

STAR WARS™

ARMADA™



ZASADY WPROWADZAJĄCE

STAR WARS™

ARMADA™

Nastał czas galaktycznej wojny domowej. Układy gwiazdne dotkliwie odczuwają jarzmo Imperium Galaktycznego, którego przerażające niszczyciele gwiazdne terroryzują niezliczone światy, zmuszając je do uległości. Mimo to niewielka, ale zdeterminowana garstka członków Sojuszu Rebeliantów połączyła swe wątłe siły, aby stawić czoła Imperium. Ze swoich tajnych baz przywódcy Rebelii wysyłają rebeliancką flotę na śmiałe misje, aby chronić planety przed atakami i blokadami Imperium. Wielkie okręty i roje myśliców gwiazdnych ścierają się podczas zaciętych bitew jak galaktyka długa i szeroka.

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ BROSZURY

Niniejsze Zasady wprowadzające pozwolą nauczyć się nowym graczom zasad rozgrywki w grę *Star Wars: Armada*. Aby ułatwić pierwszą rozgrywkę, ta broszura pomija niektóre wyjątki od zasad i interakcje pomiędzy kartami. Broszura „Kompletne zasady gry”, również znajdująca się w pudełku, zawiera objaśnienia zasad i wyjątków, które nie są opisane w tej broszurze i powinny zostać omówione, kiedy gracze będą mieli pytania odnośnie ich działania.

OPIS GRY

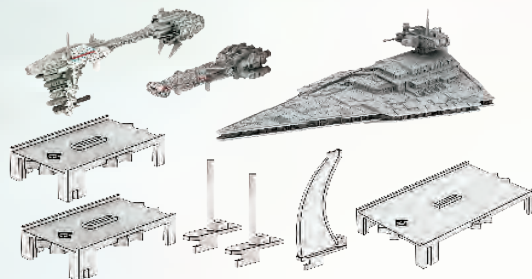
Star Wars: Armada to rywalizacyjna gra o kosmicznych walkach dla dwóch graczy. W każdej rozgrywce gracze obejmują rolę rebelianckich i imperialnych admirałów, prowadzących swoje floty i niezliczone uzbrojenie w sam środek konfliktu. Zwycięski admirał da szansę na ucieczkę w nadprzestrzeń płonącym szczątkom wrogiej floty, pozwalając im błagać o łaskę za ich porażkę.

SKALA STATKÓW I ESKADR

Modele statków w grze *Star Wars: Armada* są produkowane we względnej skali, a nie w skali rzeczywistej. Dzięki tej decyzji, ulubione, najbardziej rozpoznawalne statki z uniwersum Star Wars mogą pojawić się w grze jako faktyczne elementy, jednocześnie reprezentując względną skalę w stosunku do pozostałych statków.

Plastikowe myśliwce zostały wyprodukowane w najmniejszym rozmiarze umożliwiającym zachowanie ich charakterystycznych sylwetek i szczegółów.

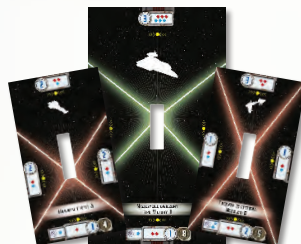
ELEMENTY GRY



3 statki (3 modele statków, 3 plastikowe podstawy, 2 kolumny mocujące, 1 żebro mocujące)



10 eskadr (30 plastikowych myśliców, 10 plastikowych podstawek, 10 słupków mocujących, 10 rozgałęzionych słupków)



3 żetony statków



10 dysków eskadr (4 X-wingów, 6 myśliców TIE)



9 kości ataku (3 niebieskie, 3 czerwone, 3 czarne)



10 suwaków aktywacji



6 wskaźników rozkazów (6 plastikowych zasłon wskaźników, 6 teksturowych tarcz, 6 plastikowych mocowań)



3 wskaźniki prędkości (3 teksturowe tarcze, 3 przednie tarcze, 3 pary plastikowych łączników)



1 broszura „Kompletne zasady gry”



6 kart statków



4 karty eskadr



12 kart celów



4 karty pomocy



52 karty uszkodzeń



18 kart ulepszeń



1 żeton inicjatywy



6 żetonów przeszkód
(3 pola asteroid, 2 chmury szczątków, 1 stacja)



4 znaczniki obszaru przygotowania



13 żetonów obrony



12 wskaźników osłon z 12 plastikowymi łącznikami



12 żetonów rozkazów (po 3 z każdego rodzaju)



10 żetonów zwycięstwa (rebeliancki z przodu, imperialny z tyłu)



1 wzornik manewru
(5 teksturowych żetonów z liczbą, 5 plastikowych fragmentów; patrz składanie na stronie 4)



1 linijka zasięgu (dwustronna)



6 żetonów rundy



7 żetonów celu



6 żetonów identyfikacyjnych statków



3 główne żetony identyfikacyjne statku



2 główne żetony identyfikacyjne okrętu flagowego (rebeliancki z przodu, imperialny z tyłu)



4 żetony identyfikacyjne okrętu flagowego



20 żetonów identyfikacyjnych eskadry

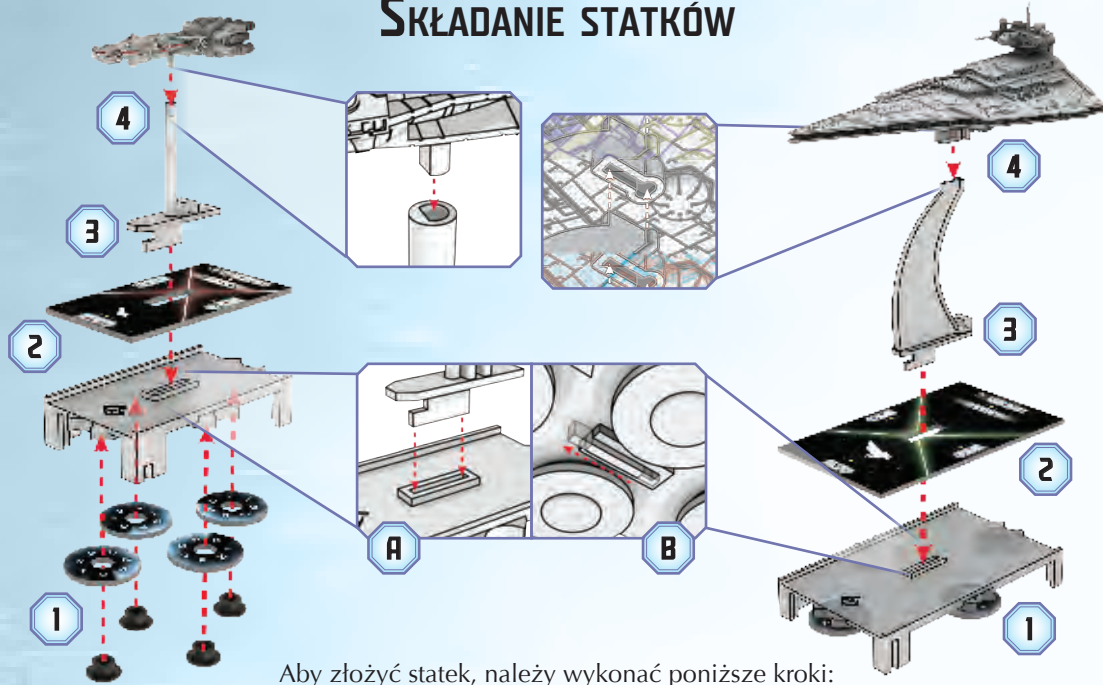
PIERWSZA ROZGRYWKA

Jako pierwszą rozgrywkę w grę *Star Wars: Armada* graczom zaleca się rozegranie scenariusza wprowadzającego. Został on zaprojektowany w taki sposób, aby umożliwić nowym graczom szybkie przygotowanie i rozgrywkę, korzystając z najistotniejszych elementów i zasad.

Zanim gracze rozpoczną scenariusz wprowadzający, muszą zapoznać się z podstawowymi zasadami znajdującymi się na stronach 5–18 tej broszury. Aby rozegrać scenariusz wprowadzający, należy przygotować grę zgodnie z instrukcjami opisanymi w „Przygotowaniu scenariusza wprowadzającego” na stronie 5.

Po tym, jak gracze zapoznają się z podstawowymi założeniami rozgrywki w grę *Star Wars: Armada*, będą gotowi do tworzenia własnych flot i wprowadzenia dodatkowych zasad rozgrywki, opisanych w „Dodatkowych zasadach” (od strony 19).

SKŁADANIE STATKÓW



Aby złożyć statek, należy wykonać poniższe kroki:

1. Korzystając z plastikowych łączników, należy zamocować wskaźniki osłon do dolnej części podstawki, numerami do góry, tak jak pokazano to powyżej.
2. Należy umieścić żeton statku na podstawce tak, aby symbol statku był umieszczony nad logiem FFG, którym oznaczono przód podstawki.
3. Należy umieścić kolumnę mocującą (lub żebro mocujące) w centralnym otworze podstawki (A) i przesunąć do przodu (B), aż zablokuje się w odpowiednim miejscu pod podstawką.
4. Należy umieścić kolumnę mocującą (lub żebro mocujące) w gnieździe znajdującym się na spodzie statku odpowiadającemu żetonowi statku.

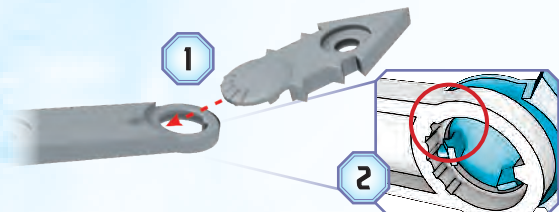
SKŁADANIE WZORNIKA MANEWRU

Wzornik manewru należy złożyć w sposób przedstawiony poniżej, wykonując następujące kroki.



Złożony wzornik manewru

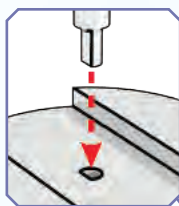
1. Należy dopasować trzy haczyki zakończonego strzałką fragmentu do pierścienia środkowego fragmentu.
2. Haczyk z wypukłością (najbliższy końcowi fragmentu) należy przelożyć przez pierścień tak, aby wypukłość wpasowała się w środkowe wgłębienie pierścienia.
3. Należy wcisnąć dwa pozostałe haczyki w pierścień.
4. Należy powtórzyć kroki od 1 do 3 aby połączyć pozostałe fragmenty wzornika. Następnie należy wcisnąć tekturowe żetony z liczbami do gniazd w każdym z plastikowych fragmentów, w kolejności od „0” do „4”.



SKŁADANIE ESKADR

Aby złożyć eskadrę, należy wykonać poniższe kroki:

1. Należy umieścić suwak aktywacji we wgłębieniu podstawki.
2. Należy umieścić dysk eskadry na podstawie.
3. Należy umieścić słupek mocujący w otworze w podstawie, przekładając go przez dysk eskadry i suwak aktywacji.



4. Należy wsunąć rozgałęziony słupek w słupek mocujący.
5. Na rozgałęzionym słupku należy umieścić trzy myśliwce odpowiadające typowi przedstawionemu na dysku eskadry.




STATKI I ESKADRY

W niniejszej broszurze, termin „statek” odnosi się do w pełni przygotowanego statku, złożonego z plastikowego modelu statku, kolumn lub żebra, podstawki i żetonu statku. Termin „eskadra” odnosi się do w pełni przygotowanej eskadry, złożonej z plastikowych myśliwców, rozgałęzionego i mocującego słupka, podstawki, suwaka aktywacji i dysku eskadry.

Statki i eskadry są kontrolowane przez gracza, dlatego kiedy statek lub eskadra mają się poruszyć, odrzucić żeton, rzucić kośćmi etc., czynności te wykonuje gracz, który kontroluje dany statek lub eskadrę.



PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA WPROWADZAJĄCEGO

1. **Wyznaczenie obszaru gry:** Na stabilnej, płaskiej powierzchni, takiej jak stół, należy wyznaczyć obszar gry o wymiarach 90x90 cm. Narożniki obszaru gry należy oznaczyć korzystając ze znaczników obszaru przygotowania. Gracze rozpoczną grę na przeciwległych krawędziach tego obszaru.
2. **Wybór stronnictwa:** Każdy z graczy wybiera stronnictwo: Rebeliantów lub Imperium. Jeżeli obaj gracze chcą kontrolować to samo stronnictwo, należy wybrać je losowo.
3. **Umieszczenie żetonu inicjatywy:** Gracz rebeliancki ma inicjatywę. Umieszcza żeton inicjatywy przy swojej krawędzi obszaru gry, niebieską stroną z symbolem  do góry.
4. **Przygotowanie kart statków i eskadr:** Gracz rebeliancki bierze następujące karty statków oraz eskadr i kładzie je przy swojej krawędzi obszaru gry: Korweta CR90 A, Fregata eskortowa Nebulon-B, Eskadra X-wingów. Grający Imperium robi to samo z następującymi kartami: Niszczyciel gwiazdny typu Victory II, Eskadra myśliwców TIE.
5. **Złożenie statków i eskadr:** Każdy z graczy bierze żeton statków odpowiadające jego kartom statków i przygotowuje statki tak jak zostało to przedstawione na diagramie „Składanie statków” na stronie 4. Następnie każdy z graczy przygotowuje swoje eskadry tak jak zostało to przedstawione na diagramie „Składanie eskadr”.
6. **Przygotowanie statków:** Obok karty każdego ze statków należy umieścić wskaźnik prędkości, ustawiony na wartość „2”. Następnie należy ustawić wszystkie cztery wskaźniki osłon na maksymalne wartości, wskazane na karcie statku.



Wskaźnik prędkości

Obok karty Korwety CR90 należy umieścić jeden wskaźnik rozkazu, obok Fregaty eskortowej Nebulon-B dwa wskaźniki, a obok karty Niszczyciela typu Victory II trzy wskaźniki.



Maksymalna wartość osłon

Karta statku Niszczyciela typu Victory II

Żeton statku i wskaźnik osłon Niszczyciela typu Victory II

7. **Przygotowanie eskadr:** Dysk każdej eskadry należy obrócić tak, aby strzałka słupka mocującego wskazywała maksymalną wartość na dysku, a każdy suwak aktywacji ustawić tak, aby widoczna była niebieska strona.
8. **Umieszczenie żetonów obrony:** Obok karty każdego statku należy umieścić żetony obrony wskazane na karcie statku.
9. **Rozmieszczenie statków i eskadr:** Każdy z graczy rozmieszcza wszystkie swoje statki i eskadry jak najbliżej pozycji przedstawionych na poniższym diagramie, korzystając z liniiki zasięgu, aby określić ich położenie.
10. **Przygotowanie wspólnych elementów:** Obok obszaru gry należy przygotować linijkę zasięgu, kości i żeton rundy oznaczony „1”. Należy potasować karty uszkodzeń i ułożyć je zakryte obok obszaru gry.
11. **Stworzenie puli:** Żetony rozkazów należy umieścić obok obszaru gry.



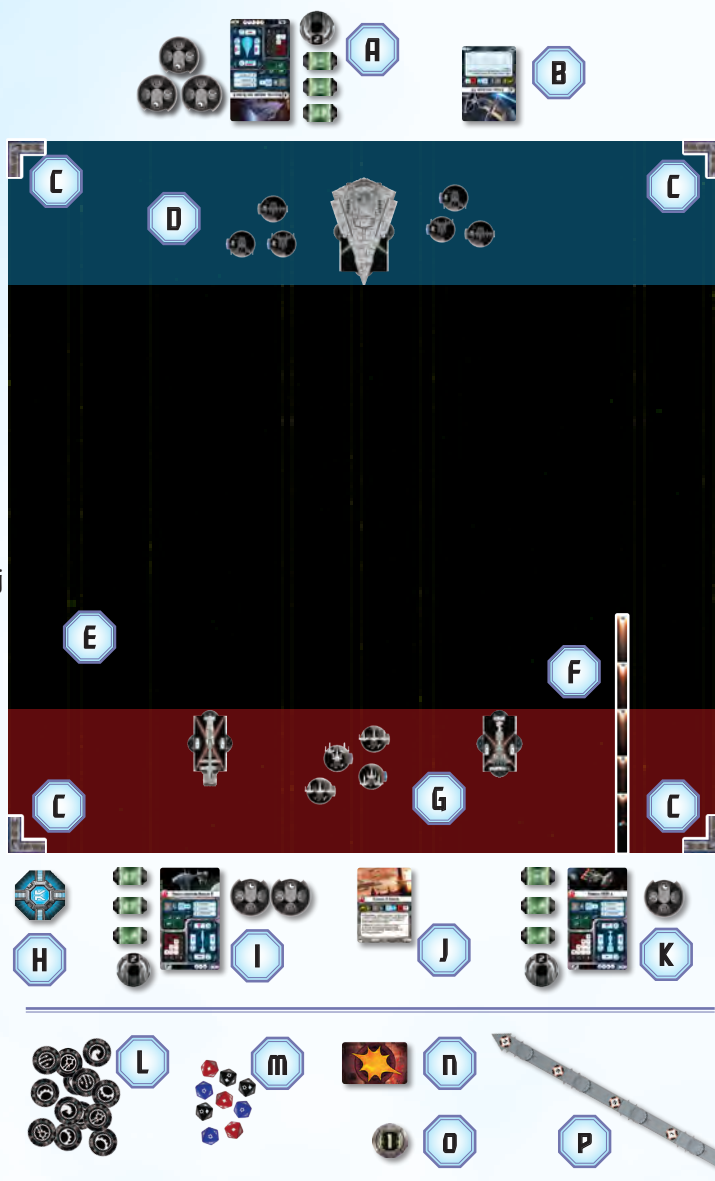
Karta statku Niszczyciela typu Victory II



Żetony obrony Niszczyciela typu Victory II

SCHEMAT PRZYGOTOWANIA SCENARIUSZA WPROWADZAJĄCEGO

- A. Karta statku Niszczyciela gwiazdowego typu Victory II ze wskaźnikami prędkości, wskaźnikami rozkazów i żetonami obrony
- B. Karta eskadry myśliwców TIE
- C. Znaczniki obszaru przygotowania
- D. Strefa rozstawiania Imperium
- E. Obszar gry
- F. Linijka zasięgu (stroną z dystansem do góry)
- G. Strefa rozstawiania Rebelii
- H. Żeton inicjatywy
- I. Karta statku Fregaty eskortowej Nebulon-B ze wskaźnikami prędkości, wskaźnikami rozkazów i żetonami obrony
- J. Karta eskadry X-wingów
- K. Karta statku Korwety CR90 A ze wskaźnikami prędkości, wskaźnikiem rozkazów i żetonami obrony
- L. Żetony rozkazów
- M. Kości
- N. Talia uszkodzeń
- O. Żeton rundy
- P. Wzornik manewru



CEL GRY

Star Wars: Armada to rywalizacyjna gra, w której każdy z graczy kontroluje flotę statków i eskadr. Dowodząc, atakując oraz manewrując swoimi statkami i eskadrami, gracze będą próbowali uszkodzić i zniszczyć wrogie floty. Celem gry jest zniszczenie jak największej części sił wrogiej floty przed upływem szóstej rundy. Gra kończy się natychmiast, kiedy wszystkie statki jednego z graczy zostaną zniszczone.

ROZGRYWKA

Rozgrywka w grę **Star Wars: Armada** toczy się przez sześć rund. Każda z nich składa się z następujących faz:

1. **Faza rozkazów:** Każdy z graczy przydziela wskaźniki rozkazów swoim statkom.
2. **Faza statków:** Gracze wykonują tury, podczas których przeprowadzają ataki **oraz** poruszają każdy ze swoich statków.
3. **Faza eskadr:** Gracze wykonują tury, podczas których przeprowadzają ataki **lub** poruszają swoje eskadry.
4. **Faza statusu:** Gracze przygotowują wszystkie swoje żetony obrony i obracają żeton inicjatywy na drugą stronę.

Po zakończeniu fazy statusu, gracz z żetonem inicjatywy umieszcza żeton rundy z kolejnym, wyższym numerem obok obszaru gry. Następnie rozpoczyna się kolejna runda. Gracze kontynuują grę do momentu aż jedna z flot zniszczy wszystkie statki drugiej floty lub do zakończenia szóstej rundy.

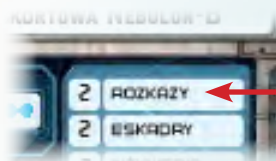
FAZA 1: FAZA ROZKAZÓW

Podczas tej fazy, gracze równocześnie używają swoich wskaźników rozkazów, aby w tajemnicy wybrać rozkazy dla każdego ze swoich statków. Po odkryciu każdy rozkaz zapewni statkowi potężną premię.

Aby wybrać rozkaz, należy obracać wskaźnik rozkazu, aż pożądaný rozkaz będzie oznaczony przez mocowanie wskaźnika. Następnie **zakryty** wskaźnik należy umieścić obok karty statku, **pod** innymi wskaźnikami rozkazów przypisanymi do tego statku.

Dzięki temu, że wskaźniki rozkazów zostają umieszczone zakryte, każdy z graczy może w tajemnicy planować swoją strategię i nie ujawnia swoich rozkazów przeciwnikowi. Efekty każdego rozkazu zostały krótko opisane w ramce „Rozkazy” na stronie 8.

Podczas pierwszej fazy rozkazów gracze muszą przypisać wskaźniki rozkazów swoim statkom, tak, aby liczba wskaźników dla każdego statku odpowiadała jego wartości rozkazów. Gracz rebeliancki musi wybrać jeden rozkaz dla Korwety CR90 i dwa rozkazy dla Fregaty Nebulon-B. Grający Imperium musi wybrać trzy rozkazy dla swojego Niszczyciela gwiazdowego typu Victory II.



Wartość rozkazów

Karta statku Fregaty eskortowej Nebulon-B

Podczas każdej kolejnej rundy, w trakcie Fazy rozkazów, gracze wybierają tylko po jednym rozkazie dla każdego statku, ponieważ w Fazie statków każdy z nich ujawnia tylko jeden wskaźnik. Dlatego nowo wybrany wskaźnik jest umieszczany pod wcześniej wydanymi rozkazami, gracze często planują w ten sposób rozkazy na przyszłe rundy.

Kiedy obaj gracze zakończą wybieranie rozkazów dla swoich statków, przechodzą do Fazy statków.

WYBÓR ROZKAZÓW

1. Gracz rebeliancki wybiera rozkaz dla swojej Fregaty eskortowej Nebulon-B, biorąc jeden z nieprzypisanych wskaźników rozkazów tego statku i obracając dysk tak, aby mocowanie wskazywało symbol rozkazu.
2. Grający Rebeliantami przypisuje wskaźnik do Fregaty eskortowej Nebulon-B umieszczając go obok odpowiedniej karty statku. Ponieważ Nebulon-B ma już jeden przypisany wskaźnik rozkazu, gracz musi umieścić nowy rozkaz pod wskaźnikiem rozkazów przypisanym wcześniej.



ROZKAZY

Rozkazy wspierają statki na różne sposoby. Poniżej przedstawiono ich krótki przegląd:



Nawigowanie: Zmiana prędkości i zwiększenie manewrowości.



Eskadra: Wydanie rozkazu wcześniejszego ruchu i ataku pobliskim eskadrom.



Naprawa: Odzyskanie osłon i naprawa kadłuba.



Koncentracja ognia: Zwiększenie siły jednego ataku.

Każdy z rozkazów został opisany szczegółowo w dalszej części tej broszury.

Podczas pierwszej rundy scenariusza wprowadzającego gracze mogą nie znać gry na tyle dobrze, aby dokonywać strategicznych wyborów rozkazów. W takim wypadku mogą skorzystać z poniższych sugerowanych rozkazów, przypisując je w przedstawionej kolejności tak, aby ostatni rozkaz na liście znalazł się na spodzie stosu.

- **Korweta CR90:** Naprawa ①
- **Nebulon-B:** Nawigowanie ②, Eskadra ③
- **Niszczyciel typu Victory II:** Naprawa ①, Nawigowanie ②, Koncentracja ognia ④

FAZA 2: FAZA STATKÓW

Podczas tej fazy gracze wykonują tury aktywując swoje statki.

Fazę rozpoczyna gracz z inicjatywą. Wybiera jeden ze swoich statków i aktywuje go, wykonując kolejno następujące kroki:

1. Ujawnienie wskaźnika rozkazów
2. Atak
3. Wykonanie manewru

Po zakończeniu aktywacji statku, ujawniony wskaźnik należy odłożyć **odkryty na karcie tego statku**, co oznacza, że statek był aktywowany w tej rundzie. Następnie drugi gracz aktywuje jeden ze swoich nieaktywowanych statków. Jeśli gracz nie posiada żadnych nieaktywowanych statków, musi spasaować. Należy powtarzać te czynności do momentu, aż obaj gracze aktywują wszystkie swoje statki.

UJAWNIEŃ WSKAŹNIKA ROZKAZU

Podczas tego kroku gracz ujawnia wierzchni wskaźnik ze stosu wskaźników rozkazów wybranego statku i umieszcza **go odkrytego obok modelu statku**. Jeśli gracz chce rozpatrzyć wybrany rozkaz dla jego pełnego efektu, może wykorzystać wskaźnik w odpowiednim momencie rundy. Jeśli chce zachować go na kolejne rundy, natychmiast wykorzystuje wskaźnik (umieszczając go odkrytego na karcie statku) i umieszcza odpowiadający żeton rozkazu obok statku.

Żetony rozkazów zapewniają graczom wszechstronność, umożliwiając wykorzystanie wybranych rozkazów w kolejnych rundach. Jednak żetony rozkazów zapewniają mniejszą premię niż wskaźniki rozkazów.

ATAK

Podczas tego kroku statek może wykonać do dwóch ataków. Atak może pochodzić z jednej ze **STREF KADŁUBA**, a cel musi znajdować się w **POLU RAŻENIA** tej strefy (patrz „Pola rażenia i strefy kadłuba” na stronie 9).

Celem ataku może być **jedna** strefa kadłuba wrogiego statku albo jedna lub więcej wrogich eskadr. Następnie atakujący rzuca kośćmi, próbując zadać uszkodzenia wrogiemu celowi. Poszczególne kroki ataku zostały szczegółowo opisane na stronie 13.

Po tym, jak statek wykona pierwszy atak, może wykonać kolejny, ale drugi atak musi pochodzić z **innej strefy kadłuba**.

Podczas pierwszej rundy scenariusza wprowadzającego gracze mogą pominąć krok „Ataku”, ponieważ ich statki i eskadry nie będą w zasięgu ataku.

WYKONANIE MANEWRU

Podczas tego kroku statek musi wykonać manewr. Gracz korzysta ze wzornika manewru, aby określić dokładną pozycję, na którą poruszy się statek. Dystans jaki pokona odpowiada jego aktualnej **PRĘDKOŚCI**, oznaczonej na wzorniku manewru.

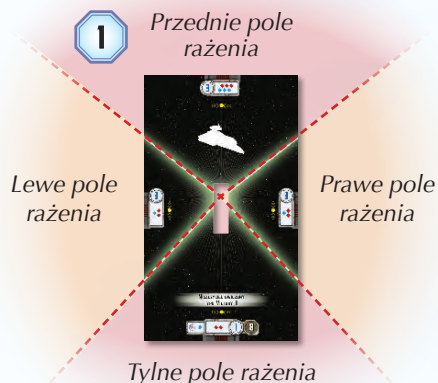
Aby wykonać manewr statkiem, gracz kolejno wykonuje poniższe kroki:

1. Ustalenie kursu
2. Ruch statku

Ustalenie kursu

Na początku gracz ustawia wzornik manewru tak, aby wszystkie fragmenty były ustawione na wprost. Następnie może przestawiać fragmenty wzornika w prawo lub w lewo, aby zmienić końcową pozycję i zwrot statku. **TABELA PRĘDKOŚCI** wskazuje ile razy każdy z fragmentów może zostać przestawiony od centralnej pozycji (patrz „Przykład ustalania

POLA RAŻENIA I STREFY KADŁUBA



1. Każdy statek posiada cztery pola rażenia. Każde pole rażenia to obszar pomiędzy LINIAMI POLA RAŻENIA, wydrukowanymi na żetonie statku.



2. Każdy statek posiada również cztery STREFY KADŁUBA. Każda strefa kadłuba to obszar żetonu statku pomiędzy dwoma liniami pola rażenia.

kursu” po prawej). Każda kolumna tabeli prędkości odpowiada wartości prędkości na dole kolumny.

Kolumna wskazuje, ile razy wzornik manewru może zostać przestawiony podczas ruchu z daną prędkością. Każdy rząd odpowiada jednemu fragmentowi wzornika manewru; pierwszy rząd nad wartością manewru odpowiada pierwszemu fragmentowi, drugi rząd – drugiemu fragmentowi itd. „I” oznacza że fragment może zostać przestawiony raz w dowolną stronę, „II”, że może zostać przestawiony dwa razy, a „-”, że musi zostać ustawiony na wprost.

Gracz może umieścić wzornik manewru na obszarze gry, aby sprawdzić dostępne możliwości ruchu dla statku przed poruszeniem go.

PRZYKŁAD USTALANIA KURSU



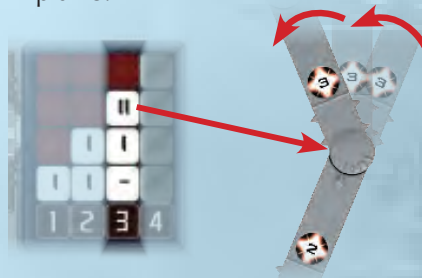
1. Wskaźnik prędkości Fregaty eskortowej jest ustawiony na „3”, co odpowiada kolumnie „3” w tabeli prędkości statku.



2. Pierwszy rząd wskazuje „-”, więc pierwszy fragment wzornika musi pozostać ustawiony na wprost.



3. Drugi fragment może zostać przestawiony raz. Gracz rebeliancki przestawia go raz w prawo.

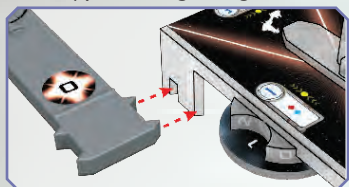


4. Trzeci fragment może zostać przestawiony maksymalnie dwa razy. Gracz rebeliancki przestawia go dwa razy w lewo.

Ruch statku

Gracz umieszcza wzornik manewru po jednej stronie statku tak, aby plastikowe wypustki na płasko zakończonym fragmencie wzornika wsunęły się w wycięcia na boku podstawki statku. Kiedy wzornik jest wsunięty poprawnie, przód statku powinien być ułożony równoległe do wypukłej linii nad wypustkami.

Gracz przyciska wzornik manewru do stołu i nie poruszając go, podnosi statek. Następnie umieszcza statek poniżej fragmentu wzornika odpowiadającego aktualnej prędkości statku. Nacięcia na statku powinny wsunąć się w plastikowe wypustki tego fragmentu.



Umieszczanie wzornika manewru

Początkowa i końcowa pozycja statku muszą znajdować się po tej samej stronie wzornika manewru. Dodatkowo, wzornik manewru nie może zostać umieszczony w taki sposób, że statek nachodziłby na niego w swojej końcowej pozycji. Jeśli statek miałby nachodzić na wzornik, przed jego poruszeniem należy umieścić wzornik po drugiej stronie podstawki statku.

Czasami ruch statku powoduje jego nachodzenie na eskadrę lub inny statek. Jeśli wydarzy się taka sytuacja, należy zastosować się do sekcji „Nachodzenie” na stronie 17.

FAZA 3: FAZA ESKADR

Po tym, jak wszystkie statki zostaną aktywowane, gracze rozgrywają fazę eskadr. Podczas tej fazy gracze aktywują wszystkie eskadry, które nie zostały aktywowane rozkazem podczas wcześniejszej fazy. Każda aktywowana podczas tej fazy eskadra może wykonać ruch lub zaatakować, ale nie obie te czynności.

Fazę tę rozpoczyna gracz z inicjatywą. Wybiera jedną ze swoich eskadr i aktywuje ją. Po tym jak eskadra zakończy aktywację, gracz musi aktywować drugą eskadrę, o ile ma taką możliwość. Następnie jego przeciwnik aktywuje dwie swoje eskadry w ten sam sposób. Ten proces jest powtarzany, aż wszystkie eskadry zostaną aktywowane.

RUCH ESKADRY

Aby poruszyć eskadrę, gracz umieszcza linijkę zasięgu na stole (stroną z dystansem do góry) tak, aby koniec linijki oznaczony jako dystans 1 stykał się dowolną częścią podstawki eskadry. Następnie podnosi eskadrę i umieszcza ją w dowolnym miejscu wzdłuż linijki zasięgu. Eskadra nie może zostać umieszczona żadnym fragmentem podstawki poza odcinkiem dystansu odpowiadającym prędkości eskadry.

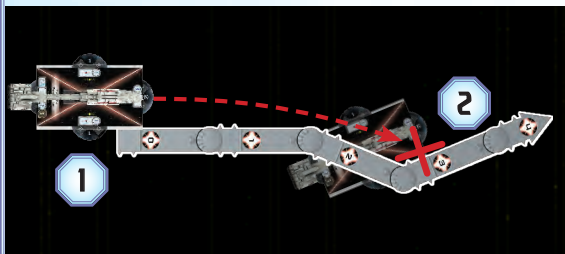


Linijka zasięgu (strona z dystansem)

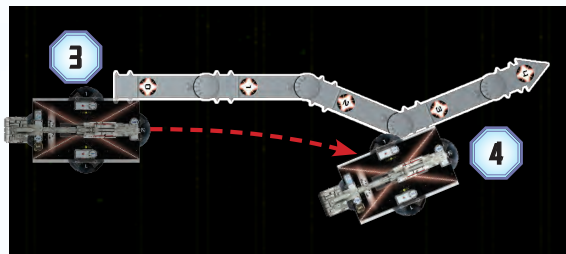
Eskadra nie może zostać umieszczona w taki sposób, że jej podstawka będzie nachodziła na inną eskadrę lub statek.

PRZYKŁAD RUCHU STATKU

Korzystając z kursu ustalonego w „Przykładzie ustalania kursu”, gracz rebeliancki porusza swoją Fregatę eskortową Nebulon-B.

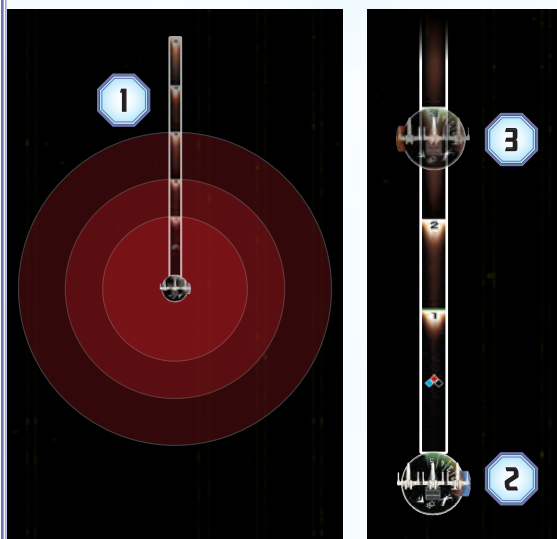


1. Grający Rebeliantami umieszcza początkowy fragment wzornika manewru po prawej stronie statku.
2. Gracz zdaje sobie sprawę, że jeśli poruszy statek do fragmentu wzornika poniżej wartości prędkości „3”, statek będzie wówczas nachodził na wzornik manewru. W związku z tym musi umieścić wzornik manewru pod drugiej stronie statku.



3. Gracz rebeliancki umieszcza początkowy fragment wzornika manewru po lewej stronie statku.
4. Gracz przytrzymuje wzornik manewru i porusza statek do fragmentu wzornika poniżej wartości prędkości „3”. Następnie umieszcza statek w pozycji końcowej, w której nie nachodzi on na wzornik manewru.

RUCH ESKADRY



Grający rebeliantami aktywuje eskadrę X-wingów i umieszcza linijkę zasięgu stroną z dystansem do góry.



Wartość prędkości

Karta eskadry X-wingów

1. Eskadra X-wingów posiada prędkość „3”, więc może się poruszyć w dowolnym kierunku, w obrębie dystansu 1–3.
2. Gracz rebeliancki decyduje gdzie poruszy eskadrę X-wingów i umieszcza koniec linijki oznaczony jako dystans 1 tak, aby stykał się z podstawką eskadry.
3. Grający Rebeliantami podnosi eskadrę X-wingów i umieszcza ją na końcu oznaczonego na linijce odcinka dystansu 3. Następnie zabiera linijkę z obszaru gry.

ATAKI ESKADR

Eskadra może zaatakować jedną wrogą eskadrę lub jedną strefę kadłuba wrogiego statku. Eskadry mają 360-stopniowe pole ostrzału. Eskadra może atakować dowolny cel w dystansie 1. Ataki eskadr zostały opisane w sekcji „Atakowanie” na stronie 13.

STARCIE

Kiedy eskadra znajduje się w dystansie 1 od wrogiej eskadry, obie eskadry znajdują się w **STARCIE**. Eskadra znajdująca się w starciu musi przestrzegać następujących zasad:

- Eskadra znajdująca się w starciu nie może się poruszać.
- Kiedy eskadra znajdująca się w starciu atakuje, musi zaatakować eskadrę zamiast statku.

Starcia są ważnym elementem strategii. Gracze mogą używać eskadr jako zasłony do ochrony swoich statków, lub agresywnie nimi manewrować, aby unieruchomić grupy wrogich eskadr.

ŚLEDZENIE AKTYWACJI ESKADR

Kiedy gracz aktywuje eskadrę, przesuwa suwak aktywacji na drugą stronę tak, aby widoczny był inny kolor i symbol. Gracze mogą sprawdzić czy ich eskadry były już aktywowane porównując kolor i symbol widoczne na suwaku z kolorem i symbolem na żetonie aktywacji. Jeśli są one takie same, eskadra nie została jeszcze aktywowana.



Suwak aktywacji

FAZA 4: FAZA STATUSU

Podczas tej fazy gracze przygotowują wyczerpane żetony obrony obracając je na przygotowaną stronę (żetony obrony zostały szczegółowo opisane w dalszej części instrukcji). Gracz z inicjatywą obraca żeton inicjatywy na drugą stronę. Kolor i symbol widoczny na żetonie będzie oznaczał nieaktywowane eskadry w kolejnej rundzie.

Pod koniec tej fazy gracz z inicjatywą umieszcza żeton rundy z kolejnym, wyższym numerem obok obszaru gry. Numer widoczny na żetonie oznacza numer kolejnej rundy. Następnie gracze rozpoczynają kolejną rundę, zaczynając od Fazy rozkazów. Gracze kontynuują rozgrywanie kolejnych rund, do momentu zakończenia gry.

ZWYCIĘSTWO

Gra natychmiast się kończy, jeśli wszystkie **statki** jednego z graczy zostaną zniszczone. Gracz zostaje wyeliminowany, a jego przeciwnik wygrywa grę.

Jeśli żaden gracz nie zostanie wyeliminowany do końca szóstej rundy, gra się kończy, a gracz z najwyższym wynikiem wygrywa. Wynik gracza jest równy łącznemu kosztowi zniszczonych wrogich statków i eskadr. Koszt każdego statku i eskadry został wydrukowany w prawym dolnym rogu odpowiadającej mu karty.


POZOSTAŁE ZASADY


W tej części przedstawiono wszystkie pozostałe zasady niezbędne do rozegrania scenariusza wprowadzającego.

ROZKAZY


Rozkazy zwiększają moc statku, co daje mu dodatkowe możliwości. Efekt każdego z rozkazów zależy od tego, czy gracz używa wskaźnika, czy też żetonu rozkazu. Efekty rozkazów zostały opisane poniżej.

NAWIGOWANIE

Podczas ustalania kursu statek może użyć swojego wskaźnika rozkazu  aby zwiększyć lub zmniejszyć prędkość o 1. Jest to podstawowy sposób zmiany prędkości statku. Dodatkowo, statek może przestawić jeden fragment wzornika manewru o jeden raz więcej niż normalnie pozwala na to tabela prędkości. Minimalna prędkość dla każdego statku wynosi „0”, a maksymalna wskazana jest w tabeli prędkości.


Statek z żetonem rozkazu  może go wykorzystać podczas ustalania kursu aby zwiększyć lub zmniejszyć prędkość o jeden.

ESKADRA

Kiedy na wskaźniku rozkazu ujawniony zostanie ten symbol, statek może użyć wskaźnika rozkazu , aby aktywować sojusznicze eskadry w liczbie równej lub mniejszej jego wartości eskadry. Może w ten sposób aktywować wyłącznie eskadry znajdujące się w bliskim i średnim zasięgu od niego (patrz: ilustracja w sekcji „Celowanie” na stronie 13). Każda aktywowana w ten sposób eskadra może się poruszyć **oraz** zaatakować, w dowolnej kolejności. Statek wybiera i aktywuje eskadry po jednej na raz.



Karta statku Fregaty eskortowej Nebulon-B

Statek z żetonem rozkazu  może go wykorzystać po ujawnieniu wskaźnika rozkazu, aby aktywować jedną eskadrę zgodnie z powyższymi zasadami.


NAPRAWA

Kiedy na wskaźniku rozkazu ujawniony zostanie ten symbol, statek może użyć wskaźnika rozkazu, aby otrzymać punkty inżynierii w liczbie równej jego wartości inżynierii. Statek może zużyć punkty na dowolną liczbę i kombinację poniższych efektów.





Karta statku Fregaty eskortowej Nebulon-B

- **1 punkt:** Przeniesienie jednej osłony z wybranej strefy kadłuba statku do innej strefy (bez przekraczania maksymalnej wartości osłon danej strefy kadłuba).
- **2 punkty:** Odzyskanie jednej osłony w dowolnej strefie kadłuba statku.
- **3 punkty:** Odrzucenie jednej dowolnej (odkrytej lub zakrytej) karty uszkodzeń statku.

Statek z żetonem rozkazu  może go wykorzystać po ujawnieniu wskaźnika rozkazu. Statek otrzymuje punkty inżynierii w liczbie równej połowie jego wartości inżynierii (zaokrąglając w górę), do wykorzystania na wymienione powyżej efekty.

KONCENTRACJA OGNI

Kiedy statek wykonuje atak, po rzucie kośćmi, może użyć wskaźnika rozkazu  aby rzucić jedną dodatkową kością ataku. Musi być to kość w kolorze odpowiadającym jednej z już rzuconych kości.

Statek z żetonem rozkazu  może go wykorzystać podczas ataku, po rzucie kośćmi, aby przerzucić jedną kość ataku.

ŻETONY ROZKAZÓW

Kiedy gracz ujawnia wskaźnik rozkazów statku, może go zużyć aby umieścić odpowiadający wybranemu rozkazowi żeton obok tego statku. Maksymalna liczba żetonów, jakie mogą być przypisane do statku, równa jest jego wartości rozkazów, a statek nie może posiadać więcej niż jednego żetonu rozkazu danego rodzaju.



Żeton rozkazu

ATAKOWANIE

Poniższe zasady opisują w jaki sposób statek wykonuje ataki przeciwko wrogim statkom. Podczas ataku i obrony eskadry korzystają w większości z tych samych zasad co statki. Wyjątki zostały opisane w sekcjach „Ataki eskadr” i „Obrona eskadr”.

Aby wykonać atak, w pierwszej kolejności gracz wybiera jedną ze stref kadłuba statku, z której wykona atak. Następnie deklaruje broniącą się strefę kadłuba na atakowanym statku. Broniąca się strefa musi znajdować się w polu rażenia oraz **ZASIĘGU ATAKU** (patrz „Celowanie” w dalszej części).

Po zadeklarowaniu broniącej się strefy kadłuba, atakujący określa swoją pulę kości ataku. Są one wydrukowane na atakującej strefie kadłuba.



Kości ataku

Karta statku Niszczyciela typu Victory II

Następnie atakujący rzuca swoimi kośćmi ataku. Za każdy symbol celności (♠) może wybrać jeden z żetonów obrony broniącego się. Wybrany żeton nie może zostać wykorzystany podczas tego ataku. Następnie broniący się może użyć żetonów obrony, które pozwolą mu na różne sposoby zanegować uszkodzenia (patrz „Żetony obrony” na stronie 14).

Na koniec, broniący się otrzymuje uszkodzenia w liczbie równej pozostałym symbolom trafienia (★) i trafienia krytycznego (⚡) (patrz „Uszkodzenia statku” na stronie 15).

CELOWANIE

Broniąca się strefa kadłuba musi znajdować się w polu rażenia atakującej strefy kadłuba (patrz „Pola rażenia i strefy kadłuba” na stronie 9).

Dodatkowo, broniąca się strefa kadłuba musi znajdować się w zasięgu ataku. Atakujący korzysta ze strony z zasięgiem linijki zasięgu, aby określić w jakim zasięgu znajduje się wybrana strefa kadłuba (patrz „Sprawdzanie pola rażenia i zasięgu” na stronie 14). Każdy zasięg na linijce przedstawia kolory kości, jakimi można wykonać rzut ataku.

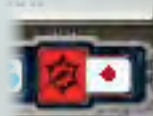


Przykładowo, w dalekim zasięgu rzut można wykonać tylko czerwonymi kośćmi ataku. Jeśli atakująca strefa kadłuba nie posiada żadnych czerwonych kości, nie może wykonać takiego ataku.

ATAKI ESKADR

Eskadry nie posiadają stref kadłuba, dlatego nie muszą wybierać atakującej strefy kadłuba.

Kości ataku, które wykorzystuje eskadra do atakowania statków zostały wydrukowane na karcie eskadry.



Kości ataku na karcie eskadry X-wingów

Kiedy eskadra wykonuje atak, może wybrać za cel jeden wrogi statek na dystansie 1, **korzystając ze strony z dystansem linijki zasięgu**. Eskadry mogą korzystać ze wszystkich kolorów kości na dystansie 1, ale podczas ataku ignorują wyniki ⚡.



KOŚCI ATAKU

W grze występują trzy różne kolory kości ataku: czerwony, niebieski i czarny. Każda strefa kadłuba statku posiada różne kombinacje kości ataku.

Kolory kości ataku służą dwóm celom:

1. Podczas ataków na większy dystans, niektóre kości nie mogą być wykorzystane w tym ataku (patrz „Celowanie” powyżej).
2. Kości różnych kolorów mają różne rozłożone symbole.

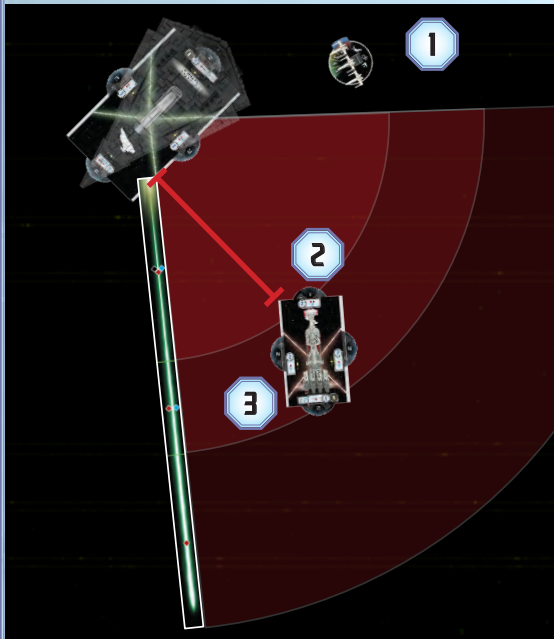
Na kościach występują trzy rodzaje symboli:

Celność: Za każdy wyrzucony symbol atakujący wybiera jeden z żetonów obrony broniącego się. Wybrany żeton nie może zostać wykorzystany podczas tego ataku.

Trafienie: Za każdy wyrzucony symbol broniący się otrzymuje jedno uszkodzenie.

Trafienie krytyczne: Za każdy wyrzucony symbol **jeśli atakujący i broniący się są statkami**, broniący się otrzymuje jedno uszkodzenie, a pierwsza karta uszkodzeń jest zadawana odkryta.

SPRAWDZANIE POLA RAŻENIA I ZASIĘGU



1. X-wingi znajdują się w bliskim zasięgu, jednak są poza polem rażenia lewej strefy kadłuba Niszczyciela typu Victory II.
2. Przednia strefa kadłuba Korwety CR90 A znajduje się w bliskim zasięgu i w obrębie lewego pola rażenia Niszczyciela typu Victory II.
3. Lewa strefa kadłuba Korwety CR90 A znajduje się w średnim zasięgu i w obrębie lewego pola rażenia Niszczyciela typu Victory II.

ŻETONY OBRONY

Każdy statek posiada określoną liczbę żetonów obrony, które mogą zostać wykorzystane do obrony przed atakiem, aby złagodzić jego skutki.

Po tym jak atakujący wykonał rzut kośćmi i wykorzystał uzyskane wyniki celności (☘), broniący się może wykorzystać jeden lub więcej swoich żetonów obrony, zgodnie z poniższym opisem:

Przekierowanie: Obrońca wybiera jedną ze stref kadłuba sąsiadującą z broniącą się strefą. Kiedy obrońca otrzymuje uszkodzenia, może otrzymać dowolną liczbę uszkodzeń w pozostałe osłony wybranej strefy, zanim zada resztę uszkodzeń broniącej się strefie.

Unik: W przypadku ataku na dalekim zasięgu, obrońca wybiera i anuluje jedną kość ataku. W średnim zasięgu wybiera jedną kość, którą należy przerzucić. Żeton ten nie ma żadnego efektu w przypadku ataku na bliskim zasięgu i dystansie 1.

Wzmocnienie: Po podliczeniu uszkodzeń, obrońca zmniejsza ich liczbę o połowę, zaokrąglając w górę.

Rozproszenie: Obrońca anuluje wszystkie kości ataku.

Kiedy obrońca wykorzystuje przygotowany żeton obrony, obraca go na jego wyczerpaną stronę. Kiedy wykorzystuje wyczerpany żeton, odrzuca go i zwraca do puli. Wszystkie wyczerpane żetony obrony są przygotowywane podczas Fazy statusu.



Żeton obrony
(przygotowany)



Żeton obrony
(wyczerpany)

Obrońca nie może wykorzystać pojedynczego żetonu obrony więcej niż raz podczas jednego ataku i nie może wykorzystać więcej niż jednego żetonu obrony danego rodzaju podczas tego ataku. Jeśli prędkość obrońcy wynosi „0”, nie może on wykorzystać żadnego żetonu obrony.



USZKODZENIA STATKU

Kiedy statek otrzymuje uszkodzenia, każdy punkt uszkodzeń jest zadawany oddzielnie. Aby otrzymać punkt uszkodzeń, gracz zmniejsza osłony broniącej się strefy kadłuba poprzez obrócenie wskaźnika osłon o jedną wartość w dół. Jeśli nie posiada już osłon, zamiast tego dobiera jedną kartę z talii uszkodzeń i umieszcza ją zakrytą obok karty statku.



Wskaźnik osłon
Niszczyciela
typu Victory II



Wskaźnik osłon
Niszczyciela
typu Victory II

Wartość
kadłuba

Jeśli statek w dowolnym momencie będzie miał przypisane karty uszkodzeń w liczbie równej swojej wartości kadłuba, zostaje zniszczony. Jego model należy usunąć z obszaru gry wraz z żetonami i innymi powiązаныmi z nim elementami.

Efekt trafienia krytycznego

Zanim broniący się podliczy całkowitą liczbę uszkodzeń, atakujący może rozpatrzyć efekt trafienia krytycznego. Jeśli atakujący wyrzucił przynajmniej jeden symbol trafienia krytycznego (✳), broniący się otrzyma **pierwszą** kartę uszkodzeń odkrytą.

Odkryta karta uszkodzeń liczy się jako uszkodzenie kadłuba statku a dodatkowo wiąże się z efektem opisanym na karcie. Odkryte karty pozostają odkryte, do momentu aż zostaną zakryte przez jakiś efekt lub odrzucone.

OBRONA ESKADR

Atakując eskadrę należy stosować się do tych samych zasad co przy atakowaniu statków, uwzględniając wyjątki opisane poniżej.

Eskadry nie posiadają stref kadłuba, dlatego atakujący nie musi deklarować broniącej się strefy.

Podczas atakowania eskadry, atakujący korzysta z sekcji **PRZECIWKO ESKADROM** na karcie, aby określić pulę kości ataku, taką samą dla wszystkich stref kadłuba.



Karta statku Niszczyciela
typu Victory II

Kości ataku
przeciwko
eskadrom



Karta eskadry X-wingów

Kości ataku
przeciwko
eskadrom

Uszkodzenia eskadry

Kiedy eskadra otrzymuje uszkodzenia, gracz zmniejsza pozostałe jej punkty kadłuba o liczbę otrzymanych uszkodzeń. W tym celu obraca dysk eskadry w taki sposób, że wskazówka na podstawie wskazuje pozostałą liczbę punktów kadłuba.



Obracanie dysku
eskadry

Jeśli eskadra w dowolnym momencie będzie miała zero lub mniej punktów kadłuba, zostaje zniszczona. Jej model należy usunąć z obszaru gry wraz z żetonami i innymi powiązаныmi z nią elementami.

Eskadry otrzymują uszkodzenia w liczbie równej wyrzuconych symboli trafień (✳), trafienia krytyczne (✳) są ignorowane.

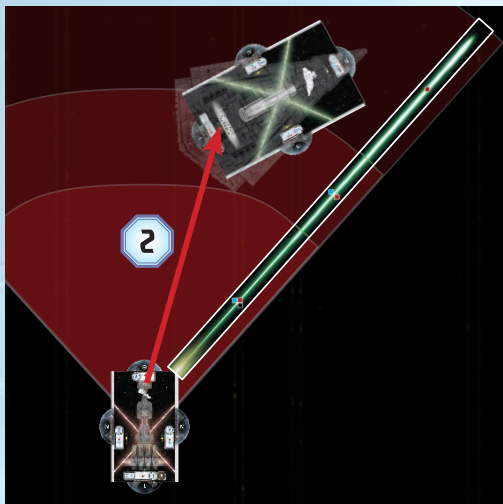
Atakowanie eskadr przez statki

Kiedy statek atakuje eskadrę, może wykonać jeden atak przeciwko każdej eskadrze w polu rażenia i zasięgu ataku atakującej strefy kadłuba. Każdy atak jest rozpatrywany osobno.

PRZYKŁAD ATAKU



1. Gracz rebeliancki aktywuje swoją Korwetę CR90 A, ujawniając rozkaz ④ i decyduje się zaatakować Niszczyciel gwiazdny typu Victory II.



2. Grający rebeliantami deklaruje, że CR90 zaatakuje przednią strefę kadłuba i wybiera za cel tylną strefę Niszczyciela typu Victory II. Następnie sprawdza zasięg oraz pole rażenia i potwierdza, że tylna strefa Niszczyciela znajduje się w polu rażenia przedniej strefy kadłuba Korwety i w średnim zasięgu.



Karta statku Korwety CR90 A ③



3. CR90 ma w przedniej strefie kadłuba 2 czerwone i 1 niebieską kość ataku. Atak wykonywany jest w średnim zasięgu, więc grający Rebeliantami bierze wszystkie 3 kości.



4. Gracz rebeliancki rzuca kośćmi, otrzymując 4 * i 1 ④. Gracz zużywa rozkaz ④ aby wykonać rzut dodatkową niebieską kością, na której uzyskuje wynik 1 ④.



5. Grający rebeliantami decyduje się na wykorzystanie symbolu ④, aby uniemożliwić Niszczycielowi typu Victory II wykorzystanie żetonu przekierowania. Gracz imperialny korzysta tylko z żetonu wzmocnienia. Łączna liczba uszkodzeń – 5 (* + * + * + * + ④) zostaje zmniejszona do 3 (5 podzielone na pół, zaokrąglone w górę).



6. Niszczyciel typu Victory II otrzymuje pierwszy punkt uszkodzeń, zmniejszając osłony swojej tylnej strefy kadłuba do 0.



7. Kadłub Niszczyciela typu Victory II otrzymuje 2 pozostałe punkty uszkodzeń. Grający Imperium dobiera odkrytą kartę uszkodzeń za pierwszy punkt uszkodzeń, ponieważ gracz rebeliancki uzyskał przynajmniej 1 wynik ④, i natychmiast rozpatruje efekt tej karty. Następnie dobiera zakrytą kartę uszkodzeń za drugi punkt uszkodzeń. Obie karty zostają umieszczone obok karty statku Niszczyciela typu Victory II.

NACHODZENIE

Eskadry nie mogą zostać ułożone w taki sposób aby nachodzić na inne statki lub eskadry. Jeśli statek miałby nachodzić na inny statek lub eskadrę, gracze korzystają z poniższych zasad, w zależności od tego, na jaki model nachodzi statek.

NACHODZENIE NA ESKADRY

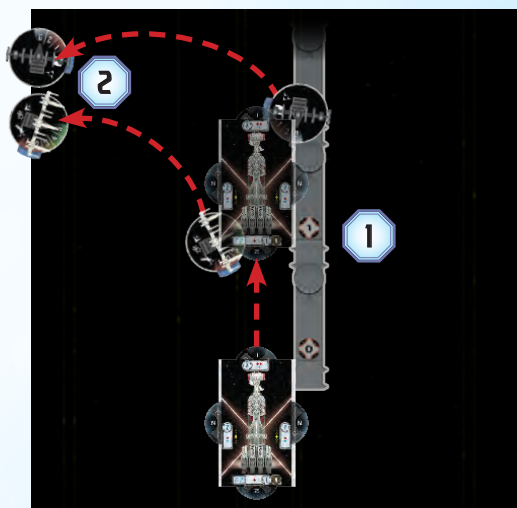
Jeśli końcowa pozycja statku nachodzi na jedną lub więcej eskadr, poruszający się statek kończy ruch w normalny sposób, a gracze robią mu miejsce, przesuając eskadry, na które nachodził. Następnie, gracz który **nie poruszał** statku umieszcza **wszystkie** eskadry (niezależnie od tego, kto jest ich właścicielem), na które nachodził statek, w taki sposób, że ich podstawki stykają się z podstawką tego statku.

NACHODZENIE NA STATKI

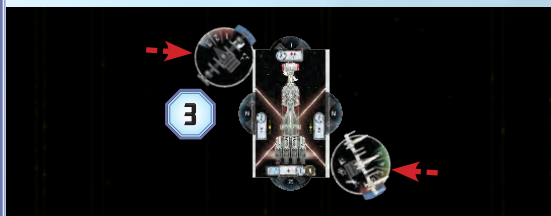
Jeśli końcowa pozycja statku miałaby nachodzić na inny statek, **nie może** on zakończyć normalnie swojego ruchu. Zamiast tego jego prędkość zostaje chwilowo zmniejszona o jeden i próbuje on wykonać ruch z tą prędkością. Należy powtarzać tę czynność do momentu, aż statek będzie mógł zakończyć ruch albo jego prędkość zostanie zmniejszona do „0” (w takim wypadku pozostanie on w tym samym miejscu).

Po wykonaniu ruchu, poruszający się statek i najbliższy statek, na który nachodził, otrzymują po jednej zakrytej karcie uszkodzenia.

NACHODZENIE NA ESKADRY



1. Rebeliancka Korweta CR90 próbuje wykonać manewr o prędkości 2, ale pod końcową pozycją statku znajduje się eskadra myśliwców TIE i X-wingów.
2. Gracz imperialny usuwa te eskadry, aby możliwe było przemieszczenie CR90.



3. Grający Imperium dowolnie umieszcza eskadry myśliwców TIE i X-wingów, w taki sposób, aby stykały się z Korwetą CR90.

KLASY WIELKOŚCI

Każdy ze statków należy do klasy wielkości, zgodnie z poniższym opisem:

- **Korweta CR90:** Mały
- **Nebulon-B:** Mały
- **Niszczyciel gwiazdny typu Victory:** Średni

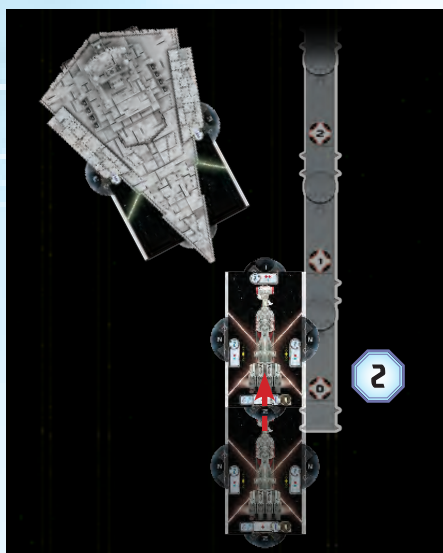
Klasy wielkości nie są powiązane z żadnymi efektami, jednak niektóre efekty mogą się do nich odnosić. W przyszłości mogą pojawić się rozszerzenia zawierające duże statki.



NACHODZENIE NA STATKI



1. Korweta CR90 gracza rebelianckiego próbuje wykonać ruch o prędkości 2, ale na jej końcowej pozycji znajduje się Niszczyciel klasy Victory II. CR90 musi chwilowo zmniejszyć prędkość o 1.

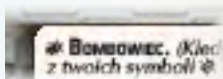


2. CR90 wykonuje ruch o prędkości 1.
3. Następnie CR90 i Niszczyciel typu Victory II otrzymują po jednej zakrytej karcie uszkodzeń.



SŁOWA KLUCZOWE ESKADR

Każda eskadra otrzymuje korzyści zapewniane przez jedno lub więcej słów kluczowych. Zasady każdego z słów kluczowych zostały wydrukowane na karcie eskadry. Jako dodatkowe przypomnienie, każdy dysk eskadry posiada symbol odpowiadający każdemu ze słów kluczowych. Unikatowe eskadry, takie jak Luke Skywalker, posiadają specjalne zdolności, opisane na kartach eskadr.



Słowo kluczowe na karcie eskadry X-wingów

STOP!

Znacie już wszystkie zasady potrzebne do rozegrania scenariusza wprowadzającego. Jeśli podczas rozgrywki będziecie mieli pytania odnośnie zasad, zajrzyjcie do broszury „Kompletne zasady gry”.

Po rozegranie swojej pierwszej rozgrywki, będziecie gotowi do zapoznania się z zasadami tworzenia flot, gry z celami i innymi (patrz „Dodatkowe zasady” na stronach 19–24).

DODATKOWE ZASADY

Po rozegraniu scenariusza wprowadzającego, gracze są gotowi do poznania pozostałych zasad niezbędnych do rozegrania pełnej rozgrywki w grę **Star Wars: Armada**. Podczas pełnej rozgrywki wykorzystywane są przeszkody, cele oraz zasady tworzenia flot.

LINIA POLA WIDZENIA I ATAK PRZEZ PRZESZKODĘ

Kiedy statek lub eskadra atakuje, musi wytyczyć **LINIĘ POLA WIDZENIA** do celu. Statki i eskadry wytyczają linię pola widzenia z różnych punktów, zgodnie z poniższym opisem:

Eskadra: Wytyczając linię pola widzenia od lub do eskadry, należy wytyczyć ją z punktu podstawki eskadry najbliższego do wrogiej eskadry lub strefy kadłuba.

Statek: Wytyczając linię pola widzenia strefy kadłuba, należy wytyczyć ją od żółtego punktu celowania wydrukowanego na danej strefie kadłuba.



Punkt celowania

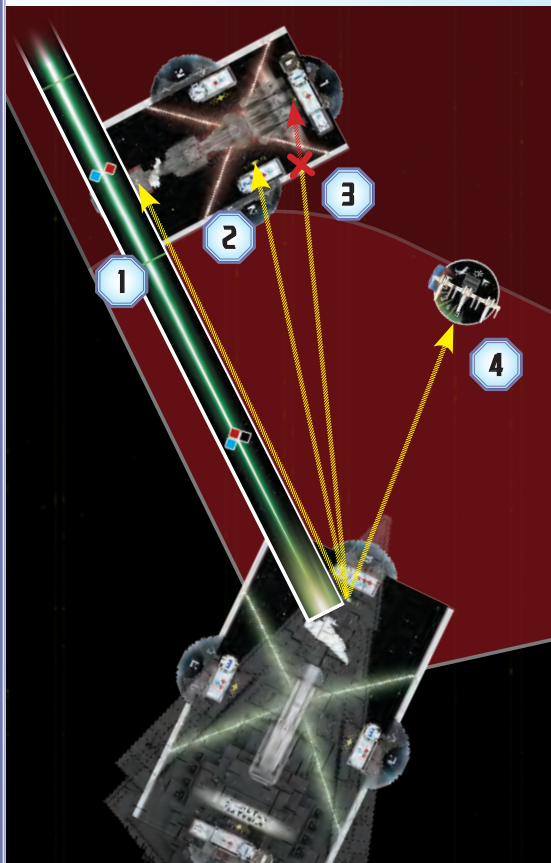
Żeton statku Niszczyciela typu Victory II

Jeśli linia pola widzenia została poprowadzona przez jakąkolwiek strefę kadłuba broniącego się statku inną niż broniąca się strefa, atakujący nie może wyznaczyć linii pola widzenia i **musi zadeklarować inny cel**. Jeśli nie ma żadnego prawidłowego celu, nie może wykonać tego ataku.

Jeśli linia pola widzenia została poprowadzona przez przeszkody lub statki nie będące atakującym ani broniącym się, atak wykonywany jest **PRZEZ PRZESZKODĘ**.

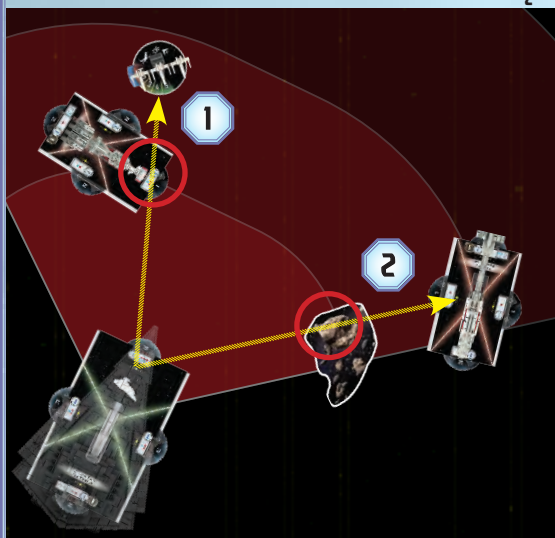
PRZYKŁAD LINII POLA WIDZENIA

Korzystając z linijki zasięgu, gracz imperialny wytycza linię pola widzenia od przedniej strefy kadłuba swojego Niszczyciela typu Victory II do trzech różnych stref Korwety CR90 A i eskadry X-wingów.



1. Gracz umieszcza linijkę zasięgu pomiędzy punktem celowania przedniej strefy kadłuba Niszczyciela typu Victory II, a przednią strefą kadłuba CR90. Linia ta nie przechodzi przez inną strefę kadłuba CR90, więc Niszczyciel typu Victory II może zaatakować tę strefę.
2. Wykonując ponownie tę czynność gracz stwierdza, że Niszczyciel typu Victory II może zaatakować również lewą strefę kadłuba CR90.
3. Gracz stwierdza również, że Niszczyciel typu Victory II nie może wytyczyć linii pola widzenia do tylnej strefy kadłuba CR90, ponieważ linia ta przechodzi przez lewą strefę kadłuba Korwety.
4. Gracz wytycza linię pola widzenia do najbliższego punktu podstawki eskadry X-wingów. Eskadra może być celem tego ataku.

PRZYKŁAD ATAKU PRZEZ PRZESZKODĘ



1. Gracz imperialny wytycza linię pola widzenia do najbliższego punktu podstawki eskadry X-wingów. Linia przechodzi przez Korwetę CR90 A, więc jest to atak przez przeszkodę.
2. Gracz imperialny wytycza linię pola widzenia do prawej strefy kadłuba Fregaty Nebulon-B. Linia przechodzi przez pole asteroid, więc jest to atak przez przeszkodę.

PRZESZKODY

Przeszkody przedstawiają niebezpieczeństwa i inne obiekty w przestrzeni kosmicznej, które mają wpływ na bitwę. Każda przeszkoda jest reprezentowana przez żeton umieszczany na obszarze gry. Każdy typ przeszkody wpływa na statki i eskadry w sposób opisany poniżej.



Pole asteroid: Statek, który nachodzi na tę przeszkodę, otrzymuje 1 odkrytą kartę uszkodzeń. Przeszkoda ta nie wpływa na eskadry.



Chmura szczątków: Statek, który nachodzi na tę przeszkodę, otrzymuje 2 uszkodzenia w dowolną strefę kadłuba. Przeszkoda ta nie wpływa na eskadry.



Stacja: Statek, który nachodzi na tę przeszkodę, może odrzucić jedną z odkrytych lub zakrytych kart uszkodzeń. Eskadra, która nachodzi na tę przeszkodę, może odzyskać jeden punkt kadłuba.

Statki i eskadry mogą poruszać się przez przeszkody bez uruchamiania ich efektu – pod uwagę brana jest jedynie końcowa pozycja statku lub eskadry.

ZASADY TWORZENIA FLOT

W pełnej rozgrywce w grę *Star Wars: Armada*, każdy z graczy wybiera statki, eskadry i ulepszenia, z których chce korzystać.

Wszystkie statki, eskadry i karty ulepszeń posiadają wartość w prawym dolnym rogu. Jest to **KOSZT W PUNKTACH FLOTY** danego statku, ulepszenia lub każdej eskadry danego typu.



Koszt
w punktach
floty

Karta statku Korwety CR90 A

Przed rozpoczęciem rozgrywki obaj gracze muszą stworzyć flotę. Aby to zrobić, wybierają dowolną liczbę kart statków, eskadr i ulepszeń, których łączna suma kosztów w punktach floty nie przekracza 300.

Gracze tworzą floty nie mając informacji o flocie przeciwnika. Podczas kroku „Zebranie elementów” przygotowania gry, jednocześnie odkrywają karty, statki i eskadry w swojej flocie (patrz „Pełne przygotowanie gry” na stronie 23).

UNIKATOWE NAZWY

W niniejszej grze pojawiają się liczne znane postacie i statki z uniwersum *Star Wars*. Każdy z nich reprezentowany jest przez kartę z unikatową nazwą, oznaczoną symbolem (●) po lewej stronie od nazwy. Gracz nie może wystawić dwóch lub więcej kart o tej samej unikatowej nazwie.

KARTY ESKADR

Eskadry tego samego typu korzystają z jednej karty eskadry. Koszt w punktach eskadry przedstawiony na karcie oznacza koszt jednej eskadry tego typu. Gracz musi zapłacić koszt w punktach eskadry za każdą eskadrę, którą chce wystawić.

Niektóre eskadry posiadają unikatowe nazwy. Odnoszą się one do sławnych pilotów z uniwersum *Star Wars*. Sławni piloci prowadzą potężne eskadry, które posiadają dodatkowe zdolności i żetony obrony, odróżniające je od zwykłych eskadr. Unikatowa eskadra posiada swoją własną kartę eskadry zamiast wspólnej karty dla eskadr danego typu.

Gracz może wystawić tylko jedną kopię każdej z unikatowych eskadr. Unikatowe eskadry korzystają z drugiej strony dysku eskadry danego typu, zawierającego grafikę z karty unikatowej eskadry.

Tworzenie flot z wykorzystaniem wyłącznie zestawu podstawowego

W pełnej rozgrywce w grę *Star Wars: Armada*, gracze tworzą floty przed rozpoczęciem rozgrywki, wykorzystując statki i elementy ze swojej kolekcji.

Jeśli gracze posiadają tylko jeden zestaw podstawowy, mogą podzielić się elementami. Ze względu na ograniczone ilości elementów, muszą zdecydować, że jeden z nich otrzyma wszystkie karty Rebeliantów, a drugi wszystkie karty Imperium. Pozostałe karty ulepszeń należy potasować i losowo rozdać graczom.

Następnie gracze w tajemnicy równocześnie budują swoje floty o wartości 180 punktów, aby przygotować się do rozgrywki.

Karty ulepszeń

Gracze mogą wyposażić swoje statki w ulepszenia, takie jak działa jonowe czy sławni admirałowie. Pasek ulepszeń, znajdujący się na dole każdej karty statku, zawiera symbole, które informują, w jakie ulepszenia może zostać wyposażony statek. Za każdy symbol znajdujący się na pasku, statek może zostać wyposażony w jedną kartę ulepszenia z odpowiadającym symbolem.



Symbole ulepszeń

Karta statku Korwety CR90 A

Ulepszenia określonego stronnictwa

Karty ulepszeń mogą być wykorzystywane przez statki dowolnego stronnictwa, chyba że posiadają symbol stronnictwa obok kosztu w punktach floty. Karta z symbolem Rebeliantów może być wykorzystana jedynie w rebelianckiej flocie, a karta z symbolem Imperium wyłącznie w imperialnej.



Karta ulepszenia Rebeliantów



Karta ulepszenia Imperium

Ulepszenia – modyfikacje

Niektóre karty ulepszeń posiadają cechę „**Modyfikacja**”. Statek nie może zostać wyposażony w więcej niż jedno ulepszenie z cechą „**Modyfikacja**”.

Tytuły

Ulepszenia – tytuły posiadają symbol określonego statku w lewym dolnym rogu karty. Karta tytułu może być dołączona wyłącznie do statku z odpowiadającym symbolem statku. Statek nie może być wyposażony w więcej niż **jedną** kartę tytułu.




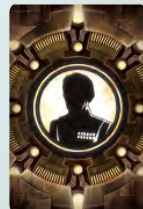
Karta ulepszenia z symbolem statku



Symbol na karcie statku Korwety CR90 A

Dowódcy



Karty ulepszeń – dowódców są oznaczone symbolem  z tyłu karty, a w ich lewym dolnym rogu nie znajduje się żaden symbol. Dowolny statek może być wyposażony w dowódcę, niezależnie od symboli na pasku ulepszeń, ale nie może być wyposażony w więcej niż jednego dowódcę na raz. Statek wyposażony w dowódcę to **OKRĘT FLAGOWY**.



Karta ulepszenia – dowódcza

Korzystanie z kart ulepszeń

Wiele kart ulepszeń posiada efekty występujące w określonych momentach gry, które zostały opisane na karcie. Niektóre karty posiadają nagłówek, aby zaznaczyć kiedy karta może zostać użyta, zgodnie z tym co opisano poniżej:

- Efekty które modyfikują kości ataku, poprzez dodawanie, zmianę lub przerzucanie kości, mogą zostać rozpatrzone po rzucie kośćmi ataku.
- „” to efekty trafienia krytycznego. Patrz „Efekty trafienia krytycznego” na stronie 22.
- „” i inne efekty z symbolem rozkazu jako nagłówkiem, mogą zostać rozpatrzone w momencie kiedy statek rozpatruje odpowiadający rozkaz.

Niektóre efekty kart wymagają od gracza wyczerpania karty. Aby wyczerpać kartę, gracz obraca ją o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wyczerpana karta nie może zostać wyczerpana ponownie, uniemożliwiając statkowi użycie efektów, które wymagają wyczerpania karty. Podczas Fazy statusu wszystkie karty ulepszeń są przygotowywane poprzez obrócenie ich o 90° w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Przygotowane karty mogą zostać ponownie wyczerpane.

Punktowanie za karty ulepszeń

Kiedy gracze podliczają punkty na koniec gry, koszty w punktach floty wszystkich kart ulepszeń, w jakie wyposażony był statek, są doliczane do kosztu tego statku.

OGRANICZENIA W TWORZENIU FLOTY

Poza zasadami opisanymi wcześniej w tej sekcji, flota musi podlegać poniższym ograniczeniom:

- Flota musi przynależeć do stronnictwa Rebeliantów lub Imperium. Nie może zawierać żadnych statków, eskadr lub ulepszeń przypisanych do przeciwnego stronnictwa, co zostało oznaczone symbolem stronnictwa na kartach.
- Flota musi posiadać okręt flagowy (statek wyposażony w kartę dowódcy). We flocie nie może być więcej niż jeden okręt flagowy.
- Flota nie może przeznaczyć więcej niż jedną trzecią punktów floty na eskadry.
- Flota musi zawierać trzy karty celów, po jednej z każdego rodzaju (patrz „Cele” na stronie 22).

EFEKTY TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH

Efekty trafień krytycznych to niszczycielskie efekty, które atakujący może rozpatrzyć podczas ataku **przed** podliczeniem całkowitej sumy uszkodzeń. Aby to zrobić, musi uzyskać przynajmniej jeden wynik ⚡ w swojej puli ataku. Atakujący może rozpatrzyć **tylko jeden** efekt trafienia krytycznego na atak.

Efekty trafień krytycznych na kartach ulepszeń oznaczone zostały przez nagłówek „⚡:”. Niektóre efekty trafień krytycznych na kartach określają również wymagany kolor. Aby rozpatrzyć efekt z wymaganiami koloru, wynik ⚡ musi być uzyskany na kości tego koloru.

Standardowym efektem trafienia krytycznego jest:

- ⚡ : Jeśli broniący się otrzymuje przynajmniej jedną kartę uszkodzeń w wyniku tego ataku, pierwszą kartę otrzymuje odkrytą.

Eskadry nie mogą rozpatrywać ani być celem rozpatrywanych efektów trafień krytycznych, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

ŻETONY IDENTYFIKACYJNE

Gracze muszą korzystać ze żetonów identyfikacyjnych aby oznaczyć swoje okręty flagowe oraz w celu rozróżnienia kilku kopii tego samego statku. Dzięki temu możliwe będzie ustalenie, które karty ulepszeń, uszkodzeń i wskaźniki rozkazów są przypisane do każdego statku.

Aby przypisać żeton identyfikacyjny do statku, należy umieścić żeton w odpowiednim miejscu za słupkiem lub żebrem mocującym. Następnie należy umieścić odpowiadający główny żeton identyfikacyjny na karcie tego statku.



Efekt trafienia krytycznego na karcie ulepszenia



Podstawa statku z żetonem identyfikacyjnym okrętu flagowego

CELE

Karty celów dodają różnorodności każdej bitwie, wprowadzając fabularne uzasadnienie starć pomiędzy Rebeliantami a Imperium, jednocześnie zmieniając sposób zdobywania przez graczy punktów. W grze występują trzy kategorie 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.

Karty celów mogą określać specjalne zasady przygotowania gry, do których należy się zastosować podczas przygotowania gry. Mogą również zawierać specjalne zasady wykorzystywane podczas rozgrywki z tym celem. Niektóre karty celów pozwalają graczom zbierać żetony zwycięstwa zwiększające ich wynik na koniec gry. Każdy żeton zwycięstwa liczy się jako określona liczba punktów floty, oznaczona w prawym dolnym rogu karty celu.

KORZYSTANIE Z KART CELÓW

Podczas tworzenia floty każdy z graczy wybiera trzy karty celów. Każda z nich musi należeć do innej kategorii. Oznacza to, że każdy z graczy wprowadza do gry trzy karty celów.

Podczas kroku „Wybór celu” przygotowania gry, **PIERWSZY GRACZ** (gracz z inicjatywą) patrzy na trzy karty celów **DRUGIEGO GRACZA** i wybiera jedną z nich jako cel w tej rozgrywce. Pozostałe karty drugiego gracza i karty pierwszego gracza nie są wykorzystywane w tej rozgrywce.



LOSOWA KARTA CELU

Grając jedynie z wykorzystaniem niniejszego zestawu podstawowego, gracze powinni losowo wybierać cel dla każdej rozgrywki. Podczas kroku „Wybór celu” przygotowania gry, drugi gracz tasuje wszystkie karty celów, tworząc talię. Następnie dobiera z niej dwie karty i wybiera jedną, która będzie wykorzystywana w tej rozgrywce.


PEŁNE PRZYGOTOWANIE GRY


Kiedy gracze zaznajomili się już z zasadami gry, powinni korzystać z zasad pełnego przygotowania gry. Aby to zrobić, muszą wykonać w kolejności poniższe kroki (patrz „Przykład pełnego przygotowania gry” na stronie 24).

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 linijki 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.

W rozgrywce z wykorzystaniem statków i eskadr wyłącznie z zestawu podstawowego, gracze powinni zamiast tego korzystać z obszaru gry o wymiarach 90x90 cm, służącego jednocześnie jako obszar przygotowania.

2. **Przygotowanie elementów:** Każdy z graczy umieszcza swoje statki, eskadry i karty obok obszaru gry, przy swojej krawędzi. Wszystkie wskaźniki osłon i dyski eskadr należy ustawić na ich maksymalne wartości osłon i kadłuba. Następnie suwaki aktywacji wszystkich eskadr należy ustawić tak, aby widoczny był niebieski koniec z symbolem . Należy przypisać odpowiednie 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  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 (patrz „Cele” na stronie 22).

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.

W rozgrywce z wykorzystaniem statków i eskadr wyłącznie z tego zestawu, gracze wykorzystują tylko cztery przeszkody.

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 w całości w obrębie strefy rozstawiania ich właścicieli. Strefa rozstawiania gracza rozciąga się na dystansie 1-3 od krawędzi obszaru gry tego gracza.
- Umieszczając statek, gracz musi ustawić jego wskaźnik prędkości tak, aby wskazywał wartość dostępną w tabeli prędkości tego statku.
- Eskadry muszą być umieszczane w całości w dystansie 1-2 od sojuszniczego statku.
- Kiedy graczowi pozostała tylko jedna eskadra, a musi wystawić dwie, nie może jej wystawić, do momentu aż wystawi wszystkie statki.

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 numerem „1”.

8. **Porządkowanie:** Należy usunąć znaczniki obszaru przygotowania z obszaru gry.

Po zakończeniu przygotowania, gracze mogą rozpocząć pierwszą rundę gry.

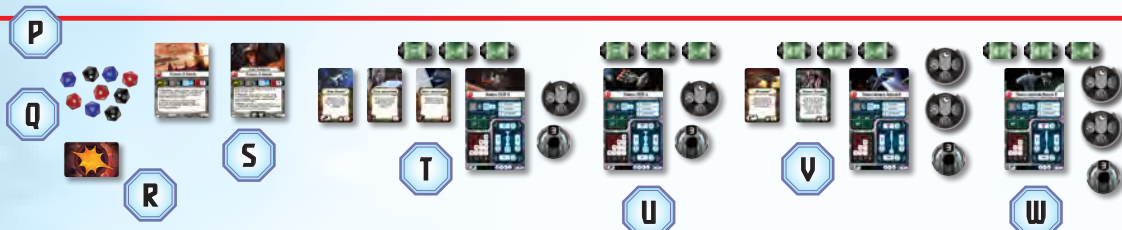
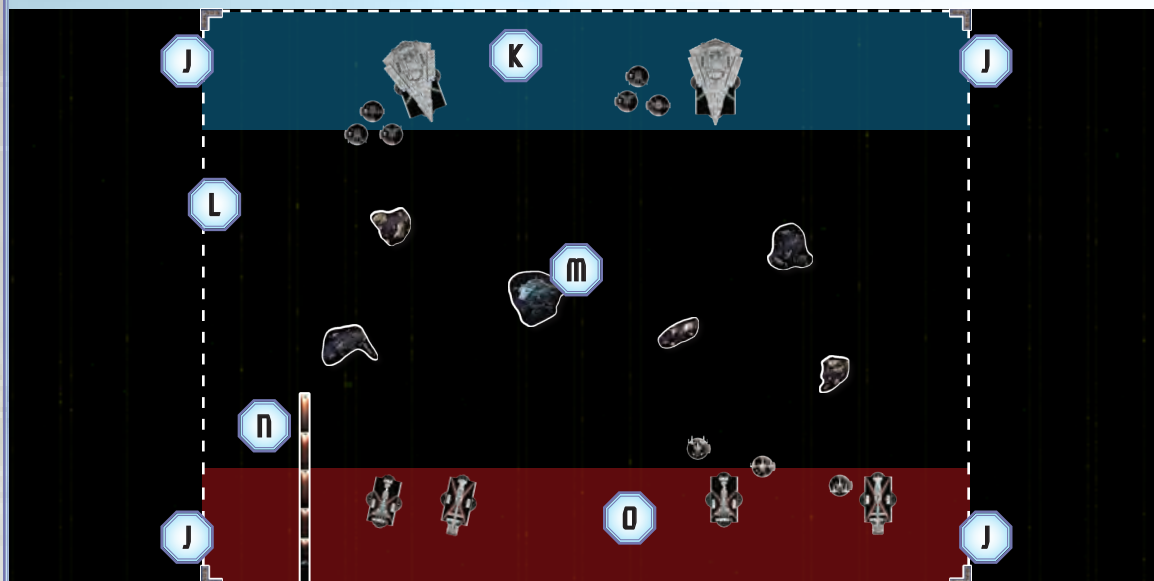
CO DALEJ?

Znacie już ogólne zasady niezbędne do rozegrania pełnej partii w grę *Star Wars: Armada*. Jeśli podczas rozgrywki pojawiają się pytania odnośnie zasad gry, sprawdźcie odpowiedzi w broszurze „Kompletne zasady gry”. Zawiera ona szczegółowe opisy zasad oraz wyjątków, nie uwzględnionych w niniejszej broszurze.

Aby stworzyć flotę o wartości 300 punktów będziecie potrzebowali dodatkowych statków, eskadr i ulepszeń, aby poszerzyć możliwości modyfikowania flot. Dodatkowe elementy będą dostępne w sprzedaży jako odrębne zestawy.

© & 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. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

PRZYKŁAD PEŁNEGO PRZYGOTOWANIA GRY*



- A. Żeton rundy
- B. Karta celu
- C. Żeton inicjatywy
- D. Karta statku Niszczyciela typu Victory II ze wskaźnikiem prędkości, wskaźnikami rozkazów, żetonami obrony i kartami ulepszeń
- E. Karta statku Niszczyciela typu Victory I ze wskaźnikiem prędkości, wskaźnikami rozkazów, żetonami obrony i kartami ulepszeń
- F. Karta eskadry myśliwców TIE
- G. Wzornik manewru
- H. Żetony rozkazów
- I. Krawędź gracza imperialnego
- J. Znaczniki obszaru przygotowania
- K. Strefa rozstawiania Imperium
- L. Obszar przygotowania
- M. Żetony przeszkód
- N. Linijka zasięgu
- O. Strefa rozstawiania Rebelii
- P. Krawędź gracza rebelianckiego
- Q. Kości
- R. Talia uszkodzeń
- S. Karta eskadry X-wingów
- T. Karta statku Korwety CR90 B ze wskaźnikiem prędkości, wskaźnikiem rozkazów, żetonami obrony i kartami ulepszeń
- U. Karta statku Korwety CR90 A ze wskaźnikiem prędkości, wskaźnikiem rozkazów, i żetonami obrony
- V. Karta statku Fregaty wsparcia Nebulon-B ze wskaźnikiem prędkości, wskaźnikami rozkazów, żetonami obrony i kartami ulepszeń
- W. Karta statku Fregaty eskortowej Nebulon-B ze wskaźnikiem prędkości, wskaźnikami rozkazów i żetonami obrony