

STAR WARS™

WOJNY KLONÓW

Nadszedł czas wojny! Armia klonów Republiki toczy ciągłą walkę z niezliczonymi zastępami droidów bojowych. Kolejne planety dołączają do konfliktu, a zwycięstwo armii Separatystów hrabiego Dooku jest coraz pewniejsze.

W grze **Star Wars: Wojny klonów – bazującej na Systemie Pandemic** wcielicie się w legendarnych generałów Jedi i poprowadzicie oddziały klonów przeciwko droidom Separatystów. Wykorzystujcie unikalne zdolności bohaterów i walczących dla nich klonów, aby pokonać jednostki wroga i wspólnymi siłami ukończyć misje, które pozwolą odwrócić bieg tej wojny.

ZAWARTOŚĆ



7 figurek Jedi



4 figurki złoczyńców



3 blokady



36 droidów



plansza



kość



46 kart oddziałów



32 karty inwazji



7 kart Jedi



4 arkusze
złoczyńców



24 karty
złoczyńców



24 karty misji



2 znaczniki torów



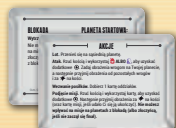
2 znaczniki misji



znacznik przypominający



suwak



5 kart pomocy



znacznik solowego gracza

PRZYGOTOWANIE

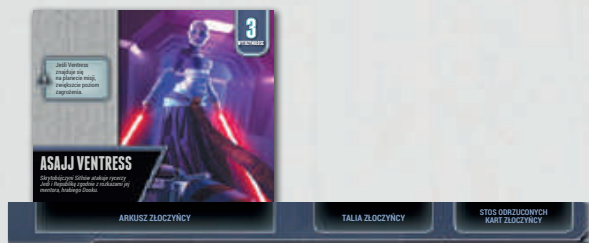
1. Rozmieszczenie planszy i elementów gry. Planszę połóżcie pośrodku stołu. Obok planszy stwórzcie pulę droidów i blokad.

2. Umieszczenie znaczników na torach. Połóżcie po 1 znaczniku na polach startowych torów inwazji i zagrożenia, tak jak przedstawiono obok.

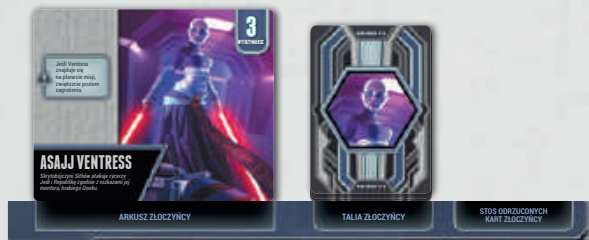


3. Wybranie złoczyńcy. Wybierzcie 1 złoczyńcę, przeciwko któremu zagrać.
W pierwszej rozgrywce wybierzcie Asajj Ventress.

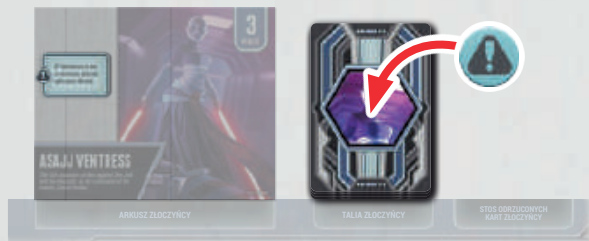
Połóżcie arkusz wybranego złoczyńcy niefinałową stroną do góry nad napisem „Arkusz złoczyńcy”.



Potasujcie talię złoczyńcy (6 kart) i umieśćcie ją zakrytą nad napisem „Talia złoczyńcy”.



Jeśli na arkuszu złoczyńcy widnieje symbol ⚠, umieśćcie na talii znacznik przypominający. W przeciwnym razie odłóżcie znacznik do pudełka.



Postępujcie zgodnie z instrukcją przygotowania do gry na arkuszu złoczyńcy.

Odłóżcie figurkę złoczyńcy na bok – użyjecie jej w następnym kroku przygotowania do gry. Odłóżcie nieużywane arkusze, karty i figurki złoczyńców do pudełka.

4. Inwazja. Umieśćcie 2 odkryte karty „Planeta misji” nad napisem „Stos odrzuconych kart inwazji”. Następnie potasujcie karty inwazji i połóżcie je w zakrytym stosie nad napisem „Talia inwazji”.



Dobierzcie 2 karty inwazji i umieśćcie na odpowiadających im planetach po 3 droidy.



Dobierzcie kolejne 2 karty inwazji i umieśćcie na odpowiadających im planetach po 2 droidy.



Dobierzcie kolejne 2 karty inwazji i umieśćcie na odpowiadających im planetach po 1 droidzie. Następnie umieśćcie figurkę złoczyńcy na planecie odpowiadającej ostatniej dobranej karcie.



Umieśćcie te 6 odkrytych kart na stosie odrzuconych kart inwazji.

5. Wybranie Jedi. Każdy z graczy wybiera po 1 karcie Jedi i bierze odpowiadającą jej figurkę Jedi. Potasujcie karty pomocy i rozdajcie graczom po 1. Następnie każdy z graczy ustawia swoją figurkę Jedi na planecie widocznej na rewersie jego karty pomocy. Odłóżcie nieużywane karty i figurki Jedi oraz karty pomocy do pudełka.



- 6. Przygotowanie talii oddziałów.** Potasujcie talię oddziałów i umieśćcie ją zakrytą obok napisu „Talia oddziałów”.

W grze 2- albo 3-osobowej rozdajcie każdemu z graczy po 3 karty oddziałów.

W grze 4- albo 5-osobowej rozdajcie każdemu z graczy po 4 karty oddziałów.

- 7. Stworzenie tali misji.** Wybierzcie poziom trudności rozgrywki. Połóżcie wyznaczoną liczbę zakrytych kart misji przy planszy obok napisu „Talia misji”. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka bez oglądania ich treści.

Poziom trudności Liczba misji

Padawan	3
Rycerz Jedi	4
Mistrz Jedi	5
Wielki mistrz Jedi*	6+

*Możecie użyć więcej niż 6 kart misji, jeśli chcecie, żeby rozgrywka była trudniejsza.

- 8. Dobranie misji startowych.** Dobierzcie wierzchnią kartę z talii misji i umieśćcie ją odkrytą obok pomarańczowego oznaczenia na planszy.

Umieśćcie pomarańczowy znaczek misji na odpowiadającej karcie planecie, a następnie rozpatrzyć efekt „Po dobraniu” na karcie misji (jeśli występuje).



Następnie weźcie drugą kartę misji i wykonajcie analogiczne czynności dla białego oznaczenia na planszy.

- 9. Pierwsza tura.** Rozpoczyna gracz, który czuje w sobie najwięcej Mocy. Ten gracz bierze kość.

PRZYGOTOWANIE DO GRY (2 GRACZY)



KLUCZOWE POJĘCIA

JEDI

Wcielacie się w Jedi, którzy walczą z armią droidów Separatystów. Każdy Jedi ma odpowiadającą mu kartę postaci z unikalnymi zdolnościami, a także figurkę przedstawiającą go na planszy.



WSPÓŁPRACA

Wszyscy jesteście w tej samej drużynie i razem wygracie albo przegracie grę. Możecie wspólnie się naradzać i dawać sobie wzajemnie sugestie. Każdy może dzielić się opiniami i pomysłami, ale podczas swojej tury ostatecznie każdy decyduje za siebie.

WROGOWIE

Jedi muszą bronić Republiki przed 3 rodzajami wrogów: droidami bojowymi, blokadami i złoczyńcami. Droidy gromadzą się na planetach, a blokady osłaniają innych wrogów, którzy znajdują się na tych samych planetach co one.



ZŁOCZYŃCY

Podczas każdej rozgrywki zmierzycie się z 1 złoczyńcą. Każdy złoczyńca ma swój arkusz z punktami wytrzymałości i specjalnymi zdolnościami. Na rewersie arkusza znajdują się zasady obowiązujące w finale i warunki zwycięstwa.

Każdy ze złoczyńców ma talię kart, która determinuje jego działania w czasie gry.



KARTY ODDZIAŁÓW

Każdy z graczy ma przed sobą karty oddziałów, na których przedstawione zostały przydatne w walce postacie i pojazdy. Gracz może korzystać z efektów kart oddziałów, aby wzmocnić swoje akcje albo pomagać innym Jedi na planecie, na której się znajduje.



Położcie swoje karty odkryte na stole, żeby wszyscy gracze je widzieli. Limit 7 kart obowiązuje każdego gracza przez cały czas.

Gdy Jedi gracza przyjmuje obrażenia, gracz musi odrzucić tyle kart oddziałów, ile wynosi liczba obrażeń. Karty należy odłożyć odkryte na stos odrzuconych kart oddziałów.

WYCZERPANIE I PRZYGOTOWANIE

Aby użyć efektu karty oddziałów, musisz ją wyczerpać. W tym celu należy ją obrócić na bok, tym samym pokazując, że została użyta. Nie możesz ponownie użyć wyczerpanej karty, dopóki nie zostanie przygotowana i ponownie obrócona pionowo. Dzieje się to na początku Twojej następnej tury.



KOŚĆ

Rzucacie kością, gdy wykonujecie ataki albo próbujecie wypełnić misję.

Na kości występują 2 symbole: sukcesu (♣) i obrażeń (★).

♣ oznacza, że udaje się Wam osiągnąć zamierzony cel – zadać obrażenia wrogom w czasie ataków albo zbliżyć się do wypełnienia misji.

★ oznacza, że przyjmujecie obrażenia i w związku z tym odrzucacie karty oddziałów.

LICZBA MISJI

Aby dotrzeć do finału i wygrać grę, Jedi muszą najpierw wypełnić szereg pomniejszych misji w różnych punktach galaktyki. Każda misja odpowiada planecie na planszy oznaczonej znacznikiem misji.



W celu ukończenia misji Jedi wykonują akcję podjęcia misji. Wypełnienie misji często wymaga, aby kilku Jedi przebywało na odpowiedniej planecie. Większość misji ma specjalne efekty, które modyfikują ich przebieg.

Po ukończeniu wszystkich misji odwróćcie arkusz złoczyńcy, aby rozpocząć finał i dowiedzieć się, jakie są warunki zwycięstwa.

PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Tura gracza składa się z 4 etapów.

1. Przygotuj karty.
2. Wykonaj 4 akcje.
3. Aktywuj złoczyńcę.
4. Inwazja.

1. PRZYGOTUJ KARTY

Na początku swojej tury przygotuj wszystkie swoje wyczerpane karty, obracając je pionowo.

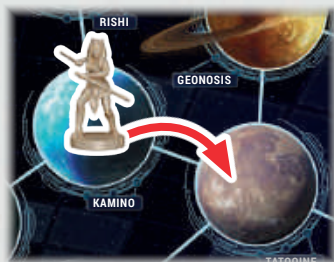
2. WYKONAJ 4 AKCJE

Podczas swojej tury możesz wykonać do 4 akcji. Możesz wykonać tę samą akcję kilka razy, każdorazowo zużywając 1 akcję.

LOT

Przenieś swojego Jedi na sąsiednią (połączoną białą linią) planetę.

Wrogowie (droidy, blokady i złoczyńcy) nie wpływają na ruch Jedi.



WEZWANIE POSIŁKÓW

Dobierz 1 kartę oddziałów.

Możesz dobierać karty oddziałów nawet wtedy, gdy już osiągniesz limit 7 kart. W chwili przekroczenia limitu musisz odrzucać karty oddziałów albo zagrywać karty sojuszników do momentu, w którym zostanie Ci 7 kart. Możesz odrzucać w ten sposób wyczerpane karty oddziałów.



Jeśli w talii nie ma już kart, a Ty musisz dobrać kartę, potasuj stos odrzuconych kart oddziałów i utwórz nową zakrytą talię, a następnie dobierz kartę.

ATAK

Dzięki akcji ataku możesz usuwać wrogów z planety, na której się znajdujesz.

Rzuć kością, aby zaatakować. Za każdy zadaj 1 obrażenie wrogowi na planecie, na której się znajdujesz. Droidy mają po 1 punkcie wytrzymałości, a blokady po 2 punkty wytrzymałości. Punkty wytrzymałości

złoczyńców są wyszczególnione na ich arkuszach. Gdy przeciwnik przyjmie obrażenia równe jego wytrzymałości, zdejmij go z planszy i odłóż do puli.

Obrażenia zadane wrogom nie są sumowane pomiędzy akcjami. Aby usunąć złoczyńcę albo blokadę, trzeba zadać im odpowiednią liczbę obrażeń w ramach 1 akcji. Niektóre karty oddziałów mogą zwiększyć liczbę obrażeń zadawanych podczas ataku (zob. „Karty oddziałów”, str. 7).

Gdy już zadasz obrażenia, możesz również je otrzymać. Przyjmij po 1 obrażeniu za każdego wroga, który pozostał na Twojej planecie, i za każdy wyrzucony symbol . Niektóre karty oddziałów mogą zapobiegać obrażeniom (zob. „Karty oddziałów”, str. 7).

PRZYKŁAD ATAKU

Ahsoka i Anakin są na planecie, na której znajdują się ich wrogowie. Ahsoka atakuje, a więc rzuca kością.



Ahsoka i Anakin wyczerpują po 2 karty i dodają znajdujące się na nich symbole do wyniku na kości, łącznie zadając (6) obrażeń.



Ahsoka musi najpierw zadać 2 obrażenia blokadzie, tym samym usuwając ją z planety. Następnie zadaje 3 obrażenia Ventress i 1 droidowi, również usuwając ich z planety.



Ahsoka musi przyjąć 1 obrażenie od pozostałego droida i 1 obrażenie za symbol na kości. Anakin wyczerpuje 1 , aby zapobiec 1 obrażeniu, więc Ahsoka odrzuca tylko 1 kartę.



PODJĘCIE MISJI

Gdy znajdujesz się na planecie misji, możesz wykonać akcję podjęcia misji. **Nie możesz podjąć misji na planecie, na której znajduje się blokada albo złoczyńca.**



Najpierw rzuć kością. Następnie **każdy Jedi, który znajduje się na planecie misji**, może wykorzystać karty oddziałów.

Aby wykorzystać kartę, należy ją wyczerpać i dodać do wyniku. Możesz wykorzystać te rodzaje kart, których symbole widnieją na karcie misji (efekt kart nie ma znaczenia, liczy się tylko rodzaj).



Jeśli łączna liczba jest równa albo większa od wyznaczonego progu, misja zostaje ukończona.

uzyskane w jednej akcji nie przechodzą do kolejnej. Aby wypełnić misję, musisz zdobyć wszystkie wymagane podczas 1 próby.

SUKCES

Jeśli udało Ci się wypełnić misję:

1. Aktywny Jedi przyjmuje po 1 obrażeniu za każdy na karcie misji i każdy na kości.
2. Jeśli na karcie misji opisano efekt „Po ukończeniu”, należy go rozpatrzyć.
3. Odłóżcie kartę misji do pudełka.
4. Weźcie wierzchnią kartę z talii misji i umieśćcie ją odkrytą na miejscu poprzedniej karty misji. Umieśćcie znacznik misji na odpowiadającej karcie planecie, a następnie rozpatrzcie efekt „Po dobraniu”, jeśli występuje na karcie.



Jeśli w talii misji nie ma już kart, umieśćcie znacznik misji na drugiej planecie misji. Jeśli wszystkie misje zostały ukończone, zamiast tego rozpocznijcie finał (zob. „Finał”, str. 8).



PORAŻKA

Jeśli misja nie została ukończona, aktywny Jedi przyjmuje po 1 obrażeniu za każdy na kości, ale **nie za na karcie misji**. Misja pozostaje w grze i można ją podjąć od nowa w ramach przyszłej akcji.

PRZYKŁADY PODJĘCIA MISJI

Anakin i Ahsoka znajdują się na Lola Sayu, planecie misji „Ucieczka z Cytadeli”. Anakin wykonuje akcję podjęcia misji i rzuca kością.



Do wypełnienia tej misji koniecznych jest 7 sukcesów, które mogą również pochodzić z wykorzystanych kart i . Jedi nie mają wystarczająco dużo kart, więc odnoszą porażkę. Anakin otrzymuje 1 obrażenie za symbol , ale wyczerpuje 1 , żeby mu zapobiec.



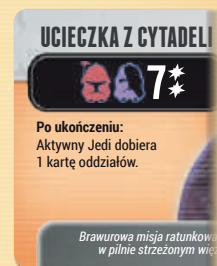
W ramach następnej akcji Anakin ponownie próbuje wypełnić misję i rzuca kością.



Anakin wyczerpuje 1 i 1 , łącznie dodając . Ahsoka wyczerpuje 1 i 2 , łącznie dodając . Po dodaniu z kości Jedi są w stanie ukończyć misję.



Anakin przyjmuje 2 obrażenia z karty misji i 1 obrażenie za symbol na kości, w związku z czym łącznie musi odrzucić 3 karty. Następnie rozpatruje efekt „Po ukończeniu” karty misji, który każe mu dobrać 1 kartę oddziałów.



Na koniec odkłada kartę ukończonej misji do pudełka i dobiera nową kartę misji oraz przenosi znacznik misji na odpowiadającą jej planetę.

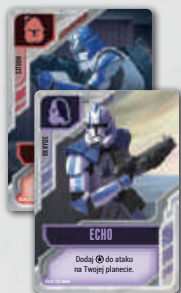
KARTY JEDI

Na każdej karcie Jedi widnieje zdolność, której użycie stanowi darmową akcję. Możecie to zrobić tylko w ramach kroku „Wykonaj 4 akcje”, ale nie zużywa to żadnej z dostępnych 4 akcji w danej turze. Nie możesz wykonać darmowej akcji w czasie innej akcji ani w czasie tury innego gracza.

KARTY ODDZIAŁÓW

Istnieje 5 różnych rodzajów kart oddziałów: szturm (👤), ukrycie (👁️), obrona (🛡️), transport (🚀) i sojusznik. Aby użyć karty oddziałów, wyczerp ją, obracając ją poziomo (to nie jest akcja). Nie możesz użyć wyczerpanej karty, dopóki nie zostanie przygotowana i obrócona pionowo. Stanie się to na początku Twojej następnej tury. Karty oddziałów odrzuca się wskutek przyjmowania obrażeń albo po przekroczeniu limitu kart.

Gdy przyjmujesz obrażenia, musisz odrzucić tyle kart oddziałów, ile wynosi liczba obrażeń. Karty należy odłożyć odkryte na stos odrzuconych kart oddziałów. Jeśli nie masz wystarczającej liczby kart, nadmiarowe obrażenia przepadają. Jeśli po dobraniu kart masz ich więcej niż 7, musisz zagrywać karty sojuszników lub odrzucać karty oddziałów do momentu, aż pozostanie Ci 7 kart.



SZTURM I UKRYCIE

Gdy jakiś Jedi wykonuje akcję ataku na Twojej planecie, możesz użyć dowolnej liczby kart 🧑🏻 albo 👁️, aby za każdą z nich dodać 1 🧑🏻.

W ramach 1 ataku można wykorzystać tylko 1 rodzaj kart. **Nie można łączyć 🧑🏻 i 👁️ w czasie tego samego ataku.**



OBRONA

Gdy jakiś Jedi na Twojej planecie otrzymuje obrażenia, możesz użyć dowolnej liczby 🛡️, aby im zapobiegać. Za każdą użytą kartę zapobiegasz 1 obrażeniu.



TRANSPORT

Gdy Ty albo inny Jedi na Twojej planecie wykonuje **akcję lotu**, możesz użyć karty 🚀, aby umożliwić dwukrotne przesunięcie w ramach tego samego lotu. Na każdą akcję lotu można użyć tylko 1 🚀.



SOJUSZNIK

W przeciwieństwie do pozostałych kart oddziałów, musisz odrzucić kartę sojusznika, aby użyć jej efektu. Możesz używać kart sojuszników w dowolnym momencie (nawet podczas tury innego gracza), chyba że opis na karcie stanowi inaczej. Jeśli karta sojusznika została wyczerpana wskutek innego efektu, nie może zostać użyta, dopóki nie zostanie przygotowana.

3. AKTYWACJA ZŁOCZYŃCY

Gdy już Jedi wykona swoje 4 akcje, złoczyńcy kontratakują.

ZNACZNIK PRZYPOMINAJĄCY

Niektórzy złoczyńcy mają efekty, które uaktywniają się co turę. Jeśli na początku kroku aktywacji złoczyńcy znacznik przypominający znajduje się na jego talii, rozpatrz efekt ⚠️ na arkuszu złoczyńcy, zanim dobierzecie kartę złoczyńcy.

DOBRANIE KARTY ZŁOCZYŃCY

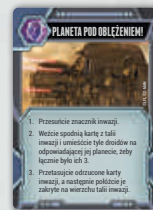
Dobierzcie 1 kartę z talii złoczyńcy, rozpatrzcie jej efekt, a następnie połóżcie ją odkrytą na stosie odrzuconych kart złoczyńcy. Niektóre karty złoczyńcy mają kilka efektów. Rozpatrujcie je od góry do dołu, ignorując te, których nie da się rozpatrzeć.

Nie dobierajcie kolejnych kart złoczyńcy, o ile nie wynika to z efektu na jakiejś karcie. Jeśli w talii nie ma już kart, a Ty musisz dobrać kartę, najpierw potasuj stos odrzuconych kart złoczyńcy i utwórz nową zakrytą talię, a następnie dobierz kartę.

PLANETA POD OBLĘŻENIEM!

W talii każdego złoczyńcy znajduje się 1 karta „Planeta pod oblężeniem!”.

Rozpatrzcie jej efekt w następujący sposób:



1. Przesuńcie znacznik inwazji o 1 pole w prawo na torze inwazji. Jeśli znacznik już się znajduje na ostatnim polu toru, zamiast tego podnieście poziom zagrożenia.
2. Weźcie spodnią kartę z talii inwazji i umieśćcie tyle droidów na odpowiadającej jej planecie, żeby łącznie było ich 3.
3. Przetasujcie odrzucone karty inwazji (włącznie z właśnie dobraną ze spodu kartą) i połóżcie zakryte na wierzchu talii inwazji.

WIERZCHNIA PLANETA

Niektóre karty złoczyńcy odnoszą się do wierzchniej (🌐) planety. 🌐 planeta odpowiada planecie, która aktualnie znajduje się na wierzchu stosu odrzuconych kart inwazji.



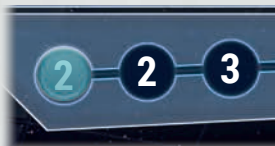
KILKA MOŻLIWYCH SKUTKÓW

Jeśli efekt na karcie albo arkuszu złoczyńcy może zostać rozpatrzony na kilka różnych sposobów, aktywny gracz decyduje o jego przebiegu.

Na przykład jeśli złoczyńca może się poruszyć do celu na kilka sposobów, decyduje o tym aktywny gracz.

4. INWAZJA

Jedna po drugiej odkryj tyle kart inwazji z wierzchu talii inwazji, ile podaje aktualna liczba na torze inwazji.



Za każdą odkrytą kartę połącz po 1 droidzie na odpowiadającej karcie planecie, a następnie odkrytą kartę odłóż na stos odrzuconych kart inwazji.



Jeśli na polu znajdują się już 3 droidy, nie kładź 4. Zamiast tego zaczyna się okupacja (zob. „Okupacja” poniżej).

Jeśli musicie umieścić droida, ale nie ma ich już w puli, przesuniecie znacznik zagrożenia o 1 pole za każdego droida, którego Wam zabrakło (zob. „Podnoszenie poziomu zagrożenia” w kolumnie obok).

Sytuacja, w której skończą się karty w talii inwazji, jest rzadko spotykana, ale możliwa. Jeśli w talii nie ma już kart, a Ty musisz odkryć kartę, potasuj stos odrzuconych kart inwazji i utwórz nową zakrytą talię, a następnie odkryj kartę.

OKUPACJA

Jeśli trzeba umieścić 4. droida na planecie, rozpoczyna się na niej okupacja. Nie umieszczaj tam 4. droida.

Jeśli zaczyna się okupacja, wykonaj następujące kroki:

1. Przesuń znacznik zagrożenia o 1 pole w dół.
2. Umieść na okupowanej planecie 1 blokadę.
Na 1 planecie może się znajdować kilka blokad. (Droidy nie „rozprzestrzeniają się” na sąsiednie planety jak choroby w oryginalnej grze **Pandemic**).

BLOKADY

Tak długo, jak na planecie znajduje się blokada, Jedi nie mogą na niej podejmować działań, które wpływałyby na misję, droidy ani złoczyńcę. Aby usunąć blokadę, należy jej zadać 2 obrażenia. Jeśli w czasie ataku po usunięciu ostatniej blokady nadal pozostaną jakieś obrażenia do wykorzystania, można je zadać innym wrogom na danej planecie.



Jeśli blokada została umieszczona na planszy wskutek innego efektu niż okupacja, nie podnoście poziomu zagrożenia.

Jeśli musicie umieścić blokadę, ale nie ma ich już w puli, przesuniecie znacznik zagrożenia o 1 pole za każdą blokadę, której Wam zabrakło (zob. „Podnoszenie poziomu zagrożenia” w kolumnie obok).

WYGRANA I PRZEGRANA

Jeśli znacznik zagrożenia dotrze na najniższe pole toru zagrożenia, natychmiast przegrywasz grę.

Jeśli ukończycie wszystkie misje z talii oraz finał z tyłu arkusza złoczyńcy, natychmiast wygrywasz grę!



FINAŁ

Gdy ukończycie ostatnią misję, natychmiast odwróćcie arkusz złoczyńcy i rozpatrzenie wszystkie kroki „PRZYGOTOWANIA DO FINAŁU”.

Do końca gry obowiązuje już tylko finałowa strona arkusza złoczyńcy. Należy ignorować wszystkie efekty wypisane na jej drugiej stronie. Może to spowodować zmianę efektów oraz liczby obrażeń niezbędnych do usunięcia złoczyńcy (a nawet sprawić, że nie da się go usunąć).

Na każdym arkuszu złoczyńcy znajduje się informacja o warunkach, które muszą zostać spełnione, żebyście wygrali grę. W wielu przypadkach finał wymaga wypełnienia co najmniej 1 dodatkowej misji. W czasie finału **możecie** podejmować próby wypełnienia misji na planecie, na której znajduje się złoczyńca.

PODNIOSZENIE POZIOMU ZAGROŻENIA

Poziom zagrożenia należy podnieść w 4 różnych sytuacjach:

- Gdy na planecie powinien zostać umieszczony 4. droid, rozpoczyna się okupacja. Przesuń znacznik zagrożenia o 1 pole i umieść na tej planecie blokadę.
- Jeśli kiedykolwiek będzie trzeba umieścić droida albo blokadę, a w puli nie będzie już figurek, przesuń znacznik zagrożenia o 1 pole za każdego wroga, którego nie możecie umieścić.
- Jeśli kiedykolwiek będzie trzeba przesunąć znacznik inwazji, ale ten będzie znajdował się już na ostatnim polu toru, zamiast tego przesuń znacznik zagrożenia o 1 pole.
- Niektóre efekty złoczyńców mogą przesunąć znacznik zagrożenia.

GRA JEDNOOSOBOWA

Możesz grać w pojedynkę, kontrolując 2 Jedi.

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę tak samo jak przy standardowej rozgrywce 2-osobowej.

W czasie rozgrywki będziesz kontrolować dwoje Jedi – trzymaj ich karty oddzielnie. Losowo wybierz, który Jedi zagra jako pierwszy, i umieść obok jego karty znacznik solowego gracza.

PRZEBIEG GRY

Znacznik solowego gracza wskazuje aktywnego Jedi. Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami trybu wieloosobowego. Na koniec tury aktywnego Jedi przełóż znacznik solowego gracza na kartę drugiego Jedi.



ZŁOČYŃCY

W grze występuje 4 złoczyńców: Asajj Ventress, generał Grievous, Maul i hrabia Dooku. Złoczyńcy różnią się efektami na arkuszach, finałem, taliami i figurkami.

Przed finałem Jedi nie mogą podejmować misji na planecie, na której znajduje się złoczyńca.

ASAJJ VENTRESS

Skrytobójczyni Sithów atakuje rycerzy Jedi i Republikę zgodnie z rozkazami jej mentora, hrabiego Dooku.

Ventress zmierza w kierunku planet misji, a każdy Jedi, który zanadto się do niej zbliży, otrzymuje obrażenia i musi wyczerpywać karty. Jeśli aktywuje się na planecie misji, poziom zagrożenia będzie się szybko podnosił.



GENERAL GRIEVOUS

Budzący przerażenie cyborg, który dowodzi złożoną z droidów armią Separatystów prowadzącą działania wojenne w całej galaktyce.

Grievous przyczynia się do tego, że wrogowie na planetach, na których przebywają Jedi, zadają im obrażenia i zmuszają do wyczerpywania kart. Ponadto gdy Grievous znajduje się na planszy, dochodzi do dodatkowych inwazji.



MAUL

Maul dąży do połączenia galaktycznych syndykatów przestępczych i skonsolidowania ich pod egidą Kolektywu Cieni.

Siła Maula zwiększa się z czasem, co przyczynia się do zwiększenia poziomu zagrożenia. Gdy zostaje usunięty z planszy, jego siła się zmniejsza, podobnie jak wpływ jego efektów.



HRABIA DOOKU

Ukrywający się pod tym imieniem lord Sithów, Darth Tyranus, dowodzi Konfederacją Niezależnych Systemów w wojnie z Republiką Galaktyczną.

Wraz z Dooku na planszę trafiają również Ventress i Grievous. W każdej turze złoczyńcy ścigają pobliskich Jedi, a efekty na jego kartach wpływają na Jedi, którzy przebywają na tych samych planetach co oni.

WAŻNE ZASADY

Nie musicie czytać tej części, jeśli uczycie się zasad. Zajrzyjcie tu, gdy będziecie mieli pytania o konkretną zasadę lub jakiś element.

CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY

PLANETY

- Jeśli jakiś efekt odnosi się do „Twojej planety”, odnosi się do planety, na której obecnie znajduje się Twój Jedi.
- „Planetą misji” nazywamy planetę, na której znajduje się znacznik misji.
- Jeśli na karcie albo w opisie akcji widnieje nazwa planety w nawiasie, musisz znajdować się na tej planecie, żeby skorzystać z tej karty albo akcji.

KARTY

- Limit kart oddziałów przez cały czas rozgrywki wynosi 7. Jeśli po dobraniu kart masz ich więcej niż 7, musisz zagrywać karty sojuszników lub odrzucać karty oddziałów, aż pozostanie Ci 7 kart.
- Możesz wezwać posiłki nawet wtedy, gdy masz już 7 kart.
- Gdy przyjmujesz obrażenia, musisz odrzucić tyle kart, ile wynosi liczba obrażeń. Karty należy odłożyć odkryte na stos odrzuconych kart oddziałów. Jeśli nie masz wystarczającej liczby kart, nadmiarowe obrażenia są ignorowane.
- Jeśli jakiś efekt każe Ci wyczerpać karty, musisz wyczerpać podaną liczbę kart. Jeśli nie masz odpowiedniej liczby przygotowanych kart, które możesz wyczerpać, nie zachodzi żaden dodatkowy efekt.
- Jeśli w jakimś momencie musisz dobierać albo odwracać karty z jakiejś talii, w której nie ma już kart, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową zakrytą talię, a następnie kontynuuj dobieranie albo odkrywanie kart.
(Ta zasada różni się od zasady dot. ograniczeń w liczbie elementów w oryginalnej **Pandemic**).

ROZPATRYWANIE EFEKTÓW

- Gdy jakiś efekt pozwala Ci na interakcję z innym Jedi, (np. poruszenie innego Jedi), oboje gracze muszą wyrazić zgodę.
- Gdy jakiś element porusza się w kierunku innego elementu (np. złoczyńca porusza się w kierunku najbliższego Jedi), zawsze obiera najkrótszą możliwą ścieżkę. Jeśli jest kilka równorzędnych opcji, aktywny gracz wybiera 1 z nich.
- Jeśli efekt na karcie albo arkuszu złoczyńcy może zostać rozpatrzony na kilka różnych sposobów, aktywny gracz decyduje o jego przebiegu.

DODATKOWE INFORMACJE

- Nie można wykonać ataku na planecie, na której nie ma wrogów.
- Jeśli gracie na poziomie trudności „Wielki mistrz Jedi”, możecie stworzyć talię misji składającą się z więcej niż 6 kart, czyniąc rozgrywkę jeszcze bardziej wymagającą.

KARTY SOJUSZNIKÓW

- Karty sojuszników mogą być zagrywane w czasie tur innych graczy, ale nie mogą zostać zagrane, jeśli są wyczerpane.
- „C-3PO i R2-D2” mogą zostać zagrani wyłącznie w czasie misji albo ataku na planecie misji, na której się znajdujesz.
- „Padmé Amidala” może zostać zagrana w dowolnym momencie podczas kroku „wykonywania 4 akcji”.
- Możesz zagrać kartę „Parszywa zgryza” w dowolnym momencie, również w czasie innej akcji. Obrażenia są doliczane do innych obrażeń zadanych w ramach tej akcji.

KARTY MISJI

- „Zakładnicy”, „Punkt krytyczny”, „Niedokończone sprawy” – jeśli któraś z kart wymienionych w treści misji znajduje się już w posiadaniu któregoś gracza, nie należy jej przekazywać do aktywnego Jedi.
- „Zgubiony” – umieść złoczyńców na Oba Diah niezależnie od tego, czy są na planszy. Jeśli złoczyńcą jest hrabia Dooku, umieść 3 złoczyńców na Oba Diah.



JEDI

AAYLA SECURA

- Przeniesienie Jedi nie jest lotem i nie można na nie wpłynąć za pomocą .

AHSOKA TANO

- Jeśli wyczerpiesz 2 karty, możesz zadać obrażenia na 1 planecie albo podzielić je między 2 planety.
- Twoja zdolność pozwala na usuwanie blokad.

ANAKIN SKYWALKER

- Gdy używasz swojej zdolności, możesz wyczerpać kartę  w taki sposób, jakby była kartą . Ten efekt dotyczy tylko ciebie, inni Jedi mogą wyczerpywać tylko karty , aby Ci pomóc.

LUMINARA UNDULI

- Odrzuć karty do limitu 7 kart dopiero po tym, jak rozpatrzysz efekt zdolności Luminary.

MACE WINDU

- Nie możesz przemieszczać droidów z planety z blokadą.

OBI-WAN KENOBI

- Odrzuć karty do limitu 7 kart dopiero po tym, jak rozpatrzysz efekt zdolności Obi-Wana.

YODA

- Przeniesienie Jedi nie jest lotem i nie można na nie wpłynąć za pomocą .

ZŁOCZYŃCY

- Jeśli na arkuszu złoczyńcy nie widnieją jego punkty wytrzymałości, oznacza to, że złoczyńcy nie można zdjąć z planszy. Jedi dalej otrzymują po 1 obrażeniu od złoczyńców, którzy pozostali na ich planecie po ataku.

ASAJJ VENTRESS

- „**Pojedynek asów**” jest misją i musi zostać ukończony poprzez akcję podjęcia misji.

GENERAŁ GRIEVOUS

- W czasie przygotowania do gry odłóż suwak na bok – będzie potrzebny dopiero w czasie finału.
- **Niech cierpią** – nawet jeśli obrażenia zostały zablokowane, Jedi mogą się poruszyć.
- „**Infiltracja**”, „**Konfrontacja**”, „**Pościg**” i „**Unicestwienie**” to misje i muszą zostać ukończone w podanej kolejności poprzez akcję podjęcia misji. Gdy ukończycie misję, przesuniecie suwak na następną misję pod nią.

MAUL

- Gdy siła Maula rośnie albo maleje, przesuniecie suwak o odpowiednią liczbę pól w górę albo w dół na torze siły. Gdy suwak dotrze na któryś z końców toru, a powinien zostać przesunięty o dodatkowe pola, nie przesuwaj się dalej.
- **Wrogie przejęcie** – umieśćcie Maula na wierzchniej planecie, niezależnie od tego, czy już się znajduje na planszy, czy nie.
- Po odwróceniu arkusza złoczyńcy pozostawcie suwak na miejscu.
- „**Rozstrzygające starcie**” jest misją i musi zostać ukończona poprzez akcję podjęcia misji. Wymagany próg w tej misji to 7 plus wartość pola, na którym znajduje się znacznik zagrożenia.

HRABIA DOOKU

- Przed finałem każdy złoczyńca ma po 2 punkty wytrzymałości. W czasie finału Dooku ma 5 punktów wytrzymałości, a Grievous 2 punkty wytrzymałości.
- **Pojedynek** – jeśli na planecie znajduje się 1 Jedi, ale kilku złoczyńców, Jedi otrzymuje tylko 1 obrażenie.
- **Władca marionetek** – podczas finału nie umieszczajcie Ventress na planszy.



AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Tłumaczenie: Magda Gamrot

Z-MAN GAMES

Projekt gry: Alexandar Ortloff

Projekt oryginalnej gry *Pandemic*: Matt Leacock

Produkcja: Michael Sanfilippo

Projekt graficzny: Jasmine Radue, Dan Gerlach, Monica Helland i Samuel R. Shimota

Kierownictwo artystyczne: Bree Lindsoe

Projekt okładki: Atha Kanaani

Autorzy ilustracji: JB Casacop, Martin de Diego, Atha, Kanaani, Alex Polgár, Romana Kendelic, Samuel R. Shimota, Stephen Somers

Kierownictwo działu elementów 3D: Bree Lindsoe i Samuel R. Shimota

Plastikowe figurki (Jedi, złoczyńcy, droidy): Luigi Terzi

Plastikowe figurki (blokady, wypraska): Monica Helland

Kierownictwo redakcji: Autumn Collier

Egzemplarz promocyjny: Tyler Lee

Zarządzanie projektem: Beth Erikson, Justin Kemppainen, Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

Testerzy: Marco Bietresato, Carolina Blanken, Taylor Block, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bosi, Jon Bushman, Dominic Cupo, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Alice Ding, Adam Driscoll, Kyle Einfeld, Travis Einfeld, Julia Faeta, Tony Fanchi, Marieke Franssen, Brendon Franz, Kara Franz, Garima Giri, Molly Glover, Sonia Graham, Aaron Haltom, Mark Hayden, Steve Heflin, Philip Henry, Anita Hilberdink, Emma Hunt, Abdullah Jackson, Mona Jalali, Erik Jordheim, Christopher Kowall, Josiah Leis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Luca Mangia, Nick Martello, Josh Massey, Fayez Moussa, André „Takras” Nordstrand, Pouya Ostadpour, Katrina Ostrander, Josh Price, James Proctor, John i Jenny Proctorowie, Kyle Rasor, Sergie Rudoy, Dylan Sabin, Michael Satterlee, Trang Satterlee, Vera van Schaijk, Seth Schneider, Ian Shlasko, Carl Skutsch, Corey Fisher Smith, James Swindle, John Swindle, Sarah Swindle, Warren Tegg, Zach Tewalthomas, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden, Steinar Watne, Julie Wessman, Richie Wessman, Edward Woods, Michele Alfredo Zanco, Jeremy Zwirn

LUCASFILM LIMITED

Zatwierdzenie licencji: Brian Merten

ASMODEE NORTH AMERICA

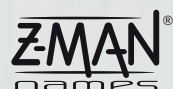
Dyrektorka ds. licencji: Sherry Anisi

Koordynatorka ds. licencji: Dana Cartwright

Specjalne podziękowania dla wszystkich artystów, których prace zostały wykorzystane w tej grze.

Specjalne podziękowania dla Stevena Kimballa.

Z-Man Games ceni różnorodność i stawia sobie za cel powszechną dostępność gier. Jeśli macie jakieś zapytania lub sugestie, prosimy o kontakt poprzez naszą stronę internetową.



1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113, USA
651-639-1905
info@ZManGames.com



Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

© & ™ Lucasfilm Ltd. *Pandemic* i Z-Man Games stanowią © Z-Man Games. Gamegenic i logo Gamegenic to zarejestrowane i chronione prawem autorskim znaki towarowe Gamegenic GmbH w Niemczech. Elementy w grze mogą się różnić od tych na ilustracji.

