

STAR WARS™

X-WING™



KOMPLETNA KSIĘGA ZASAD

WERSJA 1.0.6 OSTATNIA AKTUALIZACJA 21.10.2019

LISTA ZMIAN

Zmiany zaznaczono kolorem różowym.

- Atak (str. 3)
- Dodatkowy atak (str. 4–5)
- Karty uszkodzeń (str. 7)
- Ładunki (str. 8)
- Osłony (str. 11)
- Przeszkody (str. 12)
- Stres (str. 16)
- Urządzenie zdalne (str. 18)
- Wiązka ściągająca (str. 18–19)
- Zwrotność (str. 21)
- Dryfujący towar (str. 24)
- Errata (str. 27)
- Załącznik: Wielkie statki (str. 31–35)

WSTĘP

Niniejszy podręcznik zawiera kompletny zestaw zasad do gry **Star Wars: X-Wing**. W przeciwieństwie do instrukcji omówiono tutaj bardziej skomplikowane i rzadziej spotykane sytuacje, które mogą mieć miejsce podczas rozgrywki.

Głównym elementem tego podręcznika jest ułożony alfabetycznie glosariusz zawierający najważniejsze terminy gry. Na stronie 20 znajduje się **Załącznik do zasad**.

ZŁOTE ZASADY

Jeżeli zasada z niniejszego podręcznika przeczy informacjom zawartym w Instrukcji, zapis z Kompletniej Księgi Zasad jest ważniejszy.

Jeżeli zdolność na karcie stoi w sprzeczności z zasadami opisanymi w tym podręczniku, to zasada z karty jest ważniejsza.

Jeżeli na karcie użyto zwrotu „nie może” to ten efekt jest ostateczny i nie może zostać zniesiony przez żaden inny efekt.

W trakcie ataku albo innego efektu, który wiąże się z rzutem kośćmi, każdą kość można przerzucić tylko raz.


INTERPRETACJA OPISÓW KART

UŻYWANIE FORM ZAIMKA „TY”

W opisach wielu zdolności pilotów i statków stosowany jest zaimek „ty” w odniesieniu do statku wspomnianego na karcie. Karty rozwinięć, uszkodzeń i stanów, na których pojawia się zaimek „ty” dotyczą statku, który otrzymał daną kartę albo jest w nią wyposażony.

Efekty kart, w których pojawia się zaimek „ty”, zawsze dotyczą statku, a nie gracza.

UŻYWANIE „MOŻESZ”, „WOLNO CI” I „MUSISZ”

Zwrot „możesz” oznacza „masz możliwość, aby”. Na przykład zdolność „Na początku fazy walki możesz wykonać akcję ” oznacza, że ten statek ma możliwość wykonania akcji, ale nie musi tego robić.

Zwrot „wolno ci” oznacza, że „jesteś w stanie”. Na przykład zdolność „Gdy wykonujesz beczkę albo przyspieszenie, wolno ci ruszać się przez i nachodzić na przeszkody” oznacza, że podczas wykonywania beczki albo przyspieszenia ten statek ignoruje zasady, które uniemożliwiają nachodzenie i ruch przez przeszkody. Statek zawsze stosuje ten efekt, bo nie jest on opcjonalny, tylko sprawia, że statek jest w stanie robić coś dodatkowo.







Zwrot „musisz” oznacza, że „masz obowiązek wykonania”. Choć wszystkie efekty, w których nie stosuje się słowa „może”, również są obowiązkowe, zastosowanie słowa „musi” podkreśla wagę obowiązkowych efektów, które mogą być negatywne dla statku.

RAZ NA OKOLICZNOŚĆ

Wiele zdolności działa „raz na okoliczność”, co oznacza, że można je rozpatrywać tylko raz w wyznaczonym przedziale czasu. Na przykład zdolność „Na początku fazy walki” oznacza, że można ją rozpatrywać tylko raz na początku każdej fazy walki.

Kolejny przykład. Jeżeli statek ma zdolność „Gdy wykonujesz atak, możesz przerzucić 1 kość ataku”, może rozpatrzyć tę zdolność raz podczas każdego ataku tym statkiem.

I/ALBO

Jeżeli efekt odnosi się do wyników oddzielonych ukośnikiem, oznacza to dowolną kombinację tych wyników. Na przykład jeżeli zdolność odnosi się do „2 /” to obejmuje dwa wyniki  albo dwa wyniki , albo jeden wynik  i jeden wynik .

ERRATA I KONFLIKTY

Jeżeli w kolejnych drukach lub w różnych wersjach językowych działania jakiegoś efektu gry różnią się od siebie, obowiązuje efekt z najnowszego druku w języku angielskim. Najbardziej aktualne informacje na temat treści kart można znaleźć w FAQ w aplikacji X-Wing Squadbuilder.





SŁOWNICZEK

W słowniczku zebrano i szczegółowo opisano wszystkie kluczowe określenia i fazy gry.

AKCJE

Statki mogą wykonywać akcje odpowiadające różnym działaniom podejmowanym przez pilotów, np. drobne korekty kursu czy lot ze szczególną ostrożnością i gotowością do natychmiastowej obrony.

Gdy statek ma wykonać akcję, może wykonać **AKCJĘ STANDARDOWĄ**, czyli jedną z akcji wymienionych na jego pasku akcji albo zdolność z nagłówkiem „**AKCJA:**” ze swojej karty stanu, [uszkodzenia](#), [statku](#) albo [rozwinięcia](#).

- Statek z żetonem [stresu](#) nie może wykonywać akcji.
- Niektóre karty rozwinięć mają pasek akcji, na którym znajduje się jedna albo więcej akcji. Takie akcje są dodawane do paska akcji statku i są akcjami standardowymi tego statku.
- Niektóre karty statków i rozwinięć mają pasek akcji łączonych, który pozwala statkowi na wykonywanie [akcji łączonych](#).
- Niektóre akcje mogą się zakończyć [niepowodzeniem](#).
- Akcje mają trzy kolory oznaczające trudność: biały, czerwony i fioletowy. Najmniejszą trudność mają akcje białe, następnie czerwone, a największą fioletowe.
 - ◇ Gdy statek zamierza wykonać czerwoną akcję, musi otrzymać 1 żeton stresu.
 - ◇ Gdy statek próbuje wykonać fioletową akcję, musi wydać 1 .
 - ◇ Jeżeli statek otrzymuje polecenie, aby wykonać akcję, to jest ona biała, chyba że wyraźnie zaznaczono, że jest inaczej.
 - ◇ Jeżeli dwa albo więcej efektów zmienia domyślny kolor akcji (np. „traktuj akcję tak, jak gdyby była czerwona”), obowiązuje ten z kolorów, który ma największą trudność.
- Nie ma ograniczenia liczby akcji, które statek może wykonać w ciągu jednej rundy, ale statek nie może wykonać tej samej akcji więcej niż raz w danej [rundzie](#), nawet akcji, która zakończyła się niepowodzeniem.
 - ◇ Jeżeli statek ma kilka kart uszkodzeń o tej samej nazwie, każda zdolność karty uszkodzenia jest traktowana jako osobna akcja.
 - ◇ Niektóre karty mają kilka nagłówków „**AKCJA:**” i każdy oznacza inną akcję.
- Efekty gry takie jak: „możesz otrzymać 1 żeton [skupienia](#)”, „wykonaj [przyspieszenie](#)”, „[namierz](#)” nie są akcjami i statek może rozpatrywać takie efekty gry dowolną liczbę razy podczas każdej rundy. Efekty gry takie jak: „wykonaj akcję ”, „wykonaj akcję ” albo „wykonaj akcję ” to akcje, a to oznacza, że każdy statek może wykonać każdą z nich tylko raz na rundę.
- Gdy statek się [aktywuje](#), może wykonać jedną akcję podczas etapu wykonywania akcji.
- Statek może zdecydować, że nie będzie wykonywać akcji w etapie wykonywania akcji lub gdy otrzyma taką możliwość.

AKCJE ŁĄCZONE

Akcje łączone umożliwiają wykonanie kolejnej [akcji](#) zaraz po wykonaniu innej akcji. Akcje łączone występują na pasku akcji łączonych na kartach niektórych statków i rozwinięć, na prawo od paska akcji. Gdy statek wykona akcję z paska akcji, może wykonać powiązaną z nią akcję łączoną z paska akcji łączonych.

- Gdy statek wykona akcję powiązaną z akcją łączoną i gracz chce rozpatrzyć akcję łączoną, zostaje ona dodana do [kolejki zdolności](#).
- Akcję łączoną można wykonać po wykonaniu powiązanej akcji, nawet jeżeli powiązana akcja wyniknęła z efektu karty albo innego efektu gry.

AKTYWACJA

Zobacz [faza aktywacji](#).

ANULOWANIE

Gdy wynik rzutu kością zostanie anulowany, gracz bierze jedną kość z anulowanym wynikiem i usuwa ją z obszaru gry. Gracze ignorują wszystkie anulowane wyniki.

- Anulowanie kości nie jest traktowane jako [modyfikowanie kości](#).

ATAK

Statki mogą wykonywać ataki, co fabularnie odpowiada prowadzeniu ostrzału z działek laserowych, wyrzuceniu pocisków albo używaniu innego uzbrojenia.

Gdy statek wykonuje atak, staje się atakującym i przeprowadza następujące etapy:

- Wyznaczenie celu.** Podczas tego etapu atakujący wyznacza obrońcę, przeciwko któremu skierowany jest atak.

- Pomiar zasięgu.** Atakujący gracz mierzy [zasięg](#) od swojego statku do dowolnej liczby wrogich statków i ustala, w których [strefach](#) jego statku się znajdują.
- Wybór broni.** Atakujący gracz wybiera jedną z broni [podstawowych](#) albo [specjalnych](#), które posiada atakujący statek.
- Wyznaczenie obrońcy.** Atakujący gracz wybiera statek wroga, który będzie obrońcą. Obrońca musi spełniać wymagania określone przez broń.
- Ponoszenie kosztów.** Atakujący musi ponieść ewentualne koszty wykonania ataku.

- W trakcie etapu wyznaczania celu przez [strefę ataku](#) należy rozumieć strefę wybranej broni. [Zasięg ataku](#) określa się, dokonując pomiaru w strefie ataku od najbliższego punktu atakującego do najbliższego punktu obrońcy.
- Wymagany zasięg ataku dla broni podstawowej wynosi 1–3. Domyślnie atak bronią podstawową nie wymaga ponoszenia żadnych kosztów.
- Broń specjalna ma inne wymagania określone przez źródło ataku.
- Nie można zaatakować statku w zasięgu 0 nawet wtedy, gdy zasięg ataku wynosi 1.
- Jeżeli dla wybranej broni nie ma odpowiedniego celu albo atakujący nie może ponieść kosztów ataku, atakujący gracz wybiera inną broń albo rezygnuje z ataku.

- Rzut ataku.** Na tym etapie atakujący rzuca kośćmi ataku, a następnie gracze mogą je modyfikować.

- Rzut kośćmi ataku.** Atakujący określa liczbę kości ataku, którymi będzie rzucał. Wartość ataku jest modyfikowana w oparciu o efekty zwiększające lub zmniejszające liczbę kości ataku (premia za zasięg itp.). Następnie, jeśli ustalona jest maksymalna albo minimalna liczba kości, wyznaczony limit zostaje uwzględniony. Minimalna liczba kości to 0, a maksymalna 6. Następnie gracz rzuca wyznaczoną liczbą kości.
- Modyfikowanie kości ataku.** Gracze rozpatrują zdolności, które modyfikują kości ataku. Najpierw swoje zdolności rozpatruje obrońca, a następnie atakujący.

- Najczęściej stosowanym sposobem, w jaki atakujący modyfikuje kości ataku, jest wydawanie [namierzenia](#), które atakujący nałożył wcześniej na statek obrońcy, albo wydanie żetonu [skupienia](#).

- W trakcie ataku każdą z kości ataku można przerzucić tylko raz.

- Rzut obrony.** Podczas tego etapu obrońca rzuca liczbą kości obrony odpowiadającą wartości [zwrotności](#) jego statku, a następnie obaj gracze mogą je modyfikować.



- Rzut kośćmi obrony.** Obrońca określa liczbę kości obrony, którymi będzie rzucał. Wartość zwrotności obrońcy jest modyfikowana w oparciu o efekty zwiększające lub zmniejszające liczbę kości obrony (premia za zasięg, przesłonięcie przez przeszkodę itp.). Następnie, jeśli ustalona jest maksymalna albo minimalna liczba kości, wyznaczony limit zostaje uwzględniony. Minimalna liczba kości to 0, a maksymalna 6. Następnie gracz rzuca wyznaczoną liczbą kości.



- Modyfikowanie kości obrony.** Gracze rozpatrują zdolności, które modyfikują kości obrony. Najpierw swoje zdolności rozpatruje atakujący, a następnie obrońca.



- Najczęściej spotykanym sposobem, w jaki obrońca modyfikuje kości obrony, jest wydawanie żetonów skupienia lub [uników](#).



- W trakcie ataku każdą z kości obrony można przerzucić tylko raz.




- Neutralizacja wyników.** W trakcie tego etapu pary kości ataku i obrony **NEUTRALIZUJĄ** się nawzajem. Kości są neutralizowane w następującej kolejności:




- Pary wyników  i  są anulowane.

- Pary wyników  i  są anulowane.

Atak [trafia](#), jeżeli pozostanie przynajmniej jeden nieanulowany wynik  lub . W przeciwnym razie atak [chybia](#).

- Zadawanie uszkodzeń.** Jeżeli atak trafia, obrońca przyjmuje uszkodzenie za każdy nieanulowany wynik  i  w następującej kolejności:

- Obrońca przyjmuje 1  uszkodzenie za każdy nieanulowany wynik . Następnie kości z wynikiem  są usuwane.

- Obrońca przyjmuje 1 uszkodzenie  za każdy nieanulowany wynik . Następnie kości z wynikiem  są usuwane.

- Następstwa.** Zdolności, które są inicjowane po ataku, należy rozpatrywać w następującej kolejności:

- Rozpatrz wszelkie zdolności obrońcy, które działają „gdy zakończysz obronę”, za wyjątkiem zdolności, które zapewniają dodatkowy atak.
- Rozpatrz wszelkie zdolności atakującego, które działają „gdy wykonasz atak”, za wyjątkiem zdolności, które zapewniają dodatkowy atak.
- Rozpatrz wszelkie zdolności obrońcy, które działają „gdy zakończysz obronę” i zapewniają dodatkowy atak.
- Rozpatrz wszelkie zdolności atakującego, które działają „gdy wykonasz atak” i zapewniają dodatkowy atak.


- Każdy statek może wykonać jeden atak, gdy walczy w fazie walki.

- Jeżeli statek zostanie [zniszczony](#) w etapie rozpatrywania inicjatywy w [fazie walki](#), nie usuwa się go do momentu, gdy wszystkie statki o [inicjatywie](#) równej inicjatywie atakującego zakończą walkę.

- W trakcie ataku żaden statek nie może zdecydować, aby rzucić mniejszą liczbą kości, niż wynika z modyfikatorów.

- Jeżeli gracz nie ma do dyspozycji wymaganej liczby kości, należy zapisać lub zapamiętać wyniki i przerzucić odpowiednią liczbę kości, aby w sumie wykonać wymaganą liczbę rzutów. Należy pamiętać, że z punktu widzenia modyfikowania kości nie jest to traktowane jako przerzut.

BECZKA (↻)

Wykonując beczkę, pilot może przesunąć statek w bok i zmodyfikować pozycję. Gdy statek wykonuje akcję , należy wykonać następujące kroki.

- Weź wzornik [1 ↑].

- Przyłóż krótszą stronę wzornika do lewej albo prawej strony podstawki statku. Wzornik musi być ustawiony w taki sposób, aby linia na jego środku była wyrównana do kreski przy boku podstawki.

- Podnieś statek, a następnie przenieś i ustaw go w taki sposób, aby kreska przy boku podstawki była wyrównana do przedniej, środkowej albo tylnej części drugiej krótszej strony wzornika.
- Odlóż wzornik do [puli](#).






Myśliwiec TIE wykonuje beczkę w prawo i lekko do przodu, lekko do tyłu albo po prostu w prawo.

Gdy beczkę wykonuje średni albo duży statek, w powyższym opisie należy zastąpić „krótszą stroną” wzornika „dłuższą stroną”.




TIE Punisher wykonuje beczkę w prawo.

- Gdy gracz deklaruje, że jego statek wykonuje beczkę, określa także, czy becinka jest w lewo, czy w prawo. Następnie, zanim zdecyduje się na jedną z tych pozycji, może spróbować ustawić statek, wyrównując go do przedniej, środkowej i tylnej części.
- Podczas próby ustawienia statku i ukończenia becinki becinka może się zakończyć [niepowodzeniem](#), jeżeli wydarzy się którekolwiek z poniższych:
 - Wszystkie trzy pozycje spowodowałyby, że statek [nachodziłby](#) na inny statek.
 - Wszystkie trzy pozycje spowodowałyby, że statek nachodziłby lub [wykonywałby ruch](#) przez [przeszkodę](#).
 - Wszystkie trzy pozycje spowodowałyby, że statek znalazłby się poza obszarem gry (co oznaczałoby, że jednostka [uciekła](#)).
- Jeżeli becinka zakończy się niepowodzeniem, statek wraca na pozycję, którą zajmował przed próbą wykonania becinki. Jeśli była to akcja , ta akcja kończy się niepowodzeniem.
- Gracz nie może zdecydować, że becinka zakończyła się niepowodzeniem, jeśli choć jedna z trzech pozycji pozwala ukończyć becinkę.
- Wykonanie becinki nie liczy się jako wykonanie [manewru](#), ale liczy się jako [ruch](#).
- Jeżeli z opisu jakiejś zdolności wynika, że statek ma wykonać becinkę, nie jest to traktowane jako akcja . Statek, który wykonuje becinkę bez wykonywania akcji, wciąż może w tej rundzie wykonać akcję .



BECZKA TALLONA (↗ | ↘)

Zobacz [rodzaj manewru](#).

BOMBA

Bomba to rodzaj [urządzenia](#), które umieszcza się na [obszarze gry](#) w skutek efektu z karty rozwinięcia . Karta rozwinięcia powiązana z bombą ma w górnej części opis „bomba”. Bomby można zrzucić lub wystrzeliwać w fazie systemowej i detonować na końcu fazy aktywacji.

BRŌŃ PODSTAWOWA

Każdy statek ma na swojej karcie maksymalnie dwa rodzaje broni podstawowej. Każda broń podstawowa ma symbol [strefy](#) i czerwoną wartość ataku. Przed wykonaniem ataku statek wybiera broń. Jeżeli wykonuje [atak](#) przy pomocy [broń podstawowa](#)  na karcie statku  kości ataku, którymi gracz rzuca w etapie rzutów kośćmi ataku. Symbol strefy wskazuje, gdzie musi się znajdować obrońca.

- Aby można było wykonać atak z broni podstawowej, cel mu się znajdować w zasięgu 1–3, a sam atak domyślnie nie wymaga ponoszenia żadnego kosztu.
- Broń podstawowa nie należy do kategorii broni [specjalnej](#), więc nie korzysta ze zdolności, które są inicjowane podczas ataku specjalnego.

BRŌŃ SPECJALNA

Broń specjalna jest oznaczona na karcie nagłówkiem „**ATAK:**”. Statek wyposażony w broń specjalną może wykonywać dodatkowe rodzaje ataków, poza atakami [bronią podstawową](#) statku.





Broń specjalna ma szereg wymagań dotyczących [strefy](#), zasięgu, wartości ataku itp. **SYMBOL STREFY** wskazuje, gdzie musi się znajdować cel, aby można było wykonać dany atak. **WYMAGANY ZASIĘG** wyznacza dozwolony przedział [zasięgu ataku](#). Czerwona **WARTOŚĆ ATAKU** określa liczbę kości ataku, którymi rzuca się w etapie rzutów kośćmi ataku. W przypadku kart z wymaganiami specjalnymi muszą zostać spełnione wszystkie wymienione wymagania, aby można było wykonać atak:

- Niektóre rodzaje broni specjalnej mają **SYMBOL BALISTYKI**,  który oznacza, że podczas wykonywania ataków tą bronią nie obowiązują premie za zasięg. symbol balistyki
- Ograniczenia stref są widoczne po lewej albo prawej stronie wartości ataku. Ograniczenie strefy oznacza, że obrońca musi się znajdować w określonej strefie atakującego.
- Wymagania zasięgu to białe liczby widoczne pod wartością ataku i ograniczeniem strefy.
- Niektóre ataki mają także wymagania specjalne wymienione w okrągłych nawiasach po nagłówku.
 - Nagłówek „**ATAK (X):**” oznacza, że obrońca musi być [namierzony](#) przez atakującego.
 - Nagłówek „**ATAK (E):**” oznacza, że atakujący musi mieć żeton [skupienia](#).
- Broń specjalna nie należy do kategorii broni podstawowej, więc nie korzysta ze zdolności inicjowanych wykonaniem ataku podstawowego.
- Każda karta rozwinięcia z atakiem (np. atakiem ) jest atakiem specjalnym.

CEL

Cel [ataku](#) określa się w etapie deklarowania celów. Wyznaczony na cel statek [wroga](#) jest obrońcą.

CHYBIENIE

Atak **CHYBIA**, jeżeli podczas rozpatrywania [ataku](#), w etapie neutralizacji wyników nie pozostaną żadne wyniki  i . Atak [trafia](#), jeżeli co najmniej jeden wynik  albo  pozostanie nienaulowany.

- Jeżeli atak chybi, pomija się etap zadawania uszkodzeń.

COFANIE PO PROSTEJ (↵)

Patrz [rodzaj manewru](#).

COFANIE ZE SKRĘTEM (↶ | ↷)

Patrz [rodzaj manewru](#).

CZĘŚCIOWY MANEWR



Patrz [nachodzenie](#).

DODATKOWY ATAK

Jeżeli opis karty nakazuje wykonanie dodatkowego ataku, ten dodatkowy [atak](#) ma miejsce podczas etapu następstw.

- Kilka rodzajów [specjalnego uzbrojenia](#) zapewnia dodatkowy atak przy pomocy tej samej broni. Podczas wykonywania ataku dodatkowego tego

typu obowiązują normalne wymagania dotyczące strefy, zasięgu i kosztu, chyba że wyraźnie napisano, że jest inaczej.

◊ Przykład. Statek, który zaatakował przy pomocy karty Rakiety kasetowe, może wykonać dodatkowy atak przeciwko statkowi w zasięgu 1 od obrońcy, ignorując wymóg . Zasięg (2–3), strefa (☺) i koszt (1 ) obowiązują normalnie podczas tego dodatkowego ataku.


- Statek może wykonać tylko jeden dodatkowy atak na [runde](#).
- Jeżeli statki obu graczy mają dodatkowy atak, który można wykonać po normalnym, w pierwszej kolejności rozpatruje go obrońca.
- **Wielkie statki mają dodatkowe zasady dotyczące dodatkowych ataków (zobacz Załącznik: Wielkie statki).**

DOKOWANIE

Niektóre zdolności pozwalają, aby statek został podczepiony albo był przewożony przez inny statek. Jeżeli zdolność na karcie nakazuje **ZADOKOWAĆ** do innego statku, zadokowana jednostka jest umieszczana w [rezerwie](#). Zadokowany statek może **WYSTARTOWAĆ** ze statku transportującego podczas [fazy systemowej](#), wykonując następujące kroki:

1. Wybierz na tarczy zadokowanego statku [manewr](#) inny niż zatrzymanie i cofanie.
2. Przy pomocy odpowiedniego wzornika zadokowany statek wykonuje [manewr](#), używając jako pozycji startowej przednich albo tylnych [wypustek](#) transportującego go statku.
3. Startujący statek może wykonać jedną [akcję](#).
 - Jeżeli startujący statek miałby wykonać manewr częściowo, to start kończy się [niepowodzeniem](#) i statek pozostaje w rezerwie.
 - Statek, który wystartował w fazie systemowej, nie aktywuje się w fazie aktywacji w tej samej rundzie.

W fazie systemowej, gdy statek znajduje się w [zasięgu](#) D od statku transportującego, może do niego zadokować i zostać umieszczony w rezerwie. Statek nie może zadokować i wystartować w tej samej fazie systemowej. Statek, który dokował w fazie systemowej, nie rozpatruje swojej tarczy manewrów i nie aktywuje się w fazie aktywacji w tej samej rundzie.

Jeżeli statek transportujący zostanie zniszczony, to, zanim zostanie usunięty z gry, zadokowane do niego statki mogą wykonać **START AWARYJNY**. Zadokowany statek wykonuje start awaryjny podobny do normalnego wystartowania opisanego powyżej, ale najpierw przyjmuje 1 uszkodzenie , a po wykonaniu manewru nie może wykonać akcji.

- Jeżeli startujący awaryjnie statek miałby wykonać [manewr częściowy](#), to start awaryjny kończy się [niepowodzeniem](#) i statek zostaje zniszczony.
- Jeżeli statek wykonuje start awaryjny w [fazie walki](#), wciąż może zaatakować zgodnie ze swoją [inicjatywą](#).

Dodatkowo:

- Przykład startu można znaleźć w [Załączniku do zasad](#).
- Statki, które mogą dokować do innych statków, mogą rozpocząć grę zadokowane. Przed etapem rozmieszczenia sił podczas [przygotowania gry](#), gracz musi zadeklarować, które statki są zadokowane i do jakich statków.
- W trakcie fazy systemowej używa się inicjatywy statku dokującego lub startującego, a nie inicjatywy statku, do którego statek dokuje lub był zadokowany.

FAZA AKTYWACJI

Faza aktywacji to trzecia faza [rundy](#). W tej fazie każdy statek jest **AKTYWOWANY**, zaczynając od tych z najniższą [inicjatywą](#) i kontynuując w rosnącej kolejności.

Aktywacja każdego statku polega na rozpatrzeniu po kolei następujących etapów:

1. **Odsłoń tarczę manewrów.** [Tarcza](#) przypisana do statku zostaje **ODSŁONIĘTA**, czyli odwrócona awersem do góry i umieszczona obok karty statku.
2. **Wykonaj manewr.** Statek wykonuje [manewr](#) wybrany na odsłoniętej przed chwilą tarczy.
3. **Wykonaj akcję.** Statek może wykonać 1 [akcję](#).

Gdy wszystkie statki zostaną już aktywowane, gracze przechodzą do [fazy walki](#).

- Jeżeli gracz ma kilka statków o takiej samej wartości [inicjatywy](#), aktywuje je w dowolnej kolejności – kończąc aktywację danego statku zanim przejdzie do kolejnego statku o tej samej wartości inicjatywy.
- Jeżeli więcej niż jeden gracz ma statki o takiej samej wartości inicjatywy, decyduje [kolejność graczy](#). Pierwszy gracz aktywuje w dowolnej kolejności wszystkie swoje statki o danej wartości inicjatywy, a następnie drugi gracz aktywuje w dowolnej kolejności wszystkie swoje statki o tej wartości inicjatywy.
- Jeżeli aktywowany statek pomija krok odsłonięcia tarczy manewrów, nie może rozpatrywać żadnych zdolności inicjowanych odsłonięciem tarczy manewrów.
- Statek z żetonem [stresu](#) nie może wykonywać czerwonych manewrów ani wykonywać akcji.
- Jeżeli statek z żetonem stresu próbuje wykonać czerwony manewr, zamiast tego wykonuje biały manewr 1† 21.

FAZA KOŃCOWA

Faza końcowa to piąta faza [rundy](#). W trakcie fazy końcowej wszystkie okrągłe [żetony](#) usuwa się ze wszystkich statków. Następnie każda karta z [symbolem ładunku odnawialnego](#) odzyskuje jeden ładunek.

- Po tej fazie sprawdza się, czy ktoś spełnił warunki [zwycięstwa](#).
- Jeżeli gra się nie skończyła, rozpoczyna się [faza planowania](#) kolejnej rundy.

FAZA PLANOWANIA

Faza planowania to pierwsza faza [rundy](#). W jej trakcie gracze w tajemnicy planują [manewry](#) dla każdego ze swoich statków. Aby ustawić manewr dla statku, gracz bierze [tarczę manewrów](#) statku danego rodzaju i obraca nią, aż strzałka będzie wskazywać odpowiedni manewr. Następnie umieszcza zakrytą tarczę manewrów obok statku na obszarze gry.

Faza się kończy, gdy każdy statek ma przypisaną tarczę manewrów i obaj gracze zgadzają się przejść do [fazy systemowej](#).

- Gracze mogą przypisywać swoje tarcze manewrów w dowolnej kolejności.
- Gracze mogą zmieniać ustawienia swoich tarcz, o ile faza nie została jeszcze zakończona.
- W fazie systemowej oraz w [fazie aktywacji](#) gracz musi najpierw poinformować drugiego gracza, jeżeli chce dotknąć albo podejrzec jedną ze swoich tarcz manewrów
- Statkom [zjonizowanym](#) nie przypisuje się tarcz.

FAZA SYSTEMOWA

Faza systemowa to druga faza [rundy](#). Statki podejmują działania w tej fazie w rosnącej kolejności [inicjatywy](#).

Podczas tej fazy każdy ze statków może wybrać i rozpatrzyć zdolności, które rozpatruje się wyłącznie w fazie systemowej.

- Bez odpowiednich rozwinięć, zdolności lub żetonów większość statków nie posiada efektów, które rozpatruje się w tej fazie. Oto przykładowe zdolności, które są rozpatrywane w fazie systemowej: [zrzuć](#), [i wystrzeliwanie urządzeń](#), [wyłączenie maskowania](#) oraz [dokowanie i start statku](#).

- Jeżeli gracz ma kilka statków o tej samej wartości **inicjatywy**, rozpatruje je w dowolnej kolejności, rozpatrując wszystkie zdolności jednego statku, zanim przejdzie do rozpatrywania zdolności kolejnego statku o takiej samej wartości inicjatywy.
- Jeżeli kilku graczy ma statki o takiej samej wartości inicjatywy, decyduje **kolejność graczy**. Pierwszy gracz rozpatruje po kolei zdolności swoich statków o danej wartości inicjatywy, a następnie robi to drugi gracz, dla statków o tej samej wartości inicjatywy itd.

FAZA WALKI

Faza walki to czwarta faza **rundy**. W jej trakcie każdy statek **walczy**. Statki walczą po kolei, zaczynając od statku z najwyższą **inicjatywą** i kontynuując w malejącej kolejności.

Gdy statek walczy, może wykonać **atak**.

- Gdy wszystkie statki o danej wartości inicjatywy wzięły już udział w walce, usuwa się wszystkie zniszczone statki. Następnie cały proces jest powtarzany dla kolejnych, coraz mniejszych wartości inicjatywy, aż wszystkie statki rozpatrzą swoją walkę.
- Jeżeli gracz ma kilka statków o takiej samej **inicjatywie**, gracz walczy nimi w wybranej przez siebie kolejności.
- Jeżeli więcej niż jeden gracz ma statki o takiej samej inicjatywie, decyduje **kolejność graczy**. Pierwszy gracz walczy wszystkimi swoimi statkami o danej inicjatywie, a następnie drugi gracz walczy wszystkimi swoimi statkami o danej inicjatywie.
- **Rozbrojone** statki uczestniczą w walce, ale nie mogą wykonywać ataków.
- W trakcie tej fazy każdy statek walczy tylko raz.

FLANKOWANIE

Zobacz **strefa**.

FRAKCJA

Obecnie w grze dostępnych jest siedem frakcji: Rebelianci (Sojusz Rebeliantów), Imperium (Imperium Galaktyczne), Szumowiny (Szumowiny i złoczyńcy), Ruch Oporu, Najwyższy Porządek, Republika (Wielka Armia Republiki) i Separatyści (Sojusz Separatystów). Wszystkie karty statków i niektóre karty rozwinięć są przypisane do jednej z tych frakcji. W normalnych warunkach eskadra nie może zawierać kart z różnych frakcji.

- Karty rozwinięć mogą być używane przez wszystkie frakcje, chyba że obowiązują jakies **ograniczenia**.

INICJATYWA

Wartość inicjatywy statku to pomarańczowa liczba widoczna na jego karcie, na lewo od nazwy. Inicjatywa służy do określania kolejności, w jakiej statki korzystają ze swoich zdolności w **fazie systemowej**, są aktywowane w **fazie aktywacji**, biorą udział w starciu w **fazie walki** i są rozmieszczane podczas **przygotowania gry**.

- Jeżeli kilka zdolności wpływa na inicjatywę statku, obowiązuje tylko ta ostatnio użyta.
- ◊ Jeżeli kończy się ostatni efekt (np. „na końcu fazy walki”), to inicjatywa statku wraca do wartości ustalonej przez ostatnią zdolność, która wciąż jest aktywna.

JEDNOCZESNY OSTRZAŁ

Statki o takiej samej wartości inicjatywy wykonują atak praktycznie w tym samym momencie. Jeżeli statek zostanie **zniszczony** podczas **fazy walki**, zostaje **usunięty z gry**, gdy wszystkie statki o rozpatrywanej właśnie wartości inicjatywy skończą walkę.

JONIZACJA


Statek jest **ZJONIZOWANY**, gdy posiada określoną liczbę żetonów jonizacji zależną od jego **rozmiaru**: co najmniej jeden żeton dla małego statku, co najmniej dwa dla średniego statku i co najmniej trzy dla dużego statku. **Żetony** jonizacji są czerwone.




żeton jonizacji

W trakcie **fazy planowania** do zjonizowanego statku nie przypisuje się tarczy manewrów.

W trakcie **fazy aktywacji** zjonizowany statek, który nie ma przypisanej tarczy manewrów, aktywuje się, wykonując następujące etapy.

1. Statek pomija etap odsłonięcia tarczy manewrów.
2. W etapie wykonywania manewru zjonizowany statek wykonuje **MANEWR JONOWY**. Manewr jonowy jest niebieskim **manewrem** [1 ↑]. Nie można zmienić **kierunku**, **trudności** ani **prędkości** tego manewru, chyba że z opisu zdolności wyraźnie wynika, że działa ona na manewry jonowe.
3. W etapie wykonywania akcji statek może wykonać tylko akcję .
4. Gdy statek zakończy aktywację, usuwa wszystkie swoje żetony jonizacji.

Dodatkowo:

- Zjonizowany statek nie może wykonać żadnej akcji poza akcją .
- Niektóre rodzaje **broni specjalnej** (zamiast zadawać uszkodzenia) **przydzielają** żetony jonizacji.
- Jeżeli statek został zjonizowany po fazie planowania (więc ma już przypisaną tarczę manewrów), ale zanim został aktywowany w fazie aktywacji, jest aktywowany normalnie. W następnej fazie planowania, jeżeli statek jest wciąż zjonizowany, nie przypisuje się do niego tarczy manewrów i podczas fazy aktywacji wykonuje on manewr jonowy.
- Zjonizowany statek nie ma przypisanej tarczy manewrów, więc nie może rozpatrywać żadnych efektów, które są aktywowane po odsłonięciu tarczy.

KADŁUB



Żółta liczba na karcie statku to jego wartość kadłuba. Wartość kadłuba określa, ile kart uszkodzeń statek musi otrzymać, aby został **zniszczony**.



wartość kadłuba na karcie statku

- Wartość **POZOSTAŁEGO KADŁUBA** statku to różnica pomiędzy wartością kadłuba a liczbą kart uszkodzeń, które posiada.

KARTY ROZWINIĘĆ

Podczas tworzenia eskadry gracz może wyposażać swoje statki w rozwinięcia, ponosząc odpowiednie koszty w punktach eskadry. Podczas tworzenia eskadry za pomocą programu **Squad Builder** każdy statek ma podany koszt w punktach eskadry i pasek rozwinięć z informacją o liczbie i rodzaju rozwinięć, w które można go wyposażać. Jeżeli istnieją rozwinięcia  lub  dla danego statku, będą one również wymienione na liście. Rozwinięcia także mają określony koszt w punktach eskadry.

Niektóre karty rozwinięć mają jedno albo kilka ograniczeń, które należy interpretować w następujący sposób.

- **Rebelianci/Imperium/Szumowiny**. W to rozwinięcie można wyposażać tylko statek danej frakcji.
- **Mały/Średni/Duży/Wielki statek**. W to rozwinięcie można wyposażać tylko statek o określonym **rozmiarze**.
- **Rodzaj statku**. Jeżeli wymieniony jest rodzaj statku, to w rozwinięcie można wyposażać tylko statek określonego rodzaju.
- **Akcja**. Jeżeli widoczny jest symbol akcji, to w to rozwinięcie można wyposażać tylko statek, który ma daną akcję na swoim pasku akcji. Akcje z paska akcji łączonych nie są brane pod uwagę.
- Statek nie może być wyposażony w więcej niż jedną kopię tej samej karty.
- Karty eskadry podlegają ograniczeniom zasad kart **limitowanych** i **pojedynczych**.
- Niektóre efekty mogą „zamienić miejscami” karty rozwinięć albo umożliwić statkowi „wyposażenie się” w kartę rozwinięcia w trakcie przygotowania do gry albo po przygotowaniu do gry.

- ◊ Efekt może przenieść rozwinięcie na statek, który nie ma odpowiadającego symbolu na swoim pasku rozwinięcia.
- ◊ Efekt nie może przenieść rozwinięcia na statek, który nie spełnia wymagań podanych w polu ograniczeń karty rozwinięcia, chyba że efekt wyraźnie pozwala „zignorować wymagania”.

KARTY STANÓW

Karty stanów przypisane do kart statku i rozwinięć reprezentują trwałe efekty w grze. Karta stanu nie znajduje się w grze do momentu, gdy zostanie przypisana do statku. Gdy karta stanu zostanie przypisana, należy rozpatrzyć jej treść.

Gdy karta stanu zostanie przypisana do statku, przypisz do karty tego statku odpowiedni żeton jako przypomnienie o trwałym efekcie.

- Znacznik stanu usuwa się, gdy usuwana jest związana z nim karta.
- Stan, który został usunięty, może zostać przypisany ponownie.
- Karty niektórych stanów są [limitowane](#). Jeżeli efekt przypisuje graczowi limitowany stan, który już jest w grze, to kartę stanu usuwa się z gry i przypisuje na nowo.
- Gdy statek zostaje [usunięty z gry](#), wszelkie przypisane do niego karty stanów nie zostają usunięte z gry.

KARTY USZKODZEŃ

Za pomocą kart uszkodzeń śledzi się uszkodzenia, które przyjął statek. Gdy statek gracza otrzymuje karty uszkodzeń, gracz korzysta z własnej talii uszkodzeń. Gdy statek zostanie zniszczony, jego karty uszkodzeń na nim zostają.



karty uszkodzeń

Niektóre zdolności powodują, że karty uszkodzeń zostają odwrócone. Zakryta karta uszkodzenia może zostać

ODKRYTA, co oznacza, że zostaje odwrócona awerssem do góry, a jej opis wprowadzony do gry. Zarówno zakryte, jak i odkryte karty uszkodzeń można **NAPRAWIĆ**. Jeżeli naprawiona zostanie odkryta karta uszkodzenia, odwraca się ją, aby była zakryta. Jeżeli naprawiona zostanie zakryta karta uszkodzenia, odrzuca się ją.

- Odsłonięcie karty uszkodzenia nie jest traktowane jak otrzymanie karty uszkodzenia, więc nie aktywuje zdolności związanych z przyjmowaniem uszkodzeń.
- Jeżeli jakaś zdolność odsłania albo naprawia zakrytą kartę uszkodzenia, a statek ma kilka zakrytych kart uszkodzeń, to karta zostaje wybrana losowo spośród zakrytych kart uszkodzeń tego statku.
 - ◊ Aby wybrać losowo zakrytą kartę uszkodzenia, jeden z graczy tasuje karty, a drugi wybiera jedną z nich.
- Jeżeli jakaś zdolność pozwala naprawić kartę uszkodzenia, nie określając, czy karta ma być odkryta czy zakryta, gracz może wybrać jaką kartę naprawi.
- Wartość [kadłuba](#) statku nie jest zmniejszana, gdy statek otrzymuje karty uszkodzeń.
- Nie wolno podglądać treści zakrytych kart uszkodzeń, chyba że jakiś efekt wyraźnie nakazuje tak zrobić.
- Jeżeli talia kart uszkodzeń się wyczerpie, a trzeba dobrać albo otrzymać kartę uszkodzenia, usuń wszystkie karty uszkodzeń ze wszystkich zniszczonych statków, zakryj je i przetasuj, aby stworzyć nową talię uszkodzeń.
- Wszystkie karty uszkodzeń są ponumerowane od 1–14. Numeracja znajduje się na dole kart. Obok numeru karty widać okrągłe oznaczenia, które informują, ile kopii danej karty znajduje się w talii. Dzięki temu łatwiej ustalić, czy nie brakuje kart, a jeśli tak, to jakich i ile.
- **Wielkie statki mają własne karty uszkodzeń (zobacz [Załącznik: Wielkie statki](#)).**

KIERUNEK

Zobacz [rodzaj manewru](#)

KOIOGRAN (A)

Zobacz [rodzaj manewru](#).

KOLEJKA ZDOLNOŚCI

KOLEJKA ZDOLNOŚCI służy do określania kolejności, gdy kilka [zdolności](#) zostaje inicjowanych w tym samym momencie. Zdolności są rozpatrywane od początku aż do końca kolejki. Dodaje się je na koniec kolejki zdolności zgodnie z następującymi zasadami:

1. Jeżeli obaj gracze mają zdolności, które inicjowane są przez to samo zdarzenie, to dodaje się je do kolejki zdolności zgodnie z kolejnością graczy.
2. Jeżeli gracz ma kilka zdolności, które inicjowane są przez to samo zdarzenie, sam wybiera kolejność, w jakiej zostaną one dodane do kolejki zdolności.
3. Jeżeli podczas rozpatrywania efektu z kolejki zdolności zainicjowane zostaną dodatkowe efekty, zostają one dodane na początek kolejki zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami.

Dwa przykłady kolejki zdolności przedstawiono w [Załącznik do zasad](#).

- Jeżeli jakieś efekty gry są rozpatrywane w tym samym momencie co zdolności gracza, w pierwszej kolejności rozpatrywany jest efekt gry.
 - ◊ Przykład. Jeśli statek wykonuje czerwoną beczkę i ma zdolność inicjowaną po wykonaniu beczki, to otrzymuje on żeton stresu zanim rozpatrzona zostanie ta druga zdolność.
- Jeżeli wymagania zdolności nie są spełnione, nie można jej dodać do kolejki zdolności. Na przykład, jeśli na początku fazy walki statek ma zdolność, która wymaga, aby statek miał żeton wiązki ściągniętej, a statek go nie ma, ta zdolność nie może być dodana do kolejki zdolności. Statek nie może dodać tej zdolności do kolejki nawet wtedy, gdy inna zdolność dodana do kolejki na początku walki sprawiłaby, że statek otrzyma żeton wiązki ściągniętej.
- Jeżeli statek miałby zostać usunięty, a jedna albo kilka jego zdolności jest dodana do kolejki, statek zostaje usunięty dopiero wtedy, gdy w kolejce nie będzie już żadnych jego zdolności.

KOLEJNOŚĆ GRACZY

Kolejność graczy jest kluczowa dla rozpatrywania remisów przy wielu efektach występujących w grze. Gdy gracze mają rozpatrzyć efekty w **KOLEJNOŚCI GRACZY**, najpierw wszystkie swoje efekty rozpatruje gracz pierwszy, a następnie drugi gracz.

Podczas [przygotowania gry](#), w etapie ustalania kolejności graczy gracz, którego eskadra jest warta mniej [punktów eskadry](#), wybiera, kto zostanie pierwszym graczem. Wybrany gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Jeżeli eskadry obu graczy są warte tyle samo punktów, jeden z graczy wybiera „trafienia” (✳ i ✳) albo „chybienia” (puste wyniki i 🗳). Następnie drugi gracz rzuca jedną kością ataku. Jeżeli wypadnie wybrany przez niego wynik, rzuca, kto zostaje pierwszym graczem, w przeciwnym razie decyzję podejmuje jego przeciwnik.

- W trakcie [faz systemowej](#), [aktywacji](#) i [walki](#) kolejność graczy jest stosowana do rozpatrywania remisów po [inicyjatywie](#).
- Podczas rozgrywki, w której uczestniczy więcej niż dwóch graczy, kolejność graczy zostaje określona dla wszystkich uczestników. Gracz z najniższą liczbą punktów eskadry wybiera, kto będzie pierwszym graczem. Potem następny w kolejności najniższej wartości liczby punktów eskadry wybiera innego gracza, który będzie drugim graczem. Całą procedurę powtarza się, aż zostanie ustalona kolejność dla wszystkich graczy.

KOORDYNACJA (⚡)

Piloci mogą koordynować swoje działania, aby pomóc sprzymierzeńcom. Gdy statek wykonuje akcję ⚡, koordynuje swoje działania. Gdy **KOORDYNUJĄCY** statek próbuje wykonać koordynacje, przeprowadza następujące czynności:

1. Zmierz zasięg od koordynującego statku do przyjaznych statków.
2. Wybierz inny przyjazny statek w zasięgu 1–2.
3. Wybrany statek wykonuje jedną akcję.

Dodatkowo:

- Gdy statek koordynuje, koordynacja jest **nieudana**, jeżeli nie można wybrać żadnego przyjaznego statku.
 - ◊ Jeżeli wybrany podczas koordynacji statek próbuje wykonać akcję, ale ta akcja jest nieudana, koordynacja nie jest traktowana jako nieudana.
- Jeżeli z opisu jakiejś zdolności wynika, że statek ma wykonać koordynację, nie jest to traktowane jako akcja ⚡. Statek, który koordynuje bez wykonywania akcji, wciąż może w tej rundzie wykonać akcję ⚡.

LIMITOWANE

Niektóre karty statków i rozwinięć mają pewne ograniczenia. Takie **LIMITOWANE** karty są oznaczone pewną liczbą kropek (•) na lewo od nazwy. Gdy gracz **tworzy eskadrę**, liczba kropek przed nazwą informuje, ile maksymalnie kart o identycznej nazwie może znajdować się w eskadrze.

- Przykład. Jeżeli przed nazwą karty znajduje się jedna kropka, oznacza to, że w eskadrze może być tylko jedna karta o takiej nazwie. Analogicznie, jeśli przed nazwą są dwie kropki, w eskadrze mogą być dwie karty o takiej nazwie.
- To ograniczenie obejmuje wszystkie rodzaje kart. Na przykład, jeżeli przed nazwą znajdują się dwie kropki, gracz może użyć dwóch kart statków z taką nazwą, dwóch rozwinięć o takiej nazwie albo jednego statku i jednego rozwinięcia o takiej nazwie itd.

ŁADUNKI (⚡, ♣, ⚙, ⚙)

ŁADUNKI to dwustronne żetony służące do oznaczania zużywalnych zasobów. Niektóre karty statków i rozwinięć mają efekty wymagające ładunków.

Poniższe zasady dotyczą wszystkich rodzajów ładunków.

- Gdy jakiś efekt nakazuje, aby statek **ODZYSKAŁ** ładunek, nieaktywny ładunek na tym statku (na karcie statku albo rozwinięcia) zostaje odwrócony na stronę aktywną. Karta nie może odzyskać ładunku, jeżeli wszystkie jej ładunki są aktywne.
- Gdy jakiś efekt nakazuje, aby statek **STRACIŁ** ładunek, to ładunek przypisany do danej karty odwraca się na stronę nieaktywną.
- Gdy statek **WYDAJE** ładunek, to taki ładunek odwraca się na stronę nieaktywną. Statek nie może wydać ładunku za efekt, jeżeli wszystkie dostępne dla tego efektu ładunki są już nieaktywne.
- Każda karta z **LIMITEM ŁADUNKÓW** (wartość liczbowa) rozpoczyna grę z liczbą ładunków odpowiadającą limitowi ładunków. Każdy ładunek zaczyna grę aktywną stroną do góry.
- Ładunki związane z limitem ładunków, który ma symbol ładunków odnawialnych, są nazywane **ŁADUNKAMI ODNAWIALNYMI**. Analogicznie ładunki związane z limitem ładunków, który nie ma symbolu ładunków odnawialnych, są nazywane **ŁADUNKAMI NIEODNAWIALNYMI**.

RODZAJE ŁADUNKÓW

W grze występują cztery rodzaje ładunków.

- **ŁADUNKI STANDARDOWE** (⚡) symbolizują ograniczone zasoby takie jak amunicja i wytrzymałość pilota. Są oznaczane złotą liczbą.
- **ŁADUNKI MOCY** (♣) symbolizują możliwości korzystania z Mocy. Są oznaczane fioletową liczbą.

- **OSŁONY** (⚙) symbolizują pola energetyczne chroniące statki. Są oznaczane niebieską liczbą.

- **ENERGIA** (⚙) symbolizuje pobór energii z silników wielkich statków (zobacz Załącznik: [Wielkie statki](#)). Jest oznaczana różową liczbą.

ŁADUNKI ODNAWIALNE

Niektóre limity ładunków, **poziomy osłon** i wszystkie poziomy Mocy mają **SYMBOL ŁADUNKU ODNAWIALNEGO**. Podczas fazy końcowej każda karta z symbolem ładunku odnawialnego odzyskuje jeden ładunek.



ŁADUNKI STANDARDOWE (⚡)

Ładunki standardowe (⚡) mogą oznaczać wszystko, począwszy od ograniczonych zapasów amunicji aż po wyczerpywalne zdolności, z których nie można zbyt często korzystać.

- **ŁADUNKI STATKU** to ładunki na kartach statków, a ładunki rozwinięć to ładunki na kartach rozwinięć.
- Jeżeli karta rozwinięcia ma limit ładunków, ⚡ umieszcza się nad kartą rozwinięcia (a nie nad kartą statku, do którego jest przypisana).
 - ◊ Jeżeli karta rozwinięcia nakazuje, aby statek wydał ⚡, to wydaje się go z tej karty rozwinięcia.

ŁADUNKI MOCY (♣)

Ładunki Mocy (♣) reprezentują predyspozycje niektórych pilotów i członków załóg do korzystania z Mocy.

Gdy statek wykonuje atak, w etapie rzutu ataku może wydać dowolną liczbę ♣, aby zmienić taką samą liczbę wyników 👁 na wyniki ✨. Gdy statek się broni, w etapie rzutu obrony może wydać dowolną liczbę ♣, aby zmienić taką samą liczbę wyników 👁 na wyniki ⚡.

- Jeżeli karta rozwinięcia ma poziom Mocy, to zwiększa ona poziom Mocy statku. ♣ umieszcza się nad kartą statku, do którego jest przypisany (a nie do karty rozwinięcia).
 - ◊ Karta statku, na której nie ma poziomu mocy, ma poziom mocy „0”, ale można go zwiększyć za pomocą kart rozwinięć.
 - ◊ W fazie końcowej każdy statek z wartością Mocy odzyskuje tylko jeden ♣ bez względu na liczbę symboli ładunków odnawialnych na posiadanych kartach rozwinięć.
 - ◊ Jeżeli opis karty rozwinięcia nakazuje, aby statek wydał ♣, to wydaje się go z karty tego statku.

OSŁONA (⚙)

Osłony (⚙) symbolizują pole energetyczne chroniące statek. Statek ma **AKTYWNE OSŁONY**, gdy ma przynajmniej jedną aktywną osłonę.

Gdy statek się broni, osłony chronią go przed uszkodzeniami. Zobacz [uszkodzenia](#).

- Jeżeli na karcie rozwinięcia widnieje poziom osłon, jest on dodawany do poziomu osłon statku. Żetony ⚙ są umieszczane nad kartą statku, który jest wyposażony w takie rozwinięcie (nie nad kartą rozwinięcia).
 - ◊ Jeśli na karcie statku nie podano poziomu osłon, jego poziom osłon jest równy „0”, ale może być zwiększony przez karty rozwinięć, które mają poziom osłon.
 - ◊ W fazie końcowej każdy statek z poziomem osłon odzyskuje liczbę ⚙ równą liczbie symboli ładunków odnawialnych na karcie statku, bez względu na liczbę symboli ładunków odnawialnych na jego kartach rozwinięć.
 - ◊ Jeśli karta rozwinięcia nakazuje statkowi wydać ⚙, jest on wydawany z karty tego statku.

ENERGIA (⚡)

Energia (⚡) to specjalny rodzaj ładunków używany przez wielkie statki (zobacz Załącznik: Wielkie statki).

MANEWR

Manewr to jeden z rodzajów [ruchów](#), jakie może wykonać statek. Każdy manewr ma trzy składowe: [prędkość](#) (wartość 0–5), [trudność](#) (czerwoną, białą albo niebieską) oraz [rodzaj](#) (strzałka albo inny symbol). Każdy rodzaj manewru ma również wyznaczony kierunek.

Statek może **wykonać** manewr, przeprowadzając następujące czynności:

- Manewrowanie statkiem.** W tym etapie statek przesuwa się, korzystając z odpowiedniego wzornika.
 - Weź z [puli](#) odpowiedni wzornik dla danego manewru.
 - Umieść wzornik pomiędzy przednimi wypustkami statku (tak, aby przylegał ciasno do podstawki).
 - Podnieś i umieść statek po drugiej stronie wzornika, wsuwając tylne wypustki statku w wzornik.
 - Odlóż wzornik do puli.
- Sprawdzenie trudności.** W tym etapie, jeżeli manewr był czerwony, statek otrzymuje jeden [żeton stresu](#). Jeżeli manewr był niebieski, statek usuwa jeden żeton stresu i jeden [żeton przeciążenia](#).

Dodatkowo:

- Jeżeli w trakcie wykonywania manewru statek miałby zostać umieszczony na końcu wzornika na innym [obiekcie](#), statek [nachodzi](#) na ten obiekt.
- Jeżeli w trakcie wykonywania manewru wzornik był umieszczony na innym obiekcie, statek [wykonywał ruch przez](#) ten obiekt.
- W trakcie wykonywania manewru statek podnosi się z pozycji startowej i przenosi na pozycję końcową. Szerokość podstawki statku jest uwzględniana tylko na pozycji startowej i końcowej, ignoruje się ją pomiędzy tymi pozycjami.
- Jeżeli statek z [żetonem stresu](#) próbuje wykonać manewr o czerwonej trudności, zamiast tego wykonuje biały manewr [2 ↑].
- Efekt karty może spowodować, że statek wykona manewr, którego nie ma na jego tarczy manewrów.
- Niektóre zdolności odwołują się do **ODSLONIĘTEGO MANEWRU** statku w innych momentach niż aktywacja statku. Odsłonięty manewr statku to manewr ustawiony na tarczy manewrów tego statku i pozostaje odkryty aż do następnej fazy planowania.
 - Jeżeli manewr statku nie jest odsłonięty lub do statku nie przypisano tarczy manewrów w danej rundzie, taki statek nie posiada odsłoniętego manewru.

MASKOWANIE (🕶️)

Statki mogą włączać maskowanie, aby utrudnić przeciwnikowi trafienie i mogą wyłączać maskowanie, aby ruszyć się w nieprzewidywalny sposób. Gdy statek wykona akcję 🕶️, otrzymuje jeden żeton maskowania.



żeton maskowania

Statek ma włączone **MASKOWANIE**, gdy ma żeton maskowania. [Żetony](#) maskowania są niebieskie. Zamaskowany statek obejmują następujące efekty.

- Jego [zwrotność](#) jest zwiększona o 2.
- Jest [rozbrojony](#).
- Nie może ponownie wykonać akcji maskowania ani otrzymać drugiego żetonu maskowania.

W trakcie [fazy systemowej](#) każdy zamaskowany statek może wydać swój żeton maskowania, aby **WYŁĄCZYĆ MASKOWANIE**. Gdy mały statek wyłącza maskowanie, musi wybrać jeden z następujących efektów.

- [Beczka](#) przy pomocy wzornika [2 ↑].
- [Przyspieszenie](#) przy pomocy wzornika [2 ↑].

Gdy [średni albo duży statek](#) wyłącza maskowanie, musi wybrać jeden z następujących efektów.

- Beczka przy pomocy wzornika [1 ↑].
- Przyspieszenie przy pomocy wzornika [1 ↑].
 - Wyłączenie maskowania nie jest traktowane jako wykonanie [manewru](#) ani [akcji](#), ale liczy się jako [ruch](#).
 - Statek może wyłączyć maskowanie nawet wtedy, gdy posiada [żeton stresu](#).
 - Statek nie może zrzucić ani wystrzelić urządzenia w tej samej fazie, w której wyłączył maskowanie.
 - Gdy gracz deklaruje, że jego statek wyłącza maskowanie, musi zadeklarować, jakie przyspieszenie albo jaką beczkę zamierza wykonać, zanim umieści na obszarze gry odpowiedni wzornik.
 - Jeżeli wyłączenie maskowania zakończy się niepowodzeniem, statek wraca na pierwotną pozycję, którą zajmował, zanim próbował wyłączyć maskowanie, a żeton maskowania nie jest usuwany.

MINA

Mina to typ [urządzenia](#), które umieszcza się na [obszarze gry](#) za pomocą efektu karty rozwinięcia 🕸️. Karty rozwinięć z minami mają w górnej części opis „Mina”. Miny można [zrzucić](#) albo [wystrzelić](#) w trakcie [fazy systemowej](#) i zwykle wybuchają, gdy jakiś statek [wykona przez nie ruch](#) lub [nachodzi na nie](#) po ruchu.


MODYFIKOWANIE KOŚCI

Gracze mogą modyfikować kości poprzez wydawanie różnego rodzaju żetonów i rozpatrywanie zdolności. Kości można modyfikować w następujący sposób:

- Dodaj.** Aby dodać wynik rzutu kości, umieść niewykorzystaną kość z wybranym wynikiem obok kości, którymi wykonano rzuty. Dodana kość jest traktowana jak wszystkie normalne rzuty i może być modyfikowana i anulowana.
- Zmień.** Aby zmienić wynik rzutu kości, obracaj kość, aż ścianka na górze będzie pokazywać odpowiedni nowy wynik.
- Przerzuć.** Aby przerzucić wynik rzutu kości, weź odpowiednią kość i rzuć nią ponownie.
- Wydadaj.** Aby wydać wynik, usuń kość z puli.

Dodatkowo:

- Kości są modyfikowane w etapach modyfikowania kości ataku i modyfikowania kości obrony, chyba że jakiś efekt stanowi inaczej.
- Choć kości mogą być modyfikowane przez wiele efektów, to każdą kość można przerzucić tylko raz.
- Jeśli zdolność wymaga od statku wydania jakiegoś wyniku, nie może on wydać wyniku należącego do innego statku, chyba że wyraźnie na to pozwolono.
- [Anulowanie](#) kości nie jest traktowane jako modyfikowanie kości.
- Rzut zwiększoną albo zmniejszoną liczbą kości nie jest traktowany jako modyfikowanie kości.
- Jeżeli kości nie można zmienić na wskazany wynik, nic się nie dzieje.

- ◊ Na przykład kości ataku nie można zmienić na wynik , ponieważ taki wynik nie występuje na tej kości.

NA WPROST (↑)

Zobacz [rodzaj manewru](#).

NACHODZENIE

Gdy statek wykonuje [manewr](#) albo [rusza się](#) w inny sposób i w pozycji końcowej jego podstawka jest umieszczana na jakimś obiekcie, to statek **NACHODZI** na ten obiekt.

Statek wykonuje **PEŁNY** manewr, jeżeli nie nachodzi na inny statek. Jeżeli statek wykonuje manewr i nachodzi na inny statek, musi wykonać manewr **CZĘŚCIOWY**, przeprowadzając następujące czynności.

1. Cofnij statek wzdłuż wzornika, aż nie będzie już nachodził na inny statek. Ustaw pozycję statku w taki sposób, aby linie pomiędzy obiema parami wypustek były wyrównane z linią biegnącą przez środek wzornika.
2. Gdy statek nie nachodzi już na inny statek, umieść go w taki sposób, aby stykał się z ostatnią jednostką, z której został cofnięty. To może nawet oznaczać, że statek wróci na pozycję, którą zajmował przed rozpoczęciem manewru.
3. Statek pomija etap wykonywania akcji.
 - Choć statek po wykonaniu manewru częściowego musi pominąć etap wykonywania akcji, nadal może wykonywać akcje zapewniane przez inne efekty gry.
 - Nawet gdy statek wykona manewr częściowy, jest traktowany, jak gdyby wykonał manewr o podanej [prędkości](#), [rodzaju](#) i [trudności](#).

Dodatkowo:

- Gdy obiekt zostanie umieszczony w taki sposób, że nachodzą na niego statki, statki te rozpatrują efekty nachodzenia na ten obiekt.

NAMIERZENIE (☒)

Statek może wykorzystać komputer pokładowy do uzyskania szczegółowych namiarów na inne statki lub obiekty, które mogą stanowić zagrożenie. Gdy statek wykonuje akcję (☒), uzyskuje namierzenie. **NAMIERZAJĄCY** statek to statek, który próbuje uzyskać namierzenie, wykonując następujące czynności:

1. Zmierz zasięg od statku namierzającego do dowolnej liczby [obiektów](#).
2. Wybierz obiekt w [zasięgu](#) 0–3.
3. Przypisz mu żeton namierzenia z numerem odpowiadającym [żetonowi identyfikacyjnemu](#) statku namierzającego.

Obiekt jest **NAMIERZONY**, gdy ma przypisany co najmniej jeden żeton namierzenia. [Żetony](#) namierzeń są czerwone. Gdy statek namierzy inną jednostkę, stosuje poniższą zasadę.

- Podczas [ataku](#), w etapie modyfikowania kości ataku atakujący może wydać swój żeton namierzenia z obrońcy, aby przerzucić jedną albo więcej swoich kości ataku.

Dodatkowo:

- Gdy statek otrzymuje polecenie **PRZERWANIA** namierzenia, usuwany jest żeton namierzenia odpowiadający jego żetonowi identyfikacyjnemu.
- Próba namierzenia kończy się [niepowodzeniem](#) tylko wtedy, gdy nie ma żadnych obiektów, które można namierzyć.
- Statek nie może uzyskać, ani posiadać namierzenia na samego siebie.
- Dany obiekt może być namierzany przez więcej niż jeden statek.
- Statek może utrzymywać tylko jedno namierzenie naraz. Jeśli statek namierza już jakiś obiekt, zanim wybierze inny obiekt, który chce namierzyć, usuwa poprzedni żeton namierzenia.

- Jeżeli z opisu jakiejś zdolności wynika, że statek ma uzyskać namierzenie, nie jest to traktowane jako akcja ☒. Statek, który namierza bez wykonywania akcji, wciąż może w tej rundzie wykonać akcję ☒.

- ◊ Jeżeli statek ma uzyskać namierzenie, namierzany obiekt musi się znajdować w zasięgu 0–3, chyba że zaznaczono inaczej.

NIEPOWODZENIE

Niektóre efekty mogą zakończyć się **NIEPOWODZENIEM**, co oznacza, że efekt nie został rozpatrzony zgodnie z przewidywaniami i zamiast tego jest rozpatrywany domyślnie.

- [Beczka](#), [przyspieszenie](#), [koordynacja](#), [wyłączenie maskowania](#), [start](#), [zakłócanie](#), [namierzenie](#) albo [SLAM](#) mogą się zakończyć niepowodzeniem
- Efekt zakończony niepowodzeniem nie inicjuje żadnych efektów, które statek mógłby normalnie zainicjować, gdyby efekt zakończył się powodzeniem.
- Jeżeli akcja zakończy się niepowodzeniem, gracz nie wybiera zamiast tego innej akcji, ani nie może rozpatrzyć efektu akcji w inny sposób.
- Jeżeli akcja zakończy się niepowodzeniem, nie została ukończona, więc statek nie może wykonać powiązanej z nią [akcji łączonej](#).
- Po wykonaniu czerwonej akcji statek otrzymuje żeton stresu, nawet jeżeli akcja zakończy się niepowodzeniem.

NISZCZENIE STATKÓW

Statek zostaje **ZNISZCZONY**, gdy liczba posiadanych przez niego kart uszkodzeń jest równa albo większa od wartości jego kadłuba. Zniszczony statek umieszcza się na jego karcie.

- Gdy statek zostaje zniszczony w innej fazie niż [faza walki](#), zostaje [usunięty z gry](#).
- Jeżeli statek zostaje zniszczony w trakcie fazy walki, usuwa się go dopiero wtedy, gdy wszystkie statki o takiej samej wartości inicjatywy (która właśnie jest rozpatrywana) zakończą walkę – to zasada [jednoczesnego ostrzału](#).
- Jeżeli jakiś efekt jest aktywowany po zniszczeniu statku, rozpatruje się go natychmiast, zanim statek zostanie usunięty z gry.
- [Zdolności](#) zniszczonego statku pozostają aktywne, aż zostanie on usunięty, chyba że w opisie zdolności określono inaczej, np. że jest ona aktywna „aż do końca fazy walki”. Takie efekty pozostają aktywne aż do końca określonego przedziału czasowego.

OBIEKTY

[Statki](#), [przeszkody](#) i [urządzenia](#) są **OBIEKTAMI**. Dokładne pozycje wszystkich obiektów w obszarze gry są śledzone i podlegają ograniczeniom nakładanym przez różne efekty gry.

- Statki mogą [namierzać](#) obiekty.
- Statki mogą [ruszać się przez](#) obiekty.

OBLICZENIA (👁)

Pilot może wykorzystać moc obliczeniową, aby zwiększyć swoją skuteczność w walce. Gdy statek wykonuje akcję 👁, otrzymuje jeden żeton obliczeń.









żeton obliczeń

Statek wykonuje **OBLICZENIA**, jeżeli ma przynajmniej jeden żeton obliczeń. [Żetony](#) obliczeń są okrągłe i zielone. Statek wykonujący obliczenia przestrzega następujących zasad:

- Gdy statek dokonujący obliczeń wykonuje atak, w etapie modyfikowania kości ataku może wydać jeden albo więcej żetonów obliczeń, aby zmienić tyle samo swoich wyników 👁 na wyniki ✨.
- Gdy statek dokonujący obliczeń się broni, w etapie modyfikowania kości obrony może wydać jeden albo więcej żetonów obliczeń, aby zmienić tyle samo swoich wyników 👁 na wyniki ↯.

Dodatkowo:

- Statek nie może wydawać żetonów obliczeń, aby zmienić wyniki  na  albo , jeżeli nie ma żadnych wyników .
- Jeżeli z opisu jakieś zdolności wynika, że statek ma otrzymać żeton obliczeń, nie jest to traktowane jako akcja . Statek, który otrzymuje żeton obliczeń bez wykonywania akcji, wciąż może w tej rundzie wykonać akcję .

OBRONA


Zobacz [atak](#).





OBROŃCĄ

Gdy rozpatrywany jest [atak](#), obrońcą jest statek wskazany w etapie wyznaczania celu, podczas kroku wyznaczania obrońcy.

- Ten statek pozostaje obrońcą do czasu, aż w etapie następstw rozpatrzone zostaną wszystkie zdolności „po wykonaniu ataku” i „po zakończeniu obrony”.

OBRÓT (U)

Pilot może wykonać obrót, aby zaalarmować strzelca o zagrożeniu albo wycelować jedną z broni zamontowanych w wieżyczkach. Gdy statek wykonuje akcję , obraca wskaźnik wieżyczki, aby wybrać inną [strefę](#) standardową.

- Jeżeli statek obraca wskaźnik strefy wieżyczki podwójnej, musi wybrać pozostałe dwie strefy standardowe, a nie te, które ma aktualnie wybrane.
- Jeżeli z opisu jakiejś zdolności wynika, że statek ma obrócić , nie jest to traktowane jako akcja . Statek, który obraca swój  bez wykonywania akcji, wciąż może w tej rundzie wykonać akcję .

OBSZAR GRY

Obszar gry jest określony przez płaską przestrzeń, na której rozmieszcza się jednostki. Jeżeli po wykonaniu [manewru](#) jakkolwiek część podstawki statku znajduje się poza obszarem gry, statek [uciekł](#).

Zalecany rozmiar obszaru gry dla starcia z eskadrami za 200 punktów to 91 × 91 cm. Jeżeli gracze grają eskadrami o innej wartości punktowej, obszar gry można zwiększyć albo zmniejszyć wzdłuż jednego albo obu boków, aby zapewnić odpowiednią przestrzeń do gry.

ODSŁONIĘCIE

Zobacz [faza aktywacji](#).

OSŁONY

Osłony () to rodzaj ładunków. Zobacz [ładunki](#).

PEŁNA STREFA

Zobacz [strefa](#).

PEŁNY MANEWR

Zobacz [nachodzenie](#).



PĘTLA SEGNORA (A) I (B)

Zobacz [rodzaj manewru](#).

PIERWSZY GRACZ

Zobacz [kolejność graczy](#).



POJEDYNCZE


Podczas tworzenia eskadry gracz nie może użyć więcej niż jednego rozwinięcia z ograniczeniem „pojedyncze” dla tego samego rodzaju rozwinięcia. Na przykład wszystkie rozwinięcia z rodzaju  (jednostka taktyczna) posiadają ograniczenie „pojedyncze”, a więc gracz nie może posiadać w eskadrze więcej niż jedno rozwinięcie .

PRĘDKOŚĆ

Każdy [manewr](#) ma trzy składowe: prędkość (liczbę od 0–5), [trudność](#) (czerwona, biała albo niebieska) oraz [rodzaj](#) (strzałkę albo inny symbol).

- Jeżeli prędkość manewru jest zwiększana albo zmniejszana, jej wartość jest ograniczona do istniejących wzorników.

◇ Przykład. Prędkości [3 ] nie można zwiększyć, a prędkości [1 ] nie można zmniejszyć.

- Prędkości [0 ] nie można ani zwiększyć, ani zmniejszyć.

- Nawet gdy statek wykona [manewr częściowy](#), nadal jest traktowany tak, jak gdyby wykonał manewr o określonej prędkości.

PREMIA ZA ZASIĘG

Gdy wykonywany jest [atak](#), w zależności od [zasięgu ataku](#), atakujący albo obrońca może rzucić dodatkową kością. W przypadku ataku w zasięgu 0–1 w etapie rzutów kośćmi ataku atakujący rzuca jedną dodatkową kością ataku. Gdy zasięg ataku wynosi 3, w etapie rzutów kośćmi obrony obrońca rzuca jedną dodatkową kością obrony.

- Premie za zasięg dotyczą wszystkich ataków, chyba że w opisie wyraźnie zaznaczono inaczej. Niektóre rodzaje [broni specjalnej](#) mają mały symbol balistyki, który oznacza, że premie za zasięg nie mogą być stosowane dla ataków wykonywanych przy pomocy tej broni.

- Choć za atak przy zasięgu 0 obowiązuje premia, statek normalnie nie może atakować przy pomocy broni podstawowej w tym zasięgu.

PRZECIĄŻENIE

Statek jest przeciążony, gdy ma 1 albo więcej żetonów przeciążenia. Żetony przeciążenia są czerwone. Gdy przeciążony statek się broni, rzuca 1 kością obrony mniej.

- Gdy przeciążony statek rzuci 1 kością obrony mniej, rozpatrując powyższy efekt, usuwa 1 żeton przeciążenia.
- Gdy przeciążony statek wykona niebieski manewr, usuwa 1 żeton przeciążenia.



PRZED

Zobacz [strefa](#).

PRZEDZIAŁY CZASOWE

Istnieje kilka określeń, przy pomocy których precyzuje się czas zastosowania danego efektu.

- **Przed (zanim wykonasz).** Efekt jest inicjowany natychmiast przed opisanym wydarzeniem.
- **Na początku.** Ten przedział czasowy jest powiązany z konkretną fazą albo etapem. Efekt jest inicjowany, zanim cokolwiek się wydarzy podczas danej fazy albo etapu.
- **Podczas (gdy wykonujesz).** To określenie pojawia się często w połączeniu z innymi wieloetapowymi efektami gry, np. atakami, akcjami czy manewrami. Choć nie jest tak precyzyjne jak inne przedziały czasowe, zawęża możliwość skorzystania z danego efektu do wyznaczonego fragmentu rundy. To określenie występuje w połączeniu z dodatkowymi informacjami, które precyzują, kiedy dokładnie rozpatrywany jest dany efekt.

◇ Przykład. W przypadku ataku, jeżeli zdolność pozwala na rzut dodatkową kością ataku, to jest inicjowana w etapie rzutów kośćmi ataku. Jeżeli zdolność modyfikuje kości obrony, to jest inicjowana w etapie modyfikowania kości obrony.

- **Na końcu.** Ten przedział czasowy jest powiązany z konkretną fazą, etapem albo z aktywacją statku. Efekt jest inicjowany po rozpatrzeniu normalnych efektów, które mają miejsce w danej fazie albo etapie.



- **Po (gdy wykonales).** Efekt jest inicjowany natychmiast po określonym zdarzeniu.

[Kolejność zdolności](#) inicjowanych w tym samym momencie jest rozstrzygana przez kolejną zdolność.

PRZEŁADOWANIE (☞)

Pilot może przeładować wyrzutnie pocisków. Gdy pilot wykonuje akcję ☞, przeprowadza następujące czynności:

1. Wybierz jeden ze statków wyposażonych w kartę rozwinięcia ☞, ☞ albo ☞, która ma mniej aktywnych ☞, niż wynosi jej limit ładunków.
2. Ta karta odzyskuje jeden ☞.
3. Statek otrzymuje jeden żeton [rozbrojenia](#).

Dodatkowo:

- Jeżeli z opisu jakieś zdolności wynika, że gracz ma wykonać przeładowanie, nie jest to traktowane jako akcja ☞. Statek, który przeładowuje bez wykonywania akcji, wciąż może w tej rundzie wykonać akcję ☞.

PRZERWANIE

Zobacz [namierzenie](#).

PRZESŁONIĘCIE

[Atak](#) jest **PRZESŁONIĘTY**, jeżeli atakujący mierzy [zasięg](#) przez [obiekt](#). Jeżeli atak jest przesłonięty przez statek lub [urządzenie](#), nie wywołuje to żadnego efektu. Jeżeli atak jest przesłonięty przez [przeszkodę](#), to wiąże się to z dodatkowym efektem.

- Jeżeli atak przesłania przynajmniej jedna asteroidea, chmura szczątków albo chmura gazu, obrońca rzuca jedną dodatkową kością obrony w etapie rzutów kośćmi obrony.
 - Jeżeli atak przesłania przynajmniej jedna chmura gazu, obrońca może zmienić 1 pusty wynik na wynik ❶.
 - Atakujący mierzy zasięg w [strefie ataku](#) od najbliższego punktu swojej podstawki do najbliższego punktu podstawki obrońcy. Oznacza to, że atakujący nie może mierzyć zasięgu między innymi punktami, aby uniknąć mierzenia przez obiekt.
- ◊ Jeżeli w tym samym zasięgu od atakującego znajduje się kilka punktów (np. gdy atakujący i obrońca zajmują pozycje równoległe), to atakujący wybiera jedną z linii do pomiaru zasięgu. W przykładzie poniżej myśliwiec X-wing może zdecydować, czy jego atak będzie przesłonięty czy nie.



PRZESZKODY

Przeszkody to zagrożenia, które mogą utrudniać działanie statków, a nawet je uszkodzić. Statek, który [rusza się przez](#), [nachodzi](#) lub znajduje się w [zasięgu 0](#) od przeszkód, może się znaleźć pod wpływem różnych efektów.

Gdy statek wykonuje manewr i rusza się przez lub nachodzi na przeszkodę, wykonuje go normalnie, ale działa na niego efekt zależny od rodzaju przeszkody.

- **Asteroida.** Po wykonaniu manewru statek rzuca jedną kością ataku. Jeżeli wypadnie ✨, statek przyjmuje jedno uszkodzenie ✨; jeżeli wypadnie ✨, przyjmuje jedno uszkodzenie ✨. Następnie statek pomija etap wykonywania akcji w tej rundzie.
- **Chmura szczątków.** Po etapie sprawdzenia trudności statek otrzymuje jeden żeton stresu. Po wykonaniu manewru statek rzuca jedną kością ataku. Jeżeli wypadnie ✨, statek przyjmuje jedno uszkodzenie ✨.
- **Chmura gazu.** Statek pomija swój etap wykonywania akcji.

Gdy statek nie wykonuje manewru, a rusza się przez lub nachodzi na przeszkodę, działa na niego efekt zależny od rodzaju przeszkody (po rozpatrzeniu ruchu, jeśli wykonuje ruch).

- **Asteroida.** Statek rzuca jedną kością ataku. Jeżeli wypadnie ✨, statek przyjmuje jedno uszkodzenie ✨; jeżeli wypadnie ✨, przyjmuje jedno uszkodzenie ✨.
- **Chmura szczątków.** Statek otrzymuje jeden żeton stresu. Następnie rzuca jedną kością ataku. Jeżeli wypadnie ✨, statek przyjmuje jedno uszkodzenie ✨.

Gdy statek się znajduje w zasięgu 0 od przeszkody, może się znaleźć pod wpływem innych efektów.

- **Asteroida.** Statek nie może wykonywać ataków.

Gdy statek wykonuje atak, ale cel jest [przesłonięty](#) przez przeszkodę, obrońca rzuca dodatkową kością obrony.

Dodatkowo:

- Przeszkody rozmieszcza się podczas przygotowania gry w etapie rozmieszczania przeszkód.
 - Statek, który nachodzi na przeszkodę, może wykonywać akcje uzyskane z innych efektów gry.
 - Niektóre karty mogą rozmieszczać przeszkody w trakcie gry. Obowiązują przy tym te same zasady co przy rozmieszczaniu urządzeń (zobacz [urządzenie](#)).
 - Jeśli przeszkoda zostaje rozmieszczona w taki sposób, że jeden albo więcej statków na nią nachodzi, te statki rozpatrują wszystkie efekty związane z nachodzeniem na tę przeszkodę.
 - Przy rozpatrywaniu ruchu przez przeszkody, gdy statek wykonuje manewr częściowy, uwzględniana jest tylko część wzornika, która znajduje się pomiędzy startową i końcową pozycją statku. Należy zignorować część wzornika, wzdłuż której statek został cofnięty.
 - Jeżeli statek wykona ruch przez lub nachodzi na więcej niż jedną przeszkodę, rozpatruje efekty każdej przeszkody, zaczynając od tej, która była najbliższej pozycji startowej statku i kontynuując wzdłuż wzornika.
 - Jeżeli przed rozpoczęciem ruchu statek znajduje się w zasięgu 0 od przeszkody, nie odczuwa jej efektów, chyba że znowu wykona przez nią ruch albo znowu będzie na nią nachodził.
- **Wielkie statki mają dodatkowe zasady dotyczące przeszkód (zobacz [Załącznik: Wielkie statki](#)).**

PRZYDZIELANIE

Niektóre rodzaje [broni specjalnej](#) zamiast zadawać uszkodzenia przydzielają żetony. Jeżeli atak przydziela żetony, obrońca otrzymuje odpowiednią liczbę danych żetonów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem gry należy przeprowadzić następujące etapy.

1. **Przygotowanie sił.** Każdy gracz umieszcza swoje statki i karty rozwinięć przed sobą na stole. Dla każdego statku i rozwinięcia, które ma wartość [osłon](#), [limit ładunków](#) lub poziom Mocy nad kartą statku lub rozwinięcia należy umieścić odpowiednie osłony, ☞ lub ☞. Każdy z graczy przypisuje [żetony identyfikacyjne](#) dla każdego ze swoich statków.
2. **Ustalenie kolejności graczy.** Gracz, który ma mniejszą liczbę punktów eskadry, wybiera, kto będzie [pierwszym graczem](#). W innym wypadku o tym, kto będzie pierwszym graczem, decyduje się losowo.
3. **Przygotowanie obszaru gry.** Na płaskiej powierzchni należy wyznaczyć [obszar gry](#) o wymiarach 91 × 91 cm albo skorzystać z maty do gry (takiej jak np. Fantasy Flight Games **Starfield Playmat**). Następnie gracze wybierają przeciwne krawędzie obszaru gry.

4. **Rozmieszczenie przeszkód.** Zgodnie z kolejnością graczy każdy kolejno wybiera [przeszkodę](#) i umieszcza ją na obszarze gry do momentu, gdy zostanie rozmieszczone 6 przeszkód. Przeszkody muszą się znajdować w [zasięgu](#) większym niż 1 od siebie i większym niż 2 od krawędzi obszaru gry.

5. **Rozmieszczenie sił.** Gracze rozmieszczają swoje statki w obszarze gry zgodnie z [kolejnością inicjatywy](#), zaczynając od najniższej wartości. Gdy dwa statki mają taką samą inicjatywę, decyduje kolejność graczy. Statki muszą być rozmieszczone całkowicie w zasięgu 1 od własnej krawędzi obszaru gry. Gdy statek ze wskaźnikiem strefy wieżycy jest rozmieszczany w obszarze gry, może obrócić swój wskaźnik.

6. **Przygotowanie innych elementów.** Potasuj talię uszkodzeń i umieść ją zasłoniętą obok obszaru gry. Jeżeli gracze mają więcej niż jedną talię uszkodzeń, każdy z nich będzie korzystał z własnej.

Następnie przygotuj obok obszaru gry pulę linijek zasięgu, wzorników, kości oraz żetonów.

Dodatkowo:

- Jeżeli jakaś karta ma nagłówek „**PRZYGOTOWANIE GRY**”, to jej efekt rozpatruje się w odpowiednim etapie przygotowania rozgrywki.

PRZYJAZNY

Wszystkie statki/[urządzenia](#) kontrolowane przez danego gracza są dla siebie **PRZYJAZNE**. Wszelkie kości rzucone przez tego gracza są przyjazne dla tych statków. To przeciwieństwo [wrogich](#).

- Statki nie mogą wykonywać [ataków](#) przeciwko przyjaznym jednostkom za wyjątkiem sytuacji, gdy jest to wyraźnie dozwolone.
- Statek jest przyjazny względem siebie i może skierować na siebie wszelkie zdolności, które działają na przyjazne jednostki, za wyjątkiem sytuacji, gdy z opisu zdolności wynika wyraźnie, że można z niej korzystać wyłącznie względem „innych” przyjaznych statków.

PRZYJMOWANIE USZKODZEŃ

Zobacz [uszkodzenia](#).

PRZYSPIESZENIE (↔)

Pilot może włączyć dodatkowe silniki manewrowe, aby jego statek ruszał się szybciej. Gdy statek wykonuje akcję ↔, wykonuje przyspieszenie. Wykonanie przyspieszenia składa się z następujących etapów.

1. Wybierz wzornik [1 ↑], [1 ↖] albo [1 ↗].
2. Umieść wzornik pomiędzy przednimi [wypustkami](#) statku.
3. Umieść statek po drugiej stronie wzornika i wsuń w niego tylne wypustki statku.
4. Odtóż wzornik do [puli](#).



X-wing wykonujący przyspieszenie w lewo, na wprost i prawo.

- Gdy gracz deklaruje przyspieszenie, deklaruje także, czy jego statek wykona przyspieszenie na wprost, w lewo czy w prawo.

- Podczas próby przemieszczenia statku w celu ukończenia manewru przyspieszenia akcja może się zakończyć [niepowodzeniem](#), jeżeli zdarzy się którakolwiek z poniższych rzeczy.

- ◇ Ostateczna pozycja statku spowodowałaby, że [nachodziłby](#) na inny statek
- ◇ Statek nachodziłby lub [wykonywał ruch](#) przez [przeszkodę](#).
- ◇ Ostateczna pozycja statku spowodowałaby, że znalazłby się poza obszarem gry (co oznacza, że statek by [uciekł](#)).

- Jeżeli przyspieszenie zakończy się niepowodzeniem, statek wraca na pozycję, którą zajmował przed podjęciem próby przyspieszenia. Jeśli była to akcja ↔, ta akcja kończy się niepowodzeniem.
- Gracz nie może zdecydować, że przyspieszenie zakończyło się niepowodzeniem, jeśli ostateczna pozycja pozwala ukończyć przyspieszenie.
- Wykonanie przyspieszenia nie liczy się jako wykonanie [manewru](#), ale liczy się jako [ruch](#).
- Jeżeli z opisu jakiejś zdolności wynika, że statek ma wykonać przyspieszenie, nie jest to traktowane jako akcja ↔. Statek, który wykonuje przyspieszenie bez wykonywania akcji, wciąż może w tej rundzie wykonać akcję ↔.

PULA

Pula to współdzielony zestaw elementów gry, które nie są używane przez żadnego z graczy, takich jak nieprzypisane żetony skupienia, nieużywane wzorniki manewrów itp.

PUNKTY ESKADRY

Każda karta statku i rozwinięcia ma określony koszt w punktach eskadry. Ta liczba jest wykorzystywana podczas [tworzenia eskadry](#) do przygotowania list, które spełniają wymagania różnych [wariantów rozgrywki](#). Wartość kart w punktach eskadry można znaleźć w programie **X-Wing Squad Builder** oraz na stronie [X-Wing.com](#).

REZERWA

Czasami wskutek działania efektów kart statki trafiają do rezerwy. Statek, który został umieszczony w rezerwie, należy odstawić na jego kartę. Statek pozostający w rezerwie nie ma przypisanej tarczy manewrów, nie może wykonywać akcji ani atakować.

- Statek umieszczony w rezerwie posiada efekt, dzięki któremu może być umieszczony na obszarze gry.
- Statki umieszczone w rezerwie nie są [usuwane z gry](#).
- [Zdolności](#) statków znajdujących się w rezerwie są nieaktywne, za wyjątkiem sytuacji, gdy z opisu zdolności wynika wyraźnie, że można z niej korzystać, gdy jednostka znajduje się w rezerwie.
- Statek, który jest [zadokowany](#), zostaje umieszczony w rezerwie.
- W trakcie [fazy końcowej](#) statek, który znajduje się w rezerwie, normalnie odrzuca wszystkie swoje okrągłe [żetony](#) i odzyskuje [ładunki](#) na kartach z symbolem ładunku odnawialnego.

RODZAJ MANEWRU

Każdy [manewr](#) ma trzy składowe: [prędkość](#) (liczba od 0–5), [trudność](#) (czerwona, biała lub niebieska) oraz rodzaj (strzałka albo inny symbol). Każdy rodzaj manewru ma również wyznaczony [KIERUNEK](#): na wprost, w lewo albo w prawo.

Manewry dzielą się na podstawowe i zaawansowane. Dodatkowo wszystkie manewry, które rozpoczynają się od przednich [wypustek](#), to manewry **DO PRZODU**.

PODSTAWOWE MANEWRY

Poniżej opisano **PODSTAWOWE MANEWRY**. Podczas ich wykonywania obowiązują standardowe zasady dotyczące manewrów.

- **Na wprost.** Manewr ↑ (na wprost) oznacza ruch do przodu po linii prostej.
- **Skreć.** Manewry ↶ (skreć w lewo) i ↷ (skreć w prawo) oznaczają ruch po lekkim łuku w wybranym kierunku i zmianę kursu o 45°.
- **Zwrot.** Manewry ↶ (zwrot w lewo) i ↷ (zwrot w prawo) oznaczają ruch po ciasnym łuku w wybranym kierunku i zmianę kursu o 90°.

ZAAWANSOWANE MANEWRY

Poniżej opisano **ZAAWANSOWANE MANEWRY**. Manewry te zawierają wyjątki od standardowych zasad wykonywania manewrów.

- **Koiogran.** Manewr ⚡ (Koiogran) oznacza ruch na wprost do przodu i zmianę kursu o 180°. Do tego manewru używany jest ten sam wzornik co przy manewrze ↑.
- **Pętla Segnora.** Manewry ↶ (pętla Segnora w lewo) i ↷ (pętla Segnora w prawo) oznaczają ruch po lekkim łuku w wybranym kierunku, a następnie zmianę kursu na przeciwny. Do tego manewru używany jest ten sam wzornik co przy manewrach ↶ i ↷.
- **Beczka Tallona.** Manewry ↶ (beczka Tallona w lewo) i ↷ (beczka Tallona w prawo) oznaczają ruch po ciasnym łuku w wybranym kierunku i zmianę kursu o 180°. Do tego manewru używany jest ten sam wzornik co przy manewrze ↶ i ↷.

- ◊ Jeżeli statek w pełni wykona ten manewr, gracz wsuwa do wzornika przednie wypustki statku zamiast tylnych.
- ◊ Jeżeli statek w pełni wykona ten manewr, gracz wsuwa do wzornika przednie wypustki statku zamiast tylnych.

Jeżeli podczas wykonywania Koiograna, pętli Segnora albo beczki Tallona statek będzie nachodził na inną jednostkę, to wykonuje manewr częściowy i ustawia statek tylnymi wypustkami do wzornika, jak gdyby wykonywał podstawowy manewr, który korzysta z tego wzornika.

- **Zatrzymanie.** Manewr ■ (zatrzymanie) oznacza, że statek nie rusza się z zajmowanej pozycji. Do tego manewru nie ma przypisanego wzornika.
- ◊ Statek, który wykonuje ten manewr, traktowany jest jak jednostka, która wykonała manewr: nie nachodzi na inne statki, aktywuje efekty nachodzenia na wszystkie przeszkody w zasięgu 0 i znajduje się w zasięgu 0 od obiektów, z którymi stykał się przed rozpoczęciem tego manewru.
- ◊ Manewry zatrzymania nie są manewrami do przodu.
- ◊ Statek, który wykonuje manewr zatrzymania, zawsze wykonuje pełny manewr.

Na początku każdego manewru **COFANIA**, zamiast wsuwać wzornik w przednie wypustki w podstawce, wsuwa się go w wypustki tylne. Dodatkowo, gdy statek jest przesuwany, gracz wsuwa w koniec wzornika przednie wypustki zamiast tylnych.

- **Cofanie po prostej.** Manewr I (cofanie po prostej) oznacza ruch statku po prostej do tyłu. Do tego manewru używany jest ten sam wzornik co przy manewrze ↑.
- ◊ Cofanie po prostej to manewry cofania, a nie manewry do przodu.
- **Cofanie ze skretem.** Manewry ↶ (cofanie ze skretem w lewo) i ↷ (cofanie ze skretem w prawo) oznaczają ruch po lekkim łuku i zmianę kursu o 45°. Do tego manewru używany jest ten sam wzornik co przy manewrach ↶ i ↷.
- ◊ Cofanie ze skretem to manewry cofania, a nie manewry do przodu.

RODZAJ STATKU

Każdy statek należy do określonego rodzaju, którego nazwa znajduje się w dolnej części karty statku.

- Każdy statek musi korzystać z [tarczy manewrów](#) odpowiedniej dla danego rodzaju statku.
- Niektóre [karty rozwinąć](#) mają pewne ograniczenia związane z rodzajem statków.

ROZBROJENIE

Statek jest **ROZBROJONY**, gdy ma co najmniej jeden żeton rozbrojenia. Rozbrojony statek nie może wykonywać [ataków](#). [Żeton](#) rozbrojenia jest pomarańczowy i okrągły. Usuwa się go w [fazie końcowej](#).



żeton rozbrojenia

- W trakcie [fazy walki](#) rozbrojone statki wciąż uczestniczą w walce (choć nie mogą wykonywać ataków).

ROZMIAR STATKU

Są cztery różne rozmiary statków: małe, średnie, duże i wielkie.

Mały statek jest umieszczany na plastikowej podstawce, która ma około 4 cm długości. Zasady gry **X-Wing** napisano dla małych statków, więc wszystkie reguły bez wyjątków dotyczą małych statków.

Średni statek jest umieszczany na podstawce o długości około 6 cm. Dla średnich statków obowiązują następujące wyjątki:

- Średni statek musi mieć dwa żetony [jonizacji](#), aby być zjonizowany, i dwa żetony [wiązki ściągającej](#), aby być ściągany.
- Średnie statki wykonują [beczki](#) inaczej niż małe statki (także podczas [wyłączenia maskowania](#)).

Duży jest umieszczany na podstawce o długości około 8 cm. Dla dużych statków obowiązują następujące wyjątki:

- Duży statek musi mieć trzy żetony [jonizacji](#), aby być zjonizowany, i trzy żetony [wiązki ściągającej](#), aby być ściągany.
- Duże statki wykonują [beczki](#) inaczej niż małe statki (także podczas [wyłączenia maskowania](#)).
- W trakcie [przygotowania gry](#) podstawka dużego statku może wychodzić poza zasięg 1 od krawędzi obszaru gry, o ile reszta podstawki zajmuje całą długość zasięgu 1. Nie można umieścić dużego statku w taki sposób, aby jakkolwiek część jego podstawki znajdowała się poza obszarem gry.

Wielkie statki mają więcej niż jedną plastikową podstawkę i obowiązują je zasady dodatkowe. Wprowadzono je do gry w pierwszej edycji **X-Wing** i zostaną dodane do drugiej edycji w niedalekiej przyszłości.

RUCH

Statek wykonuje **RUCH**, gdy wykonuje [manewr](#) lub zmienia pozycję w inny sposób za pomocą wzornika (np. wykonuje [beczkę](#) albo [przyspieszenie](#)).

Statek **RUSZA SIĘ PRZEZ obiekt**, jeżeli wzornik znajduje się na tym obiekcie, gdy statek wykonuje ruch.

- Jeżeli statek rusza się przez [przeszkodę](#), oddziałują na niego efekty tej przeszkody.
- Jeżeli statek rusza się przez [urządzenie](#), mogą na niego oddziaływać efekty zależne od tego urządzenia.
- Jeżeli statek rusza się przez inny statek, nie wywiera to żadnych negatywnych efektów. Jednak gdy inna figurka stoi na drodze ruchu, gracze powinni zaznaczyć pozycje przeszkadzających statków i na chwilę je usunąć. Do zaznaczenia pozycji statku można użyć znaczników pozycji, które wchodzi w skład zestawu podstawowego, albo umieścić wzorniki w wypustkach statków albo przy ich podstawkach. Następnie statki usuwa się z obszaru gry, aby dokończyć ruch. Po wykonaniu ruchu statki wracają na pierwotne pozycje.

RUCH PRZEZ

Zobacz [ruch](#).

RUNDA

Jedna **RUNDA** składa się z pięciu faz rozgrywanych w następującej kolejności:

1. [Faza planowania](#)
2. [Faza systemowa](#)
3. [Faza aktywacji](#)
4. [Faza walki](#)
5. [Faza końcowa](#)

Pierwsza runda zaczyna się zaraz po [przygotowaniu gry](#).

SKRĘT (↶ | ↷)

Patrz [rodzaj manewru](#).

SKUPIENIE (👁)

Piloci mogą się skoncentrować, aby zwiększyć swoją skuteczność w walce. Gdy statek wykonuje akcję 👁, otrzymuje jeden żeton skupienia.



żeton skupienia

Statek jest **SKUPIONY**, gdy ma co najmniej jeden żeton skupienia. [Żetony skupienia](#) są okrągłe i zielone. Skupiony statek obowiązuje następujące zasady:

- Gdy statek z żetonem skupienia wykonuje [atak](#), w etapie modyfikowania kości ataku może wydać żeton skupienia, aby zmienić wszystkie swoje wyniki 👁 na wyniki ✨.
- Gdy statek z żetonem skupienia się broni, w etapie modyfikowania kości obrony może wydać żeton skupienia, aby zmienić wszystkie swoje wyniki 👁 na wyniki 🎯.

Dodatkowo:

- Statek nie może wydać żetonu skupienia, aby zmienić wyniki 👁 na wyniki 🎯 albo ✨, jeżeli nie ma żadnych wyników 👁.
- Jeżeli z opisu jakiejś zdolności wynika, że statek ma otrzymać żeton skupienia, nie jest to traktowane jak akcja 👁. Statek, który otrzymuje żeton skupienia bez wykonywania akcji, wciąż może w tej rundzie wykonać akcję 👁.

SLAM (⚡)

Piloci mogą włączyć napęd podświetlony (SubLight Acceleration Motors) i wykonać SLAM, poruszając się z ogromną prędkością. Statek wykonuje akcję ⚡ zgodnie z następującymi krokami.

1. Statek wybiera [manewr](#) ze swojej [tarczy manewrów](#). Manewr musi mieć taką samą [prędkość](#) jak manewr, który statek wykonał podczas tej rundy.
2. Statek wykonuje wybrany manewr.
3. Statek otrzymuje jeden żeton [rozbrojenia](#).

Statek może wykonać akcję ⚡ tylko w ramach akcji, która przysługuje statkowi w etapie wykonywania akcji. Oznacza to, że statek nie może wykonać akcji ⚡, gdy jakiś efekt pozwala mu wykonać dowolną akcję.

- Akcja ⚡ kończy się niepowodzeniem, jeżeli ostateczna pozycja statku zmusiłaby go do [ucieczki](#).
- Gdy statek wykonuje akcję ⚡, na potrzeby zdolności jest traktowany jak statek, który wykonał akcję oraz manewr.

STATEK

Statek składa się z plastikowego modelu, podstawki, kołków, żetonu statku i żetonów identyfikacyjnych.

- Plastikowy model statku musi się zgadzać z rodzajem statku zaznaczonym na karcie statku.

- Statek musi korzystać z tarczy manewrów, która pasuje do [rodzaju statku](#).

- Niektóre plastikowe modele są większe niż ich plastikowe podstawki, dlatego sam model nie ma wpływu na mechanikę gry. Model może nachodzić na przeszkody lub krawędź [obszaru gry](#) bez żadnych konsekwencji.

Jeżeli model miałby się stykać z innym modelem lub utrudnia ruch, gracze powinni dodać albo usunąć z jego podstawki jeden kołek, aby modele nie przeszkadzały sobie nawzajem. W razie konieczności gracze mogą nawet tymczasowo usunąć model z podstawki, aż statki wykonają ruch i będzie można umieścić model z powrotem.

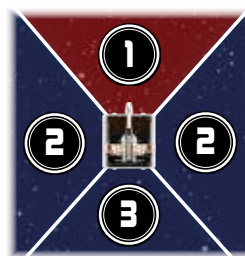
STREFA

Strefa to obszar wyznaczony przez linie stanowiące przedłużenie linii narysowanych na żetonie statku i sięgający aż do zasięgu 3. Statek znajduje się **w** strefie, jeżeli w tym obszarze znajduje się jakakolwiek część jego podstawki.

- Strefy są mierzone poza podstawkami statków. Część obiektu znajdująca się pod podstawką statku nie znajduje się w żadnej strefie tej jednostki.

STANDARDOWE STREFY

Wyróżnia się trzy rodzaje **STANDARDOWYCH STREF** wyznaczanych przez, ukośne linie stref.



1. **Przednia strefa** (👁). Ta strefa rozciąga się przed statkiem. Większość statków ma broń podstawową w 👁. Niemal każda broń 🎯, 🎯 i 🎯 korzysta z tej strefy.
2. **Boczne strefy**. Znajdują się po lewej i prawej stronie statku.
3. **Tylna strefa** (👁). Ta strefa rozciąga się za statkiem. Niektóre statki mają broń podstawową w 👁.

ŚRODEK STREFY

W obrębie przedniej strefy każdy statek ma wyznaczony środek strefy.



Środek strefy (👁). Znajduje się wewnątrz 👁. Jeżeli coś znajduje się w 👁 statku, znajduje się także w jego 👁.

- 👁 ma szerokość i długość liniiki zasięgu.
- Nie ma żadnego domyślnego efektu związanego z atakiem na statek w 👁, ale niektóre [zdolności](#) kart mogą się odnosić do tej strefy.

PEŁNE STREFY

Wyróżnia się dwie **PEŁNE STREFY** wyznaczone przez środkową linię podziału.



1. **Pełna przednia strefa** (☉). Obejmuje obszar przed statkiem. Niektóre statki mają broń podstawową w ☉.
2. **Pełna tylna strefa** (☉). Obejmuje obszar za statkiem.

Korzystając z ☉, ☉ i przedłużając boczne linie podziału do zasięgu 3, można ustalić położenie statków względem siebie, używając poniższych określeń.

- **Za.** Jeżeli statek A znajduje się w ☉ statku B i statek A nie przecina środkowej linii podziału statku B, to statek A znajduje się **ZA** statkiem B.
- **Przed.** Jeżeli statek A znajduje się w ☉ statku B i statek A nie przecina środkowej linii podziału statku B, to statek A znajduje się **PRZED** statkiem B.
- **Flankowanie.** Jeżeli statek A przecina środkową linię podziału statku B, to statek A **FLANKUJE** statek B.

STREFY WIEŻYCZEK

W przeciwieństwie do innych stref niektóre rodzaje broni używają wskaźników stref wieżyczek. Wyróżnia się dwa rodzaje wskaźników stref wieżyczek: pojedynczej wieżyczki (☉) i podwójnej wieżyczki (☉). Podczas [przygotowania gry](#) statek z bronią [podstawową](#) (lub [specjalną](#)) oznaczoną ☉ lub ☉ dodaje do swojej podstawki odpowiedni wskaźnik strefy wieżyczki.



Wskaźnik strefy wieżyczki wskazuje w kierunku jednej z czterech standardowych stref statku. Standardowa strefa wskazywana przez wskaźnik strefy wieżyczki jest dodatkowo strefą ☉. Gdy statek wykonuje atak ☉, może zaatakować cel w strefie ☉.

Statek ze wskaźnikiem strefy podwójnej wieżyczki ma dwie ☉ skierowane w przeciwnych kierunkach.

Wykonując akcję [obrotu](#) (☉), statek może zmienić standardową strefę wskazywaną przez strefę wieżyczki.

Wielkie statki mają dodatkowe zasady dotyczące wskaźników stref wieżyczek (zobacz [Załącznik: Wielkie statki](#)).

STREFY RAŻENIA

STREFY RAŻENIA statku to zacienione strefy na żetonie statku oraz wszystkie strefy ☉, o ile takie istnieją.

- Jeżeli karta rozwinięcia zapewnia statkowi strefę ☉ lub broń podstawową w danej strefie, to te strefy są także strefami rażenia.

STREFA ATAKU

Gdy rozpatrywany jest [atak](#), [strefa](#) przypisana do broni, którą wybrał atakujący, to **STREFA ATAKU**. Podczas etapu wyznaczania obrońcy statek przeciwnika musi się znajdować w strefie ataku.

STREFA RAŻENIA

Zobacz [strefa](#).

STREFA STANDARDOWA

Zobacz [strefa](#).

STREFA WIEŻYCZKI (☉)

Zobacz [strefa](#).

STRES

Pilot statku jest **ZESTRESOWANY**, jeżeli statek ma co najmniej jeden żeton stresu. Statek z żetonem stresu nie może wykonywać czerwonych [manewrów](#) ani [akcji](#). Żeton stresu jest czerwony.



żeton stresu

- Statek otrzymuje jeden żeton stresu, jeżeli wykona czerwony manewr albo gdy wykona czerwoną akcję. Statek usuwa jeden żeton stresu, gdy wykona niebieski manewr.
- Jeżeli statek z żetonem stresu próbuje wykonać czerwony manewr, zamiast tego wykonuje biały manewr [2 ↑].
 - ◊ Gdy statek z żetonem stresu odsłania czerwony manewr, może użyć zdolności modyfikujących manewr. Jeżeli po rozpatrzeniu takich zdolności statek nadal miałby wykonać czerwony manewr, zamiast tego wykonuje biały manewr [2 ↑].

- **Wielkie statki mają dodatkowe zasady dotyczące stresu (zobacz [Załącznik: Wielkie statki](#)).**

SYMBOLE ROZWINIĘĆ

Każda ikona rozwinięcia ma odpowiednią nazwę.

- ☉ astromech
- ☉ rakieta
- ☉ czujnik
- ☉ strzelec
- ☉ działo
- ☉ talent
- ☉ jednostka taktyczna
- ☉ technologia
- ☉ konfiguracja
- ☉ torpeda
- ☉ ładownia
- ☉ tytuł
- ☉ Moc
- ☉ wieżyczka
- ☉ modyfikacja
- ☉ załoga
- ☉ nielegalne

ŚRODEK STREFY (☉)

Zobacz [strefa](#).

TARCZA MANEWRÓW

Każdy rodzaj statku ma własną tarczę manewrów. W każdym zestawie dodatkowym są również tarcze manewrów dla każdego statku z tego zestawu. W [fazie planowania](#) gracze w tajemnicy ustawiają na tarczach manewry dla swoich statków.



rewers i awers tarczy manewrów myśliwca X-wing

- Gdy gracz ma ustawić tarczę manewru statku, może wybrać ten sam manewr, który już jest wybrany, chyba że z opisu wynika inaczej.
- Graczom nie wolno dotykać ani podglądać zasłoniętych tarcz manewrów przeciwnika. Jeżeli gracz chce dotknąć albo podejrzeć własną zasłoniętą tarczę manewrów, musi o tym najpierw poinformować przeciwnika.

- Każda [frakcja](#) ma własny **Maneuver Dial Upgrade Kit** (Zestaw ulepszający do tarcz manewrów). Takie tarcze różnią się nieco od standardowych, bo [manewr](#) wybiera się za pomocą widełek umieszczonych pod samym manewrem.

TRAFIENIE

Podczas etapu neutralizacji wyników [atak TRAFIA](#), jeżeli przynajmniej jeden wynik ✨ lub ✨ pozostanie nieanulowany. Jeżeli nie pozostanie żaden wynik ✨ lub ✨, atak [chybia](#).

TRUDNOŚĆ

Każdy [manewr](#) ma trzy składowe: [prędkość](#) (liczba 0–5), trudność (czerwoną, białą lub niebieską) oraz [rodzaj](#) (strzałka albo inny symbol).

Podczas etapu sprawdzania trudności wykonywanego manewru, jeżeli manewr jest czerwony, statek otrzymuje jeden [żeton stresu](#); jeżeli manewr jest niebieski, statek usuwa jeden żeton stresu.

- Statek z żetonem [stresu](#) nie może wykonywać akcji ani czerwonych manewrów.
- Jeżeli jakiś efekt zwiększa trudność manewru, manewr niebieski zmienia się w biały albo biały zmienia się w czerwony. Jeżeli jakiś efekt zmniejsza trudność manewru, manewr czerwony zmienia się w biały albo biały zmienia się w niebieski.
 - ◊ [Zdolność](#), która zwiększa trudność manewru czerwonego albo zmniejsza trudność manewru niebieskiego, może być rozpatrywana, ale nie ma dodatkowych efektów.
 - ◊ Jeżeli kilka zdolności wpływa na trudność manewru, to ich efekty kumulują się. Na przykład jeżeli statek odsłania czerwony manewr [4 ↑] i ma jeden efekt, który zwiększa trudność manewru oraz kolejny efekt, który zmniejsza trudność manewru, to manewr jest traktowany jako czerwony.

TWORZENIE ESKADRY

Każdy z graczy tworzy eskadrę, wybierając statki i rozwinięcia, których sumaryczny koszt w [punktach eskadry](#) nie przekracza wartości wyznaczonej przez wybrany [wariant rozgrywki](#). Dla standardowej potyczki sugerowana wartość eskadry to 200 punktów.

Gracz tworzący eskadrę wybiera karty statków i rozwinięć, przestrzegając pewnych ograniczeń.

- Każdy statek ma pasek rozwinięć z listą symboli rozwinięć, które ograniczają liczbę i rodzaj rozwinięć w jakie dany statek może być wyposażony. Program **X-Wing Squad Builder** wymusza przestrzeganie tych pasok. Dodatkowo pełna lista pasok rozwinięć znajduje się na stronie [X-Wing.com](#).
- Niemal we wszystkich [wariantach rozgrywki](#) gracz tworzy eskadrę wyłącznie ze statków jednej, wybranej frakcji. Na niektórych kartach rozwinięć znajdują się ograniczenia określające, jaka frakcja może z nich korzystać.
- Niektóre karty rozwinięć mają ograniczenia dotyczące [rozmiaru statku](#). W takie karty rozwinięć można wyposażać tylko statki o określonym rozmiarze.
- Niektóre karty rozwinięć mają ograniczenia dotyczące [rodzaju statku](#). W takie karty rozwinięć można wyposażać tylko statki określonego rodzaju.
- Karty eskadry są ograniczone zasadami dotyczącymi kart [limitowanych](#) i [pojedynczych](#).
- Statek nie może być wyposażony w więcej niż jedno rozwinięcie o takiej samej nazwie.

TYTUŁ (☉)

Tytuł to rodzaj [rozwinięcia](#), które oznacza wyjątkową wersję jakiegoś statku. Co za tym następuje, każdy tytuł może być przypisany wyłącznie do konkretnego [rodzaju statku](#). Rozwinięciem ☉ jest na przykład „Sokół Millennium”.

UCIECZKA

Statek **UCIEKA**, jeżeli po wykonaniu [manewru](#) jakkolwiek część jego podstawki znajduje się poza [obszarem gry](#). Statek, który ucieka, jest [usuwany z gry](#).

- Gdy statek wykonuje [ruch](#), nie ucieka, jeżeli poza obszarem gry znajduje się tylko wzornik.
- Zanim uciekający statek zostanie usunięty z gry, rozpatruje tylko te efekty, które są inicjowane, gdy statek ucieka.
- Statek nie może uciec, gdy rozpatruje [przyspieszenie](#), [beczkę](#), [wyłączenie maskowania](#) albo [SLAM](#).
- [Częściowy manewr](#) może spowodować ucieczkę statku, jeżeli po jego wykonaniu jakkolwiek część podstawki znajduje się poza obszarem gry.

UNIK (↯)

Piloci mogą wykonywać uniki, aby lepiej się bronić. Gdy statek wykonuje akcję ↯, otrzymuje jeden żeton uników.



żeton uniku

Statek wykonuje **UNIKI**, jeżeli ma co najmniej jeden żeton uniku. [Żetony](#) uników są okrągłe i zielone. Gdy statek wykonujący uniki się broni, w etapie modyfikowania kości obrony może wydać jeden lub więcej żetonów uników, aby zmienić tyle samo pustych wyników lub wyników ☹ na wyniki ↯.

- Jeżeli z opisu jakieś zdolności wynika, że statek ma otrzymać żeton uniku, nie jest to traktowane jako akcja ↯. Statek, który otrzymuje żeton bez wykonywania akcji, wciąż może w tej rundzie wykonać akcję ↯.

URZĄDZENIE

Urządzenia to obiekty przedstawione na obszarze gry za pomocą teksturowych znaczników. Niektóre karty rozwinięć umożliwiają umieszczenie wyznaczonego rodzaju urządzenia na obszarze gry i zawierają dodatkowe zasady związane z danym urządzeniem. Są różne sposoby wprowadzania i przemieszczania urządzeń na obszarze gry. Niektóre urządzenia [rozmieścza się](#) w specjalny sposób, zgodnie z opisem karty danego urządzenia, zaś inne są rozmieszczane zgodnie z zasadami opisanymi poniżej.

Aby **ZRZUCIĆ** urządzenie, wykonaj następujące kroki:

1. Weź wzornik zaznaczony na karcie rozwinięcia.
2. Umieść wzornik pomiędzy tylnymi [wypustkami](#) statku.
3. Umieść urządzenie wymienione na karcie rozwinięcia na obszarze gry i wsuń jego wypustki w drugi koniec wzornika. Następnie usuń wzornik.

Aby **PRZEMIEŚCIĆ** urządzenie, należy wykonać następujące czynności.

- Gracz podnosi urządzenie i zgodnie z poleceniem umieszcza je na nowym miejscu. Może się to wiązać z użyciem wzorników manewrów lub umieszczeniem urządzenia między wypustkami statku.
- Przemieszczanie urządzenia nie jest traktowane jako ruch przez ani nachodzenie na obiekty.

Aby **WYSTRZELIĆ** urządzenie, wykonaj następujące kroki.

1. Weź wzornik zaznaczony na karcie rozwinięcia.
2. Umieść wzornik pomiędzy przednimi wypustkami statku.
3. Umieść urządzenie wymienione na karcie rozwinięcia na obszarze gry i wsuń jego wypustki w drugi koniec wzornika. Następnie usuń wzornik.

Niektóre urządzenia wybuchają. Gdy urządzenie **WYBUCHA**, rozpatrywany jest efekt zależny od rodzaju urządzenia.

- Przykłady zrzucania i wystrzeliania urządzeń znajdziesz w [Załączniku do zasad](#).
- Każdy żeton urządzenia ma z jednej strony białą ramkę, aby można było rozróżnić, do którego z graczy należy.
- Większość urządzeń rozmieszcza się w trakcie [fazy systemowej](#). Każdy statek może rozmieścić urządzenie tylko raz na fazę systemową.

- Większość urządzeń jest powiązana z kartą rozwinięcia, z której gracz może wydawać (☉), aby umieścić urządzenie na obszarze gry. Najczęściej są to karty rozwinięć ładownia (☉).
- Gdy efekt pozwala statkowi na rozmieszczenie urządzenia związanego z inną kartą (np. „możesz zrzucić 1 bombę”), ten statek musi ponieść wyznaczony koszt (np. wydać ☉) i rozmieścić urządzenie zgodnie z opisem karty. Inne efekty mogą modyfikować sposób rozmieszczenia urządzenia (np. zdolność statku Bombowiec TIE/sa).
- Każdy statek może zrzucić albo wystrzelić tylko jedno urządzenie na rundę.
- Statek nie może rozmieścić urządzenia w tej samej fazie, w której wyłączył [maskowanie](#).
- Urządzenia nie są traktowane jak [przeszkody](#), ale są [obiektami](#).
- Jeżeli urządzenie zostaje rozmieszczone w taki sposób, że nachodzi na statek, umieszcza się je pod podstawką tego statku.
- Jeżeli urządzenie, które wybucha, gdy najdzie na nie jakiś statek, zostanie umieszczone pod podstawką więcej niż jednego statku, natychmiast wybucha, a gracz, który je rozmieścił, wybiera, na który statek będzie oddziaływać.
- Wypustki na urządzeniu są traktowane jako część urządzenia przy mierzeniu odległości od i do niego, a także przy rozpatrywaniu nachodzenia i ruchu przez urządzenie.
- Urządzenia nie można umieścić w taki sposób, aby jego część znajdowała się poza obszarem gry. Gdyby tak miało się zdarzyć, zagranie zostaje cofnięte – urządzenie nie zostaje rozmieszczone, wydane ładunki zostają przywrócone, a gracz może zdecydować, że nie rozmieszcza urządzenia.
- Jeżeli statek [wykona manewr częściowo](#), tylko część wzornika pomiędzy pozycją startową i końcową jest uwzględniana przy rozpatrywaniu poruszania się przez i nachodzenia na urządzenie. Zignoruj tę część wzornika, po której statek został cofnięty podczas wykonywania manewru.

URZĄDZENIE ZDALNE

Urządzenia zdalne to rodzaj urządzeń, które posiadają wartości inicjatywy, zwrotności oraz kadłuba i mogą być celem ataków. Statek może [ruszać się](#) przez urządzenie zdalne, [nachodzić](#) na urządzenie zdalne i być w [zasięgu](#) O od urządzenie zdalne.

ATAKOWANIE URZĄDZEŃ ZDALNYCH

Urządzenie zdalne może być wskazane jako obrońca. Gdy jest atakowane, jest traktowane jako statek z uwzględnieniem poniższych wyjątków i uwag:

- Efekty odnoszące się do „przyjaznych statków” nie wpływają na urządzenie zdalne.
- Efekty odnoszące się do „wrogich statków” wpływają na urządzenie zdalne wyłącznie wtedy, gdy źródłem efektu jest atakujący.
- **Jeśli urządzenie zdalne ma wydrukowane strefy i linie środkowe, te strefy rozciągają się w zasięgu 0–3. Statki mogą znajdować się w tych strefach w taki sam sposób, jak gdyby znajdowały się w strefie innego statku.**
- Jeśli urządzenie zdalne nie ma wyznaczonej osi, żaden statek nie znajduje się przed nim ani za nim, ani nie może go flankować.
- Jeśli urządzenie zdalne nie ma stref, statki nie znajdują się w żadnej strefie tego urządzenia zdalne.
- Atak na urządzenie zdalne może być przesłonięty i obowiązują standardowe modyfikatory za zasięg.
- **Jeśli urządzenie zdalne nie ma określonego rozmiaru, nie jest traktowane jako mniejsze ani większe od statku na potrzeby efektów gry.**

USZKADZANIE URZĄDZEŃ ZDALNYCH

Jeżeli urządzenie zdalne przyjmuje 1 albo więcej uszkodzeń ✨/❄️, otrzymuje 1 zakrytą kartę uszkodzenia. Urządzenie zdalne zostaje zniszczone, gdy liczba posiadanych przez niego kart uszkodzeń jest równa albo większa od wartości jego kadłuba. Gdy zostanie zniszczone, jest usuwane z obszaru gry. Jeżeli atakujący miał taką samą wartość inicjatywy jak urządzenie zdalne, urządzenie jest usuwane po rozpatrzeniu wszystkich efektów dla danej wartości inicjatywy zgodnie z zasadą [jednoczesnego ostrzału](#).

UŻYWANIE URZĄDZEŃ ZDALNYCH

Urządzenie zdalne **rozpatruje efekty w fazie systemowej**, aktywuje się w fazie aktywacji i walczy w fazie walki zgodnie ze swoją wartością inicjatywy na zasadach opisanych w treści karty danego urządzenia zdalne. Urządzenia zdalne podlegają dodatkowo poniższym zasadom:

- Urządzenie zdalne nie może otrzymywać żetonów ani wykonywać akcji.
- Urządzenie zdalne może być przemieszczone.
- Niektóre urządzenia mogą zadawać uszkodzenia urządzeniom zdalnym. Jeżeli w opisie urządzenia nie zaznaczono, że ich efekt może oddziaływać na urządzenia zdalne, efekt nie oddziałuje na urządzenia zdalne.

USUNIĘCIE Z GRY

Gdy statek zostanie [zniszczony](#) albo kiedy [ucieknie](#), zostaje **USUNIĘTY Z GRY**. Usunięty statek zwraca wszystkie swoje [żetony](#) do [puli](#), jego karta statku zostaje odwrócona, a sam statek postawiony na niej.

- Jeżeli na końcu [rundy](#) okaże się, że wszystkie statki jednego z graczy zostały usunięte z gry, oznacza to [zwycięstwo](#) drugiego gracza.
- Statki, które umieszczono w [rezerwie](#), nie są usuwane z gry.

USZKODZENIA

Uszkodzenia reprezentują zniszczenia strukturalne, które statek może przetrwać. Uszkodzenia śledzi się przy pomocy kart uszkodzeń. Statek zostaje zniszczony, gdy liczba posiadanych przez niego kart uszkodzeń jest równa albo większa niż wartość jego [kadłuba](#).

Są dwa rodzaje uszkodzeń: uszkodzenia ✨ (zwykłe) i uszkodzenia ❄️ (krytyczne). Gdy statek przyjmuje uszkodzenia, przyjmuje je po kolei, po jednym naraz. Za każde przyjęte uszkodzenie statek traci jedną [osłonę](#), którą odwraca się na stronę nieaktywną. Jeżeli statek nie ma już aktywnych osłon, zamiast tego otrzymuje kartę uszkodzenia. W przypadku uszkodzenia ✨ kartę kładzie się zakrytą; w przypadku uszkodzenia ❄️ kartę kładzie się odkrytą i jej opis zostaje wprowadzony do gry. Uszkodzenia ✨ są przyjmowane przed uszkodzeniami ❄️.

Statek jest **USZKODZONY**, gdy ma co najmniej jedną kartę uszkodzenia. Statek jest **USZKODZONY KRYTYCZNIE**, gdy ma co najmniej jedną odkrytą kartę uszkodzenia.

- Jeżeli jakiś efekt nakazuje, aby statek otrzymał kartę uszkodzenia, to jest to traktowane inaczej niż przyjmowanie uszkodzeń. Statek otrzymuje tę kartę bez względu na to, czy ma aktywne osłony czy nie.
- Gdy statek przyjmuje uszkodzenia albo otrzymuje karty uszkodzeń, których liczba przekroczyłaby jego wartość [kadłuba](#) i tak się je przydziela.

WARIANT ROZGRYWKI

Istnieje wiele wariantów rozgrywki, które określają, jakie karty statków i rozwinięć są dostępne przy [tworzeniu eskadry](#). W programie **X-Wing Squad Builder** wyświetlone są ograniczenia dla poszczególnych wariantów rozgrywki. Zajrzyj na [X-Wing.com](#), aby uzyskać dodatkowe informacje.

- [Koszt w punktach eskadry kart](#) może być inny w zależności od wybranego wariantu rozgrywki.

WIĄZKA ŚCIĄGAJĄCA

Statek jest **ŚCIĄGANY**, gdy posiadana przez niego liczba żetonów wiązki ściągającej jest równa albo większa od limitu



żeton wiązki
ściągającej

wyznaczonego przez [rozmiar](#) statku. Mały statek jest ściągany, jeśli ma przynajmniej jeden żeton wiązki ściągającej, średni, gdy ma przynajmniej dwa żetony, a duży, gdy ma przynajmniej trzy żetony. Żeton wiązki ściągającej ma kolor pomarańczowy.

Gdy statek jest ściągany po raz pierwszy w danej rundzie, gracz, który wywołał efekt ściągnięcia, może wybrać jeden z następujących efektów dla ściąganego statku.

- Wykonaj [beczkę](#), korzystając z wzornika manewru [1 ↑]. Gracz, który wywołał efekt ściągnięcia, wybiera kierunek beczki i ostateczną pozycję statku.
- Wykonaj [przyspieszenie](#), korzystając z wzornika manewru [1 ↑].

Ten [ruch](#) może spowodować, że statek ruszy się przez lub będzie [nachodził](#) na [przeszkodę](#).

Gdy ściągany statek się broni, rzuca 1 kością obrony mniej.

- Niektóre rodzaje [bronii specjalnej przydzielają](#) żetony wiązki ściągającej (zamiast zadawać obrażenia).
- **Wielkie statki mają dodatkowe zasady dotyczące żetonów wiązki ściągającej** (zobacz [Załącznik: Wielkie statki](#)).

WROGI

Wszystkie statki/[urządzenia](#) kontrolowane przez przeciwnika są **WROGIMI** statkami/urządzeniami. Wszystkie kości, którymi rzuca przeciwnik, są wrogimi kośćmi. To przeciwieństwo [przyjaznych](#).

WYŁĄCZENIE MASKOWANIA

Zobacz [maskowanie](#).

WYPUSTKI

W podstawie każdego statku znajdują się dwie pary wypustek, jedna z przodu i druga z tyłu. Niektóre z [urządzeń](#) także mają pary wypustek.

- Wypustki w podstawie statku są ignorowane tylko podczas dokonywania pomiarów [zasięgu](#) lub ustalaniu, czy statek znajduje się w jakiejś [strefie](#).

WYSTARTOWANIE

Zobacz [dokowanie](#).

WYSTRZELENIE

Zobacz [urządzenie](#).

WZMOCNIENIE (☺)

Piloci mogą wzmocnić wybraną strefę osłon, aby zwiększyć ich skuteczność. Gdy statek wykonuje tę akcję ☺, otrzymuje żeton wzmocnienia, który kładzie się odpowiednią stroną do góry – dziobową albo rufową.

Statek jest **WZMOCNIONY**, gdy ma przypisany żeton wzmocnienia. [Żetony](#) wzmocnienia są okrągłe i zielone. Gdy wzmocniony statek się broni, a atakujący znajduje się całkowicie w [pełnej strefie](#) określonej przez żeton wzmocnienia, żeton zapewnia obrońcy określony efekt. Dla wzmocnienia dziobowego atakujący musi się znajdować w ☺ obrońcy, a dla wzmocnienia rufowego atakujący musi się znajdować w ☻ obrońcy.



wzmocnienie dziobowe



wzmocnienie rufowe



W prezentowanym przykładzie VT-49 Decimator ma **żeton wzmocnienia dziobowego**, więc efekt obowiązuje tylko podczas obrony przed jednym z X-wingów, który znajduje się przed nim.

W etapie neutralizacji wyników, jeżeli [atak](#) miałby [trafić](#) i pozostał więcej niż jeden wynik ✨/✨, dodawany jest jeden wynik ☹, aby anulować jeden z wyników trafienia.

- Statek może mieć więcej niż jeden żeton wzmocnienia. Jeżeli statek ma kilka takich samych żetonów wzmocnienia, ich efekty stosuje się pojedynczo i po kolei. Zatem, aby zastosować efekty dwóch żetonów wzmocnienia, musiałyby pozostać co najmniej trzy wyniki ✨/✨.
- Gdy statek otrzymuje żeton wzmocnienia, gracz, do którego należy statek, decyduje, czy otrzymuje żeton wzmocnienia dziobowego czy rufowego, o ile efekt nie mówi inaczej.
- Statek nie wydaje żetonu wzmocnienia, gdy rozpatruje jego efekt.
- Jeżeli z opisu jakiejś zdolności wynika, że statek ma otrzymać żeton wzmocnienia, to nie liczy się to jak wykonywanie akcji ☺. Statek, który otrzymał żeton bez wykonywania akcji, może w tej rundzie normalnie wykonać akcję ☺.

ZA

Patrz [strefa](#).

ZAKŁÓCANIE (⚡)

Piloci mogą stosować walkę elektroniczną, aby zakłócać działanie systemów jednostek wroga. Gdy statek wykonuje akcję ⚡, zakłóca przeciwnika. Statek **ZAKŁÓCAJĄCY**, to statek, który podejmuje próbę zakłócania, wykonując następujące czynności:



żeton zakłócania

1. Zmierz [zasięg](#) od statku zakłócającego do dowolnej liczby [wrogich](#) statków.
2. Wybierz wrogiego statek w zasięgu 1.
3. Wybrany statek otrzymuje jeden żeton zakłócania.

Statek jest **ZAKŁÓCANY**, jeżeli ma co najmniej jeden żeton zakłócania. [Żetony](#) zakłócania są pomarańczowe i okrągłe. Gdy statek jest zakłócany, gracz, który spowodował otrzymanie żetonu zakłócania, może wybrać, czy ten statek usuwa jeden z zielonych żetonów albo przerywa jedno ze swoich [namierzeń](#). Jeżeli rozpatrzony zostanie któryś z tych efektów, żeton zakłócania jest usuwany. Jeżeli zakłócany statek nie ma żadnych zielonych żetonów ani nie utrzymuje żadnego namierzenia, pozostaje zakłócany.

Gdy zakłócany statek otrzyma zielony żeton albo uzyska namierzenie, usuwa ten żeton albo przerywa namierzenie, a następnie usuwa żeton zakłócania.

- Niektóre rodzaje [bronii specjalnej](#) zamiast zadawać uszkodzenia [przydzielają](#) żetony zakłócania.
- Zakłócanie kończy się [niepowodzeniem](#), jeżeli nie zostanie wybrany żaden statek.
- Wszelkie [zdolności](#), które powodują, że zakłócany statek otrzymuje zielony żeton albo uzyskuje namierzenie, wciąż mogą wywołać efekty inicjowane przez otrzymanie żetonu albo uzyskanie namierzenia, nawet

jeżeli żeton zostanie usunięty albo namiar przerwany. Zakłócanie nie powoduje, że taka zdolność kończy się [niepowodzeniem](#).

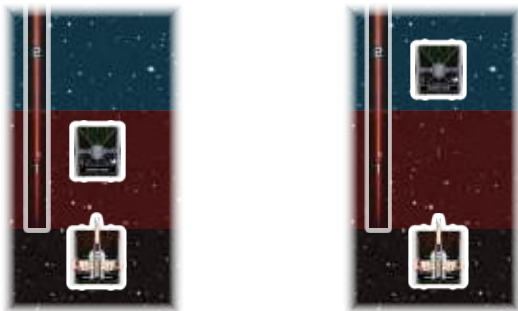
- Jeżeli z opisu jakiejś zdolności wynika, że statek ma wykonać zakłócanie, nie jest to traktowane jako akcja **W**. Statek, który zakłóca bez wykonywania akcji, wciąż może w tej rundzie wykonać akcję **W**.

ZASIĘG

ZASIĘG to odległość pomiędzy dwoma [obiektami](#) zmierzona przy pomocy linijki zasięgu. Linijka zasięgu jest podzielona na trzy sekcje.

Aby zmierzyć zasięg między dwoma obiektami, przyłóż linijkę do pierwszego obiektu w punkcie, który jest najmniej oddalony od drugiego obiektu. Linijkę należy skierować w stronę najbliższego punktu drugiego obiektu. Obiekty są względem siebie **W ZASIĘGU** wskazywanym przez sekcję linijki, która znajduje się nad najbliższym punktem drugiego obiektu.

Gdy wykonywany jest atak, mierzony jest **ZASIĘGU ATAKU**. Atakujący mierzy zasięg w swojej strefie ataku do najbliższego punktu zaatakowanego statku.



Myśliwiec TIE znajduje się całkowicie w zasięgu 1 myśliwca X-wing.

Myśliwiec TIE znajduje się poza zasięgiem 1 myśliwca X-wing.

- W odniesieniu do zasięgu stosowane są następujące terminy:
 - ♦ **Zasięg #-#**. Zasięg obejmuje wszystkie sekcje zasięgu (od minimalnej do maksymalnej).
 - ♦ **W zasięgu**. Obiekt znajduje się w danym zasięgu, jeżeli najbliższy punkt znajduje się wewnątrz tej sekcji.
 - ♦ **Całkowicie w zasięgu**. Obiekt znajduje się całkowicie w danym zasięgu, jeżeli cały znajduje się wewnątrz tej sekcji.
 - ♦ **Poza zasięgiem**. Obiekt znajduje się poza danym zasięgiem, jeżeli żadna jego część nie znajduje się pomiędzy wyznaczonym zasięgiem a obiektem, od którego mierzony jest zasięg.
- Podczas mierzenia zasięgu do statku mierzy się zasięg do najbliższego punktu jego podstawki, a nie żetonu czy samego modelu.
- Podczas mierzenia zasięgu do obiektu, który nie jest statkiem, mierzy się zasięg do punktu, który jest najbliżej podstawki statku wykonującego pomiar.

Podczas mierzenia zasięgu gracze używają jednej krawędzi linijki zasięgu. Grubość i szerokość linijki nie ma znaczenia.

Zasięg 0 nie jest zaznaczony na linijce, ale jest używany do określania zasięgu pomiędzy obiektami, które się stykają.

- ♦ Gdy statek wykona [częściowy manewr](#), znajduje się w zasięgu 0 od ostatniego statku, na który nachodził.
- ♦ Obiekt znajduje się w zasięgu 0 od przeszkody lub urządzenia, które na niego nachodzi.
- ♦ Statek znajduje się w zasięgu 0 od innego statku, jeżeli ich podstawki się stykają.

♦ Jeżeli dwa statki znajdują się w zasięgu 0 od siebie, to pozostają w zasięgu 0, aż jeden z nich wykona [ruch](#), który spowoduje, że ich podstawki nie będą się już stykać.

♦ Choć się zdarza to rzadko, możliwe jest wykonanie ruchu statkiem w taki sposób, że znajdzie się on w zasięgu 0 od innego statku (będą się stykać), ale nie będzie na niego nachodził.

ZASIĘG ATAKU

Gdy rozpatrywany jest atak, ustalany jest **ZASIĘG ATAKU**. Określa się go, mierząc w [strefie ataku zasięgu](#) od najbliższego punktu atakującego do najbliższego punktu obrońcy.

- Gdy mierzony jest zasięg na potrzeby zdolności, która nie wymaga zasięgu ataku, mierzy się go od najbliższego punktu atakującego do najbliższego punktu obrońcy i nie musi to być w strefie ataku.

ZATRZYMANIE (■)

Zobacz [rodzaj manewru](#).

ZDOLNOŚCI

Część opisów na kartach stanów, uszkodzeń, statków i rozwinięć to **ZDOLNOŚCI**. Zawierają one informacje na temat tego, kiedy można z nich skorzystać i jaki jest ich efekt.

- Jeżeli zdolność nie zawiera zwrotu „możesz” ani nie posiada nagłówka „**AKCJA:**” albo „**ATAK:**”, zdolność jest obowiązkowa i trzeba ją wykonać.
- Statek nie może wydawać ani usuwać żetonów należących do innej jednostki, chyba że w opisie efektu wyraźnie zaznaczono, że jest inaczej.
- Jeżeli kilka zdolności trzeba rozpatrzyć jednocześnie, gracze określają ich kolejność zgodnie z [kolejką zdolności](#).
- Zdolności [zniszczonego](#) statku pozostają aktywne, aż zostanie on usunięty, chyba że w opisie zdolności określono inaczej, np. że jest ona aktywna „aż do końca fazy walki”. Takie efekty pozostają aktywne aż do końca określonego przedziału czasowego.

ZDOLNOŚCI PILOTÓW I STATKÓW

Na wielu kartach statków oprócz opisu fabularnego (albo zamiast niego) są jeszcze zdolności. Wszystkie [limitowane](#) statki mają unikalne **ZDOLNOŚCI PILOTA** zamiast zwykłego opisu. Na niektórych kartach statków pod zdolnością pilota albo pod opisem fabularnym jest jeszcze **ZDOLNOŚĆ STATKU**. Statki tego samego rodzaju mają taką samą zdolność statku.

Gdy wykonasz akcję, możesz wydać 1 **W**, aby wykonać kolejną akcję.

zdolność pilota

ZAAWANSOWANY KOMPUTER NAMIERZANIA:

Gdy wykonasz atak podstawowy przeciwko obrońcy, którego namierzyleś, rzucasz 1 dodatkową kością ataku i zmieniasz 1 wynik **W** na **W**.

zdolność statku



EFEKTY ZASTĘPUJĄCE

Niektóre zdolności zastępują inne – zmieniają efekt, który obowiązuje normalnie w danej sytuacji. W opisach takich zdolności pojawiają się zwroty „jeżeli miałby” lub „jeżeli masz” oraz „zamiast tego”.

- Efekty zastępujące nie są dodawane na końcu [kolejki zdolności](#), ponieważ rozpatruje się je wtedy, gdy rozpatrywana byłaby zdolność, którą zastępują.
- Gdy rozpatrzone zostanie efekt zastępujący, efekt, który został zastąpiony, jest traktowany tak, jak gdyby się nie wydarzył.
- ♦ Przykład. Opis zdolności Jyn Erso brzmi: „Jeżeli przyjazny statek w zasięgu 0–3 ma otrzymać żeton skupienia, może zamiast tego


otrzymać 1 żeton uników". Jeżeli ta zdolność zostanie użyta, nie można po niej użyć zdolności, która wymaga otrzymania żetonu skupienia.

- Jeżeli jest kilka możliwych efektów zastępujących dla tego samego efektu, można użyć tylko jednego z nich.

◊ Przykład. Statek ma otrzymać żeton skupienia i dysponuje zdolnościami „Gdy masz otrzymać żeton skupienia, zamiast tego otrzymaj żeton uniku” oraz „Gdy masz otrzymać żeton skupienia, zamiast tego otrzymaj żeton obliczeń”. Tylko jedna z tych zdolności może zostać rozpatrzona.

PONOSZENIE KOSZTU

Statkowi wolno ponieść koszt efektu tylko wtedy, gdy jest w stanie rozpatrzyć dany efekt.

- Przykład. Opis zdolności Droida GNK „Gonk” jest następujący: „**Akcja:** Wydadź 1 , aby odzyskać 1 osłonę”. Statek nie może wydać ładunku, jeśli nie ma nieaktywnych osłon.
- Efekt zastępujący może zastąpić koszt, jaki statek miałaby ponieść za użycie efektu. Jeżeli koszt zostanie zastąpiony w ten sposób, efekt zostaje rozpatrzony.

ZDOLNOŚCI STATKU

Niektóre statki mają na karcie pod zdolnością pilota albo pod opisem fabularnym **ZDOLNOŚCI STATKU**. **Zdolności** statku są takie same dla wszystkich pilotów przypisanych do danego rodzaju statku.

- Niektóre zdolności statków mają nagłówek „**Akcja:**”. To **AKCJE ZDOLNOŚCI STATKU**. Takie akcje nie znajdują się na pasku akcji statku.

ZDOLNOŚĆ PILOTA

Patrz [zdolności](#).

ZNACZNIK OPÓŹNIENIA

Urządzenie działa z **OPÓŹNIENIEM**, jeśli znajduje się na nim choć 1 znacznik opóźnienia. Gdy urządzenie ma wybuchnąć, a działa z opóźnieniem, zamiast tego usuwa się z niego 1 znacznik opóźnienia i urządzenie nie wybucha.



znacznik opóźnienia

ZNACZNIK POZYCJI

Znacznik pozycji pomaga w zaznaczeniu pozycji statku, który stoi na drodze **ruchu** innego statku. Umieść znacznik przy rogu statku, który stoi na drodze ruchu, wyrównując i dopasowując wypustki do dziurek we wzorniku. W ten sposób można zaznaczyć pozycję statku i później odstawić go dokładnie w to samo miejsce, gdy drugi statek wykona już swój ruch.



znacznik pozycji

ZRZUCENIE

Zobacz [urządzenie](#).

ZWROT (↶ | ↷)

Zobacz [rodzaj manewru](#).

ZWROTNOŚĆ

Zielona liczba na karcie statku to jego zwrotność. Ta wartość określa liczbę kości, którymi statek rzuca podczas obrony.



wartość zwrotności na karcie statku

- Gdy rozpatrywany jest **atak**, statek, którego wartość zwrotności wynosi „0”, wciąż może rzucać dodatkowymi kośćmi obrony zapewnianymi przez efekty gry takie jak [premia za zasięg](#), bycie [przesłoniętym](#) przez [przeszkodę](#) lub inne [zdolności](#) z kart.
- Zdolności i efekty gry powodujące, że statek rzuca większą albo mniejszą liczbą kości obrony, nie zmieniają wartości zwrotności obrońcy.

- Wszelkie modyfikatory zwrotności się kumulują. Jeżeli liczba kości obrony po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów jest mniejsza niż „0”, traktuje się ją jak „0”.
- Wszelkie modyfikatory zwrotności się kumulują. Jeżeli liczba kości obrony po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów jest większa niż „6”, traktuje się ją jak „6”.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Gra się kończy na końcu **rundy**, jeżeli wszystkie statki jednego z graczy zostaną **usunięte z gry**. Gracz, który nie ma już żadnych statków, przegrywa, a gracz, który ma co najmniej jeden statek, wygrywa. Jeżeli ostatnie statki obu graczy zostaną zniszczone w tej samej rundzie, gra się kończy remisem.

ŻETON IDENTYFIKACYJNY

Żetony identyfikacyjne przypisują statki na obszarze gry do odpowiednich kart statków i [namierzeń](#), o ile jakieś posiadają. W trakcie [przygotowania rozgrywki](#) gracze muszą przypisać wszystkim swoim statkom żetony identyfikacyjne.

Aby przypisać żeton identyfikacyjny do statku, gracz umieszcza żeton identyfikacyjny na karcie statku. Następnie wsuwa dwa takie same żetony identyfikacyjne w otwory w podstawie statku. Liczby widoczne na żetonach w podstawie powinny być tego samego koloru co liczba na karcie statku.

- Gracze mogą pokolorować swoje żetony identyfikacyjne (flamastrem, farbą, itd.). Ważne jest, aby wszystkie kolory wszystkich żetonów przypisanych do statków się zgadzały.
- W trakcie przygotowania gry gracze muszą wyraźnie oznaczyć statki należące do różnych stron, wybierając żetony identyfikacyjne w różnych kolorach.

ŻETONY

Niektóre zdolności powodują, że statek ma otrzymać, wydać albo usunąć żetony. Żetony służą do śledzenia określonych efektów i mają różne kolory.

- Kiedy statek ma **OTRZYMAĆ** żeton, żeton z puli umieszcza się na obszarze gry obok statku.
- Gdy statek ma **WYDAĆ** żeton albo polecenie nakazuje **USUNĄĆ** żeton ze statku, żeton wskazanego rodzaju jest zabierany ze statku i odkładany do puli.

- Gdy statek ma **PRZENIEŚĆ** żeton na inny statek, żeton jest usuwany z danego statku i przypisywany do innego statku.
- ◊ Jeżeli objęty efektem przeniesienia statek nie jest w stanie usunąć albo otrzymać żetonu, przeniesienie nie dochodzi do skutku.

KOLORY I KSZTAŁTY ŻETONÓW

Aby ułatwić zapamiętanie zasad związanych z żetonami, ich kolory i kształty wskazują, kiedy dany żeton należy usunąć oraz czy efekt żetonu jest pozytywny czy negatywny.

- Zielone i pomarańczowe żetony są usuwane w fazie końcowej. Te żetony są okrągłe.
- Niebieskie i czerwone żetony są usuwane albo wydawane, kiedy zostaną spełnione określone kryteria. Takie żetony mają kształt rombów.

Dodatkowo:






- Pozycja żetonu na obszarze gry nie wpływa w żaden sposób na ruch statków i na efekty gry, stanowi jedynie oznaczenie, że dany żeton jest przypisany do określonego statku.


ZAŁĄCZNIK DO ZASAD

Ten rozdział zawiera rozbudowane przykłady i wyjaśnienia kart.


PRZYKŁADY ROZSZERZONE


KOLEJKA ZDOLNOŚCI, PRZYKŁAD 1

Jake Farrell (A-wing) ma zdolność pilota „Gdy wykonasz akcję  albo , możesz wskazać przyjazny statek w zasięgu 0–1. Wskazany statek może wykonać akcję ”. Ma także zdolność statku „Gdy wykonasz akcję ”, możesz wykonać czerwoną akcję ”.

Jake Farrell się aktywuje i wykonuje akcję . W tym momencie inicjowane są zarówno zdolność statku, jak i pilota. Gracz wybiera kolejność, w jakiej chce je dodać do kolejki zdolności i najpierw dodaje swoją zdolność pilota, a potem zdolność statku.




Podczas rozpatrywania swojej zdolności pilota może wybrać przyjazny statek w zasięgu 0–1. Wybiera siebie i wykonuje akcję . To ponownie inicjuje jego zdolność statku. Gracz dodaje drugi raz zdolność statku do kolejki, przed zdolnością statku, którą dodał wcześniej.

W trakcie rozpatrywania zdolności swojego statku wykonuje czerwoną akcję . To ponownie inicjuje zdolność jego pilota i zdolność statku. Postanawia dodać najpierw swoją zdolność pilota, a następnie zdolność statku.



Podczas rozpatrywania swojej zdolności pilota wybiera przyjaznego Pilota Eskadry Feniksów (A-wing) w zasięgu 1. Ten drugi A-wing wykonuje akcję skupienia i aktywowana zostaje zdolność jego statku. Zostaje ona dodana na początek kolejki zdolności.



Pilot Eskadry Feniksów rozpatruje swoją zdolność statku i wykonuje czerwoną akcję . Jedyne zdolności, jakie nie zostały jeszcze rozpatrzone, to dwie zdolności statku Jake'a Farrell'a. Jako że posiada on żeton stresu, nie może wykonać żadnej akcji, więc obie zdolności nie mogą być rozpatrzone i kolejka zdolności się kończy.

KOLEJKA ZDOLNOŚCI, PRZYKŁAD 2



Kasia gra Rebeliantami i ma statki „Chopper” (VCX-100) oraz Kyle Katarn (HWK-290). Wojtek gra Szumowinami i ma statek Stary Teroch (Mysliwiec Kiel) wyposażony w Dyfuzory statyczne.

„Chopper”, Kyle Katarn oraz Stary Teroch mają zdolności, które inicjują się na początku fazy walki. Zdolność „Choppera” to „Na początku fazy walki każdy wrogi statek w zasięgu 0 otrzymuje 2 żetony zakłócania”. Kasia jest pierwszym graczem, więc rozpatrzy zdolność „Choppera” przed przeciwnikiem.



Kasia używa zdolności „Choppera” i Stary Teroch otrzymuje dwa żetony zakłócania. Opis zdolności Dyfuzory statyczne brzmi: „Gdy masz otrzymać żeton jonizacji albo zakłócania, możesz wskazać statek w zasięgu 0–1. Jeżeli tak zrobisz, otrzymujesz 1 żeton stresu i przenosisz 1 żeton jonizacji albo zakłócania na wskazany statek”. To efekt zastępujący, więc jest rozpatrywany natychmiast. Wojtek decyduje, że Stary Teroch otrzyma 1 żeton stresu i przeniesie 1 z żetonów zakłócania na Kyle'a Katarna.

Kyle Katarn ma dwa żetony skupienia, więc żeton zakłócania usuwa jeden z nich. Kasia postanawia użyć zdolności Kyle i przenieść jego ostatni żeton skupienia na „Choppera”.

Zdolność Starego Terocha brzmi: „Na początku fazy walki możesz wskazać 1 wrogi statek w zasięgu 1. Jeżeli tak zrobisz i znajdujesz się w , wskazanego statku, usuwa on wszystkie swoje zielone żetony”. Choć stary Teroch jest w obu  wrogich statków, „Chopper” znajduje się w zasięgu 0, a Kyle Katarn nie ma żadnych zielonych żetonów. Zdolność Starego Terocha nie wywołuje żadnego efektu.

OBIEKTY – BOMBY I MINY

Bomba kasetowa



Rodzaj: urządzenie, bomba

To urządzenie wybuchu na końcu fazy aktywacji.

Gdy to urządzenie wybuchu, każdy statek i urządzenie zdalne w zasięgu 0–1 rzuca 2 kośćmi ataku i przyjmuje 1 uszkodzenie ✨ za każdy wynik ✨/✨, który uzyskał.

Sieć Connera



Rodzaj: urządzenie, mina

To urządzenie wybuchu, gdy jakiś statek wykona przez nie ruch lub na nie nachodzi.

Gdy to urządzenie wybuchu, wspomniany statek przyjmuje 1 uszkodzenie ✨ i otrzymuje 3 żetony jonizacji.

Bomba elektro-protonowa



Rodzaj: urządzenie, bomba

To urządzenie wybuchu na końcu fazy aktywacji.

Gdy to urządzenie wybuchu, każdy statek i urządzenie zdalne w zasięgu 0–2 rzuca 4 kośćmi ataku. Każdy statek traci 1 osłonę za każdy pusty wynik, otrzymuje 1 żeton jonizacji za każdy wynik 👁/✨ i 1 żeton rozbrojenia za każdy wynik ✨. Każde urządzenie zdalne traci 1 osłonę za każdy pusty wynik i przyjmuje 1 uszkodzenie za każdy wynik 👁/✨.

Bomba protonowa

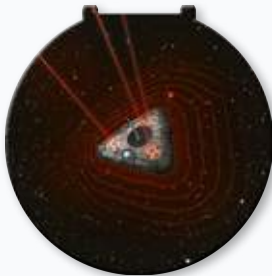


Rodzaj: urządzenie, bomba

To urządzenie wybuchu na końcu fazy aktywacji.

Gdy to urządzenie wybuchu, każdy statek i urządzenie zdalne w zasięgu 0–1 przyjmuje 1 uszkodzenie ✨.

Mina zbliżeniowa



Rodzaj: urządzenie, mina

To urządzenie wybuchu, gdy jakiś statek wykona przez nie ruch lub na nie nachodzi.

Gdy to urządzenie wybuchu, wspomniany statek rzuca 2 kośćmi ataku i przyjmuje 1 uszkodzenie ✨ plus 1 uszkodzenie ✨/✨ za każdy analogiczny wynik.

Ładunek sejsmiczny



Rodzaj: urządzenie, bomba

To urządzenie wybuchu na końcu fazy aktywacji.

Gdy to urządzenie wybuchu, wskaż przeszkodę w zasięgu 0–1. Każdy statek i urządzenie zdalne w zasięgu 0–1 od tej przeszkody przyjmuje 1 uszkodzenie ✨. Następnie tę przeszkodę należy usunąć.

OBIEKTY – PRZESZKODY

Zbędny towar



Rodzaj: *przeszkoda*

Zbędny towar to chmura szczątków.

Części zamienne

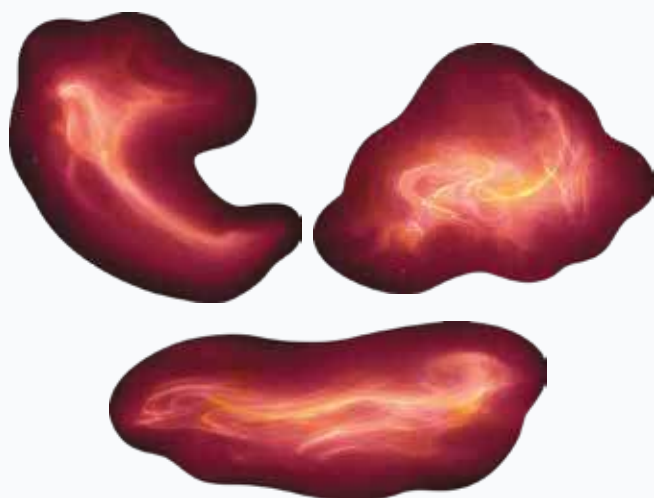


Rodzaj: *przeszkoda*

Części zamienne są chmurą szczątków.

Gdy ten obiekt zostaje zrzucony, należy go umieścić płaską krawędzią między tylnymi wypustkami statku, który go zrzucił.

Chmura gazu



Rodzaj: *przeszkoda*

To chmura gazu.

Dryfujący towar



Rodzaj: *przeszkoda*

Dryfujący towar to asteroida.

OBIEKTY – URZĄDZENIA ZDALNE

Rój droidów sabotażowych



Rodzaj: urządzenie, urządzenie zdalne

Faza systemowa, aktywacji i końcowa: Brak efektu.

Faza walki: Gdy walczysz, każdy wrogi statek w zasięgu 0 od ciebie przyjmuje 1 uszkodzenie ✨.

Inne zasady: Gdy wrogi statek ruszył się przez albo nachodzi na rój droidów sabotażowych, gracz kontrolujący rój przemieszcza żeton roju w taki sposób, aby wsunąć go między przednie albo tylne wypustki wspomnianego statku (statek będzie w zasięgu 0 od roju).



Rój nie może być wsunięty między parę wypustek, jeżeli miałby przez to nachodzić na jakiś obiekt. Jeżeli rój nie może być umieszczony przy wybranych wypustkach, gracz kontrolujący rój musi go umieścić przy drugiej parze wypustek.

Jeżeli żeton nie może być wsunięty między drugą parę wypustek, rój i wrogi statek, który ruszył się przez albo nachodził na rój, przyjmują po 1 uszkodzeniu ✨.



Droid sondujący DRK-1



Rodzaj: urządzenie, urządzenie zdalne

Faza systemowa: Gracz kontrolujący droida sondującego DRK-1 może wybrać wzornik (2 ↖), (2 ↑) albo (2 ↗) i wsunąć go między wypustki żetonu DRK-1. Następnie gracz przemieszcza żeton, przekładając go na drugi koniec wzornika. DRK-1 może w ten sposób nachodzić na obiekty.

Jeżeli DRK-1 nachodzi na statek, użyj znacznika pozycji, aby zaznaczyć pozycję statku, połóż żeton DRK-1, a następnie umieść na nim statek.

Faza aktywacji, walki i końcowa: Brak efektu.

Inne zasady: Gdy przyjazny statek namierza jakiś obiekt lub zakłóca wrogi statek, może mierzyć zasięg od przyjaznego droida sondującego DRK-1.

Gdy wrogi statek wykona manewr, po którym nachodzi na droida sondującego DRK-1, gracz kontrolujący statek rzuca 1 kością ataku. Jeżeli wypadł wynik 🎯, droid sondujący DRK-1 przyjmuje 1 uszkodzenie ✨.

PRZYKŁADY STARTU I UŻYWANIA URZĄDZEŃ

Przykład użycia



Upiór II startuje z Ducha, wykonując manewr [2 1].

Przykład zrzucania bomby



Ten HWK-290 zrzuca ładunek sejsmiczny, korzystając z wzornika [1 1].

Przykład wyrzucenia bomby



TIE punisher wyrzeliwuje bombę protonową przy pomocy wzornika [5 1].

UKŁAD I INFORMACJE NA KARTACH

Karty statków

podtytuł
 wartość inicjatywy
 zdolność pilota
 zdolność statku
 współczynniki statku
 symbol rodzaju statku
 nazwa pilota
 symbol frakcji
 pasek akcji łączonych
 pasek akcji
 rodzaj statku

WSPÓŁCZYNNIKI STATKU

wartość zwrotności
 wartość osłon
 wartość ataku
 wartość kadłuba
 poziom Mocy

Karty rozwinięć

nazwa karty
 zdolność karty rozwinięcia
 rodzaj karty rozwinięcia
 ograniczenia karty
 pasek akcji
 pasek akcji łączonych
 nazwa karty
 ograniczenia ataku
 limit ładunków
 rodzaj karty rozwinięcia
 zdolność karty rozwinięcia

OGRODICZENIA ATAKU

strefa ataku
 symbol balistyki
 wartość ataku
 ograniczenia zasięgu

rebel



Disney

starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Żadna część niniejszego produktu nie może być wykorzystywana bez wyraźnej pisemnej zgody. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ma siedzibę w 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Elementy mogą się różnić od pokazanych na rysunkach. Wyprodukowano w Chinach. NINIEJSZY PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB PONIŻEJ 14 ROKU ŻYCIA.

ERRATA

Ta część Kompletniej Księgi Zasad zawiera poprawki do poszczególnych elementów z gry **Star Wars: X-Wing**. Poniższe zapisy są ważniejsze od zapisów na poszczególnych elementach, do których się odnoszą. Jeśli niniejsza errata nie uwzględnia poprawki dla jakiegoś elementu, a występują rozbieżności między różnymi wersjami językowymi, obowiązuje zapis z wersji angielskiej. Powyższe zasady dotyczą przetłumaczonych kart, kart promocyjnych i drukowanych materiałów, które mogą pojawić się w innych produktach.

KARTY STATKÓW

•NORRA WEXLEY (ARC-170)

Właściwa treść: „wrogi statek, dodaj do swoich wyników rzutu 1 wynik **↯**”.

(Usunięto „możesz”)

KARTY ROZWINIĘĆ

•Outrider

Właściwa treść: „Gdy wykonujesz atak przesłonięty przez przeszkodę..”.

(Zmieniono z: „przesłonięty atak” na „atak przesłonięty przez przeszkodę”)

•Sun Fac (Myśliwiec gwiazdny klasy Nantex)

Właściwa treść: „Gdy wykonujesz atak podstawowy i obrońca jest ściągany, rzucasz 1 dodatkową kością ataku”.

(Zmieniono z: „posiada żeton wiązki ściągającej” na „jest ściągany”)

•Chertek (Myśliwiec gwiazdny klasy Nantex)

Właściwa treść: „Gdy wykonujesz atak podstawowy i obrońca jest ściągany, możesz przerzucić maksymalnie 2 kości ataku”.

(Zmieniono z: „posiada żeton wiązki ściągającej” na „jest ściągany”)

DYFUZORY STATYCZNE

Właściwa treść: „Zanim otrzymasz 1 żeton jonizacji albo zakłócania, jeżeli nie posiadasz żetonu stresu, możesz wskazać inny statek w zasięgu 0–1 i otrzymać żeton stresu. Jeżeli tak zrobisz, wskazany statek otrzymuje ten żeton jonizacji albo zakłócania”.

(Zmieniono z: z „Gdy masz otrzymać żeton jonizacji albo zakłócania, możesz wskazać statek w zasięgu 0–1. Jeżeli tak zrobisz, otrzymujesz 1 żeton stresu i przenosisz 1 żeton jonizacji albo zakłócania na wskazany statek”.)

OBRACANE SKRZYDŁA

Opis w polu ograniczeń: „UT-60D”

(Zmieniono z: „UT-D60” na „UT-60D”)

WETERAN ESKADRY NIEBIESKICH

Właściwa nazwa: „Eskortowiec Eskadry Niebieskich”.

[SZUMOWINY] HAN SOLO, LANDO CALRISSIAN, L3-37, KAPITAN FRACHTOWCA

Właściwy rodzaj statku: „Podrasowany lekki frachtowiec YT-1300”.

(Zmieniono z: „Zmodyfikowany lekki frachtowiec YT-1300”)

[SZUMOWINY] LANDO CALRISSIAN

Właściwa treść: „możesz otrzymać 1 żeton stresu, aby przerzucić wszystkie twoje puste wyniki”.

(Zmieniono z: „możesz otrzymać 1 żeton stresu, aby przerzucić wszystkie puste wyniki”.)

•SOKÓŁ MILLENNIUM LANDO CALRISSIANA

Właściwe ograniczenie: „Podrasowany lekki frachtowiec YT-1300”

(Zmieniono z: „Zmodyfikowany lekki frachtowiec YT-1300”)

•HORTON SALM

Właściwa treść: „przerzucić 1 kość ataku za każdy inny przyjazny statek”

(Zmieniono z: „przerzucić 1 kość ataku za każdy przyjazny statek”)

•KSIĄŻĘ XIZOR

Właściwa treść: „Gdy się bronisz, po etapie neutralizacji wyników inny przyjazny statek w zasięgu 0–1 i strefie ataku może przyjąć 1 uszkodzenie **✱** albo **✱**”.

(Zmieniono z: „Gdy się bronisz, po etapie neutralizacji wyników, inny przyjazny statek w twojej strefie rażenia i zasięgu 0–1 może przyjąć 1 uszkodzenie **✱** albo **✱**”.)

TRUDNY STRZAŁ

Właściwa nazwa: „Popisowy strzał”.

SYSTEM MASKOWANIA

Właściwa nazwa: „Urządzenie maskujące”.

(Dotyczy kart o treści „Gdy się bronisz i twój **☀** jest aktywny, rzucasz dodatkową kością obrony. Po przyjęciu uszkodzeń tracisz 1 **☀**”.)

CIĘŻKIE DZIAŁO LASEROWE

Właściwa treść: „zmień wszystkie wyniki **✱** na wyniki **✱**”.

(Zmieniono z: „zmień wszystkie wyniki **✱** na wynik **✱**”.)

•MARUDER

Właściwe ograniczenie: „Patrolowiec..”.

(Zmieniono z: „Statek patrolowy..”)

•URZĄDZENIE NASŁUCHOWE

Właściwa treść: „wrogi statek”

(Zmieniono z: „statek”)

3 TARCZE MANEWRÓW (ZESTAW KONWERTUJĄCY IMPERIUM GALAKTYCZNE)

Właściwy opis: „Star Wing klasy Alfa”

(Zmieniono z: „Myśliwiec gwiazdny klasy Alfa”)

USIDLENIE

Właściwa treść: „Jeżeli na koniec fazy aktywacji jesteś ściągany, możesz wskazać 1 statek w twojej ? w zasięgu 0–1”.

(Zmieniono z: „posiadasz żeton wiązki ściągającej” na „jesteś ściągany”.)

ODCHYLENIE GRAWITACYJNE

Właściwa treść: „Gdy się bronisz, możesz przerzucić 1 kość obrony za każdy ściągany statek w strefie ataku”.

(Zmieniono z: „statek z żetonem wiązki ściągającej” na „ściągany statek”.)

DZIELNY KAPITAN

Opis w polu ograniczeń: „wielki statek”.




(Zmieniono z: „Rebelianci, wielki statek” na „wielki statek”)

FAQ

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

W tej części zawarto odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.

STREFY RAŻENIA




P: Czy statek, który atakuje tylko  lub , może korzystać z efektów wymagających ataku ? (np. z rozwinięcia Nieustraszony, Wymanewrowanie)

O: Nie. Należy jednak zwrócić uwagę na różnicę pomiędzy rozwinięciem Nieustraszony:




„Gdy wykonujesz atak podstawowy ...”

a Karząca Ręka:

„Gdy wykonujesz atak podstawowy i obrońca znajduje się w twojej ...”

Atak  jest powiązany z symbolem  widocznym nad wartością ataku na karcie statku. To coś innego niż atak na statek, który znajduje się w .


P: Jeżeli wskaźnik wieżyczki wskazuje na  i statek wykonuje atak , czy oznacza to również, że wykonał atak w tej ?

O: Nie. Na przykład statek wyposażony w rozwinięcie Doświadczony operator wieżyczki wykonujący atak , może użyć zdolności Doświadzonego operatora wieżyczki, aby wykonać atak  nawet wtedy, gdy wskaźnik wieżyczki wskazuje .

P: Czy statek znajduje się we własnej strefie rażenia?

O: Nie.

P: Czy strefa rażenia statku obejmuje zasięg 3 nawet wtedy, gdy broń używana w tej strefie nie ma takiego zasięgu?

O: Tak. Na przykład Drea Renthal (Szumowiny, Y-wing BTL-A4) wyposażona w Górną wieżyczkę  może użyć swojej zdolności pilota na statku w zasięgu 1–3, który jest w strefie jej wieżyczki.

STARTOWANIE

P: Co się dzieje, jeżeli statek wyposażony w rozwinięcie Boba Fett nie może być umieszczony w zasięgu 0 od przeszkody i w zasięgu większym niż 3 od każdego wrogiego statku.

O: Taki statek jest umieszczany zgodnie ze standardowymi zasadami w zasięgu 1 od własnej krawędzi obszaru gry.

TWORZENIE ESKADRY

P: Jeżeli statek wyposażony się w rozwinięcie, które zmienia jakiś współczynnik statku (np. zwrotność), czy wpływa to w jakiś sposób na rozwinięcia o zmiennym koszcie?

O: W przypadku rozwinięć o zmiennym koszcie brane są pod uwagę tylko bazowe wartości współczynników statku, inne rozwinięcia nie mają wpływu na ich koszt.

NAMIERZENIE


P: Czy gracze wolno nie wybrać żadnego obiektu, gdy wykonuje namierzenie?

O: Tak, ale wyłącznie w sytuacji, gdy nie ma żadnych obiektów, które mógłby wybrać. Wykonując namierzenie, gracz musi wybrać jakiś obiekt w zasięgu 0–3, jeśli jest to możliwe. Namierzenie może zakończyć się niepowodzeniem, jeżeli w zasięgu 0–3 nie ma takich obiektów, ale tylko wtedy.


P: Co się dzieje, jeżeli dwa namierzenia należące do statku wyposażonego w Astromecha R3 zostają przeniesione na jeden statek (np. dzięki zdolności pilota Kapitana Kagi [Prom klasy Lambda])?

O: Astromech R3 pozwala utrzymać jednocześnie dwa namierzenia tylko wtedy, gdy są one przypisane do dwóch różnych statków. Po przeniesieniu obu na jeden statek, jedno namierzenie zostanie zerwane.

OBIEKTY

P: Jak rozumieć efekt „ignorujesz przeszkody”? Czy Han Solo (pilot, Podrasowany lekki frachtowiec YT-1300I i Qi'ra ) działają razem? Albo Dash Rendar (YT-2400I) i Outrider .


O: Statek, który „ignoruje przeszkody”, ignoruje efekty wywołane przez przeszkodę. Taki statek nie uwzględnia efektów wynikających z nachodzenia na przeszkodę czy ruchu przez nią. Gdy taki statek wykonuje atak przesłonięty przez przeszkodę, ignoruje efekty przesłonięcia – obrońca nie rzuca 1 dodatkową kością, gdy jest przesłonięty przez przeszkodę, którą atakujący ignoruje.

Obecność przeszkody nadal jest brana pod uwagę na potrzeby efektów uwzględniających obecność lub brak przeszkody. Atak uznaje się za przesłonięty, mimo że efekt przeszkody jest ignorowany. Jest to istotne dla takich kart jak Outrider, Han Solo (pilot, Podrasowany lekki frachtowiec YT-1300I) czy Popisowy strzał .

Inne statki nie ignorują przeszkód, gdy rozpatrują efekty odnoszące się do statku, który ignoruje przeszkody. Na przykład gdy statek ignorujący przeszkodę się broni, rzuca 1 dodatkową kością obrony, ponieważ atakujący nie ignoruje efektów przeszkód.

P: Czy jeśli Mina zbliżeniowa jest zrzucana w fazie systemowej i nachodzi na statek, natychmiast wybuchą?

O: Tak. Gdy obiekt jest umieszczany pod statkiem, uznaje się, że statek nachodzi na ten obiekt.



P: Gdy statek rusza się przez Minę zbliżeniową (i nachodzi na nią), zdolność Sabine Wren  jest rozpatrywana zanim wspomniany statek wykona akcję, czy po tym?

O: Podchwytliwe pytanie! Zdolność Sabine dotyczy tylko urządzeń, które są bombami, a więc nie jest inicjowana przez miny i inne urządzenia takie jak Miny zbliżeniowe.


P: Jak znaczniki opóźnienia (str. 21) działają z minami?

O: Jeśli statek rusza się lub nachodzi na minę ze znacznikiem opóźnienia, usuwany jest 1 znacznik opóźnienia, a mina nie wybuchą, nawet jeśli statek stoi na minie po usunięciu znacznika opóźnienia.

Jeśli statek stoi na minie, która nie wybuchła z powodu znacznika opóźnienia, i w kolejnym ruchu rusza się lub nachodzi na tę minę, mina wybuchą normalnie.

P: Co się dzieje, jeśli Zbędny towar ze Sprzężonej rampy ładunkowej  albo Części zamienne z Zasobników części zamiennych  nachodzi na inny statek?

O: Zbędny towar jest umieszczany pod tym statkiem i statek ten nachodzi na Zbędny towar i rozpatruje jego efekt.

P: Jeżeli urządzenie zdalne nie ma stref, to czy mogą rozpatrywać zdolność mającą w treści warunek „nie znajdujesz się w  (albo innej strefie) obrońcy”?




O: Nie. Statek nie może znajdować się poza jakąkolwiek strefą urządzenia zdalnego, jeśli urządzenie zdalne nie ma stref.

RZUTY I PRZERZUCANIE KOŚCI

P: Co się dzieje, gdy karta taka jak Zmasowana salwa nakazuje przerzucić „wszystkie kości” albo konkretną liczbę kości, a kości spełniających warunki jest mniej?

O: Gracz przerzuca tyle kości spełniających warunki, ile jest w stanie.

W przypadku Zmasowanej salwy i podobnych efektów, jeżeli statek używa Zmasowanej salwy (przerzucenie 2 kości) przeciwko statkowi, który ma tylko 1 kość obrony, efekt może być użyty i spowoduje przerzucenie 1 kości, bo tylko tyle kości jest w stanie przerzucić statek będący celem.

Należy zwrócić uwagę, że użycie Zmasowanej salwy przeciwko statkowi z 3 kośćmi obrony (np. , , ) wymaga wybrania dokładnie 2 kości, które zostaną przerzucone, ponieważ statek będący celem jest w stanie przerzucić tyle kości.

P: Czy zdolność Hana Solo [pilot, Zmodyfikowany lekki frachtowiec YT-1300] może być użyta na kości, która była przerzucona?

O: Tak. Zdolność Hana Solo nie jest traktowana jako przerzucenie kości, więc można jej użyć nawet na kości, która była już przerzucona.

KARTY USZKODZEŃ

P: Czy pierwszy efekt karty Ranny pilot [karta uszkodzenia] (Gdy wykonasz akcję, rzuć 1 kością. Jeżeli wypadnie * albo *, otrzymujesz 1 żeton stresu.) jest rozpatrywany zaraz po naprawieniu tego uszkodzenia?

O: Nie. Uszkodzenie zostało naprawione, więc jego efekty nie są rozpatrywane.

FAZA AKTYWACJI I AKCJE

P: Jaki jest kolor trudność akcji, jeśli akcja nie ma wyznaczonej trudności (np. akcja Lando Calrissiana [Rebelianci, ②] albo akcja koordynacji „Wezyra” [TIE Reaper] wynikająca ze zdolności pilota)?

O: Biały. Jednak należy zwrócić uwagę, że gdy statek ma w ten sposób wykonać akcję „ze swojego paska akcji”, bierze pod uwagę kolor ze swojego paska akcji.

P: Jeśli statek wyposażony w rozwinięcie Fortel z przeszkodą ma akcję łączoną z czerwoną akcją uniku (np. TIE Aggressor lub Prom szturmowy) i w zasięgu 0–1 jest przeszkoda, to czy akcja uniku jest traktowana jako biała?

O: Tak. Fortel z przeszkodą działa na dowolną czerwoną akcję uniku na pasku akcji statku, w tym na akcje łączone.

P: Czy po wykonaniu akcji ⑤ zjonizowany statek wykonuje akcję, która jest łączona z jego akcją ⑤?

O: Nie. Zjonizowany statek może wykonać tylko akcję ⑤.

P: Czy zjonizowany statek, który ma zdolność pozwalającą po wykonaniu manewru wykonać akcję inną niż ⑤ (np. Dostrojone systemy sterownicze statku Delta-7 Aethersprite pozwalające wykonać akcję ④ albo ⑥), może wykonać taką akcję?

O: Nie. Zjonizowany statek może wykonać tylko akcję ⑤.

P: Jeśli statek próbuje wykonać fioletową akcję (np. akcję ④ albo ⑥) i akcja zakończy się niepowodzeniem, czy mimo to musi wydać ④?

O: Tak. ④ to koszt „próby wykonania [tej] fioletowej akcji” (zobacz Akcje) i musi być poniesiony nawet wtedy, gdy akcja zakończyła się niepowodzeniem.

P: Jeśli Anakin Skywalker [Myśliwiec N-1 Korpusu Królewskiego Naboo] używa swojej zdolności pilota, aby wykonać beczkę (nie akcję ④), która kończy się niepowodzeniem, czy mimo to musi wydać ④?

O: Nie. Beczka może się zakończyć niepowodzeniem w taki sam sposób jak akcja ④, ale ponieważ zdolność Anakina nie jest akcją, koszt w postaci ④ jest kosztem rozpatrzenia efektu (którego Anakin nie zdołał rozpatrzyć), a nie kosztem próby wykonania akcji.

P: Czy Wyczucie [④] wymaga wydania 1 ④ przed zmierzeniem zasięgu do wskazanego statku?

O: Nie. Zanim zdecydujesz, czy wydać ④, możesz zmierzyć zasięg, aby sprawdzić, które statki są w zasięgu 0–1, a które w zasięgu 0–3.

FAZA WALKI I ATAKOWANIE

P: Czy jeśli statek zostaje zniszczony w skutek rozpatrywania efektu zainicjowanego „przed rozpoczęciem walki”, nadal bierze udział w walce?

O: Tak, ponieważ etap rozpatrywania danej inicjatywy już został rozpoczęty, statek zostaje usunięty dopiero wtedy, gdy wszystkie statki o tej inicjatywie wezmą udział w walce zgodnie z zasadą jednoczesnego ostrzału.

PYTANIA DOTYCZĄCE KONKRETNÝCH KART

P: Czy Cikatro Vizago może zamienić miejscami karty rozwinięć ⑦, jeśli w skutek tego jakiś statek otrzyma rozwinięcie, w które

normalnie nie mógłby się wyposażyć (np. sprawić, że Z-95-AF4 Łowca Główny wyposażony w Urządzenie maskujące zamieni się w rozwinięciem z YV-666 wyposażonym w Sprzężoną rampę ładunkową)?

O: Nie. Cikatro Vizago nie może przenieść Sprzężonej rampy ładunkowej na Z-90, ponieważ Z-90 nie spełnia wymagania „Średni albo duży statek” z pola ograniczeń Sprzężonej rampy ładunkowej (zobacz [Karty rozwinięć](#)).

P: Gdy Wielki Inkwizytor [TIE Advanced v1] atakuje bronią z symbolem balistyki (np. Rakiety protonowe) albo broni się przed atakiem z symbolem balistyki, może zastosować premie za zasięg?

O: Nie.

P: Czy atak z karty Hana Solo [Rebelianci, ⑤] jest dodatkowym atakiem?

O: Tak. Wszystkie efekty zapewniające inny atak niż standardowy atak w fazie walki, to dodatkowy atak.

P: Czy jeśli statek z Hanem Solo [Rebelianci, ⑤] zostaje zmuszony do walki w inicjatywie 7 (przez efekt karty Roark Garnet [HWK-290], Wyczulone zmysły [⑤] itp.), musi najpierw rozpatrzyć dodatkowy atak wynikający z karty Hana Solo?

O: Tak. Efekt karty Hana Solo [Rebelianci, ⑤] aktywuje się w inicjatywie 7 zanim jakkolwiek statek rozpocznie walkę w tej inicjatywie (w tym również statek z Hanem Solo), więc dodatkowy atak wynikający z karty Hana Solo jest zawsze rozpatrywany pierwszy. W związku z tym statek nie może wykonać dodatkowego ataku i następującego po nim ataku z tej samej strefy wieżyczki.

P: W jaki sposób efekty „zapobiegające uszkodzeniom” jak zdolność Idena Versio wpływają na efekty takich kart jak Działo jonowe lub Wiązka ściągająca („przydziel żeton jonizacji/zakłócania/promienia ściągającego itp. zamiast zadawać uszkodzenia”).

O: Jeżeli wyniki */* zostaną wykorzystane, aby wywołać inny efekt zamiast zadawania uszkodzeń (np. przydzielić żeton jonizacji/zakłócania/promienia ściągającego itp.), „zapobieganie uszkodzeniom” nie chroni przed tym innym efektem.

Należy jednak zwrócić uwagę, że zdolność Idena Versio może zapobiec 1 uszkodzeniu zadawanemu przez Działo jonowe przed przydzieleniem żetonów jonizacji, ale nie chroni już przed przydzieleniem samych żetonów.

P: Gdy *Szczeniak Nashtah* startuje, otrzymuje maksymalną liczbę aktywnych ładunków z karty statku *Wściekłego Psa*?

O: Nie, kiedy *Szczeniak Nashtah* startuje, otrzymuje tyle aktywnych i nieaktywnych ładunków, ile miał *Wściekły Pies* w momencie zniszczenia.

P: Czy zdolność Drona-autopilota [Statek ewakuacyjny] inicjuje się, jeśli statek zostanie zniszczony z innego powodu niż utrata ładunków?

O: Nie.

P: Co się dzieje, gdy statek wyposażony w rozwinięcie System maskowania [⑦] wyrzuci wynik skupienia, a następnie próba wyłączenia maskowania zakończy się niepowodzeniem?

O: Statek nie usuwa swojego żetonu maskowania.

P: Czy statek może wykonać pełny czerwony manewr i użyć efektu rozwinięcia Nieuchwytny [⑤], aby odzyskać ładunki na innym rozwinięciu?

O: Nie. Nieuchwytny i inne karty, które pozwalają odzyskiwać ładunki, odnoszą się do samych siebie, chyba że w treści efektu zaznaczono inaczej (np. „Chopper” [Rebelianci, ⑤]).

P: Czy Kavił (Szumowiny, Y-wing BTL-A4) rzuca dodatkową kością ataku, gdy atakuje wieżyczką ustawioną na przednią strefę?

O: Tak. Kavił rzuca dodatkową kością ataku również dla ataków ①, pomimo tego że środek strefy znajduje się w przedniej strefie.

P: Jeśli Porucznik Sai (Prom klasy *Lambda*) koordynuje jakiś statek i ten statek wykonuje akcję łączoną, to czy Porucznik Sai może wykonać tę drugą (łączoną) akcję zamiast pierwszej (inicjującej)?

O: Nie. Porucznik Sai może wykonać tylko tę pierwszą (inicjującą) akcję.

P: Zdolność Airena Crackena [Z-95-AF4 Łowca Główny] umożliwia innemu przyjaznemu statkowi „wykonać dodatkową akcję, traktując ją, jak gdyby była czerwona”. Czy wskazany statek może wykonać czerwoną akcję, traktując ją, jakby była czerwona? Czy może wykonać fioletową akcję, traktując ją, jakby była czerwona?

O: Może wykonać czerwoną akcję. **Nie może** jednak wykonać fioletowej akcji, ponieważ fioletowa akcja ma większą trudność niż czerwona.

P: Czy zdolność statku Platforma szturmowa klasy *Starviper* (Mikroregulacja ciągu) wpływa również na beczkę wykonywaną przez statek pod wpływem wiązki ściągniętej?

O: Tak. Gracz, który wywołał efekt ściągnięcia decyduje o kierunku i pozycji wzornika.

P: Czy jeśli TIE Striker (lub TIE Reaper) korzysta ze zdolności Lotki adaptacyjne i nachodzi na asteroidę lub inny statek, pomija swój etap wykonywania akcji?

O: Nie. Etap wykonywania akcji jest pomijany tylko wtedy, gdy statek nachodzi na asteroidę lub inny statek podczas etapu wykonywania manewrów.

P: Czy zjonizowany statek może wykonać akcję łączoną z jego akcją skupienia?

O: Nie. Akcja skupienia jest jedyną akcją, jaką zjonizowany statek może wykonać w swoim etapie wykonywania akcji.

P: Czy TIE Advanced x1, który dzięki zdolności Zaawansowany komputer namierzenia rzuca dodatkową kością, może jednocześnie wydać swoje namierzenie na potrzeby ataku? Jeśli tak, to czy może wtedy zmienić 1 * na **?

O: TIE Advanced x1 może rzucać 1 dodatkową kością i wydać swoje namierzenie, aby przerzucić kości. Może również zmienić 1 * na **, a następnie wydać namierzenie, aby przerzucić kości. Nie może jednak najpierw wydać namierzenia, a następnie zmienić 1 * na **, ponieważ nie ma już namierzenia na obrońcy, które mu to umożliwia.

P: Czy gdy „Deathfire” (Bombowiec TIE/sa) zostaje zniszczony, może wystrzelić urządzenie, którego normalnie nie można wystrzelić?

O: Nie.

P: Jeśli „Deathfire” (Bombowiec TIE/sa) (albo statek z Paige Tico [☹]) rozmieścił urządzenie w fazie systemowej, czy może zrzucić bombę, gdy zostanie zniszczony?

O: Tak. Statek może rozmieścić urządzenie tylko raz na każdą fazę systemową, ale wciąż może zrzucić dodatkową bombę zgodnie z poleceniem ze zdolności pilota (lub rozwinięcia).

Należy zwrócić uwagę, że niektóre karty rozmieszczające urządzenia w innym momencie niż faza systemowa (np. Edon Kappehl [MG-100 Starfortress] i „Geniusz” [☹]) zawierają zwrot „jeżeli nie zrzuciłeś ani nie wystrzeliłeś żadnego urządzenia w tej rundzie”, przez co nie mogą umieścić kolejnego urządzenia, jeśli umieścili już jakieś podczas fazy systemowej.

P: Rozwinięcie Informator [☹] pozwala przypisać wrogiemu statkowi stan Urządzenie nasłuchowe. W czyjej inicjatywie inicjuje się efekt Urządzenia nasłuchowego?

O: Efekt Urządzenia nasłuchowego inicjuje się w inicjatywie statku, do którego przypisano kartę stanu.

P: Jeśli statek ma otrzymać żeton rozbrojenia jako część kosztu efektu (np. Brygadziści Proach [Zmodyfikowany myśliwiec TIE/In] albo Quinn Jast [M3-A Interceptor]) ale Nadzorca Yushyn [Zmodyfikowany myśliwiec TIE/In] sprawia, że zamiast tego otrzymuje żeton stresu, to efekt jest rozpatrywany?

O: Tak. Zdolność Nadzorca Yushyna jest efektem zastępującym, więc nawet jeśli zmieni koszt jakiegoś efektu (w tym przypadku żeton rozbrojenia, który statek powinien otrzymać), taki efekt jest normalnie rozpatrywany (zobacz str. 21 „Ponoszenie kosztu”).

Należy jednak zwrócić uwagę, że zdolności „gdy statek otrzyma żeton rozbrojenia” nie zostaną w takim przypadku rozpatrzone, bo taka okoliczność nie zaszła.

P: Jeśli atak Torpedami plazmowymi [☹] trafi, to kiedy obrońca traci osłonę?

O: Trafienie jest weryfikowane w etapie 4 – Neutralizacja wyników. Tak więc statek traci osłonę na koniec etapu 4, przed etapem 5 – Zadawanie uszkodzeń.

P: Co się stanie, jeśli statek przeniesie własne namierzenie na samego siebie (np. za pomocą zdolności Admirał Holdo [☹])?

O: Statek nie może mieć namierzenia na samego siebie (zobacz [Namierzenie](#)), więc namierzenie zostanie zerwane.

P: Gdy efekt odnosi się do trudności odsłoniętego manewru (np. zdolność pilota Cova Nell), czy bierze się pod uwagę efekty wpływające na trudność wykonywanego manewru (np. Astromech R4 [☹] albo Leia Organa [Ruch Oporu, ☹ ☹])?

O: Nie. Trudność odsłoniętego manewru jest taka, jak kolor manewru na tarczy. Analogicznie prędkość i rodzaj odsłoniętego manewru również są takie, jak na tarczy.

P: Gdy na statek, na który wpływa zdolność pilota Padmé Amidali, modyfikuje 1 ze swoich wyników ☹, czy zdolność Imperatora Palpatina [☹, Imperium] pozwala mu zmodyfikować drugi wynik ☹?

O: Nie. Zdolność Imperatora Palpatina pozwala zmodyfikować kość „tak jakby tamten statek wydał 1 ☹”, więc nie pozwala na drugą modyfikację.

P: Jeśli efekt ustala maksymalną liczbę kości, którymi można rzucić (np. Strzelec Siódmej Floty [☹] albo Strzał wyprzedzający [☹]), a inny efekt nakazuje rzucić dodatkowymi kośćmi, których liczba przekracza wyznaczony limit, czy kolejność tych efektów ma znaczenie?

O: Nie. Gdy jakiś efekt ustala maksymalną liczbę kości, którymi można rzucić („nie więcej niż X kośćmi” albo „obrońca nie może rzucić większą liczbą kości obrony niż X”), ten limit jest uwzględniany w kroku 2a (Rzut kośćmi ataku) albo 2b (Rzut kośćmi obrony) po rozpatrzeniu wszystkich efektów zwiększających i zmniejszających liczbę kości.

P: Jeżeli na statek ze zwrotnością 0 (np. VCX-100) oddziałuje efekt sprawiający, że statek rzuca 1 kością obrony mniej, i inny efekt sprawiający, że statek rzuca 1 kością obrony więcej, to czy liczba kości, którymi rzuca statek, będzie różna w zależności od tego, w jakiej kolejności rozpatrzy się te efekty?

O: Nie. Nieważne w jakiej kolejności zostaną rozpatrzone efekty, liczba kości w tym przypadku będzie równa 0. Jeśli najpierw zostanie rozpatrzony pierwszy efekt, pula kości obrony będzie równa -1 (minus jedna kość obrony), następnie uwzględniony zostanie drugi modyfikator i pula kości będzie równa 0. Jeśli najpierw rozpatrzony zostanie efekt zwiększający, a po nim zmniejszający, pula też będzie równa 0.

Należy zwrócić uwagę, że po uwzględnieniu modyfikatorów, ale przed rzutem kośćmi, trzeba uwzględnić to, że minimalna liczba kości to 0 (zobacz [Atak](#)). Jeśli po uwzględnieniu modyfikatorów pula kości obrony byłaby ujemna, zostaje „ustawiona” na 0.

P: Jeżeli na statek ze zwrotnością 0 (np. VCX-100) ma żeton przecięcia i broni się przed atakiem w zasięgu 1 (więc normalnie rzucałby liczbą kości równą 0), to czy usuwa żeton przecięcia?

O: Tak. Choć liczba kości obrony, którymi rzuca, nie może być mniejsza niż 0, bo to ostateczne minimum, efekt „rzuca 1 kością obrony mniej” został uwzględniony (zobacz [Atak](#)), więc żeton przecięcia zostaje usunięty.

ZAŁĄCZNIK: WIELKIE STATKI

Wielkie statki działają podobnie jak standardowe statki i podlegają tym samym zasadom za wyjątkiem przypadków opisanych w niniejszym załączniku. Na końcu tej sekcji zawarto również przykłady poruszania się i używania wieżyczek przez wielkie statki.

ATAKI

W fazie walki każdy wielki statek może wykonać wiele ataków.

ATAK STANDARDOWY

Wielki statek może wykonać w fazie walki 1 atak standardowy – a więc swój atak podstawowy albo atak specjalny z nagłówkiem „**ATAK:**”. Są one rozpatrywane w taki sam sposób jak ataki standardowych statków (zobacz [atak](#)).

DODATKOWE ATAki

Jeśli atak zapewniany przez broń specjalną ma nagłówek „**DODATKOWY ATAki:**”, wielki statek wyposażony w to rozwinięcie może podczas swojej fazy walki wykonać opisany dodatkowy atak. Dodatkowy atak może być wykonany przed albo po ataku standardowym.

- Wielki statek może wykonać dowolną liczbę dodatkowych ataków w każdej rundzie.

Wielki statek może rozpatrzyć każdy nagłówek „**DODATKOWY ATAki:**” tylko raz na rundę.

STREFY RAŻENIA

Wielkie statki mają standardowe strefy rażenia, oznaczone na ich kartach statków, a zasięg ich podstawowych ataków wynosi 1–3.

ZASIĘG ATAKU 4–5

W przeciwieństwie do standardowych statków wielkie statki mogą czasem atakować w zasięgu 4–5. Niektóre zdolności i bronie specjalne mogą zwiększać zasięg strefy rażenia do 4 albo 5, gdy taka zdolność jest aktywna albo broń o takich wymaganiach zasięgu działa w danej strefie.

Jeśli zasięg przedniej strefy [☉] lub pełnej przedniej strefy [☉] zwiększa się do 4 albo 5, należy uznać, że zasięg środka strefy [☉] także wynosi 4 albo 5.

OBRONA W ZASIĘGU 4–5

Jeśli statek broni się przed atakiem w zasięgu 4–5, a atak nie ma symbolu balistyki, obrońca rzuca 2 dodatkowymi kośćmi obrony.

CZERWONE MANEWRY

Gdy wielki statek wykonuje czerwony manewr:

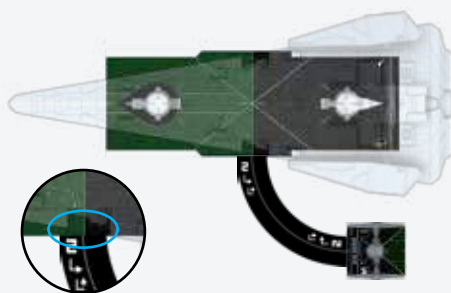
- Jeśli ma co najmniej 1 aktywną energię [☉], traci 1 [☉] zamiast otrzymywać żeton stresu podczas etapu sprawdzania trudności manewru.
- Jeśli nie ma żadnych [☉] i nie posiada żetonu stresu, otrzymuje 1 żeton stresu podczas etapu sprawdzania trudności manewru.
- Jeśli nie ma żadnych [☉] i posiada żeton stresu, wykonuje manewr [2 ↑] zamiast manewru, który wskazuje jego tarcza manewrów.

DOKOWANIE I WIELKIE STATKI

Niektóre rozwinięcia pozwalają standardowym statkom dokować w wielkich statkach. Gdy zadokowany statek startuje, może wykonać swój manewr z przednich albo z tylnych wypustek wielkiego statku, albo poprzez wyrównanie środka wzornika manewru z linią środkową wielkiego statku.

W fazie systemowej z wielkiego statku może wystartować dowolna liczba zadokowanych statków. Jeśli startującego statku nie da się umieścić w obszarze gry, ulega on zniszczeniu.

Startowanie z wielkiego statku



Zadokowane statki mogą startować z wielkiego statku nie tylko z przednich i tylnych wypustek, ale także z jego boków. Aby to zrobić, należy wyrównać linię biegnącą przez środek wzornika manewrów z linią środkową żetonu wielkiego statku, a następnie wykonać manewr zgodnie ze standardowymi zasadami.

W fazie systemowej w wielkim statku może zadokować 1 albo więcej standardowych statków znajdujących się od niego w zasięgu 0–1.

EFEKTY „RUCH” I „OBRÓT”

Jeśli efekt karty nakazuje wielkiemu statkowi wykonać ruch albo obrócić jego podstawkę o określoną liczbę stopni, statek ten nie rusza się, a jego podstawka nie jest obracana. Takie efekty to:

- beczka
- przyspieszenie
- maskowanie/wyłączenie maskowania
- SLAM
- dowolny efekt wymagający obrócenia podstawki (np. „obróć swój statek o 90°” albo „obróć swój statek o 180°”).

ENERGIA [☉]

Energia [☉] to rodzaj ładunków i podlega tym samym zasadom co inne ładunki (zobacz [ładunki](#)). Dodatkowo:

- Jeśli na karcie rozwinięcia widnieje poziom energii, jest on dodawany do poziomu energii statku. Żetony [☉] są umieszczane nad kartą statku, który jest wyposażony w takie rozwinięcie (nie nad kartą rozwinięcia).
 - ◇ W fazie końcowej każdy statek z poziomem energii odzyskuje liczbę [☉] równą liczbie symboli ładunków odnawialnych na karcie statku, bez względu na liczbę symboli ładunków odnawialnych na jego kartach rozwinięć.
 - ◇ Jeśli karta rozwinięcia nakazuje statkowi wydać [☉], jest on wydawany z karty tego statku.

JONIZACJA

Wielki statek uważa się za **ZJONIZOWANY**, jeśli ma 6 albo więcej żetonów jonizacji. Poza tym wielki statek zachowuje się w taki sam sposób jak zjonizowany standardowy statek (zobacz [jonizacja](#)).

KARTY USZKODZEŃ

Wielkie statki nie korzystają ze standardowej talii uszkodzeń, mają własną talię uszkodzeń wielkich statków. Każdy gracz powinien korzystać z własnej talii uszkodzeń wielkich statków. Poniżej opisano zasady związane z talią uszkodzeń wielkich statków.

ZAKRYTE KARTY USZKODZEŃ

Jeśli wielki statek otrzymał więcej niż 4 zakryte karty uszkodzeń, sugerujemy, aby gracze grupowali je po 5 – w ten sposób łatwiej będzie śledzić uszkodzenia wielkich statków w trakcie rozgrywki.

ODKRYTE KARTY USZKODZEŃ

Każda karta w talii uszkodzeń wielkich statków posiada dwa efekty: podstawowy (w dolnej części), który działa tak samo jak efekty wszystkich innych odkrytych kart uszkodzeń, i dodatkowy (w górnej części), czyli efekt **PRECYZYJNEGO STRZAŁU**, który atakujący może zastosować, gdy prowadzi ostrzał z określonego kierunku.



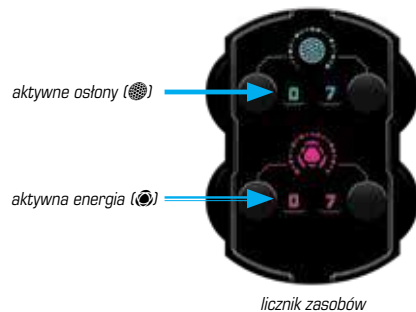
Jeśli podczas obrony wielki statek otrzymuje odkrytą kartę uszkodzenia, efekt precyzyjnego strzału rozpatruje się tylko wtedy, gdy atakujący znajduje się we wskazanej strefie broniącego się wielkiego statku – w bocznej strefie, pełnej przedniej strefie, pełnej tylnej strefie albo w środku strefy. Należy pamiętać, że efekt precyzyjnego strzału ma zastosowanie wyłącznie w sytuacji, gdy wielki statek się broni.

Po rozpatrzeniu efektu precyzyjnego strzału (jeśli ma on zastosowanie) należy rozpatrzyć efekt podstawowy odkrytej karty uszkodzenia. Następnie kartę wsuwa się pod kartę statku albo pod jego inną odkrytą kartę uszkodzenia, tak by był widoczny tylko jej efekt podstawowy.

LICZNIKI ZASOBÓW

Na liczniku zasobów zaznacza się aktualną wartość aktywnej energii (☉) i aktywnych osłon (☉) wielkiego statku. Licznika zasobów używa się w następujący sposób.

- Gdy wielki statek traci ☉ albo ☉, zmniejsza odpowiadającą wartość na liczniku zasobów.
- Gdy wielki statek odzyskuje ☉ albo ☉, zwiększa odpowiadającą wartość na liczniku zasobów, nie może jednak przekroczyć maksymalnych wartości energii i osłon.



NACHODZENIE NA SIEBIE OBIEKTÓW

Wielkie statki podlegają specjalnym zasadom nachodzenia na siebie obiektów, które rozszerzają zasady dotyczące standardowych statków.

NACHODZENIE NA PRZESZKODY

Jeśli wielki statek nachodzi na przeszkodę, przeszkoda jest usuwana z obszaru gry. Następnie wielki statek podlega odpowiedniemu efektowi zależnie od rodzaju przeszkody, na którą naszedł.

- **Asteroida albo Chmura szczątków.** Wielki statek przyjmuje 1 uszkodzenie ✨ i otrzymuje 1 żeton stresu.
- **Chmura gazu.** Wielki statek otrzymuje 1 żeton zakłócenia.

Następnie wielki statek rozpatruje dalej swoją aktywację. Nie pomija swojego etapu wykonywania akcji.

NACHODZENIE NA WIELKIE STATKI

Jeśli w fazie aktywacji wielki statek najdzie na inny wielki statek, musi wykonać manewr z prędkością o 1 mniejszą od tej, którą wskazuje jego tarcza manewrów. Należy powtarzać ten proces aż do momentu, gdy aktywowany wielki statek nie będzie nachodzić na inny wielki statek (w przypadku manewru skrętu z prędkością 0, wykonuje manewr zatrzymania [■]). Zobacz [przykład nachodzenia na wielki statek](#).

Następnie statek, który wykonywał manewr, i każdy inny wielki statek, na który naszedł, przyjmują uszkodzenia ✨ w liczbie równej prędkości manewru nachodzącego statku wskazanej na jego tarczy manewrów.

Jeśli to standardowy statek (mały, średni albo duży) najdzie na wielki statek, należy kierować się zasadami nachodzenia na siebie standardowych statków

NACHODZENIE NA STANDARDOWE STATKI

Jeśli wielki statek najdzie na standardowy statek, standardowy statek przyjmuje uszkodzenia ✨ równe prędkości odsłoniętego manewru wielkiego statku. Następnie standardowy statek należy podnieść i odłożyć na bok, aby wielki statek mógł dokończyć swój manewr. Zobacz [przykład nachodzenia na standardowy statek](#).

Gdy wielki statek skończy manewr, każdy odłożony na bok standardowy statek umieszcza się w pełnej tylnej strefie (☉) wielkiego statku w zasięgu 0–1. Gracze robią to naprzemiennie, zaczynając od pierwszego gracza. Wszystkie standardowe statki, których nie będzie można umieścić zgodnie z tą zasadą, zostają zniszczone. Po tym, jak gracz umieści swój statek, musi wybrać przeciwnika, który może obrócić ten statek o 90° w lewo albo w prawo, posługując się znacznikiem pozycji z zestawu podstawowego.

Gdy wszystkie statki zostaną rozmieszczone, wielki statek rzuca kośćmi ataku – po 1 za każdy mały statek, na jaki nachodził; po 2 za każdy średni; po 3 za każdy duży. Za każdy wynik ✨ wielki statek otrzymuje 1 żeton stresu, a za każdy wynik ✨ przyjmuje 1 uszkodzenie ✨.

PRECYZYJNY STRZAŁ

Zobacz [karty uszkodzeń](#).

PRZESŁANIANIE PRZEZ WIELKIE STATKI

Gdy wielki statek przesłania cel ataku, obrońca rzuca 1 dodatkową kością obrony.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie do gry z wielkimi statkami przebiega tak jak w standardowej rozgrywce z następującymi zmianami:

Przygotowanie sił. Należy ustawić tarcze liczników zasobów dla każdego wielkiego statku w taki sposób, by wartości osłon i energii zgadzały się z wartościami podanymi w dolnej części karty danego statku. Należy przygotować wskaźniki stref wieżyczek i odpowiadające im żetony (zobacz [wskaźniki wieżyczek](#)).

Rozmieszczenie sił. Wielkie statki rozmieszcza się przed wszystkimi pozostałymi statkami. Jeśli w grze jest używanych kilka wielkich statków, należy je rozmieszczać w kolejności zgodnej z ich wartością inicjatywy, od najwyższej do najniższej.

Podobnie jak w przypadku dużych statków, podstawka wielkiego statku może wystawać poza granicę obszaru przygotowania gracza, o ile reszta podstawki zajmuje całą długość tego obszaru. Żadna część podstawki nie może wystawać poza krawędź obszaru gry.

Przygotowanie innych elementów. Gracze tasują talię uszkodzeń wielkich statków i kładą ją zakrytą poza obszarem gry. Jeśli gracze mają więcej niż 1 talię uszkodzeń wielkich statków, każdy z nich będzie używał własnej. Dodatkowo gracze kładą poza obszarem gry szablony manewrów wielkich statków.

RUCH

Ruch wielkich statków ogranicza się do manewrów na wprost [↑], skrętu [↖ albo ↗] i zatrzymania [■]. Do wykonywania tych manewrów niezbędny będzie szablon manewrów wielkich statków.

MANEWRY NA WPROST [↑]

Do wykonywania manewrów na wprost służy prosta krawędź szablonu manewrów wielkich statków. Krawędź ta ma sześć linii – używa się ich do wykonywania tych manewrów przy różnych prędkościach

Aby wykonać wielkim statkiem manewr na wprost, należy wykonać następujące czynności.

1. **Przyłożenie szablonu.** Gracz przykładą prostą krawędź szablonu do jednego z dłuższych boków podstawki wielkiego statku, wyrównując linię prędkości 0 do linii środkowej wielkiego statku.
2. **Przesunięcie statku.** Gracz przesuwa wielki statek wzdłuż szablonu do momentu, aż linia środkowa statku zrówna się z linią prędkości na szablonie odpowiadającej prędkości wykonywanego manewru. Następnie gracz odkłada szablon na bok, a manewr uważa się za zakończony.

Podczas wykonywania manewru na wprost podstawka wielkiego statku może najść na inny statek lub przeszkodę (zobacz [nachodzenie na siebie obiektów](#)).

MANEWRY SKRĘTU [↶] [↷]

Do wykonywania manewrów skrętu służą hak i schodkowa krawędź szablonu manewrów. Krawędź ta ma cztery linie – używa się ich do wykonywania tych manewrów przy różnych prędkościach. Zobacz [przykład wykonywania manewru \[2 ↷\]](#).

Aby wykonać wielkim statkiem manewr skrętu [↶] albo [↷], należy wykonać następujące czynności.

1. **Ustawienie szablonu.** Aby właściwie ustawić szablon, gracz wsuwa hak w szczelinę w podstawce wielkiego statku w taki sposób, aby pasował do lewego (w przypadku [↶]) albo prawego (w przypadku [↷]) rowka podstawki. Zarówno hak, jak i jego krawędź powinny równo przylegać do podstawki wielkiego statku.
2. **Przestawienie statku.** Gracz kładzie statek w taki sposób, aby przedni prawy (w przypadku [↷]) albo przedni lewy (w przypadku [↶]) róg podstawki przylegał ściśle do wcięcia w szablonie manewrów odpowiadającemu prędkości, z jaką wykonywany jest manewr skrętu (zobacz niżej).



Ostateczna pozycja statku dla manewru [2 ↷]

Jeśli statek wykonuje manewr skrętu z prędkością 0, należy wyrównać przednią krawędź statku do linii prędkości 0 na szablonie (zobacz niżej).



Ostateczna pozycja statku dla manewru [0 ↷]

Podczas wykonywania manewru skrętu podstawka wielkiego statku może najść na inny statek lub przeszkodę (zobacz [nachodzenie na siebie obiektów](#)).

MANEWR ZATRZYMANIA [■]

Wielki statek wykonujący manewr zatrzymania [0 ■] stosuje się do tych samych zasad, co statek standardowy.

STRES

Gdy wielki statek otrzyma żeton stresu, musi wydać 1 aktywną energię (☉) – o ile jest w stanie to zrobić – aby odrzucić ten żeton. Gdy wielki statek odnowi ☉, musi wydać po 1 ☉ za każdy żeton stresu, jaki posiada. Następnie usuwa po 1 żetonie stresu za każdą wydaną w ten sposób ☉.

Poza tym wielki statek rozpatruje żetony stresu w taki sam sposób jak standardowy statek (zobacz [stres](#)).

WARTOŚĆ WALKI

Każdy wielki statek posiada **WARTOŚĆ WALKI**, którą wyznacza druga pomarańczowa liczba znajdująca się tuż pod wartością inicjatywy. W fazie aktywacji wielkie statki aktywują się normalnie, zgodnie ze swoją wartością inicjatywy. Jednakże w fazie walki inicjatywę wielkich statków wyznacza ich wartość starcia.

wartość inicjatywy



wartość walki

WIĄZKA ŚCIĄGAJĄCA

Wielki statek uważa się za **ŚCIĄGANY**, jeśli ma 6 albo więcej żetonów wiązki ściągającej. Gdy wielki statek poddawany jest efektowi wiązki ściągającej, nie porusza się go tak jak standardowego statku.

Poza tym wielki statek rozpatruje żetony wiązki ściągającej w taki sam sposób jak standardowy statek (zobacz [wiązka ściągająca](#)).

WSKAŹNIKI STREF WIEŻYCZEK

Wielki statek może mieć do 2 wskaźników strefy wieżyczki, jeśli zostanie wyposażony w 2 rozwinięcia, które zapewniają mu wskaźniki ☉ albo ☉.



Jeśli wielki statek posiada 2 rozwinięcia, które zapewniają mu wskaźnik strefy wieżyczki, jeden z nich umieszcza się na jednej podstawie, a drugi – w innym kolorze – na drugiej. Następnie na karcie rozwinięcia zapewniającej ☉ albo ☉ należy położyć znacznik wieżyczki, który pasuje kolorem i rodzajem do tego wskaźnika. Zobacz [przykład oznaczania ☉ na wielkim statku](#).

Każdy wskaźnik jest powiązany z rozwinięciem, na którym leży pasujący do niego znacznik. Ponieważ wskaźniki odpowiadają różnym rodzajom broni, mogą wskazywać te same albo inne strefy. Bez względu na to, czy wskaźnik wieżyczki jest osadzony na przedniej, czy na tylnej podstawie, strefy rażenia wyznacza się zawsze od środka statku, nie od podstawy. Bez względu na podstawy, na których znajdują się wskaźniki, oba zachowują się tak samo i zajmują tę strefę, w którą są skierowane – ☉, ☉, ☉ albo ☉. Zobacz [przykład wielkiego statku z wieloma wieżyczkami](#).

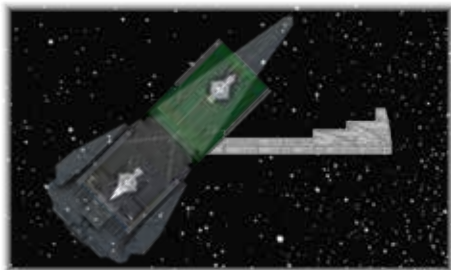
Gdy wielki statek ma obrócić swój wskaźnik strefy wieżyczki – na przykład w wyniku akcji obrotu ☉ – może obrócić dowolny ze wskaźników albo oba wskaźniki.

WIELKIE STATKI – PRZYKŁADY

W tej części przedstawiono przykłady dotyczące wielkich statków.

PRZYKŁAD WYKONYWANIA MANEWRU [2 ♣]

W tym przykładzie przedstawiono wykonanie manewru skrętu przez wielki statek



ustawienie szablonu (przed manewrem)



przestawienie statku (po manewrze)

PRZYKŁAD NACHODZENIA NA WIELKI STATEK

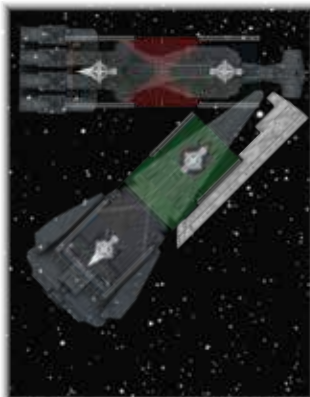
W tym przykładzie przedstawiono nachodzenie wielkiego statku na inny wielki statek.



Korweta klasy Raider próbuje wykonać manewr [2 ♣].



W skutek ruchu korweta klasy Raider nachodziłaby na korwetę CR90.



Aby rozstrzygnąć tę sytuację, aktywowany statek wykonuje zamiast tego manewr [1 ♣], ponieważ jest to manewr o prędkości o 1 mniejszej, który nie powoduje nachodzenia na korwetę CR90.

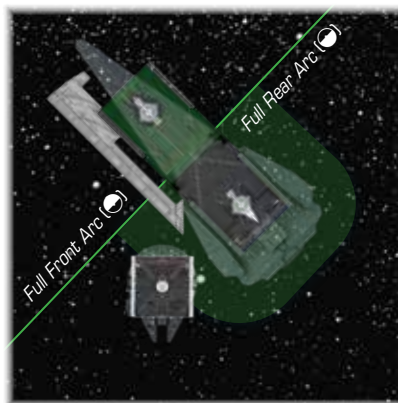
PRZYKŁAD NACHODZENIA NA STANDARDOWY STATEK

W tym przykładzie przedstawiono nachodzenie wielkiego statku na standardowy statek.



W skutek ruchu korweta klasy Raider nachodziłaby na YT-1300

Aby rozstrzygnąć tę sytuację, gracz, do którego należy YT-1300, podnosi statek i odkłada go na bok.



Gdy korweta zakończy ruch, właściciel YT-1300 umieszcza go w pełnej tylnej strefie korwety [●] w zasięgu 0-1. Następnie wybiera przeciwnika, który może obrócić YT-1300 o 90°.

PRZYKŁAD OZNACZANIA ● NA WIELKIM STATKU

Poniższy CR90 jest wyposażony w Działo bliskiego zasięgu [●], więc na jego podstawie należy osadzić wskaźnik strefy wieżyczki ●. Gracz wybiera czarny wskaźnik i osadza go na przedniej podstawie.



Ponieważ na przedniej podstawie osadzony został czarny ●, gracz kładzie czarny znacznik wieżyczki na karcie rozwinięcia Działa bliskiego zasięgu.



Ten CR90 jest również wyposażony w Baterie turbolaserów [●]. Ponieważ na przedniej podstawie został osadzony czarny wskaźnik strefy wieżyczki, na tylnej gracz osadza biały ●.

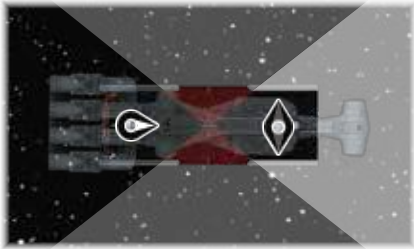


Dodatkowo gracz kładzie biały znacznik wieżyczki na karcie rozwinięcia Baterie turbolaserów.

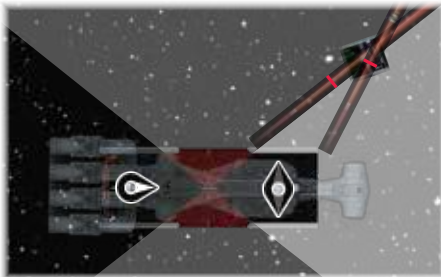


PRZYKŁAD WIELKIEGO STATKU Z WIELOMA ☛

Ten CR90 jest wyposażony w Działa bliskiego zasięgu (☛) i Baterie turbolaserów (☛). Czarny ☛ Dział bliskiego zasięgu został osadzony na przedniej podstawie, a biały ☛ Baterii turbolaserów na tylnej.



Działa bliskiego zasięgu mogą atakować w strefach ☛ i ☛. Baterie turbolaserów mogą atakować w strefie ☛.



Załóżmy, że CR90 chciałby zaatakować Myśliwca TIE. Myśliwiec ten znajduje się w zasięgu ataku 1 Baterii turbolaserów, a zatem zbyt blisko – ale zasięg ataku zarówno dla Dział bliskiego zasięgu, jak i broni podstawowej wynosi w tym przypadku 2.