

STAR WARS™

ARMADA™

KOMPLETNE ZASADY GRY

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ BROSZURY

Niniejszy dokument zawiera objaśnienia zasad gry **Star Wars: Armada**. W przeciwieństwie do Zasad wprowadzających, Kompletne zasady gry nie uczą graczy ogólnych reguł gry. Gracze powinni najpierw w całości przeczytać Zasady wprowadzające i rozegrać scenariusz wprowadzający, korzystając z Kompletnych zasad gry wyłącznie, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Niniejsza broszura składa się z czterech głównych części:

SŁOWNICZEK STRONA 2

Znaczną część niniejszej broszury stanowi słownik. Znajdują się w nim szczegółowe zasady i objaśnienia, uszeregowane alfabetycznie według tematów.

ZASADY OPCJONALNE STRONA 14

Ta część opisuje opcjonalne zasady, na których wykorzystanie mogą zdecydować się gracze, takie jak rozgrywka bez limitu rund lub rozgrywka w więcej niż dwie osoby.

INDEKS STRONA 15

Ta część zawiera obszerną listę zagadnień, w tym również terminów nie wymienionych w słowniku jako nagłówki.

PRZEBIEG RUNDY STRONA 16

Ostatnia strona niniejszej broszury zawiera skrót faz gry w formie łatwego w użyciu podsumowania.

STOP!

Przed przeczytaniem niniejszej broszury należy zapoznać się z Zasadami wprowadzającymi. Jeśli w trakcie rozgrywki pojawią się pytania odnośnie zasad gry, gracze mogą sprawdzić szczegółowe zasady w niniejszym dokumencie.

ZŁOTE ZASADY

Niniejsze Kompletne zasady gry są ostatecznym źródłem informacji o zasadach gry **Star Wars: Armada**. Jeśli jakiegokolwiek przedstawione w nich zasady stoją w sprzeczności z Zasadami wprowadzającymi, Kompletne zasady gry są poprawne.

Efekty na elementach, takich jak karty, czasem stoją w sprzeczności z zasadami przedstawionymi w Zasadach wprowadzających lub Kompletnych zasadach gry. W takiej sytuacji efekt takiego elementu ma pierwszeństwo.

Jeśli w tekście efektu karty występuje słowo „nie może”, efekt ten jest bezwzględny.

SŁOWNICZEK

Niniejszy słowniczek zawiera szczegółowe zasady wszelkich terminów i zwrotów występujących w grze **Star Wars: Armada**. Terminy w słowniczku zostały ułożone w kolejności alfabetycznej. Jeśli gracze nie mogą znaleźć jakiegoś zagadnienia, powinni skorzystać z indeksu na stronie 15.

AKTYWACJA

Patrz „Aktywacja statku” i „Aktywacja eskadry”.

AKTYWACJA ESKADRY

Eskadry są aktywowane podczas fazy eskadr. Eskadry mogą być również aktywowane podczas fazy statków, kiedy statek rozpatruje rozkaz ☉.

- Kiedy eskadra jest aktywowana podczas fazy eskadr, może się poruszyć lub zaatakować, ale nie obie te czynności.
- Kiedy eskadra jest aktywowana rozkazem ☉, może poruszyć się i zaatakować, w dowolnej kolejności.
- Po tym jak eskadra zostanie aktywowana, należy przestawić jej suwak aktywacji, aby oznaczyć, że była już aktywowana.
- Eskadra nie może zostać aktywowana, jeśli kolor i symbol widoczny na suwaku aktywacji nie odpowiada żetonowi inicjatywy.

Powiązane tematy: Atak, Rozkazy, Starcie

AKTYWACJA STATKU

Statki są aktywowane podczas fazy statków. Kiedy statek jest aktywowany, jego właściciel wykonuje poniższe kroki:

1. **Ujawnienie wskaźnika rozkazów:** Gracz ujawnia wierzchni wskaźnik rozkazów statku. Następnie umieszcza wskaźnik na obszarze gry, obok statku lub wykorzystuje go aby umieścić obok statku odpowiadający żeton rozkazu.
2. **Atak:** Gracz wykonuje do dwóch ataków z różnych stref kadłuba danego statku.
3. **Wykonanie manewru:** Gracz porusza statek z jego aktualną prędkością.
 - Po tym jak statek zostanie aktywowany, jego ujawniony wskaźnik rozkazów należy umieścić odkryty na karcie statku, aby oznaczyć, że był on już aktywowany.
 - Każdy statek może zostać aktywowany tylko raz na rundę.

Powiązane tematy: Atak, Rozkazy, Ruch statku

ATAK

Aby wykonać atak eskadrą bądź statkiem, należy wykonać poniższe kroki:

1. **Wybór celu:** Atakujący wybiera broniącego się oraz atakującą strefę kadłuba (jeśli jest to konieczne). Jeśli broniący się to statek, atakujący wybiera również broniącą się strefę kadłuba. Należy wyznaczyć linię pola widzenia do broniącego się aby upewnić się, że atak jest możliwy oraz określić czy jest to atak przez przeszkodę.

◊ Jeśli atakujący to statek, broniącą się strefa kadłuba lub eskadra musi znajdować się w polu rażenia i zasięgu ataku atakującej strefy kadłuba.

◊ Jeśli atakujący to eskadra, broniącą się eskadra lub strefa kadłuba musi znajdować się w dystansie 1.

2. **Rzut kośćmi ataku:** Należy wziąć kości, tworząc pulę ataku i wykonać nimi rzut. Do puli należy wziąć jedynie kości odpowiednie dla danego zasięgu ataku, oznaczone symbolami na linii zasięgu.

◊ Jeśli broniący się to statek, do puli należy wziąć kości ataku wskazane w baterii uzbrojenia atakującej eskadry lub strefy kadłuba.

◊ Jeśli broniący się to eskadra, do puli należy wziąć kości ataku wskazane w uzbrojeniu przeciwko eskadrom atakującym.

◊ Jeśli atakujący nie może wziąć żadnych kości odpowiednich dla wybranego zasięgu ataku, atak jest anulowany.

3. **Rozpatrzenie efektów ataku:** Atakujący może rozpatrzyć opisane poniżej efekty ataku:

◊ **Modyfikowanie kości:** Atakujący może rozpatrzyć dowolne efekty modyfikujące kości. Wliczają się w to efekty kart i rozkaz ☉.

◊ **Wykorzystanie efektów celności (♣):** Atakujący może wykorzystać jeden lub więcej swoich symboli ♣ aby wybrać taką samą liczbę żetonów obrony broniącego się. Podczas tego ataku wybrane żetony nie mogą być wykorzystane.

4. **Wykorzystanie żetonów obrony:** Broniący się może wykorzystać jeden lub więcej ze swoich żetonów obrony.

5. **Rozpatrzenie uszkodzeń:** Atakujący może rozpatrzyć jeden ze swoich efektów trafień krytycznych. Następnie atakujący podlicza całkowitą sumę uszkodzeń. Broniąca się eskadra lub strefa kadłuba otrzymuje następnie tyle uszkodzeń, po jednym na raz.

◊ Jeśli atakującym lub broniącym się jest eskadra, uszkodzenia to suma symboli ✱.

◊ Jeśli atakującym i broniącym się są statki, uszkodzenia to suma symboli ✱ i ✨.

◊ Każdy statek posiada następujący standardowy efekt trafienia krytycznego: „✨: Jeśli obrońca otrzymuje przynajmniej jedną kartę uszkodzeń w wyniku tego ataku, pierwszą kartę otrzymuje odkrytą.”


6. **Wybór dodatkowej eskadry jako celu:** Jeśli atakujący to statek, a broniącym się była eskadra, atakujący może wybrać kolejną eskadrę jako cel ataku, a następnie powtórzyć kroki od 2 do 6. Nowa broniąca się eskadra musi znajdować się w polu rażenia i zasięgu tej samej atakującej strefy kadłuba. Każda wroga eskadra może zostać wybrana za cel tylko raz na atak.

- Statek może wykonać dwa ataki podczas swojej aktywacji, ale nie może wykonać więcej niż jednego ataku z danej strefy kadłuba więcej niż raz na aktywację.

- Statek może wybrać ten sam cel podczas różnych ataków.
- Statki i eskadry nie mogą atakować sojusznicznych eskadr i statków.

Powiązane tematy: Efekty trafień krytycznych, Linia pola widzenia, Mierzenie pola rażenia i zasięgu, Modyfikowanie kości, Pole rażenia, Uszkodzenia, Zasięg ataku, Zasięg i dystans

DOWÓDCY

Dowódca to specjalny rodzaj karty ulepszenia, oznaczony symbolem  z tyłu karty i nie posiadający symbolu ulepszenia lewym dolnym rogu z przodu karty.

- W dowódcę można wyposażyć dowolny statek.
- Flota nie może posiadać więcej niż jednego dowódcy.
- Statek wyposażony w dowódcę to okręt flagowy.

Powiązane tematy: Okręt flagowy, Pasek ulepszeń, Tworzenie flot

DRUGI GRACZ



Drugi gracz to gracz, który nie ma inicjatywy.


Powiązane tematy: Inicjatywa, Karty celów, Pierwszy gracz, przygotowanie

DYSTANS

Patrz „Zasięg i dystans”

EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH

Efekty trafień krytycznych, oznaczone nagłówkiem „:” mogą zostać rozpatrzone jeśli w puli ataku znajduje się przynajmniej jeden symbol .

- Atakujący może rozpatrzyć tylko jeden efekt trafienia krytycznego na atak.
- Atakujący nie zużywa symbolu na kości aby rozpatrzyć efekt trafienia krytycznego, chyba że tekst efektu wskazuje inaczej.
- Efekty trafienia krytycznego rozpatrywane są na początku kroku ataku „Rozpatrzenie uszkodzeń”.
- Standardowy efekt trafienia krytycznego to: „: Jeśli obrońca otrzymuje przynajmniej jedną kartę uszkodzeń w wyniku tego ataku, pierwszą kartę otrzymuje odkrytą.”
- Eskadry nie mogą rozpatrywać ani być celem efektu trafienia krytycznego, o ile wyraźnie nie zaznaczono inaczej.

Powiązane tematy: Atak, Modyfikowanie kości, Symbole na kościach, Uszkodzenia

ESKADRA

Eskadra składa się z plastikowej podstawki eskadry, plastikowych myśliwców, tekturowego dysku, tekturowego suwaka aktywacji i karty eskadry. Dysk, myśliwce i karta eskadry muszą należeć do tego samego typu eskadry.

- Wszystkie kopie nie unikatowej eskadry korzystają z jednej karty eskadry.
- Koszt w punktach floty każdej eskadry jest równy kosztowi w punktach floty na odpowiadającej jej karcie eskadry.
- Jeśli plastikowe myśliwce lub suwak aktywacji utrudniają ruch lub umieszczenie innych elementów,

należy obrócić eskadrę tak, aby myśliwce i suwak nie kolidowały z innymi elementami.

- Termin „ty/twoje” na kartach eskadry odnosi się do eskadry rozpatrującej efekt.

Powiązane tematy: Faza eskadr, Statek, Unikatowe nazwy

FAZA ESKADR

Podczas tej fazy pierwszy gracz aktywuje dwie ze swoich eskadr. Następnie drugi gracz aktywuje dwie swoje eskadry. Gracze na przemian wykonują w ten sposób tury, do momentu, aż wszystkie eskadry zostaną aktywowane.

- Gracz nie wybiera drugiej eskadry, którą chce aktywować, dopóki nie zakończy aktywacji pierwszej eskadry.
- Kiedy gracz musi wybrać pierwszą eskadrę którą aktywuje i posiada tylko jedną nieaktywowaną eskadrę, aktywuje wyłącznie tę eskadrę.
- Jeśli gracz nie posiada nieaktywowanych eskadr, musi spasować do końca tej fazy.
- Podczas aktywacji w trakcie tej fazy eskadra może się poruszyć lub zaatakować, ale nie obie te czynności.

Powiązane tematy: Aktywacja eskadry, Atak, Eskadra, Ruch eskadry

FAZA ROZKAZÓW

Podczas tej fazy gracze równocześnie wybierają w tajemnicy rozkazy na wskaźnikach rozkazów i przydzielają je zakryte do swoich statków.

- Do statku należy przydzielać wskaźniki rozkazów do momentu aż ich liczba będzie równa wartości rozkazów tego statku. Może to wymagać przypisania statkowi więcej niż jednego wskaźnika, tak jak podczas pierwszej rundy rozgrywki.
- Kiedy statkowi zostaje przydzielony wskaźnik rozkazów należy go umieścić na spodzie, pod przydzielonymi już wskaźnikami rozkazów.

Powiązane tematy: Rozkazy, Wskaźniki rozkazów, Żetony rozkazów

FAZA STATKÓW

Podczas tej fazy pierwszy gracz aktywuje jeden ze swoich statków. Następnie drugi gracz również aktywuje swój statek. Gracze na zmianę wykonują akcje, aż wszystkie statki zostaną aktywowane.

- Gracze nie mogą aktywować statków, które były już aktywowane.
- Jeśli gracz nie posiada nieaktywowanych statków, musi spasować do końca tej fazy.

Powiązane tematy: Aktywacja statku, Pierwszy gracz, Runda

FAZA STATUSU

Podczas tej fazy gracze przygotowują wszystkie swoje wyczerpane żetony obrony, obracając je na przygotowaną stronę. Gracze przygotowują również wszystkie swoje wyczerpane karty ulepszeń, obracając je o 90° w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Następnie pierwszy gracz obraca żeton inicjatywy na drugą stronę.

- Na koniec tej fazy pierwszy gracz umieszcza żeton rundy z kolejnym, wyższym numerem, obok obszaru gry, aby oznaczyć numer kolejnej rundy.

Powiązane tematy: Inicjatywa, Karty ulepszeń, Runda, Żetony obrony

INICJATYWA

Inicjatywa określa, który gracz jako pierwszy wykonuje akcje podczas fazy statków i fazy eskadr. Inicjatywa ustalana jest w kroku „Ustalenie inicjatywy” przygotowania gry. Gracz z inicjatywą jest pierwszym graczem i bierze żeton inicjatywy. Jego przeciwnik jest drugim graczem.

- Pierwszy gracz zachowuje inicjatywę przez całą rozgrywkę.

Powiązane tematy: Drugi gracz, Karty celów, Pierwszy gracz, Przygotowanie gry

KARTY CELÓW

Cele różnicują każdą rozgrywkę w *Star Wars: Armadę* dzięki nowym warunkom dla danej bitwy.

Każdy z graczy wybiera trzy karty celów jako część swojej floty, a każda z nich musi być innego rodzaju. Podczas kroku „Wybór celu” przygotowania gry, pierwszy gracz patrzy na karty celów przeciwnika i wybiera jedną z nich. Wybrana karta staje się celem dla tej rozgrywki. Niewybrane karty i karty celów pierwszego gracza nie są wykorzystywane w tej rozgrywce.

- W grze występują trzy rodzaje celów:
 - ◇ **Natarcie:** Cele natarcia z reguły wskazują jeden lub więcej statków, o dodatkowej wartości w punktach floty kiedy zostaną zniszczone lub uszkodzone.
 - ◇ **Obrona:** Cele obrony zmieniają obszar gry, aby zapewnić jednemu z graczy znaczącą przewagę.
 - ◇ **Nawigacja:** Cele nawigacji nagradzają graczy za agresywne i precyzyjne manewrowanie.
- Kiedy statek zostanie wybrany jako statek – cel, należy oznaczyć to poprzez umieszczenie żetonu celu obok jego karty statku.

Powiązane tematy: Przygotowanie gry, Punktacja, Tworzenie flot, Żetony zwycięstwa, Zwycięstwo i przegrana

KARTY ULEPSZEŃ

Tworząc flotę, gracz może wyposażyć statki w karty ulepszeń dodając ich koszt w punktach floty do łącznego kosztu floty. Za każdy symbol ulepszenia na pasku ulepszeń statku gracz może wyposażyć ten statek w jedną kartę ulepszenia z odpowiadającym symbolem.

- Karty ulepszeń, w które wyposażony jest statek, należy umieścić obok karty statku.
- Statek Rebeliantów nie może zostać wyposażony w imperialną kartę ulepszenia, a statek Imperium nie może być wyposażony w kartę rebeliancką. Stronnictwo, do którego przypisana jest karta (o ile jest przypisana do któregoś z nich), zostało oznaczone symbolem tego stronnictwa po lewej od kosztu w punktach floty.
- Statek nie może być wyposażony w więcej niż jedną kartę ulepszenia z cechą „Modyfikacja”.
- Statek może być wyposażony w kartę tytułu tylko jeśli karta tytułu i statek są oznaczone tym samym symbolem statku.

- W kartę dowódcy może być wyposażony dowolny statek należący do odpowiedniego stronnictwa.
- Jeśli karta ulepszenia jest odrzucana, należy ją zakryć. Na potrzeby punktacji statek uznaje się za nadal wyposażony w tę kartę.
- Termin „ty/twoje” w tekście efektów na kartach ulepszeń odnosi się do statku wyposażonego w daną kartę.
- Wyczerpana karta ulepszenia nie może zostać ponownie wyczerpana.
- Wyczerpane karty ulepszeń są przygotowywane podczas fazy statusu.

Powiązane tematy: Dowódcy, Punktacja, Stronnictwo, Tworzenie flot, Tytuły, Unikatowe nazwy, Używanie i czas rozpatrywania efektów

KLASY WIELKOŚCI

Każdy statek należy do klasy wielkości: małej, średniej lub dużej. Małe statki mają podstawki o wymiarach 41x71 mm, średnie statki – 61x102 mm, a duże statki podstawki o wymiarach 76x192 mm.

- Do klasy małych należą następujące statki:
 - ◇ Koreliańska korweta CR90
 - ◇ Fregata Nebulon-B
 - ◇ Niszczyciel gwiazdny typu Gladiator
- Do klasy średnich należą następujące statki:
 - ◇ Fregata szturmowa Mk. II
 - ◇ Niszczyciel gwiazdny typu Victory

Powiązane tematy: Statek

LINIA POLA WIDZENIA

Rozpatrując atak, gracze wyznaczają linię pola widzenia pomiędzy statkami i eskadrami na obszarze gry, aby ustalić czy atak jest możliwy i czy odbywa się przez przeszkodę.

- Aby wyznaczyć linię pola widzenia, gracz korzysta z linijki zasięgu aby wytyczyć linię pomiędzy atakującą eskadrą lub strefą kadłuba, a broniącą się strefą lub eskadrą.
- Wyznaczając linię pola widzenia do lub od eskadry, należy wytyczyć ją korzystając z punktu podstawki eskadry, znajdującego się najbliżej wrogiej eskadry lub strefy kadłuba.
- Wyznaczając linię pola widzenia do lub od strefy kadłuba, należy wytyczyć ją korzystając z żółtego punktu celowania wydrukowanego w tej strefie kadłuba.
- Jeśli linia pola widzenia została wytyczona przez strefę kadłuba broniącego się, która nie jest broniącą się strefą, atakujący nie może wytyczyć linii pola widzenia i musi wybrać inny cel.
- Jeśli linia pola widzenia została wytyczona przez żeton przeszkody lub statek, który nie jest atakującym ani broniącym się, ten atak jest wykonywany przez przeszkodę.
- Eskadry nie blokują linii pola widzenia ani nie stanowią przeszkody.
- Strefy kadłuba atakującego nie blokują jego linii pola widzenia.

- Jeśli gracze muszą wytyczyć linię pola widzenia dłuższą niż linijka zasięgu, mogą oszacować przebieg linii poza końcem linijki.

Powiązane tematy: Atak, Mierzenie pola rażenia i zasięgu, Przechylenie przeszkody

MIERZENIE POLA RAŻENIA I ZASIĘGU

Aby zmierzyć pole rażenia strefy kadłuba, należy użyć linijki zasięgu aby przedłużyć linię pola rażenia wydrukowane na żetonie statku wokół tej strefy kadłuba. Jeśli część dowolnego elementu znajduje się w obrębie tych przedłużonych linii, ten element znajduje się w polu rażenia.

Aby zmierzyć zasięg ataku statku, należy odmierzać go z najbliższego punktu atakującej strefy kadłuba. Aby zmierzyć zasięg do statku, należy odmierzać go do najbliższego punktu broniącej się strefy. Aby zmierzyć zasięg do lub od eskadry, należy odmierzać go z lub do najbliższego punktu podstawki eskadry.

- Punkty celowania nie są wykorzystywane podczas mierzenia zasięgu – wykorzystuje się je jedynie do wyznaczania linii pola widzenia.
- Mierząc zasięg lub dystans pomiędzy dwoma elementami na potrzeby inne niż atak, należy odmierzać go pomiędzy najbliższymi punktami obu tych elementów.
- Statek lub eskadra zawsze znajduje się w bliskim zasięgu i dystansie 1 od samego siebie.
- Mierząc pole rażenia, zasięg lub dystans należy zignorować suwaki aktywacji eskadr oraz wskaźniki osłon statków i plastikowe elementy otaczające wskaźniki osłon statku.

Powiązane tematy: Atak, Linia pola widzenia, Pole rażenia

MODYFIKOWANIE KOŚCI

Kości mogą zostać zmodyfikowane przez efekty gry na poniższe sposoby:

- **Przerzut:** Kiedy kość jest przerzucana, atakujący bierze ją i rzuca nią ponownie. Kość może zostać przerzucona wielokrotnie.
- **Dodanie:** Kiedy kość zostaje dodana, należy rzucić nieużywaną kością odpowiedniego koloru i dodać ją do puli ataku.
- **Zmiana:** Kiedy kość zostaje zmieniona, należy obrócić ją tak, aby wskazywała określoną ściankę.
- **Zużycie:** Kiedy symbol lub kość zostaje zużyta, należy usunąć ją z puli ataku.
- **Anulowanie:** Kiedy symbol lub kość jest anulowana, należy usunąć ją z puli ataku.

Powiązane tematy: Atak, Symbole na kościach

NACHODZENIE

Jeśli statek wykonuje manewr i w końcowej pozycji nachodzi na jedną lub więcej eskadr, należy przesunąć wszystkie eskadry, na które nachodzi i dokończyć manewr statku. Następnie gracz, który **nie** poruszał statku, umieszcza te eskadry, niezależnie od tego kto jest ich właścicielem, w dowolnym miejscu wokół statku tak, aby dotykały statku który je przesunął. Gracz może umieszczać eskadry w dowolnej kolejności.

Jeśli statek ma wykonać manewr, ale jego końcowa pozycja nachodziłaby na inny statek, nie może on normalnie zakończyć manewru. Zamiast tego należy chwilowo zmniejszyć jego prędkość o jeden (nie zmieniając prędkości na wskaźniku) i poruszyć statek z nową prędkością. Należy powtarzać ten proces aż statek będzie mógł zakończyć manewr, nawet jeśli oznacza to pozostanie w miejscu przy prędkości „0”. Następnie należy zadać po jednej zakrytej karcie uszkodzeń statkowi, który się poruszał i najbliższemu statkowi, na który nachodził.

Jeśli poruszający się statek lub eskadra nachodzi na żeton przeszkody, należy rozpatrzyć efekt uzależniony od typu przeszkody, na który nachodzi.

- Jeśli statek chwilowo zmniejsza prędkość, po wykonaniu tego manewru jego prędkość zostaje przywrócona do wartości widocznej na wskaźniku prędkości.
- Nawet jeśli statek nie zmienił swojego położenia poruszając się z prędkością „0”, w dalszym ciągu wykonał manewr. W związku z tym rozpatruje wszelkie efekty związane z nachodzeniem na przeszkody i/lub inne statki.
- Jeśli statek musi wykonać manewr ze zmniejszoną prędkością, w związku z nachodzeniem na inny statek, może w swojej końcowej pozycji nachodzić na wzornik manewru.
- Eskadra nie może być umieszczona w taki sposób, że nachodziłaby na inną eskadrę lub statek.
- Statki i eskadry mogą poruszać się przez inne statki i eskadry bez uruchamiania efektów nachodzenia.
- Jeśli eskadra zostaje umieszczona na przeszkodzie w wyniku nachodzenia na nią statku, nie rozpatruje efektów nachodzenia na tę przeszkodę.
- Na potrzeby nachodzenia wskaźniki osłon i plastikowe elementy otaczające wskaźniki osłon uznaje się za część podstawki statku, a suwaki aktywacji eskadr są zignorowane.

Powiązane tematy: Przeszkody, Ruch eskadry, Ruch statku

OBSZAR GRY

Obszar gry to obszar zajmowany przez statki, eskadry, żetony przeszkód i żetony celu. Sugerowany obszar gry powinien mieć wymiary 90x90 cm dla zestawu podstawowego i 90x180 cm dla rozgrywek na 300 punktów floty.

- Jeśli dowolny fragment podstawki statku lub eskadry znajdzie się poza obszarem gry, ten statek lub eskadra zostają zniszczone. Sprawdzając czy statek opuścił obszar gry należy zignorować suwaki aktywacji eskadr, wskaźniki osłon oraz plastikowe elementy otaczające wskaźniki osłon statku.

Powiązane tematy: Przygotowanie gry, Ruch eskadry, Ruch statku, Tworzenie flot

OBSZAR PRZYGOTOWANIA

Obszar przygotowania to fragment obszaru gry, na którym statki, eskadry oraz żetony przeszkód i celu są umieszczane podczas przygotowania gry.

Podczas rozgrywki na 300 punktów floty, obszar przygotowania ma wymiary 90x120 cm i znajduje się na środku obszaru gry. Podczas rozgrywki na obszarze gry o wymiarach 90x90 cm, cały obszar gry jest obszarem przygotowania.

Obszar przygotowania jest oznaczany znacznikami przygotowania obszaru. Po zakończeniu przygotowania gry należy usunąć te znaczniki z obszaru gry.

Powiązane tematy: Obszar gry, Przygotowanie gry, Strefa rozstawiania

OKRĘT FLAGOWY

Okręt flagowy to statek wyposażony w kartę dowódcy. Niektóre karty celów zawierają specjalne zasady dla okrętów flagowych.

- Dowolny statek może być okrętem flagowym, niezależnie od symboli posiadanych na pasku ulepszeń.
- Każda flota musi posiadać jeden okręt flagowy i nie może mieć ich więcej niż jeden.
- Każdy okręt flagowy musi mieć przypisaną parę żetonów identyfikacyjnych okrętu flagowego odpowiedniego stronnictwa.

Powiązane tematy: Dowódcy, Karty celu, Żeton identyfikacyjne

OSŁONY

Każda strefa kadłuba posiada własny wskaźnik osłon i maksymalną wartość osłon. Liczba widoczna na wskaźniku oznacza pozostałe osłony danej strefy kadłuba.

- Każdy statek rozpoczyna rozgrywkę ze wskaźnikami osłon ustawionymi na maksymalne wartości osłon, oznaczone na poszczególnych strefach kadłuba.
- Kiedy statek traci lub odzyskuje osłony, należy obrócić wskaźnik tak, aby wskazywał pozostałe tej strefie kadłuba osłony.
- Strefa kadłuba nie może posiadać więcej osłon niż wynosi jej maksymalna wartość osłon i nie może odzyskiwać osłon jeśli posiada już maksymalną ilość osłon.
- Strefa kadłuba nie może posiadać mniej niż zero osłon i nie może stracić osłony jeśli już żadnej nie posiada.

Powiązane tematy: Rozkazy, Strefy kadłuba, Uszkodzenia, Żetony obrony

PIERWSZY GRACZ

Pierwszy gracz to gracz z inicjatywą.

Powiązane tematy: Drugi gracz, Inicjatywa, Karty celów

POLE RAŻENIA

Każdy żeton statku posiada wydrukowane cztery linie pola rażenia, które wyznaczają jego cztery pola rażenia, po jednym dla każdej strefy kadłuba.


- Pola rażenia są nieskończone, nie są ograniczone długością liniiki zasięgu.
- W polu rażenia zawiera się szerokość wyznaczających go linii.
- Każda eskadra posiada 360-stopniowe pole rażenia.

Powiązane tematy: Strefy kadłuba, Mierzenie pola rażenia i zasięgu

PRĘDKOŚĆ

Prędkość statku określa jak daleko musi się on poruszyć podczas aktywacji. Aktualna prędkość statku oznaczona

jest na wskaźniku prędkości. Wartość prędkości eskadry oznacza najdalszy odcinek dystansu na liniice zasięgu, na który może poruszyć się eskadra.

- Prędkość statku jest stała, dopóki statek nie rozpatrzy rozkazu  lub użyje efektu karty ulepszenia aby zmienić prędkość.
- Minimalna prędkość wszystkich statków wynosi 0.
- Maksymalna prędkość każdego statku została oznaczona w jego tabeli prędkości. Jeśli statek nie posiada żadnych wartości zwrotu w danej kolumnie, nie może przyspieszyć do tej prędkości.

Powiązane tematy: Rozkazy, Ruch eskadry, Ruch statku, Tabela prędkości, Zwrot

PRZESZKODY

Kiedy statek lub eskadra nachodzi na przeszkodę po wykonaniu manewru, rozpatruje odpowiedni efekt w zależności od rodzaju przeszkody na którą nachodzi:

- **Pole asteroid:** Statek otrzymuje jedną odkrytą kartę uszkodzeń. Przeszkoda ta nie wpływa na eskadry.
- **Chmura szczątków:** Statek otrzymuje dwa uszkodzenia w dowolną strefę kadłuba. Przeszkoda ta nie wpływa na eskadry.
- **Stacja:** Statek może odrzucić jedną z odkrytych lub zakrytych kart uszkodzeń. Eskadra może odzyskać jeden punkt kadłuba.
- Statek lub eskadra nachodzi na przeszkodę jeśli część jej podstawki znajduje się na żetonie przeszkody po wykonaniu ruchu (ignorując suwaki aktywacji). Statki i eskadry mogą poruszać się przez przeszkody bez uruchamiania ich efektu.
- Jeśli statek nachodzi na więcej niż jedną przeszkodę, rozpatruje ich efekty w dowolnej kolejności.
- Ataki, których linia pola widzenia została wytyczona przez żeton przeszkody to ataki przez przeszkodę.

Powiązane tematy: Linia pola widzenia, Nachodzenie, Przez przeszkodę, Przygotowanie gry

PRZEZ PRZESZKODĘ

Atak wykonywany jest przez przeszkodę, jeśli linia pola widzenia została poprowadzona przez żeton przeszkody lub inny statek, który nie jest broniącym się.

Jeśli atak wykonywany jest przez jeden lub więcej statków lub przeszkód, atakujący musi wybrać i usunąć z puli ataku jedną kość przed wykonaniem rzutu w kroku „Rzut kośćmi ataku”.

- Eskadry nie stanowią przeszkody podczas ataku.
- Jeśli linia pola widzenia została poprowadzona przez przeszkodę, atak wykonywany jest przez przeszkodę, nawet jeśli atakujący i broniący stykają się podstawkami.

Powiązane tematy: Atak, Linia pola widzenia, Przeszkody

PRZYGOTOWANIE GRY

W celu przygotowania pełnej rozgrywki w **Star Wars: Armadę**, należy kolejno wykonać poniższe kroki:

1. **Wyznaczenie obszaru gry i obszaru przygotowania:** Należy przygotować obszar o wymiarach 90x180 cm. Następnie należy wyznaczyć obszar przygotowania o wymiarach 90x120 cm, korzystając z liniiki zasięgu aby umieścić znaczniki obszaru przygotowania 30 cm od krótkich krawędzi obszaru gry. Gracze siadają

naprzeciwko siebie, przy krawędziach obszaru gry o długości 180 cm.

2. **Przygotowanie elementów:** Każdy z graczy umieszcza swoje statki, eskadry i karty obok obszaru gry, przy jego krawędzi. Wszystkie wskaźniki osłon i dyski eskadr należy ustawić tak, aby wskazywały maksymalne wartości osłon i kadłuba. Następnie suwaki aktywacji wszystkich eskadr należy ustawić tak, aby widoczny był niebieski koniec z symbolem **K**. Należy przypisać odpowiednio żetony obrony statkom i unikatowym eskadrom. Każdy z graczy bierze wystarczającą liczbę wskaźników rozkazów i prędkości dla swojej floty. W razie potrzeby należy przypisać żetony identyfikacyjne statkom i eskadrom.
3. **Ustalenie inicjatywy:** Gracz, którego flota ma niższy łączny koszt w punktach floty wybiera, który z graczy będzie pierwszym graczem. Pierwszy gracz bierze żeton inicjatywy i umieszcza przy swojej krawędzi, symbolem **K** do góry. Jeśli gracze remisują w liczbie punktów floty, należy rzucić monetą aby ustalić, który z nich dokona wyboru.
4. **Wybór celu:** Pierwszy gracz patrzy na wszystkie trzy karty celu przeciwnika i wybiera cel, który będzie wykorzystywany w tej rozgrywce.
5. **Umieszczenie przeszkód:** Rozpoczynając od drugiego gracza, gracze na zmianę wykonują tury, wybierając i umieszczając sześć przeszkód na obszarze gry. Przeszkody muszą być umieszczone w obrębie obszaru przygotowania, poza dystansem 3 od krawędzi obszaru gry i poza dystansem 1 od siebie.
6. **Rozmieszczenie statków:** Rozpoczynając od pierwszego gracza, gracze na zmianę wykonują tury, umieszczając swoje siły na obszarze przygotowania. W trakcie pojedynczej tury gracz wystawia jeden statek lub dwie eskadry.
 - ◇ Statki muszą być umieszczane całkowicie w obrębie strefy rozstawiania ich właścicieli. Umieszczając statek, gracz musi ustawić jego wskaźnik prędkości tak, aby wskazywał wartość dostępną w tabeli prędkości tego statku.
 - ◇ Eskadry muszą być umieszczane całkowicie w obrębie dystansu 1-2 od sojuszniczego statku i mogą być umieszczane poza granicami stref rozstawiania.
 - ◇ Jeśli graczowi pozostała tylko jedna eskadra, kiedy musi wystawić dwie, nie może jej wystawić, do momentu aż rozmieści wszystkie statki.
 - ◇ Statki i eskadry mogą być umieszczane na znacznikach obszaru przygotowania, o ile znajdują się w całości na obszarze przygotowania.
7. **Przygotowanie pozostałych elementów:** Należy potasować talię uszkodzeń i umieścić ją obok obszaru gry wraz z żetonami rozkazów, wzornikiem manewru, linijką zasięgu i żetonem rundy oznaczonym „1”.
8. **Porządkowanie:** Należy usunąć znaczniki obszaru przygotowania z obszaru gry.

Powiązane tematy: Inicjatywa, Karty celów, Obszar gry, Obszar przygotowania, Przeszkody, Strefa rozstawiania, Zasięg i dystans, Żetony identyfikacyjne

PRZYGOTOWANY

Karty i żetony obrony są przygotowywane podczas fazy statusu i rozpoczynają grę przygotowane. Przygotowana karta może zostać wyczerpana jako koszt efektu.

- Kiedy karta jest przygotowywana, należy obrócić ją o 90° w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- Kiedy żeton obrony jest przygotowywany, należy obrócić go z wyczerpanej na przygotowaną stronę.
- Kiedy karta lub żeton obrony jest wyczerpany, nie jest dłużej przygotowany.

Powiązane tematy: Faza statusu, Karty ulepszeń, Wyczerpany, Żetony obrony

PRZYMIERZANIE

- Gracze mogą w dowolnym momencie dokonywać pomiarów dowolną stroną linijki zasięgu.
- Wzornik manewru może być dowolnie umieszczany i dopasowywany podczas kroku „Ustalenie kursu” wykonywania manewru, aby ułatwić jego wykonanie. Statek nie ma wyznaczonego kursu do momentu, aż plastikowe wypustki wzornika manewru nie zostaną wsunięte w podstawkę tego statku.

Powiązane tematy: Wzornik manewru, Zasięg i dystans

PULA

Pula zawiera wszystkie żetony i wskaźniki, które nie są aktualnie wykorzystywane.

Powiązane tematy: Zniszczone statki i eskadry, Żetony rozkazów

PULA ATAKU

Podczas ataku pula kości składa się ze wszystkich kości używanych w tym ataku. W jej skład wchodzi kości zarówno przed, jak i po wykonaniu rzutu.

Powiązane tematy: Atak, Modyfikowanie kości

PUNKT CELOWANIA

Patrz „Linia pola widzenia”

PUNKTACJA

Gracze podliczają punkty po zakończeniu rozgrywki. Wynik gracza to suma punktów floty zniszczonych wrogich statków i eskadr oraz wartość w punktach floty wszelkich żetonów zwycięstwa zebranych przez gracza.

- Do wartości punktów floty zniszczonego statku wliczają się koszty wszystkich ulepszeń, w jakie ten statek był wyposażony.
- Odrzucone karty ulepszeń nie wliczają się do wyniku gracza, o ile nie był w nie wyposażony zniszczony statek.
- Każdy żeton zwycięstwa jest warty tyle punktów, ile wskazuje wartość w prawym dolnym rogu karty celu, wybranej dla danej rozgrywki.

Powiązane tematy: Karty celów, Zwycięstwo i przegrana, Żetony zwycięstwa

ROZKAZY

Statek może rozpatrzyć efekt rozkazu wykorzystując w odpowiednim momencie wskaźnik rozkazów lub żeton rozkazu z odpowiadającym symbolem. Efekt rozkazu

zależny jest od tego, czy wykorzystany zostaje wskaźnik, czy żeton:

- **🕒 Nawigowanie:** Należy rozpatrzyć ten rozkaz podczas kroku „Ustalenie kursu” wykonywania manewru.
 - ◇ **Wskaźnik:** Zwiększenie lub zmniejszenie prędkości statku o jeden i/lub zwiększenie wartości zwrotu jednego fragmentu wzornika o jeden podczas tego manewru.
 - ◇ **Żeton:** Zwiększenie lub zmniejszenie prędkości statku o jeden.
- **🕒 Eskadra:** Należy rozpatrzyć ten rozkaz po ujawnieniu wskaźnika rozkazów statku.
 - ◇ **Wskaźnik:** Aktywowanie sojusznicznych eskadr, maksymalnie w liczbie równej wartości eskadry aktywowanego statku, w bliskim i średnim zasięgu od statku. Każda eskadra aktywowana w ten sposób może zaatakować i poruszyć się (w dowolnej kolejności). Eskadry należy wybierać i aktywować po jednej na raz.
 - ◇ **Żeton:** Aktywowanie jednej eskadry zgodnie z powyższym opisem.
- **🕒 Naprawa:** Należy rozpatrzyć ten rozkaz po ujawnieniu wskaźnika rozkazów statku.
 - ◇ **Wskaźnik:** Otrzymanie punktów inżynierii, w liczbie równej wartości inżynierii statku. Statek może zużyć je na poniższe efekty:
 - **Przeniesienie osłon:** Wydanie jednego punktu, aby przenieść jedną osłonę poprzez zmniejszenie wartości na wskaźniku osłony jednej ze stref kadłuba statku o jeden i zwiększenie osłon innej strefy o jeden (bez przekraczania maksymalnej wartości osłon).
 - **Odzyskanie osłon:** Wydanie dwóch punktów, aby odzyskać jedną osłonę w dowolnej strefie kadłuba statku (bez przekraczania maksymalnej wartości osłon).
 - **Naprawa kadłuba:** Wydanie trzech punktów, aby wybrać i odrzucić jedną z odkrytych lub zakrytych kart uszkodzeń statku.
 - ◇ **Żeton:** Otrzymanie punktów inżynierii w liczbie równej połowie wartości inżynierii statku (zaokrąglając w górę). Statek może zużyć je na powyższe efekty.
 - ◇ Statek może rozpatrywać efekty naprawy w dowolnej kolejności.
 - ◇ Statek może wydać punkty i rozpatrzyć każdy z efektów dowolną liczbę razy, o ile posiada wystarczającą liczbę punktów inżynierii.
 - ◇ Kiedy statek rozpatruje rozkaz 🕒, musi zakończyć rozpatrywanie jednego efektu naprawy przed rozpatrzeniem kolejnego. Przykładowo, jeśli statek posiada pięć punktów inżynierii, może odrzucić jedną kartę uszkodzenia „Awaria kondensatora”, a następnie odzyskać jedną osłonę w strefie kadłuba, w której nie pozostały już żadne osłony.
 - ◇ Po tym jak statek rozpatrzy rozkaz 🕒, traci wszystkie niewykorzystane punkty inżynierii. Punkty inżynierii nie przechodzą z rundy na rundę.
- **🕒 Koncentracja ognia:** Należy rozpatrzyć ten rozkaz podczas kroku ataku „Rozpatrzenie efektów ataku”.

- ◇ **Wskaźnik:** Dodanie jednej kości ataku do puli ataku. Dodawana kość musi być w kolorze znajdującym się już w puli ataku.
- ◇ **Żeton:** Przerzucenie jednej, dowolnej kości w puli ataku.
- Statek nie może rozpatrzyć tego samego rozkazu więcej niż raz na rundę.
- Statek może wykorzystać wskaźnik rozkazów oraz żeton rozkazu, aby połączyć ich efekt. Uznaje się to za pojedyncze rozpatrzenie tego rozkazu. Przykładowo, statek może zwiększyć swoją prędkość dwa razy, wykorzystując wskaźnik rozkazu 🕒 oraz żeton rozkazu 🕒.
- Gracz może rozpatrzyć kilka rozkazów w trakcie jednej rundy, na przykład wykorzystując żetony rozkazów 🕒 i 🕒 podczas kroku aktywacji „Ujawnienie wskaźnika rozkazu”, a następnie wskaźnik rozkazu 🕒 podczas kroku „Ustalenie kursu” wykonywania manewru.

Powiązane tematy: Atak, Karty ulepszeń, Używanie i czas rozpatrywania efektów, Osłony, Ruch statku, Wskaźniki rozkazów

RUCH

Patrz „Ruch eskadry” i „Ruch statku”

RUCH ESKADRY

Aby poruszyć eskadrę, jej właściciel wykonuje poniższe kroki:

1. **Ustalenie kursu:** Należy umieścić linijkę zasięgu płasko na stole, stroną z dystansem do góry. Środek końca linijki z dystansem 1 musi stykać się z podstawką eskadry.
2. **Ruch eskadry:** Należy podnieść eskadrę i umieścić ją w dowolnym miejscu wzdłuż środka linijki, do linii oznaczającej koniec odcinka dystansu odpowiadającego prędkości eskadry. Podstawka eskadry nie może być umieszczona poza tą linią. Następnie należy podnieść linijkę i umieścić eskadrę na jej końcowej pozycji.
 - Eskadra nie może zostać umieszczona w taki sposób, że jej podstawka nachodziłaby na inną eskadrę lub statek.
 - Eskadra może poruszać się przez statki, eskadry i przeszkody bez uruchamiania efektów nachodzenia. Znaczenie ma jedynie początkowa i końcowa pozycja.
 - Jeśli linijka zasięgu nie może zostać umieszczona na obszarze gry ze względu na znajdujące się tam statki i eskadry, należy przytrzymać ją nad obszarem gry i oszacować końcową pozycję eskadry.
 - Kiedy eskadra się porusza, może pozostać w tym samym miejscu. W dalszym ciągu uznaje się, że eskadra wykonała ruch.

Powiązane tematy: Aktywacja eskadry, Przeszkody, Przymierzanie, Rozkazy, Starcia, Zasięg i dystans

RUCH STATKU

Aby wykonać statkiem manewr, jego właściciel wykonuje poniższe kroki:

1. **Ustalenie kursu:** Należy wyprostować wzornik manewru, a następnie przestawiać fragmenty wzornika w dowolną stronę, maksymalnie tyle razy, ile wskazuje odpowiednia wartość zwrotu w tabeli prędkości dla

danej prędkości. Statek może rozpatrzeć rozkaz ☉ aby zmienić prędkość lub zwrot.

2. **Ruch statku:** Należy umieścić wzornik manewru na obszarze gry i wsunąć wypustki pierwszego fragmentu w wycięcia z przodu podstawki statku. Następnie należy wysunąć statek z wypustek pierwszego fragmentu i umieścić go przy fragmencie wzornika odpowiadającym aktualnej prędkości, nasuwając wycięcia podstawki na wypustki.

 - Statek może poruszać się przez statki, eskadry i przeszkody nie uruchamiając efektów nachodzenia.
 - Statek musi zostać umieszczony na swojej końcowej pozycji po tej samej stronie wskaźnika manewru, po której rozpoczął manewr.
 - Statek nie może nachodzić na wzornik manewru, kiedy jest umieszczany na końcowej pozycji. Jeśli nachodziłby na wzornik manewru, należy cofnąć go na pozycję początkową, umieścić wzornik po drugiej stronie statku i wykonać manewr.
 - Jeśli statek nie będzie nachodził na wzornik manewru, niezależnie od tego po której stronie zostanie umieszczony wzornik, właściciel statku może wybrać, po której stronie umieści wzornik.
 - Po tym, jak wypustki wzornika manewru zostaną wsunięte w podstawkę statku, fragmentów wzornika nie można przestawiać.
 - Wzornik manewru można dowolnie przestawiać i umieszczać na obszarze gry podczas kroku „Ustalenie kursu”.
 - Jeśli statek wykonuje manewr o prędkości „0”, nie porusza się z aktualnej pozycji, ale dalej uznaje się, że wykonał manewr.

Powiązane tematy: Aktywacja statku, Nachodzenie, Wzornik manewru, Zwrot

RUNDA

Pojedyncza runda gry składa się z czterech faz rozgrywanych w następującej kolejności: faza rozkazów, faza statków, faza eskadr i faza statusu.

Żetony rund są wykorzystywane do oznaczania aktualnej rundy rozrywki – numer aktualnej rundy oznaczony jest żetonem o najwyższej wartości spośród żetonów znajdujących się obok obszaru gry. Żeton rundy oznaczony numerem „1” jest umieszczany obok obszaru gry podczas przygotowania gry, a kolejny żeton z wyższą wartością jest dokładany podczas każdej fazy statusu.

Gra kończy się po sześciu rundach.

Powiązane tematy: Faza statusu, Przygotowanie gry, Zwycięstwo i przegrana

SŁOWA KLUCZOWE ESKADR

Każda eskadra posiada jedno lub więcej słów kluczowych z odpowiadającymi im symbolami. Każde słowo kluczowe zapewnia danej eskadrze następujący efekt:

- **✦ Kontratak X:** Po tym, jak eskadra wykona przeciwko tobie atak (nie KONTRATAK), możesz zaatakować tę eskadrę z wykorzystaniem uzbrojenia przeciwko myśliwcom złożonym z niebieskich kości w liczbie równej X, nawet jeśli zostałeś zniszczony.

- **✦ Bombowiec:** Kiedy atakujesz statek, każdy z twoich symboli ✦ dodaje 1 uszkodzenie do sumy uszkodzeń i pozwala rozpatrzeć efekt trafienia krytycznego.
- **✦ Eskorta:** Eskadry, z którymi jesteś w starciu, nie mogą atakować eskadr bez słowa kluczowego ESKORTA, chyba że wykonują KONTRATAK.
- **☉ Ciężki:** Nie powstrzymujesz eskadr, z którymi jesteś w starciu od atakowania statków i poruszania się.
- **✦ Rój:** Kiedy atakujesz eskadrę będącą w starciu z inną eskadrą, możesz przerzucić 1 kość.
 - ◊ KONTRATAK może być modyfikowany przez efekty, które modyfikują standardowy atak, takie jak słowo kluczowe RÓJ.

Powiązane tematy: Atak, Starcie, Uzbrojenie

SOJUSZNICZE I WROGIE

Wszystkie statki i eskadry należące do tej samej floty są swoimi sojusznikami. Wszystkie statki i eskadry należące do przeciwnej floty to wrogie statki i eskadry.

- Statek lub eskadra jest dla siebie sojusznikiem i może być wybrana za cel efektu, który pozwala wybrać sojusznicy cel, o ile efekt nie wskazuje na „inny” statek lub eskadrę.

Powiązane tematy: Eskadra, Karty ulepszeń, Statek

STARCIE

Kiedy eskadra znajduje się w dystansie 1 od jednej lub więcej wrogich eskadr, znajduje się w starciu ze wszystkimi tymi eskadrami.

- Eskadra w starciu nie może się poruszać.
- Kiedy eskadra atakuje, zamiast wrogiego statku musi atakować eskadrę, z którą jest w starciu (o ile to możliwe).
- Eskadra nie wchodzi w starcie ze statkami ani sojuszniczymi eskadrami.
- Jeśli linia pola widzenia pomiędzy dwoma eskadrami przebiega przez przeszkodę, te eskadry nie są w starciu, nawet będąc w dystansie 1 od siebie. Mogą jednak nawzajem się atakować.
- Eskadra nie jest dłużej w starciu, jeśli eskadra będąca z nią w starciu zostanie zniszczona.
- Eskadry nie wchodzi w starcie z innymi eskadrami podczas ruchu, nawet jeśli część linijki zasięgu znajduje się w dystansie 1 od wrogiej eskadry. Tylko początkowe i końcowe ustawienie liczy się na potrzeby ustalania starcia.

Powiązane tematy: Przez przeszkodę, Ruch eskadry

STATEK

Statek składa się z podstawki, modelu, żetonu oraz karty statku. Wszystkie elementy muszą odpowiadać rodzajowi statku, a nazwa na karcie statku musi odpowiadać nazwie na żetonie.

- Każdy statek posiada symbol statku w lewym dolnym rogu karty statku i w przedniej strefie kadłuba na żetonie statku. Symbol ten oznacza rodzaj statku i jest wykorzystywany aby określić, w które karty tytułów może być wyposażony dany statek.

- Niektóre plastikowe modele statków wystają poza podstawkę. Z tego powodu model nie wpływa na mierzenie zasięgu, pole rażenia, ruch, nachodzenie i inne mechaniki gry.

Powiązane tematy: Eskadry, Faza statków, Tytuły

STREFA ROZSTAWIANIA

Strefa rozstawiania gracza to część obszaru przygotowania gry, całkowicie w dystansie 1-3 od jego krawędzi obszaru gry.

Powiązane tematy: Obszar gry, Obszar przygotowania, Przygotowanie gry

STREFY KADŁUBA

Strefa kadłuba to część żetonu statku wyznaczona przez dwie linie pola rażenia, które ją otaczają. W jej skład **nie** wchodzi żadna część plastikowej podstawki.

- Każdy statek posiada cztery strefy kadłuba: przednią, lewą, prawą i tylną.
- Eskadry nie posiadają stref kadłuba.
- Strefa kadłuba sąsiaduje z inną strefą, jeśli posiadają one wspólną linię pola rażenia.

Powiązane tematy: Atak, Osłony, Pole rażenia

STRONNICTWO

W grze występują dwa stronnictwa: Rebelianci oraz Imperium. Statek lub eskadra są przypisane do stronnictwa, jeśli karta statku lub eskadry została oznaczona symbolem stronnictwa. Karta ulepszenia jest przypisana do stronnictwa, jeśli obok jej kosztu w punktach floty znajduje się symbol stronnictwa.

Powiązane tematy: Karty ulepszeń, Tworzenie flot

SYMBOLE NA KOŚCIACH

Kości ataku mają następujące efekty podczas ataku:

- Trafienie ✖:** Ten symbol dodaje jedno uszkodzenie do sumy uszkodzeń.
- Trafienie krytyczne ✘:** Jeśli atakujący i broniący się to statki, ten symbol dodaje jedno uszkodzenie do sumy uszkodzeń i może uruchomić efekt trafienia krytycznego.
- Celność ⚔:** Atakujący może zużyć ten symbol, aby wybrać jeden z żetonów obrony broniącego się. Wybrany żeton nie może zostać wykorzystany podczas tego ataku.
- Pusta ścianka to ścianka kości bez żadnych symboli.
- Jeśli gracze mają rzucić kośćmi z innego powodu niż atak, symbole na kości nie mają stałego efektu.

Powiązane tematy: Atak, Efekty trafień krytycznych, Modyfikowanie kości, Żetony obrony

SYMBOLE ULEPSZEŃ

Każdy symbol ulepszenia posiada nazwę, zgodnie z poniższą listą:



Dowódca



Zespół uzbrojenia



Oficer



Zespół wsparcia



Modernizacja ofensywna



Działa jonowe



Modernizacja defensywna



Artyleria



Turbolasery



Tytuł

- Karty dowódców i tytułów zostały oznaczone symbolami wyłącznie z tyłu karty.

Powiązane tematy: Dowódcy, Karty ulepszeń, Tworzenie flot, Tytuły

TABELA PRĘDKOŚCI

Każdy statek posiada na swojej karcie statku tabelę prędkości, która określa, o ile razy można przestawić każdy fragment wzornika manewru od jego środkowej pozycji (na wprost). Każda kolumna tabeli odpowiada określonej prędkości, oznaczonej numerem na spodzie kolumny. Każda ramka w kolumnie reprezentuje fragment wzornika i wartość zwrotu, informującą ile razy można przestawić w dowolną stronę (w lewo lub prawo) dany fragment wzornika podczas ruchu z tą prędkością.

Powiązane tematy: Prędkość, Ruch statku, Zwrot

TWORZENIE FLOTY

Każdy z graczy tworzy flotę wybierając statki, eskadry i karty ulepszeń, których całkowity koszt w punktach floty nie przekracza sumy uzgodnionej przez graczy. Koszt w punktach floty każdego ze statków, eskadr i kart ulepszeń został wydrukowany w prawym dolnym rogu karty.

W ramach tworzenia floty, każdy z graczy musi wybrać trzy karty celów, po jednej z każdego rodzaju.

- Standardową sumą punktów do tworzenia floty jest 300 punktów. W rozgrywce z wykorzystaniem wyłącznie zestawu podstawowego sugerowana suma to 180 punktów.
- Gracze mogą tworzyć floty o dowolnej sumie punktów, o ile obaj zgodzą się na wybraną sumę.
- Flota musi być przypisana do stronnictwa Rebeliantów albo Imperium. Nie może zawierać żadnych statków, eskadr ani ulepszeń przypisanych do przeciwnego stronnictwa.
- Flota musi posiadać jeden okręt flagowy i nie może mieć ich więcej niż jeden.
- Flota nie może wydać więcej niż jedną trzecią (zaokrąglając w górę) punktów floty na eskadry.

Powiązane tematy: Dowódcy, Karty celów, karty ulepszeń, Okręt flagowy, Stronnictwa

TYTUŁY

Karta tytułu to karta ulepszenia oznaczona symbolem statku w lewym dolnym rogu. Statek może zostać wyposażony w kartę tytułu tylko, jeśli na statku i karcie tytułu znajduje się taki sam symbol statku.

Powiązane tematy: Dowódcy, Karty ulepszeń, Tworzenie flot

UNIKATOWE NAZWY

Nazwa karty jest unikatowa jeśli po lewej stronie od jej nazwy znajduje się kropka (•).

- Flota nie może zawierać więcej niż jednej karty z taką samą unikatową nazwą, nawet jeśli są to karty różnych rodzajów.

Powiązane tematy: Karty ulepszeń, Tworzenie flot

USZKODZENIA

Statki i eskadry mogą otrzymywać uszkodzenia w wyniku ataków, przeszkód i innych efektów w grze.

- Kiedy eskadra otrzymuje uszkodzenia, należy zmniejszyć jej punkty kadłuba o otrzymaną wartość uszkodzeń. Aby to oznaczyć, należy obracać dysk eskadry tak, aby plastikowa wskazówka na słupku mocującym wskazywała pozostałe punkty kadłuba eskadry.
- Kiedy statek otrzymuje uszkodzenia, otrzymuje je po jednym punkcie uszkodzeń na raz. Za każdy punkt należy zmniejszyć osłony broniącej się strefy o jeden. Jeśli broniąca się strefa nie posiada już osłon, należy zamiast tego przydzielić statkowi zakrytą kartę uszkodzeń.
- Kiedy statek otrzyma tyle uszkodzeń, ile wynosi jego wartość kadłuba, zostaje natychmiast zniszczony.
- Kiedy statek otrzymuje uszkodzenia, ale strefa kadłuba, która je otrzymuje nie jest sprecyzowana, właściciel statku decyduje, która strefa kadłuba otrzyma wszystkie te uszkodzenia.
- Odkryte karty uszkodzeń posiadają efekt, który musi zostać rozpatrzony po tym, jak statek otrzymuje kartę, lub stały efekt, który działa, dopóki karta pozostaje odkryta.
- Odkryte karty uszkodzeń pozostają odkryte do momentu, aż jakiś efekt je zakryje. Dopóki karta pozostaje odkryta, jej efekt wpływa na statek.
- Karty uszkodzeń są zadawane po jednej na raz.
- Jeśli w talii uszkodzeń nie ma już kart, kiedy karta ma zostać dobrana lub podejrzana, należy potasować stos odrzuconych kart uszkodzeń i stworzyć nową talię uszkodzeń.
- Każda karta uszkodzeń posiada cechę „Statek” lub „Załoga”. Nie mają one dodatkowego efektu, ale niektóre efekty kart mogą się do nich odnosić.

Powiązane tematy: Atak, Zniszczone statki i eskadry

UZBROJENIE

Uzbrojenie atakującego określa kolor i liczbę kości, których można użyć podczas ataku. Uzbrojenie przeciwko eskadrom wykorzystywane jest podczas atakowania eskadr. Baterie uzbrojenia wykorzystywane są podczas atakowania statków.

- Każda strefa kadłuba posiada osobne baterie uzbrojenia, wykorzystywane podczas ataków przeprowadzanych z danej strefy.
- Każda eskadra posiada jedną baterię uzbrojenia
- Statek posiada jedno uzbrojenie przeciwko eskadrom, wykorzystywane niezależnie od tego, która strefa przeprowadza atak.

Powiązane tematy: Atak, Pula ataku, Zasięg ataku

UŻYWANIE I CZAS ROZPATRYWANIA EFEKTÓW

Każdy z efektów w grze może być rozpatrzony w wyznaczonym momencie. Moment jego rozpatrzenia

z reguły jest określony przez ten efekt, ale niektóre efekty mogą być użyte w dokładnie sprecyzowanych momentach, zgodnie z tym, co przedstawiono poniżej.

- Efekt modyfikujący kości ataku może zostać rozpatrzony tylko podczas kroku ataku „Rozpatrzenie efektów ataku”, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.
- Efekty „☠:” to efekty trafień krytycznych, które mogą być rozpatrzone na początku kroku ataku „Rozpatrzenie uszkodzeń”.
- Efekty z symbolem rozkazu jako nagłówkiem, takie jak „Ⓢ:” mogą zostać rozpatrzone kiedy statek rozpatruje odpowiadający rozkaz.
- Efekt „kiedy” może zostać rozpatrzony w momencie wystąpienia określonego zdarzenia i nie może być rozpatrzony po raz kolejny dla tego wystąpienia danego zdarzenia.
- Efekty „podczas” mogą zostać rozpatrzone w trakcie występowania określonego zdarzenia i nie mogą zostać rozpatrzone po raz kolejny w trakcie tego samego wystąpienia danego zdarzenia.
- Efekt „przed” może zostać rozpatrzony zaraz przed wystąpieniem określonego zdarzenia i nie może być rozpatrzony po raz kolejny dla tego wystąpienia danego zdarzenia.
- Efekt „po” może zostać rozpatrzony zaraz po wystąpieniu określonego zdarzenia i nie może być rozpatrzony po raz kolejny dla tego wystąpienia danego zdarzenia.
- Jeśli dwa lub więcej efektów danego gracza ma ten sam czas rozpatrywania, gracz może je rozpatrzeć w dowolnej kolejności.
- Jeśli obaj gracze posiadają efekty o tym samym czasie rozpatrywania, pierwszy gracz rozpatruje wszystkie swoje efekty o tym czasie rozpatrywania jako pierwszy.
- Rozpatrywanie efektu karty ulepszenia jest opcjonalne, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej. Efekty wszystkich pozostałych kart są obowiązkowe, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.
- Jeśli wskaźnik, żeton, kość lub inny element zostaje wykorzystany jako część kosztu efektu karty, ten element nie zapewnia swojego zwykłego efektu.
- Statki i eskadry nie mogą wykorzystywać wskaźników rozkazów, żetonów rozkazu ani żetonów obrony należących do innych statków lub eskadr.

- Podczas przygotowania gry nie mogą być rozpatrywane żadne efekty kart, za wyjątkiem efektów kart celów.
- Kiedy karta jest odrzucana lub zakrywana, jej efekt nie jest dłużej aktywny w rozgrywce.

Powiązane tematy: Efekty trafień krytycznych, Karty ulepszeń, Modyfikowanie kości, Słowa kluczowe eskadr

WSKAŹNIKI ROZKAZÓW

Kiedy statek jest aktywowany, jego właściciel ujawnia wierzchni wskaźnik rozkazów tego statku i umieszcza go na obszarze gry obok tego statku. Może on zostać wykorzystany natychmiast, aby przypisać do statku odpowiedni żeton rozkazu lub we wskazanym momencie, w celu rozpatrzenia danego rozkazu.

- Po tym jak statek zakończył aktywację i posiada niewykorzystany wskaźnik rozkazu, wskaźnik jest odrzucany.
- Kiedy wskaźnik rozkazu zostaje wykorzystany lub odrzucony, należy umieścić go odkrytego na karcie statku, gdzie pozostaje aż do momentu przypisania go jako nowego rozkazu podczas następnej fazy rozkazów.
- Statek, na którego karcie statku znajduje się odkryty wskaźnik manewru, nie może być aktywowany.
- Gracz może w dowolnym momencie podglądać zakryte wskaźniki rozkazów swoich statków. Podglądając wskaźniki, musi zachować kolejność w jakiej były ułożone w stosie.

Powiązane tematy: Faza rozkazów, Rozkazy, Żetony rozkazów

WZORNIK MANEWRU

Wzornik manewru wykorzystywany jest do precyzyjnego poruszania statków w obrębie obszaru gry.

- Każdy fragment wzornika manewru odpowiada prędkości wydrukowanej na kartonowym żetonie umieszczonym w otworze bliżej łączenia.
- Poruszając statek, gracze ignorują fragmenty wzornika, znajdujące się poza ostatnim fragmentem, do którego porusza się statek. Mogą one zostać dowolnie ustawione, aby ułatwić umieszczenie i użycie wzornika manewru.
- Jeśli wzornik manewru nie może zostać umieszczony na obszarze gry, ponieważ nachodziłby na statek lub eskadrę, gracz powinien przytrzymać wzornik nad obszarem gry i oszacować końcową pozycję poruszanego statku.

Powiązane tematy: Przymierzanie, Ruch statku

WYCZERPANY

Karty oraz żetony obrony mogą zostać wyczerpane. Wyczerpane karty i żetony nie mogą zostać wyczerpane ponownie.

- Aby wyczerpać kartę ulepszenia, należy obrócić ją o 90° w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
- Aby wyczerpać żeton obrony, należy obrócić go z przygotowanej strony na wyczerpaną stronę.
- Kiedy karta lub żeton obrony zostanie przygotowany, nie jest dłużej wyczerpany.

Powiązane tematy: Faza statusu, Karty ulepszeń, Przygotowany, Żetony obrony

ZASIĘG ATAKU

Zasięg ataku to zasięg, w którym eskadra lub strefa kadłuba statku może wykonać atak z wykorzystaniem wskazanego uzbrojenia.

- Maksymalny zasięg ataku strefy kadłuba jest bliski, jeśli w uzbrojeniu posiada ona wyłącznie czarne kości, średni – jeśli posiada przynajmniej jedną niebieską kość lub daleki, jeśli posiada przynajmniej jedną czerwoną kość.
- Zasięg ataku każdej eskadry to dystans 1.

Powiązane tematy: Mierzenie pola rażenia i zasięgu, Zasięg i dystans

ZASIĘG I DYSTANS

Linijka zasięgu posiada dwie strony: z zasięgiem i z dystansem. Strona z zasięgiem została podzielona

na trzy odcinki: bliski, średni i daleki zasięg. Strona z dystansem została podzielona na pięć odcinków oznaczonych od „1” do „5”, oznaczających dystans. Początek linijki znajduje się na jej krótkiej krawędzi wskazującej bliski zasięg.

- Wykonując pomiar linijką, należy korzystać wyłącznie z krawędzi linijki. Nie należy uwzględniać szerokości ani grubości linijki.
- Linie oddzielające dwa odcinki linijki zawsze uznaje się za część odcinka bliższego początkowi linijki.
- Do określania zasięgu i dystansu należy używać poniższych terminów:
 - ◊ **W:** Jeśli dowolna część strefy kadłuba, podstawki lub żetonu znajduje się w obrębie danego odcinka, ten element jest w tym zasięgu/dystansie.
 - ◊ **Poza:** Jeśli żadna część kadłuba, podstawki lub żetonu nie znajduje się w obrębie danego odcinka lub odcinka bliżej początku linijki, ten element znajduje się poza tym zasięgiem/dystansem.
 - ◊ **Całkowicie w:** Jeśli cała podstawa lub żeton znajduje się w obrębie danego odcinka, ten element znajduje się całkowicie w tym zasięgu/dystansie.
 - ◊ **Minimalnie-maksymalnie:** Ten skrót obejmuje minimalny i maksymalny zasięg/dystans, a także wszystkie wartości pomiędzy nimi, na przykład „zasięg 1-4”.
- Linijka ma 30 cm długości.

Powiązane tematy: Mierzenie pola rażenia i zasięgu, Ruch eskadry

ZNISZCZONE STATKI I ESKADRY

Statek zostaje zniszczony, kiedy posiada karty uszkodzeń w liczbie równej bądź przekraczającej jego wartość kadłuba. Eskadra zostaje zniszczona, kiedy jej wartość kadłuba spadnie do zera. Dodatkowo, statki oraz eskadry zostają zniszczone, kiedy dowolna część ich podstawek wychodzi poza obszar gry.

- Kiedy eskadra zostaje zniszczona, należy usunąć ją z obszaru gry i umieścić obok odpowiadającej karty eskadry.
- Kiedy statek zostaje zniszczony, należy usunąć go z obszaru gry i umieścić obok odpowiadającej karty statku. Należy odrzucić karty uszkodzeń na stos kart odrzuconych i zwrócić do puli wszystkie żetony i wskaźniki.
- Zniszczone statki i eskadry nie pozostają w grze. Wszystkie karty statków i ulepszeń należące do zniszczonych statków są nieaktywne. Wszystkie karty eskadr należące do zniszczonych unikatowych eskadr są nieaktywne. Karty zniszczonych, nie unikatowych eskadr stają się nieaktywne, kiedy ostatnia eskadra danego typu zostaje zniszczona.
- Sprawdzając, czy eskadra lub statek znajduje się poza obszarem gry, należy zignorować suwak aktywacji eskadry oraz wskaźniki osłon i plastikowe elementy otaczające wskaźniki osłon statku.

Powiązane tematy: Obszar gry, Uszkodzenia

ZWROT

Wartość zwrotu oznacza o ile razy maksymalnie można przestawić (od ustawienia na wprost) odpowiadający danej prędkości fragment wzornika manewru. Wartość zwrotu „-” oznacza, że fragment musi pozostać ustawiony na wprost.

- Wartości zwrotu mogą być różne, w zależności od statku i prędkości, tak jak przedstawiono to w tabelach prędkości na kartach.
- Kiedy wartość zwrotu „-” zostaje zwiększona o jeden, staje się wartością „I”. Kiedy wartość zwrotu „I” zostaje zwiększona o jeden, staje się wartością „II”. Wartość zwrotu „II” nie może zostać zwiększona.

Powiązane tematy: Ruch statku, Tabela prędkości, Wzornik manewru

ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

Gra kończy się po sześciu rundach. Gracze podliczają swoje wyniki, a gracz, który zdobył więcej punktów zostaje zwycięzcą.

- Jeśli obaj gracze mają taki sam wynik po sześciu rundach, zwycięzcą zostaje drugi gracz.
- Jeśli wszystkie statki we flocie (nie licząc eskadr) zostaną zniszczone, gra natychmiast się kończy. Gracz, któremu na obszarze gry pozostał jeden lub więcej statków, zostaje zwycięzcą.
- Jeśli ostatnie statki w obu flotach zostaną zniszczone jednocześnie, zwycięzcą zostaje gracz z wyższym wynikiem. Jeśli obaj mają taki sam wynik, zwycięzcą zostaje drugi gracz.

Powiązane tematy: Karty celów, Punktacja, Runda

ŻETONY IDENTYFIKACYJNE

Gracze wykorzystują żetony identyfikacyjne aby odróżnić swoje statki podczas rozgrywki. Każdy okręt flagowy musi mieć przypisaną parę żetonów identyfikacyjnych okrętu flagowego odpowiedniego stronnictwa. Jeśli gracz posiada kilka kopii tego samego statku, musi przypisać każdemu z nich żetony identyfikacyjne. Jeśli floty obu graczy przynależą do tego samego stronnictwa, każdy z graczy musi przypisać żetony identyfikacyjne do każdego ze swoich statków i eskadr. Żetony przypisywane są do statków w kroku „Przygotowanie elementów” przygotowania gry.

- Żeton identyfikacyjny statku przypisywany jest do statku poprzez umieszczenie go w miejscu na żeton identyfikacyjny i umieszczenie głównego żetonu z tym samym numerem na karcie tego statku.
- Żeton identyfikacyjny eskadry przypisywany jest poprzez umieszczenie go w miejscu na żeton identyfikacyjny.
- Wszystkie żetony identyfikacyjne danego gracza muszą być tego samego koloru i muszą być różne od koloru żetonów identyfikacyjnych przeciwnika.

Powiązane tematy: Przygotowanie gry, Stronnictwa

ŻETONY OBRONY

Statki i unikatowe eskadry otrzymują podczas przygotowania gry żetony obrony wskazane na ich kartach statków i eskadr, które umieszczane są obok ich kart. Żetony obrony mogą być wykorzystywane przez broniącego się podczas kroku ataku „Wykorzystanie żetonów obrony”, aby skorzystać z efektów przedstawionych poniżej:

- **Przekierowanie** ➤: Broniący się wybiera jedną ze stref kadłuba sąsiadujących z broniącą się strefą. Kiedy broniący się otrzymuje uszkodzenia z tego ataku, może otrzymać dowolną liczbę uszkodzeń w osłony wybranej strefy (maksymalnie w liczbie pozostałych osłon), zanim będzie musiał otrzymać pozostałe uszkodzenia w broniącą się strefę kadłuba.

- **Unik** ⚡: W dalekim zasięgu, broniący się może anulować jedną, wybraną przez siebie kość ataku. W średnim zasięgu wybiera jedną kość ataku, którą należy przerzucić. Żeton ten nie ma żadnego efektu w przypadku ataku w bliskim zasięgu i dystansie 1.
- **Wzmocnienie** ⚔: Po zsumowaniu uszkodzeń w kroku ataku „Rozpatrzenie uszkodzeń”, należy zmniejszyć ich liczbę o połowę, zaokrąglając w górę.
- **Rozproszenie** ♠: Broniący się anuluje wszystkie kości ataku.
- Żetony obrony są na początku gry ułożone przygotowaną stroną do góry. Kiedy żeton zostaje wykorzystany, należy obrócić go na wyczerpaną stronę. Kiedy wyczerpany żeton jest wykorzystywany, należy go odrzucić.
- Jeśli prędkość broniącego się wynosi „0”, nie może on wykorzystywać żetonów obrony.
- Broniący się nie może wykorzystać więcej niż jednego żetonu obrony z każdego rodzaju podczas jednego ataku.
- Żetonu obrony nie można wykorzystać więcej niż raz podczas jednego ataku.
- Żetony obrony mogą być wydawane jako część kosztu efektów kart ulepszeń. Jeśli zostają wydane w ten sposób, nie zapewniają swojego normalnego efektu.

Powiązane tematy: Atak, Faza statusu

ŻETONY ROZKAZÓW

Kiedy wskaźnik rozkazów statku jest ujawniany, może on zostać wykorzystany, aby przypisać do tego statku odpowiadający żeton rozkazu. Żetony rozkazu mogą być wykorzystane w odpowiednim momencie, aby rozpatrzyć pomniejszy efekt tego rozkazu.

- Żeton rozkazu jest przypisywany do statku poprzez umieszczenie go na obszarze gry, obok tego statku.
- Kiedy do statku przypisywany jest żeton rozkazu i posiada on więcej żetonów rozkazu niż wynosi jego wartość rozkazów, musi natychmiast odrzucić jeden z żetonów rozkazu.
- Kiedy do statku przypisywany jest żeton rozkazu, i posiada on już żeton tego samego rodzaju, musi natychmiast odrzucić ten żeton rozkazu.
- Żeton rozkazu może zostać wykorzystany podczas tej samej rundy, w której został przypisany do statku.
- Kiedy żeton rozkazu jest wykorzystywany, należy zwrócić go do puli.

Powiązane tematy: Rozkazy

ŻETONY ZWYCIĘSTWA

Gracze mogą gromadzić żetony zwycięstwa zgodnie z opisami na niektórych kartach celów i umieszczać je obok kart swoich statków. Po zakończeniu rozgrywki każdy żeton zwycięstwa zwiększa wynik gracza o wartość wskazaną na karcie celu.

Powiązane tematy: Karty celów, Punktacja

ZASADY OPCJONALNE

Przed rozpoczęciem rozgrywki, gracze muszą się zgodzić na wykorzystanie jednej lub większej liczby poniższych zasad.

NIELIMITOWANE RUNDY

Z tej zasady mogą skorzystać gracze, którzy chcą rozegrać starcie do samego końca. Gra nie kończy się po zakończeniu szóstej rundy. Zamiast tego gra kończy się tylko w momencie, kiedy wszystkie statki jednego z graczy zostaną zniszczone. W rozgrywce z wykorzystaniem tej zasady nie należy korzystać ze scenariuszy, ale w dalszym ciągu należy normalnie rozmieścić przeszkody. Dodatkowo, na koniec każdej rundy, gracz z inicjatywą przekazuje inicjatywę przeciwnikowi, oddając mu żeton inicjatywy.

ROZGRYWKA DRUŻYNOWA

Star Wars: Armada została zaprojektowana dla dwóch graczy, ale możliwa jest również rozgrywka w więcej osób. Należy podzielić graczy na dwie drużyny, tak równo jak to możliwe. Każda z drużyn kontroluje jedną flotę. Dodatkowo, każda z drużyn musi wyznaczyć spośród swoich członków Dowódcę drużyny.

Każdy z graczy przejmuje kontrolę nad jednym lub większą liczbą statków i eskadr swojej drużyny, i podejmuje wszelkie decyzje dotyczące kontrolowanych przez siebie statków i eskadr – między innymi wybór rozkazów, atakowanie, wykorzystywanie żetonów itd.

Podczas fazy rozkazów, każdy z graczy wybiera rozkazy tylko dla statków, które kontroluje. Może omawiać swoje wybory z innymi graczami z drużyny, ale musi to robić w sposób jawny i nie może pokazywać swoich wskaźników rozkazów innym graczom. Podczas fazy statków, podczas tury drużyny gracze muszą uzgodnić, który statek aktywują. Podczas fazy eskadr gracze muszą uzgodnić, które eskadry aktywują.

Jeśli gracze z drużyny nie mogą dojść do porozumienia, ostateczna decyzja należy do Dowódcy drużyny.

Jeśli wszystkie statki i eskadry jednego gracza zostaną zniszczone, jego drużyna kontynuuje rozgrywkę i może zwyciężyć, niszcząc wszystkie statki przeciwnej drużyny lub posiadając wyższy wynik po sześciu rundach.

TWÓRCY

Projekt gry: James Kniffen i Christian T. Petersen

Dodatkowa zawartość i rozwój: Michael Gernes oraz Alex Davy i Lukas Litzsinger

Producent: Michael Gernes

Projekt graficzny: Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson, Sam Shimota oraz Evan Simonet i Christopher Beck

Dodatkowe elementy i ilustracje: Christopher Hosch i Steve Kimball

Redakcja: Adam Baker

Korekta: Adam Baker, Alex Davy, Richard A. Edwards, Lukas Litzsinger, Sean O'Leary i Nikki Valens oraz Kara Centell-Dunk

Okładka: Ben Zweifel

Ilustracje: Piotr Arendzikowski, Tiziano Baracchi, Matt Bradbury, Emile Denis, Sacha Diener, Allen Douglas, Tony Foti, Zach Graves, Jeff Lee Johnson, Mark Molnar, Jake Murray, David Auden Nash, Tony Shasteen, Chris Trevas, Magali Villeneuve, Richard Wright, Ben Zweifel

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Projekt plastikowych elementów: Jason Beaudoin i Bexley Andrajack

Zarządzanie plastikowymi elementami: Jason Beaudoin

Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen

Główny projektant grafik: Brian Schomburg

Główny producent: Steven Kimball

Koordynator projektu: Mark Larson

Koordynator licencji po stronie FFG: Amanda Greenhart

Kierownik produkcji: Eric Knight

Koordinacja produkcji: John Britton, Megan Duehn, Simone Elliott, Jason Glawe oraz Johanna Whiting

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie gry: Mateusz Szupik

Konsultacja merytoryczna oraz tłumaczenie tekstów fabularnych: Anna Hikiert

Wersja polska: Galakta

Specjalne podziękowania dla Sama Stewarta i wszystkich naszych testerów!

Testerzy: Sam Bailey, Max Brooke, Nayt Brookes, Frank Brooks, Christian Busch, Joshua Callaway, Kara Centell-Dunk, Erik Dahlman, Alex Davy, Andrew Fischer, Donal Gordon, Daniel Hars, Colton Hoerner, Daniel Howell, Tim Huckelbery, Steven Kimball, Kalar Komarec, Lukas Litzsinger, James Meier, Zachary Mott, Niklas Norman, Michael Ptak, Christine Pugh, Daniel Ramey, John Shaffer, Niko Simmons, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Brendan Weiskotten, Paul Winchester, Stuart Wilson, Mike Youtz

Akceptacja po stronie Lucasfilm: Chris Gollahr

© & TM Lucasfilm Ltd. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



Disney



INDEKS

- A**
Aktywacja (patrz Aktywacja eskadry, Aktywacja statku).....2
Aktywacja eskadry.....2
Aktywacja statku2
anulowanie (patrz Modyfikowanie kości)5
Atak.....2
- B**
bateria uzbrojenia (patrz Uzbrojenie).....11
- C**
cel (patrz Atak)2
celność (patrz Atak, Symbole na kościach).....2, 10
chmura szczątków (patrz Przeszkody).....6
czas rozpatrywania efektów (patrz Używanie i czas rozpatrywania efektów)11
- D**
dodawanie (patrz Modyfikowanie kości)5
Dowódcy3
Drugi gracz3
dystans (patrz Zasięg i dystans).....12
- E**
Efekty trafień krytycznych3
Eskadra.....3
eskadra (patrz Rozkazy).....8
- F**
Faza eskadr.....3
Faza rozkazów3
Faza statków3
Faza statusu3
fragment (patrz Wzornik manewru).....12
- I**
imperialny (patrz Stronnictwo).....10
Inicjatywa.....4
inżynieria (patrz Rozkazy)8
- K**
Karty celów4
Karty ulepszeń.....4
Klasy wielkości.....4
koncentracja ognia (patrz Rozkazy)8
- L**
Linia pola widzenia4
- M**
manewr (patrz Ruch statku)9
Mierzenie pola rażenia i zasięgu.....5
Modyfikowanie kości.....5
- N**
Nachodzenie.....5
naprawa (patrz Rozkazy)8
nawigowanie (patrz Rozkazy).....8
Nielimitowane rundy.....14
- O**
Obszar gry.....5
Obszar przygotowania6
Okręt flagowy.....6
Osłony6
- P**
Pierwszy gracz6
podstawka (patrz Eskadra, Statek).....3, 10
pole asteroid (patrz Przeszkody)6
Pole rażenia.....6
Prędkość.....6
przerzut (patrz Modyfikowanie kości)5
Przeszkody6
Przez przeszkodę6
Przygotowanie gry6
Przygotowany.....7
przygotowywanie (patrz Przygotowany).....7
Przymierzanie7
Pula.....7
Pula Ataku.....7
Punkt celowania7
Punktacja7
- R**
rebeliancki (patrz Stronnictwo).....10
Rozgrywka drużynowa14
Rozkazy8
Ruch8
Ruch eskadry8
Ruch statku.....9
Runda.....9
runda gry (patrz Runda)9
- S**
sąsiadujący (patrz Strefy kadłuba).....10
Słowa kluczowe eskadr9
słowo kluczowe (patrz Słowa kluczowe eskadr)9
Sojusznicze i wrogie.....9
stacja (patrz Przeszkody)6
Starcie9
Statek10
Strefa rozstawiania10
Strefy kadłuba.....10
Stronnictwo10
Symbole na kościach.....10
Symbole ulepszeń10
- T**
Tabela prędkości.....10
trafienie (patrz Symbole na kościach).....10
trafienie krytyczne (patrz Symbole na kościach)10
Tworzenie flot.....10
ty/twoje (patrz Eskadra, Karty ulepszeń)3, 4
Tytuły11
- U**
Unikatowe nazwy11
Uszkodzenia11
Uzbrojenie11
uzbrojenie przeciwko eskadrom (patrz Uzbrojenie)11
Używanie i czas rozpatrywania efektów11
- W**
wrogie (patrz Sojusznicze i wrogie).....9
Wskaźniki rozkazów12
Wyczerpany12
wyposażenie (patrz Karty ulepszeń)4
Wzornik manewru.....12
- Z**
załoga (patrz Uszkodzenia)11
Zasięg ataku12
Zasięg i dystans12
zmiana (patrz Modyfikowanie kości)5
Zniszczone statki i eskadry12
zużycie (patrz Modyfikowanie kości)5
Zwrot12
Zwycięstwo i przegrana.....13
- Ż**
Żetony identyfikacyjne13
Żetony obrony13
Żetony rozkazów13
Żetony zwycięstwa13

PRZEBIEG RUNDY

RUNDA GRY

Każda runda składa się z czterech faz. Podczas fazy statków i fazy eskadr, gracze na zmianę wykonują tury, rozpoczynając od gracza z inicjatywą.

1. FAZA ROZKAZÓW

Gracze równocześnie wybierają i przypisują do statków zakryte wskaźniki rozkazów, umieszczając je na spodzie stosu rozkazów. Każdy statek musi posiadać wskaźniki rozkazów w liczbie równej jego wartości rozkazów.

2. FAZA STATKÓW

Gracze na zmianę wykonują tury, aktywując po jednym ze swoich nieaktywowanych statków, zgodnie z poniższymi krokami:

1. **Ujawnienie wskaźnika rozkazu:** Gracz ujawnia wierzchni wskaźnik rozkazów statku. Decyduje czy chce wykorzystać wskaźnik, czy otrzymać odpowiadający żeton rozkazu.
2. **Atak:** Statek może wykonać do dwóch ataków z różnych stref kadłuba.
3. **Wykonanie manewru:** Należy poruszyć statek zgodnie z jego aktualną prędkością.

3. FAZA ESKADR

Gracze na zmianę wykonują tury, aktywując po dwie ze swoich nieaktywowanych eskadr, po jednej na raz. Jeśli gracz posiada tylko jedną nieaktywowaną eskadrę, musi ją aktywować. Jeśli nie posiada nieaktywowanych eskadr, musi spasować.

Kiedy eskadra jest aktywowana, może się poruszyć lub zaatakować.




4. FAZA STATUSU

Gracze odświeżają obszar gry wykonując poniższe kroki:

1. **Przygotowanie żetonów obrony:** Należy obrócić każdy wyczerpany żeton obrony na przygotowaną stronę.
2. **Przygotowanie kart ulepszeń:** Należy obrócić każdą wyczerpaną kartę do pozycji przygotowanej.
3. **Obrócenie żetonu inicjatywy** Żeton inicjatywy należy obrócić na drugą stronę.
4. **Umieszczenie żetonu rundy:** Obok obszaru gry należy umieścić żeton rundy z kolejnym, wyższym numerem.

ROZPATRZENIE ATAKU

Aby wykonać atak eskadrą lub statkiem, należy wykonać poniższe kroki:

1. **Wybór celu:** Atakujący wybiera cel znajdujący się w jego polu rażenia i w zasięgu atakującej eskadry lub strefy kadłuba. Atakujący wybiera również atakującą i/lub broniącą się strefę kadłuba (jeśli to konieczne).
2. **Rzut kośćmi ataku:** Atakujący bierze i rzuca kośćmi ataku odpowiednimi dla zasięgu ataku i używanego uzbrojenia.
3. **Rozpatrzenie efektów ataku:** Atakujący może zużyć symbole  i rozpatrzyć efekty, które modyfikują kości.
4. **Wykorzystanie żetonów obrony:** Broniący się może wykorzystywać jeden lub więcej ze swoich żetonów obrony.
5. **Rozpatrzenie uszkodzeń:** Atakujący może rozpatrzyć jeden ze swoich efektów trafień krytycznych. Następnie atakujący otrzymuje uszkodzenia w liczbie równej wyrzuconym symbolom . Jeśli zarówno atakujący i broniący się to statki, do sumy uszkodzeń należy dodać symbole .
6. **Wybór dodatkowej eskadry jako celu:** Jeśli atakujący to statek, a broniącym się była eskadra, atakujący może wybrać kolejną eskadrę w polu rażenia i zasięgu jako nowego broniącego się. Następnie powtarza kroki od 2 do 6 przeciwko broniącej się eskadrze. Każda wroga eskadra może zostać wybrana za cel tylko raz na atak.

