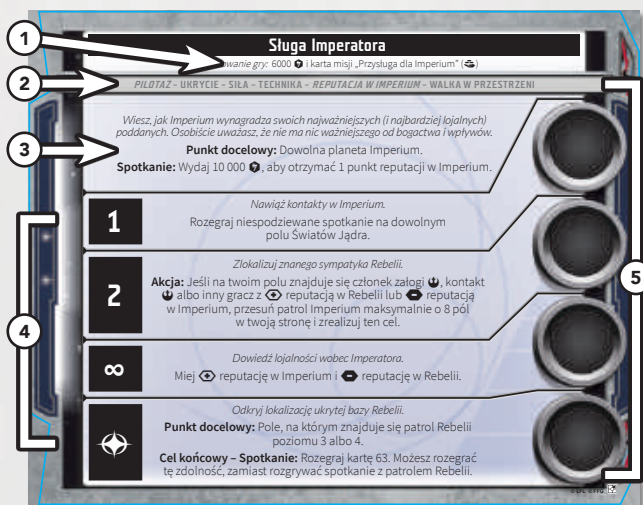
Ambicje

Ambicje zapewniają każdemu z graczy ścieżkę, której ukończenie gwarantuje tytuł najstawniejszej osoby na Zewnętrznych Rubieżach. Aby wygrać, nie wystarczy zdobyć wymaganej liczby punktów sławy, gracze muszą również zrealizować określone cele.

Plansza ambicji

W rozgrywce z tym wariantem każdy z graczy ma swoją unikalną planszę ambicji. Plansze ambicji składają się z kilku elementów.

- 1. Przygotowanie do gry** – kredyty i inne korzyści, które gracz otrzymuje podczas przygotowania do gry.
- 2. Opis celu** – lista umiejętności i innych wymagań niezbędnych do realizacji celu.
- 3. Zdolności** – dodatkowe zdolności, z których gracz może korzystać.
- 4. Cele** – wymagania, które gracz musi spełnić, aby wygrać grę.
- 5. Tor postępu** – za każdy ukończony cel należy umieścić żeton celu na pustym polu.



Przygotowanie wariantu Ambicji

Przed przygotowaniem do gry, gracze wspólnie ustalają **WYMAGANĄ SŁAWĘ**, tj. liczbę punktów sławy koniecznych do wygrania gry. Ponieważ Ambicje wydłużają rozgrywkę, zmniejszenie wymaganej sławy z 10 punktów na 8 powinno wystarczyć, chyba że graczom zależy na dłuższej grze.

Podczas przygotowania do gry **gracze nie otrzymują startowych kredytów**. Po wykonaniu wszystkich standardowych kroków przygotowania do gry należy

wylosować tyle plansz ambicji, ilu jest graczy **plus jedna**. Następnie, począwszy od **ostatniego gracza** i kontynuując **przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara**, każdy z graczy wybiera po 1 z dostępnych plansz ambicji i umieszcza ją obok swojej planszy gracza. Ostatnia, niewybrana plansza jest usuwana z gry.

Następnie każdy z graczy postępuje zgodnie z opisem sekcji „Przygotowanie do gry” na swojej planszy ambicji, pobierając wypisane tam startowe kredyty i dodatkowe korzyści – z reguły karty handlu. Te korzyści należy pobrać poza elementami wynikającymi z przygotowania do gry danej postaci, nie zamiast nich. Plansze ambicji, które zapewniają karty handlu, wskazują, w której talii można je znaleźć. Po przeszukaniu talii należy ją ponownie potasować.

Cele z planszy ambicji

Na każdej planszy ambicji znajduje się kilka celów, które gracz musi zrealizować, aby wygrać grę. Każdy cel jest poprzedzony jednym z poniższych symboli, które wskazują moment realizacji celu:

- Myślnik (-)** – te cele mogą zostać zrealizowane w dowolnym momencie.
- Cyfry** – te cele należy realizować w porządku numerycznym. Na przykład gracz musi zrealizować cel nr 1, zanim przystąpi do realizacji celu nr 2.
- Symbol nieskończoności (∞)** – te cele obowiązują cały czas. Można je zrealizować w dowolnym momencie, ale jeśli po ich realizacji gracz przestanie spełniać któreś z kryteriów, cel znów będzie niezrealizowany.
- Symbol sławy (☞)** to **CEL KOŃCOWY**, który można zrealizować dopiero, gdy gracz osiągnie lub przekroczy wymaganą liczbę punktów sławy **oraz** ma zrealizowane wszystkie pozostałe cele z planszy ambicji.

Niektóre z tych celów zapewniają graczowi zdolność **spotkania**, która precyzuje sposób realizacji celu. Te cele mogą również wyznaczać **punkt docelowy**. Gracz musi się znajdować w określonym punkcie docelowym, aby użyć zdolności **spotkania** i zrealizować cel. Jeśli w ramach spotkania gracz musi rozegrać kartę danych, robi to tak, jakby rozgrywał ją w ramach misji. Jeśli gracz zostanie pokonany podczas rozgrywania tej karty, spotkanie kończy się niepowodzeniem i gracz może spróbować ponownie w późniejszych turach.

Gdy gracz zrealizuje cel, kładzie żeton celu na torze postępu na polu przypisanym do danego celu. Gdy gracz przestaje spełniać wymagania celu z symbolem nieskończoności (∞), usuwa żeton celu z odpowiedniego pola na torze postępu. Gdy gracz ma zrealizowane **wszystkie** cele na planszy ambicji **oraz** ma wymaganą liczbę punktów sławy, wygrywa grę!

ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ

Korzystając z tego rozszerzenia w grze jednoosobowej, należy postępować zgodnie z poniższymi poleceniami:

- **Przygotowanie do gry.** Podczas przygotowania do gry usuń z talii misji (☹️) karty: „Zakłóć sieć komunikacyjną”, „Uczciwa kradzież”, „Sabotuj barcę żaglową” i „Szybka akcja”. Usuń kartę nr 11 z talii spotkań Pierścień Kafrene/Takodana.
- **Przygotowanie talii SI.** Każda postać ma unikalną kartę SI. Podczas przygotowania do gry wybierz postać, która będzie Twoim przeciwnikiem, i przygotuj odpowiednio jej talię SI w oparciu o kartę danych, z którą rozpoczyna grę:
 - **90** – postępuj zgodnie z zasadami przygotowania do gry z sekcji „Łowcy nagród SI”.
 - **91-92** – wtasuj kartę SI postaci do talii utworzonej z kart SI nr 1, 2, 6, 7 i 9 z podstawowej wersji gry (numery znajdują się w prawych, dolnych rogach kart).
- **Świąty Jądra.** Gracz SI nie może przechodzić przez Świąty Jądra.
- **Odrzucanie kart handlu.** Zanim gracz SI kupi kartę handlu, może odrzucić **maksymalnie 2 karty** zgodnie z krokiem 1. sekcji „Kupowanie” w kompendium zasad (str. 18).
- **Ładunek dla patrolu.** Gracz SI nie może kupić karty ładunku, dla którego punktem docelowym jest żeton patrolu.
- **Obracalny ładunek.** Gdy gracz SI dostarcza obracalny ładunek, obraca jego kartę i przenosi żeton celu do nowego punktu docelowego.
- **Symbole odkrycia kontaktu.** Gdy gracz SI ma odkryć kontakt po zakupie karty handlu, odwraca na swojej planecie zakryty żeton kontaktu o najniższej randze (najmniejsza liczba kropek na rewersie). Jeśli ten wymóg spełnia więcej żetonów, wybierz 1 losowo.
- **Kontakty odpowiadające postaciom graczy.** Jeśli gracz SI odkryje żeton kontaktu odpowiadający postaci gracza, odrzuć ten żeton i powtórz czynności, które doprowadziły do odkrycia żetonu.
- **Przysługi.** Tego wariantu nie można używać w grze jednoosobowej.
- **Ambicje.** Jeśli grasz z tym wariantem, gracz SI nie otrzymuje planszy ambicji. Zamiast tego rozpoczyna grę z 6000 🎲 i musi zdobyć 2 dodatkowe punkty sławy, aby wygrać grę. Aby wybrać planszę ambicji dla siebie, wylosuj 2 i wybierz 1 z nich.

Łowcy nagród SI

Dzięki nowej talii SI łowców nagród możesz zmierzyć się z najgroźniejszymi najemnikami w grze jednoosobowej.

Przygotowanie do gry

Aby przygotować grę z użyciem talii SI łowców nagród, postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami przygotowania do gry jednoosobowej, uwzględniając poniższe zmiany:

- Dla gracza SI wybierz postać, która rozpoczyna grę z kartą danych nr 90.
- Wtasuj kartę SI wybranej postaci do talii SI łowców nagród (karty 1-5). Odłóż pozostałe karty SI do pudełka.
- Gracz SI otrzymuje Myśliwiec gwiazdny G-1A jako swój statek startowy.

Przebieg gry

Talia SI łowców nagród działa tak samo jak talia SI z podstawowej wersji gry. W turze gracza SI dobierz wierzchnią kartę z jego talii i rozegraj ją, począwszy od zapisów u góry karty i kontynuując w dół.

Pościg za celem

Wszystkie karty SI łowców nagród nakazują graczowi SI poruszać się w stronę celu zlecenia albo rozegrać z nim spotkanie. **CELEM ZLECENIA** jest postać, członek załogi albo kontakt odpowiadający jednemu ze zleceń gracza SI. Jeśli gracz SI otrzymał zlecenie, które nie odpowiada postaci, członkowi załogi ani odkrytemu żetonowi na mapie, najbliższy zakryty żeton kontaktu o tej samej randze (biały, zielony, żółty albo pomarańczowy) uznaje się za odpowiadający zleceniu.

Gdy gracz SI ma więcej celów zleceń, ustala ich priorytet według poniższych kryteriów:

1. postać
2. członek załogi
3. odkryty kontakt najniższej klasy (najmniej kropek)
4. zakryty kontakt najniższej klasy (najmniej kropek)

Jeśli kilka celów ma ten sam priorytet, gracz SI wybiera najbliższy z nich. Jeśli 2 cele zlecenia mają ten sam priorytet i znajdują się w tej samej odległości, gracz SI losowo wybiera, który będzie aktualnym celem.

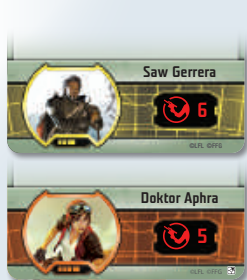
Spotkania

To, w jaki sposób gracz SI rozgrywa spotkanie z celem zlecenia, jest determinowane przez rodzaj celu. Każde spotkanie rozgrywane przez gracza SI kończy się albo **ZLECENIEM NIEKONFRONTACYJNYM**, albo **ZLECENIEM KONFRONTACYJNYM**. Różnice między nimi zostaną wyjaśnione w dalszej części instrukcji.

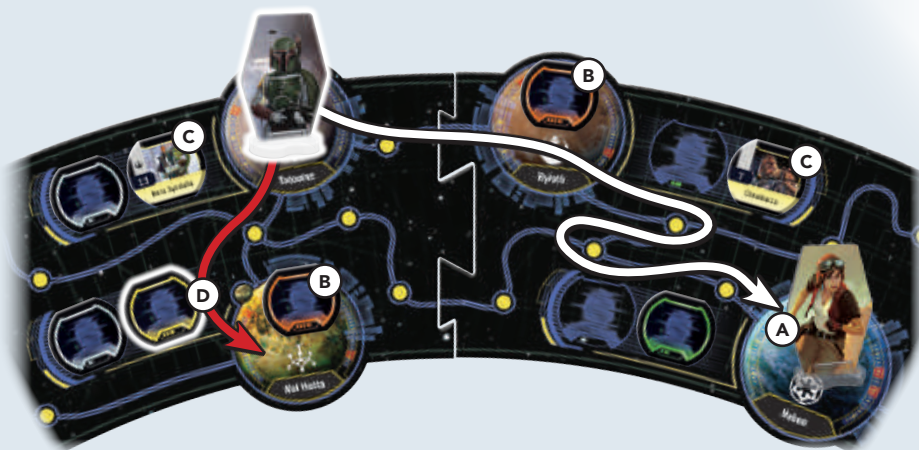
W grze występują 3 rodzaje spotkań dla gracza SI będącego łowcą nagród:

- **Żetony kontaktów**. Gracz SI może rozegrać spotkanie z zakrytym żetonem kontaktu. W takim przypadku należy odkryć zakryty żeton. Jeśli żeton odpowiada jednemu ze zleceń gracza SI, rozgrywa on **zlecenie niekonfrontacyjne**. W przeciwnym razie spotkanie zostaje zakończone.
- **Karty załogi**. Jeśli na polu gracza SI znajduje się członek załogi, który odpowiada jednemu z jego zleceń, gracz SI może rozegrać z nim spotkanie. Jeśli członek załogi należy do innego gracza, może być przez niego chroniony. Jeśli gracz postanowi chronić swojego członka załogi, gracz SI rozgrywa **zlecenie konfrontacyjne**. W przeciwnym razie gracz SI rozgrywa **zlecenie niekonfrontacyjne**.
- **Karty postaci**. Jeśli gracz SI znajduje się na tym samym polu co gracz, którego postać odpowiada jednemu ze zleceń gracza SI, może rozegrać **zlecenie konfrontacyjne**.

Przykład pościgu za celem



karty zleceń
Boby Fetta



Boba Fett jest graczem SI i ma zlecenie na Sawę Gerrera (żółty) i Doktor Aphrę (pomarańczowa). Boba Fett znajduje się na Tatooine i otrzymał takie instrukcje: „Rusz się w kierunku celu (postaci, członka załogi albo kontaktu)”.

- A. Ty grasz Doktor Aphrą, na którą Boba Fett ma zlecenie.
- B. Zakryte pomarańczowe kontakty nie odpowiadają pomarańczowemu zleceniu na Doktor Aphrę, ponieważ jest nią postać sterowana przez gracza.

- C. Żetony kontaktów Hery Syndulli i Chewbakkii są odkryte i nie odpowiadają żółtemu zleceniu Boby Fetta.
- D. Saw Gerrera nie jest ani członkiem załogi, ani odkrytym kontaktem występującym na mapie, a zatem żółty zakryty żeton kontaktu na Nal Hutcie odpowiada żółtemu zleceniu Boby Fetta.

Ponieważ postaci mają wyższy priorytet od zakrytych kontaktów, Boba Fett rusza się w kierunku Doktor Aphry.

Zlecenie niekonfrontacyjne

Aby rozegrać zlecenie niekonfrontacyjne:

1. Usuń z gry kontakt albo członka załogi, z którym jest rozgrywane spotkanie.
2. Gracz SI otrzymuje nagrodę za eliminację opisaną na karcie zlecenia odpowiadającej kontaktowi albo członkowi załogi i rozpatruje polecenie zaczynające się od „Gdy otrzymasz nagrodę za tę kartę”.
3. Postać gracza SI otrzymuje obrażenia równe ☹ na karcie zlecenia albo statek gracza SI otrzymuje obrażenia równe ☹ na karcie zlecenia.

Zlecenie konfrontacyjne

Aby rozegrać zlecenie konfrontacyjne, gracz SI musi rozegrać walkę z graczem, którego postać albo członek załogi odpowiada jego zleceniu. Jeśli oboje gracze znajdują się na polu tej samej planety, rozgrywają walkę bezpośrednią. W przeciwnym razie rozgrywają walkę w przestrzeni.

Rozgrywając walkę, postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami. Należy zignorować wszystkie zdolności gracza SI, który jest atakującym, za wyjątkiem zdolności, które zwiększają jego współczynniki walki, zdrowia albo kadłuba.

Jeśli obrońca wygra walkę, gracz SI odrzuca kartę zlecenia, które właśnie próbował zrealizować.

Jeśli gracz SI wygra walkę, dalsze kroki zależą od rodzaju spotkania:

- **Członek załogi** – karta załogi zostaje usunięta z gry. Gracz SI otrzymuje nagrodę za eliminację opisaną na karcie zlecenia odpowiadającej członkowi załogi i rozpatruje polecenie zaczynające się od „Gdy otrzymasz nagrodę za tę kartę”.
- **Postać** – zamiast nagrody wskazanej na karcie zlecenia gracz SI otrzymuje 5000 ⚔ i 1 punkt sławy. Usuń tę kartę zlecenia z gry. Następnie gracz SI zyskuje lub traci punkt reputacji zgodnie z poniższym opisem:
 - Jeśli broniący się gracz miał negatywną reputację (☹) w co najmniej 1 frakcji, gracz SI zyskuje 1 punkt reputacji w 1 z nich wybranej przez ciebie. O ile to możliwe, musisz wybrać frakcję, w której gracz SI nie ma pozytywnej reputacji.
 - Jeśli broniący się gracz miał pozytywną reputację (☺) w co najmniej 1 frakcji, gracz SI traci 1 punkt reputacji w 1 z nich wybranej przez ciebie.

Przykład zlecenia niekonfrontacyjnego



1. Gracz SI prowadzący Bobę Fetta otrzymał zlecenie na Ahsokę Tano i rozgrywa spotkanie z jej żetonem kontaktu na Tatooine.
2. Boba Fett realizuje zlecenie i usuwa z gry żeton kontaktu Ahsoki Tano.
3. Boba Fett otrzymuje nagrodę za eliminację celu.
4. Boba Fett rozpatruje polecenie zaczynające się od „Gdy otrzymasz nagrodę za tę kartę”, wskutek czego traci 1 punkt reputacji w Rebelii i usuwa kartę tego zlecenia z gry.
5. Boba Fett otrzymuje obrażenia równe ☹ na karcie zlecenia i zostaje pokonany, przez co traci 3000 ⚔.

Dodatkowe objaśnienia dot. łowców nagród SI

- Gracz SI nie może kupić karty misji „List gończy” ani „Handlarz informacjami” z talii zleceń. Jeśli gracz SI otrzyma polecenie, żeby kupić kartę z talii zleceń i wierzchnią kartą będzie któraś z powyższych, należy ją odrzucić.
- Gdy gracz SI rozgrywa symbol odkrycia kontaktu po kupieniu karty, jeśli to możliwe, odkrywa kontakt, który odpowiada randze któregoś z jego zleceń.
- Jeśli gracz SI odkryje żeton kontaktu odpowiadający postaci gracza, odrzuca go i, jeśli to możliwe, powtarza czynności, które doprowadziły do odkrycia żetonu.
- Gracz SI nie może chronić członków swojej załogi.
- Jeśli gracz SI ma odrzucić wierzchnią kartę talii handlu i otrzymać kredyty, nie kupuje tej karty ładunku, a zatem nie rozgrywa symboli na następnej odkrytej karcie.

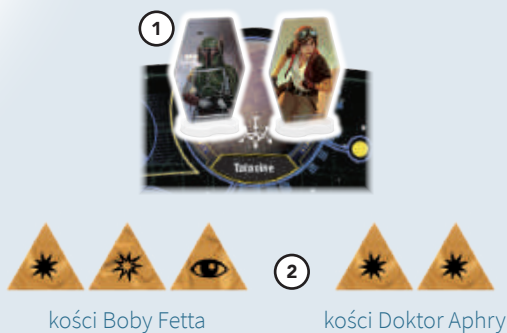
Granie z wieloma przeciwnikami SI

To rozszerzenie pozwala grać w grę jednoosobową przeciwko 2 przeciwnikom SI naraz. W tym celu należy przygotować zarówno postać łowcy nagród (zaczynającą z kartą danych nr 90), jak i postać nie będącą łowcą nagród (zaczynającą z kartą danych nr 91 albo 92) i losowo określić, w jakiej kolejności będą rozgrywać swoje tury (Ty pozostajesz 1. graczem). Gracz SI, którego тура następuje wcześniej, zaczyna grę z 6000 , a ten, który gra po nim – z 8000 .

W czasie gry rozgrywasz turę każdego przeciwnika SI osobno, dobierając karty SI z odpowiedniej talii (talía SI łowcy nagród przypisana jest postaci łowcy nagród, a podstawowa talía SI drugiej postaci). Osobno trzymaj kredyty i zasoby każdego z graczy SI. Oboje gracze SI rywalizują z Tobą oraz ze sobą o to, kto pierwszy osiągnie wymaganą liczbę punktów sławy.

Po każdej swojej turze dobierz i rozegraj po 1 karcie SI z obu talii, zachowując ustalony kierunek rozgrywania tur. Następnie rozpocznij swoją kolejną turę.

Przykład zlecenia konfrontacyjnego



kości Boby Fetta

kości Doktor Aphry



- Gracz SI prowadzący Bobę Fetta otrzymał zlecenie na Doktor Aphrę i rozgrywa spotkanie z nią na Tatooine.
- Boba Fett i Doktor Aphra rozgrywają walkę bezpośrednią. Boba Fett wyrzuca 3 obrażenia, a Doktor Aphra 2. Tym samym Boba Fett wygrywa.
- Ponieważ Doktor Aphra jest kontrolowana przez gracza, Boba Fett ignoruje nagrodę na zleceniu, w zamian otrzymując 5000 i 1 punkt sławy.
- Doktor Aphra ma negatywną reputację u Huttów, więc Boba Fett otrzymuje 1 punkt reputacji w tej frakcji.
- Doktor Aphra ma pozytywną reputację w Imperium, więc Boba Fett traci 1 punkt reputacji w tej frakcji.
- Karta zlecenia „Doktor Aphra” zostaje usunięta z gry.
- Oboje gracze otrzymują obrażenia z walki.

DODATKOWE OBJAŚNIENIA

- **„Złamana ręka”, „Zasyfrowana wiadomość”, „Wysyłka priorytetowa” i „Uszkodzenia strukturalne”:** jeśli otrzymasz którąś z tych kart i nie masz wolnego gniazda odpowiedniego rodzaju, musisz odrzucić inną kartę, aby zwolnić wymagane gniazdo.
- **Cad Bane.** Wyjaśnienie zdolności Cada Bane'a:
 - Gdy jakaś zdolność mówi, że „otrzymujesz 1 dodatkowy punkt sławy”, zdolność Cada Bane'a **nie** zmniejsza tej sławy.
 - *Przykład. Cad Bane ma modyfikację statku „Torpedy protonowe”, która działa, gdy niszczy patrol oferujący nagrodę w wysokości 1 punktu sławy. Cad otrzymuje 1 punkt sławy za patrol i 1 punkt sławy za „Torpedy protonowe”, ale traci 1 punkt ze swojej zdolności, łącznie zyskując 1 punkt sławy i 5000 🎖.*
 - Jeśli zdolność mówi, że „masz X dodatkowych punktów sławy”, zdolność Cada Bane'a nie zmniejsza tej sławy.
 - Jeśli jakiś efekt zmniejsza nagrodę za zlecenie, misję albo ładunek do 0 🎖, nie wpływa to na liczbę kredytów otrzymywanych przez Cada z jego zdolności.
- **Dengar.** Jeśli Dengar ma kartę sprzętu „Karabin blasterowy IQA-11”, zdolność Dengara do zmniejszania obrażeń zostaje zastosowana jako pierwsza. Jeśli przyjmowane obrażenia nadal są większe niż 2, ich łączna liczba zostaje zmniejszona do 2 w efekcie zdolności karabinu blasterowego.
- **Puste pola kontaktu.** Planety (również pola Światów Jądra), na których nie ma pomarańczowych żetonów są traktowane na potrzeby efektów w grze jak puste pola kontaktu.
 - *Przykład. Maz Kanata znajduje się na polu Światów Jądra Z, gdy musi odrzucić kartę członka załogi „Chewbacca”. Żeton kontaktu „Chewbacca” należy umieścić odkryty na najbliższej planecie z pustym polem kontaktu, dlatego trafia na pole Światów Jądra Z.*
- **Pozostałe zdrowie.** „Pozostałe zdrowie” postaci to wartość zdrowia postaci minus liczba obrażeń, które odniosła.
- **Hondo Ohnaka.** Żetony celu umieszczone na zasobach Honda pozostają na kartach nawet wtedy, gdy Hondo odwróci swoją kartę postaci.
- **Lando Calrissian.** Rozgrywając kartę spotkania Landa, możesz od razu użyć jego zdolności, aby przerzucić kość. Jeśli podczas tego spotkania wyrzucisz pustą ściankę, a Lando jest jedynym członkiem twojej załogi, musisz go odrzucić.
- **Reputacja.** Jeśli gracza „traktuje się jakby miał” inną reputację, niż rzeczywiście ma, gracz ignoruje reputację, którą powinien zyskać albo stracić w danej frakcji.

TWÓRCY

Projekt i opracowanie dodatku: Tony Fanchi i Corey Konieczka
Producent: Jason Walden
Redaktor techniczny: Adam Baker
Redaktor: Michael Gernes
Korekta zasad: Allan Kennedy
Zarządzanie projektem gry planszowej: Chris Winebrenner-Palo
Projekt graficzny rozszerzenia: Michael Silsby
Kierowniczka graficzna: Mercedes Opheim
Projekt okładki: Darren Tan
Ilustracje: Piotr Arendzikowski, Tiziano Baracchi, Ignacio Bazán Lazcano, Natalie Bernard, Michael Berube, Sara Biddle, Cassandre Bolan, Marius Bota, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Caravan Studio, JB Casacop, Anna Christenson, Alexandre Dainche, Mauro Dal Bo, Anthony Devine, Florian Devos, Alexandr Elichev, Logan Feliciano, Aurore Folny, Tony Foti, Michele Frigo, Mariusz Gandzel, Blake Henriksen, Audrey Hotte, Kory Lynn Hubbell, Joel Hustak, Lukasz Jaskolski, Romana Kendelic, Alex Kim, William Koh, Robert Laskey, Chris Metcalf, Mark Molnar, Ameen Naksewee, Borja Pindado, Claudio Pozas, Vlad Ricean, Martin de Diego Sádaba, Adam Schumpert, Stephen Somers, Angela Sung, Darren Tan, Andrea Ugrai, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Christer Wibert, Andreas Zafiratos, Timothy Ben Zweifel.
Dyrektor artystyczny: Jeff Lee Johnson
Zarządzający dyrektorem artystycznym: Tony Bradt
Specjalista ds. kontroli jakości: Zach Tewalthomas
Koordynacja licencji: Calli Oliverius
Kierowniczka ds. licencji: Sherry Anisi
Kierownicy produkcji: Justin Anger and Austin Litzler
Dyrektor kreatywny: Brian Schomburg
Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz
Dyrektor strategiczny produktu: Jim Cartwright
Projektant wykonawczy gry: Nate French
Dyrektor studia: Chris Gerber
Tłumaczenie: Magda Gamrot
Wersja polska: zespół Rebel

Lucasfilm Limited

Zatwierdzenie licencji: Chris Gollaher i Brian Merten

Testerzy

Sean Abbott, Alex Almond, Rob Almond, Tim Bailey, Simone Biga, Kathy Bishop, Dane Brower, Katy Burton, Paul Carlson, Michael Carney, Micah Crosley, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, Benjamin Dyken, Jennifer T. Dyken, Peta Dyken, Richard A Edwards, William Edwards, Julia Faeta, Molly Glover, Caleb Grace, Aaron Haltom, Patrick Helfrich, Anita Hilberdink, Joseph Karamitsios, Leila Kennedy, Matthew Lansdowne, Scott Lewis, Craig Lincoln, Emile de Maat, Xavier Marleau, Scott Marlow, Andrea Marmioli, Judson MacCaul, Kandice Nelson, Angelic Phelps, Joe Phelps, Katie Picotte, Zap Reicken, Caroline Seabrook, Dave Seefeldt, Rachael Sims i Kevin Van Sloun.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games i logo FFG stanowią ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games znajduje się pod adresem 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Przedstawione elementy mogą się nieznacznie różnić od tych zawartych w pudełku.