

# X-WING™ FAQ

WERSJA 3.0.2/ AKTUALIZACJA 29.06.2015

## SEKCJA I: ERRATA

W tej części opisane zostały oficjalne zmiany do tekstów zasad i kart.

### INSTRUKCJA (STRONA 4)

Przygotowanie gry

W punkcie 2 (Zebranie sił) została błędnie wpisana nazwa jednego z imperialnych pilotów. Koniec punktu powinien brzmieć:

„... a gracz imperialny otrzymuje kartę statku „Nocny potwór” oraz kartę statku „Pilot eskadry obsydianowych.”

### INSTRUKCJA (STRONA 8)

Beczka.

Zasady wykonywania akcji beczki w pobliżu przeszkody są niekompletne. Pierwsze zdanie ostatniego akapitu w lewej kolumnie powinno brzmieć:

„Statek nie może wykonać beczki jeśli sprawiłoby to, że jego podstawa zachodziłaby na inny statek albo żeton przeszkody, lub jeśli wzornik manewru nachodzi na żeton przeszkody.”

### INSTRUKCJA (STRONA 10)

Zakres pojedynczego ataku nie jest zdefiniowany. Pierwszy akapit na stronie 10 powinien brzmieć:

„Podczas tej fazy każdy statek może wykonać atak skierowany przeciwko jednemu wrogiemu statkowi. Zaczynając od statku o najwyższej wartości umiejętności pilota, aby wykonać pojedynczy atak gracze rozpatrują poniższe kroki zgodnie z podaną kolejnością:”



Gracz rebeliancki wyznacza prostą linię pomiędzy najbliższymi punktami, w celu ustalenia czy jego atak na Myśliwce TIE jest przyblokowany przez przeszkodę.

1. Linia przechodzi przez asteroidę. Jeśli w tej rundzie Niedoświadczony pilot zaatakuje Pilota z Eskadry Czarnych, atak zostanie przyblokowany.
2. Linia nie przechodzi przez asteroidę. Jeśli w tej rundzie Niedoświadczony Pilot zaatakuje Pilota z Akademii, atak nie zostanie przyblokowany.

### INSTRUKCJA (STRONA 17)

Nachodzenie na inne statki.

W tym akapicie brakuje prawidłowego punktu 2 (obecna treść punktu 2 powinna być w osobnym akapicie, pod numerowanymi akapitami). Prawidłowy tekst wypunktowanych akapitów brzmi:

„1. Aktywny statek należy poruszyć w tył od przeciwnego końca wzornika, przesuając go wzdłuż wzornika do momentu aż nie będzie nachodził na drugi statek. Podczas poruszania statku, należy ustawić go w taki sposób, aby wzornik znalazł się na środku, pomiędzy dwoma zestawami wypustek obecnych na podstawie statku. Na koniec statek należy ustawić tak, aby podstawki obu statków stykały się ze sobą.

2. Należy pominąć krok „Wykonywania akcji” tego statku.”

### INSTRUKCJA (STRONA 20)

Opis ataku przez przeszkodę jest nieprawidłowy.

Pierwsze zdanie w drugim akapicie w części „Atakowanie przez przeszkodę” powinno brzmieć:

„Jeśli w trakcie walki, podczas mierzenia zasięgu krawędź liniжки zasięgu ułożonej pomiędzy najbliższymi sobie punktami dwóch statków nachodzi na żeton przeszkody, uznaje się, że atak został przyblokowany.”

### KARTY POMOCY



#### Akcja „dopalacz”

Ostatnie zdanie na karcie powinno brzmieć:

„Statek nie może skorzystać z dopalacza jeśli sprawiłoby to, że jego podstawa nachodziłaby na podstawkę innego statku lub na żeton przeszkody, lub jeśli wzornik manewru nachodzi na żeton przeszkody.”



#### Akcja „zdemaskowanie”

Tekst karty powinien brzmieć:

Na początku fazy aktywacji, po tym jak gracze rozpatrzyli wszystkie inne zdolności, które aktywują się na początku fazy aktywacji, każdy statek, poczynając od statku o najniższej wartości umiejętności pilota (korzystając z inicjatywy do rozstrzygnięcia remisów) może wydać żeton maskowania aby się zdemaskować. Kiedy statek się demaskuje, musi wybrać jeden z poniższych efektów:

- Wykonanie akcji „beczka” przy pomocy wzornika manewru [ 2 ].

- Wykonanie akcji „dopalacz” przy pomocy wzornika manewru [ 2 ].

Demaskowanie nie jest akcją ani manewrem, a statek może się zdemaskować nawet jeśli posiada żeton stresu.

Statek nie może się zdemaskować, jeśli w wyniku tego nachodziłby na inny statek lub żeton przeszkody albo jego wzornik manewru nachodziłby na żeton przeszkody. Po rozpatrzeniu wszystkich zdemaskowań, faza aktywacji jest kontynuowana w normalny sposób.”

### ASY REBELII

#### INSTRUKCJA (STRONA 3)

Ponowne odpalenie silników.

Tekst akapitu powinien brzmieć: „Pod fazy koniec aktywacji (...).”



## KARTY ULEPSZEŃ



## ARTYLERZYSTA I LUKE SKYWALKER

Pierwsze zdanie powinno brzmieć:

„Po wykonaniu ataku, który nie trafił w wybrany cel, możesz natychmiast wykonać atak główną bronią.”



## DZIAŁO ROZPRYSKOWE

Tekst karty powinien brzmieć:

„Atak: Zaatakuj 1 statek.

Jeśli ten atak trafi, obrońca otrzymuje 1 kartę uszkodzenia i, jeśli nie jest zestresowany, otrzymuje także 1 żeton stresu.

Następnie anuluj wszystkie wyniki kości.”



## GENIUSZ

Tekst karty powinien brzmieć:

„Jeśli jesteś wyposażony w bombę, która może zostać zrzucona kiedy ujawniasz swój manewr, zamiast tego możesz ją rzucić po tym jak wykonasz swój manewr.”



## KOREKTOR CELNOŚCI

Tekst karty powinien brzmieć:

„Kiedy atakujesz, podczas kroku „modyfikowanie kości ataku”, możesz anulować wszystkie swoje wyniki kości. Następnie możesz dodać do swoich wyników kości 2 wyniki.”

Podczas tego ataku nie można ponownie modyfikować swoich kości.”



## MINY ZBLIŻENIOWE

Tekst karty powinien brzmieć:

„Kiedy podstawa statku lub wzornik manewru nachodzi na ten żeton, żeton ten zostaje **zdetonowany**.”

Należy zwrócić uwagę, że Miny zbliżeniowe zrzucone na statek są umieszczane pod jego podstawką i są natychmiast detonowane. Uznaje się również, że statek nachodzi na Miny zbliżeniowe kiedy wykonuje manewr, demaskuje się lub wykonuje akcję beczki lub dopalacza.



## MISTRZOWSKIE MANEWROWANIE

Tekst karty powinien brzmieć:

„**Akcja:** Wykonaj darmową akcję „beczka”. Jeśli nie masz symbolu akcji, otrzymujesz 1 żeton stresu. Następnie możesz usunąć jeden żeton namierzonego celu znajdujący się na Twoim statku.”

## RYZYKANT

Pierwsze zdanie powinno brzmieć:

„**Akcja:** Wykonaj biały manewr [1 lub [1 lub [1]. Następnie otrzymujesz żeton stresu.



## SAMOTNY WILK

Tekst karty powinien brzmieć:

„Jeśli w Zasięgu 1-2 nie ma żadnych innych przyjaznych statków, którymi się bronisz lub atakujesz, możesz przetrząsnąć 1 wynik z pustą ścianką.”



## TAKTYK

Tekst karty powinien być poprzedzony słowem kluczowym:

„*Ograniczenie*”



## TAKTYKA ROJU

Tekst karty powinien brzmieć:

„Na początku fazy walki możesz wybrać 1 przyjazny statek w Zasięgu 1. Do końca tej fazy traktuj wybrany statek jakby jego wartość umiejętności pilota była równa twojej.”



## UTRZYMAĆ CEL!

Tekst karty powinien brzmieć:

„Kiedy ujawniasz manewr, możesz obrócić swój wskaźnik na inny manewr o tej samej prędkości. Traktuj swój manewr jako czerwony.”

## KARTY PILOTÓW



## „DUTCH” VANDER

Drugie zdanie na karcie powinno brzmieć następująco:

„Wybrany statek może natychmiast namierzyć cel.”



## SEKCJA 2: ZASADY Z ROZSZRZEŃ

W tej części opisano zasady wprowadzone do gry w rozszerzeniach.

### UNIKATOWE NAZWY

Niektóre zestawy rozszerzeń zawierają karty statków oraz karty rozwinięć z unikatowymi nazwami, oznaczone symbolem (●) wydrukowanym na lewo od nazwy. Tak jak w przypadku pozostałych kart z unikatowymi nazwami, gracz nie może posiadać w grze dwóch (lub więcej) kart o tej samej unikatowej nazwie, nawet jeżeli są to karty różnych rodzajów.

### GLÓWNA BRONI - WIEŻYCZKA



Niektóre statki (na przykład *Sokół Millenium*) używają wieżyczek jako swojej broni głównej. Karta każdego takiego statku przedstawia symbol **BRONI GLÓWNEJ - WIEŻYCZKI**, a na każdym żetonie takiego statku przedstawiona jest czerwona strzałka w kształcie okręgu, która o tym przypomina.

Podczas atakowania przy pomocy wieżyczki, statek może wybrać na cel dowolny wrogi statek znajdujący się zarówno **w jak i poza jego polem rażenia**. Podczas atakowania przy pomocy dodatkowej broni, statek musi nadal wybrać na cel statek znajdujący się w jego polu rażenia (chyba że na karcie rozwinięcia zaznaczono inaczej).

### POMOCNICZE POLE OSTRZAŁU



Niektóre statki (jak na przykład *Slave II*) mają nadrukowane przerywaną linią na swoim żetonie statku **POMOCNICZE POLE OSTRZAŁU**. Te statki zostały oznaczone też specyficzną ikoną broni podstawowej wydrukowanej na ich karcie. Statki takie zazwyczaj mogą atakować przeciwników na zasięgu 1-3 zarówno **w swoim podstawowym jak i pomocniczym polu ostrzału**.

Kiedy ten statek atakuje bronią dodatkową może wybierać cele tylko w swoim podstawowym polu ostrzału (chyba że na karcie dodatkowej broni napisane jest inaczej).

### MANEWR [■ O]

Wskaźnik manewru niektórych statków (na przykład *Imperialnego promu typu Lambda*) może zawierać manewr [■ O]. Prędkość tego manewru wynosi 0 i jest to manewr **STACJONARNY**, co oznaczono symbolem kwadratu (■). Podobnie jak w przypadku pozostałych manewrów, kolor symbolizuje jego trudność.

W przeciwieństwie do innych manewrów, manewr [■ O] nie posiada swojego wzornika. W celu wykonania manewru [■ O] gracz pozostawia model na dotychczasowej pozycji nie zmieniając jego położenia ani kierunku w który jest zwrócony.

### NOWE TYPY KART ROZWIŃC

W tej części opisano nowe typy kart rozwinięć.

#### MODYFIKACJE I TYTUŁY

Modyfikacje i tytuły to specjalne rozwinięcia, które nie pojawiają się na pasku żadnego ze statków. Dowolny statek może otrzymać modyfikację lub tytuł, pod warunkiem, że karta nie jest przypisana do statku określonego typu. Każdy statek może otrzymać jedną kartę modyfikacji oraz jeden tytuł.



#### ROZWIŃCIA PRZYPISANE DO FRAKCJI

Niektóre z kart rozwinięć opatrzone są zapisem „Tylko Rebelia” lub „Tylko Imperium”. Karty z tym oznaczeniem mogą być wystawione **wyłącznie** w eskadrach (odpowiednio) Rebelii lub Imperium.

#### BOMBY

Karty rozwinięć bomb pozwalają statkom na **UMIESZCZENIE** żetonu bomby na planszy. Dokładne zasady używania żetonów bomb zostały opisane poniżej. Karty rozwinięć bomb nie są bronią dodatkową.

#### UMIESZCZANIE BOMB

Każda karta rozwinięcia bomb pozwala statkowi na umieszczenie w grze żetonu bomby w określonych okolicznościach. W celu zrzucenia żetonu bomby postępuj według poniższych instrukcji:

1. Gracz bierze wzornik manewru [↑ 1] i wsuwa go pomiędzy dwie tylne wypustki podstawki statku.
2. Następnie umieszcza wskazany na karcie rozwinięcia żeton bomby, kładąc go na obszarze gry i wsuwając wypustki na żetonie po drugiej stronie wzornika.

Jeżeli żeton bomby zostanie zrzucony na statek, należy umieścić go pod podstawką danego statku. Bomba nie zostaje zdetonowana od razu i podlega wszystkim zasadom i ograniczeniom. Niektóre bomby, takie jak miny zbliżeniowe, zostają natychmiast zdetonowane po umieszczeniu ich pod podstawką statku.

Statek może umieścić tylko jedną bombę na rundę.

#### DETONACJA ŻETONÓW BOMB

Żetony bomb zostają **ZDETONOWANE** w określonych momentach, zgodnie z tym co opisano na odpowiadającym im kartach rozwinięć. Kiedy dany warunek wystąpi, należy wykonać czynności opisane na karcie pomocy dla danego rodzaju bomb.

#### AKCJA „DOPALACZ”

Akcję tą mogą wykonać statki, na których pasku akcji znajduje się symbol ✦. Aby wykonać akcję dopalacza, należy wykonać poniższe kroki:

1. Gracz wybiera wzornik manewru [↑ 1], [↖ 1] lub [↗ 1].
2. Gracz umieszcza wybrany wzornik manewru pomiędzy przednimi wypustkami statku.
3. Gracz porusza statek wzdłuż wzornika i ustawia go tak, aby tylne wypustki znalazły się po drugiej stronie wzornika.

Skorzystanie z dopalacza nie liczy się jako wykonanie manewru. Statek nie może skorzystać z dopalacza jeśli spowodowało by to, że jego podstawka nachodziłaby na podstawkę innego statku lub żetonu przeszkody lub wzornik wykonywanego manewru nachodziłby na żeton przeszkody.

#### AKCJA „MASKOWANIE”

Statki z symbolem ⚡ na swoim pasku akcji mogą wykonać akcję maskowania. Aby zamaskować statek, należy wykonać poniższe kroki:

Kiedy statek wykonuje akcję „maskowanie”, należy obok niego położyć 1 żeton maskowania. Statek nie może wykonać akcji maskowania jeśli już posiada żeton maskowania.

Wartość zwrotności statku z żetonem maskowania zostaje zwiększona o 2. Dopóki na statku znajduje się żeton maskowania, nie może on wykonywać ataków.

Żetony maskowania nie są usuwane podczas fazy końcowej.

#### ZDEMASKOWANIE

Statek może wyda żeton maskowania aby tuż przed ujawnieniem swojego wskaźnika manewru się zdemaskować. Kiedy statek się demaskuje, musi wybrać jeden z poniższych efektów:

Statek może wyda żeton maskowania aby tuż przed ujawnieniem swojego wskaźnika manewru się zdemaskować. Kiedy statek się demaskuje, musi wybrać jeden z poniższych efektów:

- Wykonanie bezki przy pomocy wzornika manewru [↑ 2].
- Wykonanie manewru [↑ 2].

Demaskowanie nie jest akcją ani manewrem, a statek może się zdemaskować nawet jeśli posiada żeton stresu.

Statek nie może się zdemaskować, jeśli w wyniku tego nachodziłby na inny statek lub żeton przeszkody albo jego wzornik manewru nachodziłby na żeton przeszkody.

Po zdemaskowaniu statek normalnie kontynuuje swoją fazę aktywacji.

#### ŻETONY JONÓW

Niektóre zdolności kart, takich jak kart rozwinięcia „Wieżyczka z działem Jonowym” mogą sprawić że statek otrzymuje żeton jonów. Statek który ma żeton jonów przestrzega następujących zasad podczas poszczególnych faz:

- **Faza planowania:** Właściciel nie przydziela wskaźnika manewru do danego statku.
- **Faza aktywacji:** Właściciel statku porusza statek tak, jakby przypisał mu **biały** manewr [↑ 1]. Po wykonaniu tego manewru usuwa ze statku żeton jonów. Statek może normalnie wykonywać akcje.
- **Faza walki:** Statek może normalnie atakować.

#### DUŻE STATKI

Niektóre statki używają większych podstawek od tych znajdujących się w zestawie podstawowym **X-Wing**. Statki takie zostały sklasyfikowane jako **DUŻE** i stosuje się do nich następujące zasady:



## ŻETONY JONÓW

W wyniku działania niektórych zdolności statek może otrzymać żeton jonów. Pojedynczy żeton jonów nie działa na duży statek - żeton ten pozostaje przypisany do statku. Kiedy do dużego statku przypisane będą dwa (lub więcej) żetony jonów zadziałają one normalnie na duży statek. Następnie, na koniec swojej fazy aktywacji, gracz usuwa wszystkie żetony jonów ze statku.

## NACHODZENIE STATKÓW

Duże statki przestrzegają normalnych zasad obowiązujących w przypadku nachodzenia na inne statki. Jeżeli duży statek miałby nachodzić na inny, po prostu należy go normalnie cofnąć wzdłuż wzornika, upewniając się przy tym że środek podstawki zostanie odpowiednio poruszony, a statek znajdzie się w odpowiedniej pozycji.

## BECZKA

Duże statki obowiązują specjalne zasady wykonywania akcji beczka. Zamiast umieszczać wzornik manewru krótką krawędzią przy podstawce statku, należy umieścić go przy podstawce dłuższą krawędzią. Poza tą różnicą, beczkę wykonuje się w sposób opisany w instrukcji.

### PRZYKŁAD BECZKI W WYKONANIU DUŻEGO STATKU

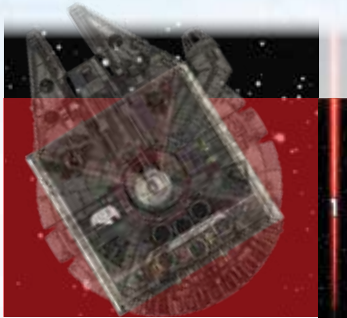


YT-2400 wykonuje akcję beczka aby poruszyć się poza pole rażenia myśliwca TIE.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas przygotowania gry, w odniesieniu do dużych statków obowiązują normalne zasady rozstawienia. Przy rozstawianiu dużego statku stosuje się jednak jeden wyjątek. Podstawka dużego statku może wystawać poza zasięg 1 (lub inny, wskazany w przygotowaniu do misji, zasięg obszaru przygotowania), pod warunkiem, że statek styka się dowolną częścią podstawki z zewnętrzną krawędzią stołu od strony gracza wystawiającego go.

### PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DUŻEGO STATKU



Gracz rebeliancki chce ustawić swojego YT-1300 pod kątem w swoim obszarze przygotowania. Upewnia się, że róg podstawki styka się z krawędzią obszaru gry i może dowolnie nim obracać, tak aby był ustawiony w wybranym kierunku.

Duży statek nie może zostać ustawiony w taki sposób, że dowolna część jego podstawki wystaje poza obszar gry. Figurka może wychodzić za obszar gry dowolnym momencie, pod warunkiem, że podstawka pozostaje w granicach gry.

## CHMURY ODPADKÓW

Chmury odpadków są przeszkodami takimi jak te opisane w zestawie podstawowym, jednak dotyczą ich następujące wyjątki:

### PORUSZANIE SIĘ DO I PRZEZ CHMURY ODPADKÓW

Kiedy statek wykona manewr, w trakcie którego wzornik manewru lub podstawka statku będzie nachodzić na żeton chmury odpadków, należy zastosować poniższe zasady:

1. Manewr należy wykonać normalnie, ale żeton stresu należy przypisać do statku **po** kroku „Sprawdzenie stresu pilota”.
2. Gracz rzuca jedną kością ataku. Jeśli wypadnie ✱ statek otrzymuje 1 uszkodzenie krytyczne.

Statek, który nachodzi na żeton chmury odpadków podczas fazy walki **może wykonywać ataki**.



Chmura odpadków



## SEKCJA 3: OBJAŚNIENIA ZASAD

W tej części opisano różne interakcje i objaśnienia zasad.

### ROZPATRYWANIE ZDOLNOŚCI RAZ NA WARUNEK AKTYWACJI

Efekt gry może być rozpatrzony raz dla danego warunku aktywacji. Przykładowo, warunkiem aktywacji zdolności Luke'a Skywalkera są słowa „kiedy się bronisz”, więc można skorzystać z jego zdolności tylko raz przeciwko każdemu wrogowi atakowi.

### NAMIERZANIE CELU

Kiedy jakaś zdolność odnosi się do namierzenia celu, ale nie ma przy jej opisie słowa akcja to jest to inna czynność niż wykonanie akcji o tej nazwie. Jest możliwe by statek namierzył cel kiedy jest zestresowany. Jest też możliwym by statek namierzył inne statki więcej niż raz w turze. Natomiast akcję „namierzenia celu” każdy statek może przeprowadzić tylko raz na turę.

Każdy statek w danej chwili może też posiadać przydzielony do siebie tylko jeden niebieski żeton namierzonego celu, chyba że efekt jakiejś karty mówi inaczej.

### MODYFIKOWANIE UMIEJĘTNOŚCI PILOTA

Niektóre zdolności i karty pozwalają zmienić wartość umiejętności pilota statku. W takich wypadkach zawsze działa zasada najświeższej przypisanej zmiany. Na przykład, Pilot Eskadry Zielonych wyposażony jest w kartę instynkt weterana która zwiększa jego umiejętność z 3 do 5. Jeżeli podczas gry pilot ten otrzyma krytyczne obrażenie Uszkodzenie Kokpitu to wartość jego umiejętności spadnie z 5 do 0 (nie do 2). W kolejnej turze Wedge Antilles może przy pomocy karty „Taktyka roju” zwiększyć jego umiejętność pilota do 9.

### PRYZYDZIELANIE ŻETONÓW DO STATKÓW

Kiedy jakaś zdolność mówi o przydzieleniu żetonu do statku nie jest to równoznaczne z wykonaniem akcji w celu otrzymania tego samego żetonu. Na przykład, zdolność karty „Kyle Katarn” pozwala na przydzielenie jednego z posiadanych przez niego żetonów skupienia do innego przyjaznego statku w zasięgu 1-3. Statek któremu został przydzielony żeton skupienia w ten sposób nadal może skorzystać z własnej akcji skupienia w celu wyposażenia się w kolejny żeton.

### ZWIĘKSZANIE I ZMNIEJSZANIE WARTOŚCI

Jeśli kilka efektów kart lub zdolności zwiększa lub zmniejsza daną wartość, taką jak zwrotność, należy zignorować ograniczenia „do minimum 0”, do momentu zakończenia obliczania wartości. Przykładowo, jeśli statek z wydrukowaną wartością zwrotności „0” i „Uszkodzeniami struktury” użyje „Środków profilaktycznych”, jego zwrotność będzie wynosiła „0”.

### WYNIKI NA KOŚCIACH

Dodawane wyniki należy traktować jak wyniki na kościach, które mogą być jedynie anulowane (nie mogą zostać zmodyfikowane ani przerwane). Przykładowo, podczas ataku z użyciem „Autoblastera”, wynik 2 zapewniany przez żeton uniku nie może anulować wyniku 6.

### WYPUSTKI NA PODSTAWKACH

Wypustki na podstawkach są uważane za część statku na każdym etapie gry poza mierzaniem zasięgu pomiędzy statkami.

### RÓWNOLEGŁE STYKANIE SIĘ STATKÓW

Czasami runda zakończy się ustawieniem w którym dwa statki będą stykać się równolegle zwrócone w tą samą stronę. Jeżeli oba statki w kolejnej rundzie wykonają manewr na wprost o tej samej prędkości, lub wykonają taką samą akcję „beczka” albo „dopalacz”, to nie będą one już uważane za stykające się ze sobą, nawet jeżeli ich podstawki fizycznie się stykają (o ile na siebie nie nachodzą).

### RÓWNOLEGŁE STATKI A ATAKI

Jeśli atakujący statek jest położony dokładnie równolegle do obrońcy, w taki sposób że występuje wiele „najbliższych punktów” na podstawie obrońcy, lub niemożliwe jest jednoznaczne wyznaczenie najbliższego punktu, atakujący decyduje jak poprowadzona zostanie linia ataku.

### USUWANIE ZNACZNIKÓW NAMIERZONEGO CELU

Jeżeli efekt gry mówi o usunięciu niebieskiego bądź czerwonego znacznika namierzonego celu, to usuwany jest wtedy także i drugi znacznik z tym samym oznaczeniem.

### WYDAWANIE ŻETONÓW

Kiedy gracz atakuje może wydać żeton „skupienia” lub niebieski znacznik namierzonego celu a w jego efekcie nie zmodyfikować wyniku na żadnej z kości ataku. Kiedy gracz broni się może wydać żeton „skupienia” a w jego efekcie nie zmodyfikować wyniku na żadnej z kości obrony.

### ZESTRESOWANY I ZJONIZOWANY

Statek z przydzielonym przynajmniej jednym żetonem stresu jest uważany za **ZESTRESOWANY**. Mały statek z przydzielonym jednym żetonem jonów lub duży statek z przydzielonymi przynajmniej dwoma żetonami jonów jest uważany za **ZJONIZOWANY**.

### OTRZYMYWANIE OBRAŹEŃ A OTRZYMANIE KARTY OBRAŹEŃ

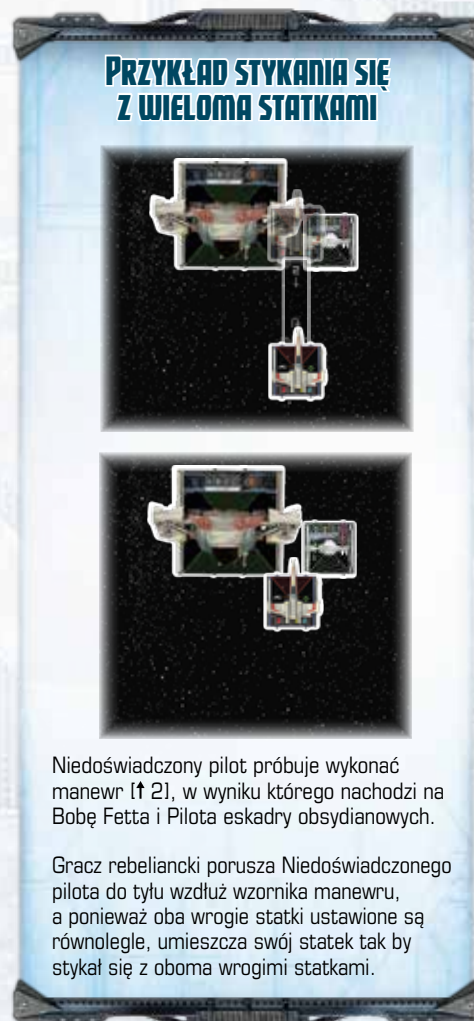
Istnieje rozróżnienie pomiędzy otrzymaniem przez statek uszkodzenia a otrzymaniem przez statek karty uszkodzeń. Tak jak zostało to opisane w instrukcji na stronie 16 otrzymywanie uszkodzeń podlega standardowym zasadom ich rozliczania. Właściciel statku w pierwszej kolejności redukuje ilość posiadanych żetonów tarcz a jeżeli nie posiada już żadnych dopiero przydziela do statku karty uszkodzeń. Statek który na skutek zdolności otrzymuje kartę obrażeń po prostu przypisuje do siebie kartę uszkodzenia ignorując przy tym jak dużo osłon jeszcze posiada. Przykładem takich sytuacji może być użycie bomb protonowych. Przed przydzieleniem w ten sposób karty nie może ochronić żeton uniku, rozwinięcie „Ściągnięcie ognia” itp.

### STYKANIE SIĘ A MANEWRY STACJONARNE

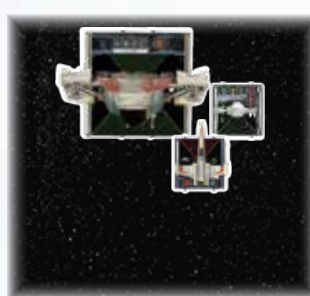
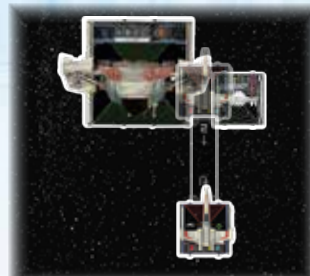
Jeśli statek rozpoczyna aktywację stykając się z innym statkiem i wykonuje manewr [■ 0] (lub wykonuje manewr, w wyniku którego statek się nie poruszy), uznaje się, że statki stykają się ze sobą. Statki, które się stykają, pozostają zetknięte, do momentu aż jeden z nich się poruszy (a ich podstawki nie będą dłużej fizycznie się ze sobą stykać.)

### STYKANIE SIĘ Z WIELOMA STATKAMI

Jest możliwe że Statek może zakończyć swój manewr stykając się z więcej niż jednym statkiem. Taka sytuacja może nastąpić podczas cofania statku po wskaźniku manewru. Uważa się, że nachodzący statek dotyka obu statków, na które nachodzi.



### PRZYKŁAD STYKANIA SIĘ Z WIELOMA STATKAMI



Niedoświadczony pilot próbuje wykonać manewr [↑ 2], w wyniku którego nachodzi na Bobę Fetta i Pilota eskadry obsydianowych.

Gracz rebeliancki porusza Niedoświadczonego pilota do tyłu wzdłuż wzornika manewru, a ponieważ oba wrogie statki ustawione są równolegle, umieszcza swój statek tak by stykał się z oboma wrogimi statkami.



## GRA TURNIEJOWA

Podczas wydarzeń rangi rywalizacyjnej i wyższej bardzo ważnym jest by rozgrywać manewry, wykonywać akcje oraz mierzyć odległości w wyznaczonych tym celu sekwencjach gry.

Gracze są zobowiązani do wykonania pełnej aktywacji statku od wykonania manewru (wliczając w to efekty kolizji lub najścia na przeszkodę) oraz wykonania akcji statku przed przejściem do aktywacji kolejnego modelu. Czynności te muszą być przeprowadzone osobno dla każdego aktywowanego modelu niezależnie czy gracz ma kilka modeli w o tym samym poziomie umiejętności pilota i/lub wykonujących ten sam manewr.

Wszystkie żetony (za wyjątkiem żetonu osłon) muszą być umieszczone obok podstawki statku. Nie mogą być trzymane na karcie statku.

Zdolności aktywujące się w tym samym momencie (na przykład użycie karty „Taktyka roju”) są rozgrywane według inicjatywy.

Jeśli gracz chce podejrzeć jeden ze swoich wskaźników manewru po zakończeniu fazy planowania, musi wcześniej poinformować o tym przeciwnika. Zmiany na wskaźnikach poza zakończeniu fazy planowania nie będą tolerowane.

### ROZGRYWANIE AKCJI

- Podczas namierzania, gracz musi najpierw zadeklarować cel namierzania. Następnie mierzy zasięg do wybranego celu, aby sprawdzić, czy cel znajduje się w zasięgu. Jeśli tak, namierzający statek musi namierzyć wybrany cel. Jeśli nie, gracz może wybrać inny cel namierzania lub inną akcję.
- Podczas wykonywania beczki, gracz musi najpierw zadeklarować, w którą stronę od podstawki statku chce wykonać manewr. Następnie sprawdza czy statek będzie w stanie wykonać beczkę w dozwolonym zasięgu po wybranej stronie. Jeśli może wykonać beczkę, musi to zrobić. Jeśli nie jest to możliwe, gracz może zadeklarować wykonanie beczki w inną stronę lub wybrać inną akcję.
- Podczas wykonywania akcji dopalacza gracz musi zadeklarować, którego wzornika manewru ma zamiar użyć. Następnie mierzy zasięg, aby sprawdzić czy możliwe jest wykonanie akcji dopalacza z wybranym wzornikiem. Jeśli tak, statek musi wykonać tę akcję. Jeśli nie, gracz może zadeklarować użycie innego wzornika manewru, lub wybrać inną akcję.

### MIERZENIE ZASIĘGU

Gracze mogą mierzyć zasięg lub używać miarki do sprawdzenia czy statek jest w polu rażenia **tylko** w następujących sytuacjach:

- Kiedy statek zostaje aktywowany w czasie walki aktywny gracz może sprawdzić odległości przy pomocy miarki do wszystkich wrogich statków przed zadeklarowaniem celu ataku.
- Kiedy gracz deklaruje użycie zdolności która wymaga by cel lub cele znajdowały się w określonej odległości od statku. Gracz który korzysta ze zdolności może zmierzyć odległość do wszystkich potencjalnych celów przed zdecydowaniem o użyciu zdolności.
- Po zadeklarowaniu celu dla czynności namierzania wrogiego statku. Gracz może zmierzyć odległość tylko do wskazanego celu.

### PRZEGAPIONE SYTUACJE

Czasami może się zdarzyć że któryś z graczy zapomni o rozpatrzeniu jakiejś czynności podczas rozgrywki. Na turniejach rangi rywalizacyjnej lub wyższej, jeżeli gracz przegapił okno na wykonanie jakiejś czynności to pozostaje ono stracone:

- Jeżeli gracz zapomniął wykonać akcję statku, i rozpoczął aktywację kolejnego statku, gracz stracił możliwość wykonania akcji pierwszym statkiem.
- Jeżeli gracz zapomniął umieścić wskaźnik manewru przy statku ale zadeklarował swojemu przeciwnikowi że jest już gotowy rozpocząć fazę aktywacji, po odsłonięciu pierwszego wskaźnika, nie ma już możliwości dołożenia go do gry. Dodatkowo kiedy dojdzie do aktywacji statku bez przypisanego wskaźnika, przed wykonaniem manewru nie można użyć żadnej akcji, a przeciwnik wybiera manewr jaki statek ma wykonać. Aktywny gracz po wykonaniu manewru wskazanego przez przeciwnika może normalnie przystąpić do wykonywania akcji statkiem.
- Jeżeli gracz zapomni skorzystać ze zdolności której aktywowanie przypada na konkretny etap gry (na przykład „Taktyka roju”) Nie może skorzystać z niej po minięciu wskazanego przez zdolność etapu

## BŁĘDY

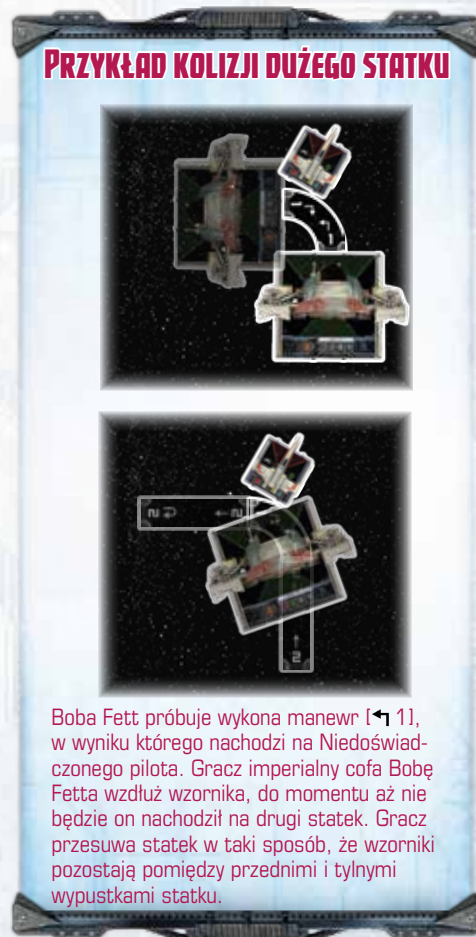
Błędy się zdarzają. Na turniejach poziomu rywalizacyjnego i mistrzowskiego bardzo ważne są jasne zasady rozstrzygnięcia zaistniałych błędów.

- Jeśli gracz przypisze do swojego statku niewłaściwy wskaźnik (na przykład przypisując wskaźnik B-winga do X-winga), to po odkryciu wskaźnika musi poinformować przeciwnika o błędzie. Jeśli odsłonięty manewr jest dozwolony dla danego statku (przykładowo, wskaźnik manewru pokazuje zielony manewr X1, który występuje również na wskaźniku manewru X-winga), manewr jest wykonywany normalnie. Jeśli odsłonięty manewr nie jest dozwolony dla danego statku (przykładowo, wskaźnik manewru pokazuje czerwony manewr X1, który nie występuje na wskaźniku manewru X-winga), przeciwny gracz wybiera dozwolony manewr z odpowiedniego wskaźnika manewru, który wykona ten statek.
- Jeśli gracz odkrywa wskaźnik, na którym widoczne są dwa różne manewry i niemożliwe jest stwierdzenie, który z nich był wybrany, przeciwny gracz wybiera jeden z dwóch manewrów, który wykona statek.
- Jeśli gracz przewróci statek, musi postarać się umieścić go z powrotem w takiej pozycji w jakiej się znajdował. Jeśli gracze nie zgadzają się co do jego umiejscowienia, przeciwnik tego gracza ma ostateczną decyzję o jego ustawieniu, z zaznaczeniem, że musi spróbować go umieścić zgodnie z wcześniejszym ustawieniem.

Celem tych zasad nie jest karanie graczy za popełnione błędy, lub wymuszanie na nich szybkiego grania w celu pozbawiania przeciwnika możliwości zareagowania na to co się dzieje w grze. Gracze **muszą** zapewnić swoim przeciwnikom wystarczającą ilość czasu na wykonanie akcji, rozpatrzenie manewrów itd.

### ROZPATRYWANIE KOLIZJI DUŻYCH STATKÓW

Czasami dokładne rozpatrzenie kolizji może być problematyczne, zwłaszcza w przypadku, kiedy duży statek wykonuje manewr skrętu, w wyniku którego nachodzi na inny statek. Aby dokładnie rozpatrzyć takie kolizje, należy ułożyć wzornik, aby oznaczyć pozycję dużego statku, na chwilę usunąć statek z obszaru gry i umieścić wzornik manewru (↑) na obu końcach wzornika skrętu. Następnie należy w normalny sposób rozpatrzyć kolizję, cofając statek wzdłuż wzornika manewru, do momentu aż nie będzie dłużej nachodził na inny statek. Wzorniki (↑) należy wykorzystywać jako punkt odniesienia podczas poruszania statku, ustawiając go w taki sposób aby wzorniki manewru znajdowały się pomiędzy jego przednimi i tylnymi wypustkami.



#### PRZYKŁAD KOLIZJI DUŻEGO STATKU

Boba Fett próbuje wykonać manewr (↑ 1), w wyniku którego nachodzi na Niedowiedzonego pilota. Gracz imperialny cofa Boba Fetta wzdłuż wzornika, do momentu aż nie będzie on nachodził na drugi statek. Gracz przesuwając statek w taki sposób, że wzorniki pozostają pomiędzy przednimi i tylnymi wypustkami statku.



## SEKCJA 4: OBJAŚNIENIA KART

W tej części opisano zasady i zdolności znajdujące się na kartach.

### KARTY USZKODZEŃ



#### OGLUSZONY PILOT

Obrażenia z karty „Ogłuszony pilot” są dodatkowymi obrażeniami jakie poniesie pilot po zderzeniu z innym statkiem lub zakończeniu ruchu na przeszkodzie.

Jeśli statek z kartą uszkodzenia „Ogłuszony pilot” wykonuje manewr, podczas którego tylko wzornik manewru a nie finalna pozycja statku nachodzi na przeszkodę lub inny statek, statek nie otrzyma uszkodzenia z efektu karty.



#### OŚLEPIONY PILOT

Statek z przydzieloną kartą „Oślepiony pilot” musi wykonać atak w celu zakrycia tej karty uszkodzeń.

Statek z przydzieloną kartą „Oślepiony pilot” nadal może skorzystać z kart aktywujących się po wykonaniu ataku. Takich na przykład jak „Artylerzysta” czy Darth Vader.

Statek z dwiema kartami „Oślepiony pilot” może zakryć obie karty jednocześnie po wykonaniu ataku.



#### USZKODZENIE KOKPITU

Patrz „Modyfikowanie umiejętności pilota” na stronie 5.

Jeśli karta „Uszkodzenie kokpitu” zostaje odkryta w trakcie rundy, jej efekt zaczyna działać od początku kolejnej rundy.



#### USZKODZENIE TABLICY SENSORÓW

Statek z kartą „Uszkodzenie tablicy sensorów” nadal może wykonywać akcje z kart ulepszeń oraz kart uszkodzeń z nagłówkiem „Akcja”.

Statek z kartą uszkodzenia „Uszkodzenie tablicy sensorów” nie może wykonać akcji namierzania celu ze swojego paska akcji, ale w dalszym ciągu może namierzyć cel wykorzystując inne zdolności.

Statek z kartą uszkodzenia „Uszkodzenie tablicy sensorów” w dalszym ciągu może wykonywać akcje zapewniane przez karty rozwinięć (takich jak Celność, Mistrzowskie manewrowanie, Lando Calrissian czy Ysanne Isard) lub zdolności pilota (takich jak zdolność Jake'a Farella), o ile symbol tej akcji **nie** znajduje się na pasku akcji tego statku.



#### USZKODZENIE SILNIKA

Statek wyposażony w kartę „Astromech R2” oraz z przypisaną kartą „Uszkodzenie silnika” musi traktować swoje manewry (◀ i ▶) tak jakby były czerwonymi manewrami (w tym manewry skrętów o szybkościach 1 oraz 2).

Karta ulepszenia „Zastrzyk adrenaliny” **nie może** zostać użyta do zmiany czerwonego manewru (◀ lub ▶) wynikającego z karty „Uszkodzenie silnika” na biały manewr.

### KARTY STATKÓW



#### AIREN CRACKEN

Jeśli Airen Cracken wybiera przyjazny statek, który wykona akcję (taką jak namierzanie), ale dany statek nie może wykonać tej akcji (przykładowo, ponieważ wrogi statek znajduje się poza zasięgiem), dany statek może wybrać inną akcję lub Airen Cracken może wybrać inny przyjazny statek w Zasięgu 1, który wykona darmową akcję.



#### „BACKSTABBER”

„Backstabber” rzuca dodatkową kością ataku, wynikającą z jego zdolności, tylko jeżeli cała jego podstawka znajduje się poza polem rażenia atakowanego celu.

Na statek z podstawową bronią-wieczyczką lub dodatkową bronią (☹) nadal działa zdolność „Backstabbera”. Pod warunkiem że żadna część jego podstawki nie znajduje się w nadrukowanym na kartoniku atakowanego statku polu rażenia.



#### BIGGS DARKLIGHTER

Jeśli atakujący ma dostępnych kilka broni, musi skorzystać z broni, która może wybrać na cel Biggsa, zamiast statku w zasięgu 1 od Biggsa.



#### BOBA FETT

Jeżeli Boba Fett jest wyposażony w Navigatora, to po odkryciu może przekreślić wskaźnik manewru na dowolny skręt o dowolnej możliwej szybkości dostępny na wskaźniku.



#### CHEWBACCA

Za każdym razem kiedy Chewbacca otrzyma odkrytą kartę obrażeń należy ją zakryć bez rozpatrywania jej efektu. Ma to zastosowanie także do karty uszkodzenia „Ranny pilot”.

Karty uszkodzeń przypisane już do jego statku odkryte za pomocą zdolności innych kart (na przykład „Sabotażysta” albo Rexler Brath) traktuje się jako przypisane a nie otrzymane i w związku z tym nie mogą być ponownie zakryte przy pomocy umiejętności pilota.





### CORRAN HORN

Corran Horn wykonuje swój dodatkowy atak na **początku** fazy końcowej, **zanim** usunięte zostaną żetony uników i skupienia.

Jeśli obaj gracze wystawili Corrana Horna, gracz z inicjatywą jako pierwszy wybiera czy chce rozpatrzyć jego zdolność i zaatakować. Jeśli drugi Corran Horn zostanie zniszczony w wyniku tego ataku, nie należy usuwać go z obszaru gry. W dalszym ciągu ma on możliwość rozpatrzenia swojej zdolności w tej rundzie, zanim zostanie usunięty.



### „ECHO”

Deklarując zdemaskowanie, gracz kontrolujący „Echo” musi zadeklarować stronę i kierunek zdemaskowania. Jeśli „Echo” może wykonać zdemaskowanie, musi je wykonać. Jeśli „Echo” nie może wykonać zdemaskowania, gracz kontrolujący „Echo” może zadeklarować zdemaskowanie w innym kierunku, lub zdecydować, że nie demaskuje statku.



### DASH RENDAR

Deklarując wykonanie akcji beczki lub dopalacza, Dash Rendar musi zdecydować czy korzysta ze zdolności przez sprawdzeniem czy będzie nachodził na przeszkodę.

Jeśli Dash Rendar otrzyma kartę uszkodzenia Ogluszony Pilot i wykonuje manewr, w wyniku którego nachodzi na żeton przeszkody, **nie** otrzymuje uszkodzeń.



### EMON AZZAMEEN

Przed zrzuceniem bomby, Emon Azzameen musi zadeklarować, którego wzornika użyje i w którym kierunku zrzuci bombę. Po tym, jak zadeklaruje wzornik i kierunek, musi zrzucić bombę zgodnie z tą deklaracją.



### GARVEN DREIS

Do statku można przypisać żeton skupienia ze zdolności Garvena Dreisa, nawet jeśli wcześniej w tej rundzie wykonał już akcję skupienia.

Statek może wydać żeton skupienia by zmodyfikować kości, nawet jeśli nie wyrzucił żadnych , które mogą zostać w ten sposób zmodyfikowane (wliczając w to ataki gdy nie rzuca żadnymi kośćmi jak w przypadku karty obrażeń „Oślepiiony pilot”).

Garven w dalszym ciągu może użyć swojej zdolności po użyciu R5-P9, nawet jeśli nie może odzyskać żadnych osłon.



### „GNIEW FELA”

Jeśli Corran Horn zniszy „Gniew Fela” na początku fazy końcowej rundy, „Gniew Fela” nie zostaje usunięty z gry do końca fazy walki w kolejnej rundzie.

Jeśli „Gniew Fela” jest ostatnim statkiem we flocie gracza i zostaje zniszczony, ale nie usunięty z gry, a wszystkie statki przeciwnego gracza zostały zniszczone i usunięte z gry zanim „Gniew Fela” zostanie usunięty, gracz kontrolujący „Gniew Fela” wygrywa mecz. W rozgrywce turniejowej skutkuje to zwycięstwem warunkowym z marginesem zwycięstwa 100 dla obu graczy.



### HAN SOLO

Umiejętność Hana Solo to zdolność „modyfikowania kości ataku”, podobna do wydawania żetonów namierzonego celu czy żetonów skupienia. Nie traktuje się jej jako osobnego ataku.



### „HOBBIE” KLIVIAN

„Hobbie” Klivian może usunąć 1 żeton stresu ze swojego statku za każdym razem kiedy namierza cel lub wydaje żeton namierzonego celu. Statki mogą namierzyć cel bez wykonania akcji „Namierzenia”. Patrz „Namierzenie celu” na stronie 5.



### IG-88A

Zdolność pilota IG-88A nie pozwala mu otrzymać tarcz powyżej ich początkowej wartości - musi on stracić żeton osłony, zanim będzie mógł go odzyskać.



### JAN ORS

Zdolność Jan Ors działa tylko na pojedynczy atak. Przykładowo, jeżeli statek wyposażony w „Artylerzystę” rzuca dodatkową kością ataku zapewnioną przez Jan Ors podczas swojego pierwszego ataku i pułtuje, podczas drugiego ataku nie otrzyma ponownie dodatkowej kości ze zdolności Jan Ors.





### JEK PORKINS

Jeśli Jek Porkins używa swojej zdolności pilota aby odrzucić żeton stresu otrzymany w wyniku wykonania czerwonego manewru, nie pomija kroku „Wykonania akcji”.



### KATH SCARLET

Jeśli Kath Scarlet atakuje z użyciem „Działa jonowego”, wyniki (❖), które są anulowane w wyniku zasad gry dotyczących dział jonowego nie powodują otrzymania przez obrońcę żetonu stresu.



### KAPITAN JONUS

Kiedy przyjazny statek atakuje dwukrotnie korzystając z broni dodatkowej (takiej jak „Rakiety kasetowe”), zdolność specjalna Kapitana Jonusa działa na każdy przeprowadzony atak.



### KEYAN FARLANDER

Keyan Farlander może usunąć żeton stresu nawet jeśli nie wyrzucił żadnych # podczas tego ataku.

Keyan Farlander może użyć zdolności raz na jeden atak; patrz „Rozpatrywanie zdolności raz na warunek aktywacji” na stronie 5.



### KAPITAN KAGI

Jeśli wrogi statek wyposażony w „System kontroli ognia” jest w zasięgu umożliwiającym namierzenie Kapitana Kagi i atakuje statek inny niż Kapitan Kagi, celem namierzenia z „Systemu kontroli ognia” musi być broniący się, a nie Kapitan Kagi. Jeśli wrogi statek posiada również „Inżyniera uzbrojenia”, celem drugiego namierzenia musi być Kapitan Kagi.

Jeśli statek posiada już namierzonego Kapitana Kagi, może namierzyć inny statek.



### KOMANDOR KENKIRK

Patrz „Zwiększanie i zmniejszanie wartości” na stronie 5



### KAPITAN OICUNN

Patrz „Równoległe stykanie się statków” i „Stykanie się a manewry stacjonarne” na stronie 5.

Zdolność Kapitana Oicunna aktywuje się tylko po tym, jak Kapitan Oicunn wykona manewr.



### KSIĄŻĘ XIZOR

Zdolność Księcia Xizora aktywuje się, kiedy zostaje on trafiony w wyniku ataku. Statku, który otrzymuje uszkodzenia ze zdolności Księcia Xizora nie uznaje się za trafiony w wyniku ataku.

Jeśli Książę Xizor zostaje trafiony w wyniku ataku, którego efekt aktywuje się po trafieniu i anuluje wyniki kości (taki jak Działo jonowe, Wieżyczka z działem jonowym, Działo rozpryskowe czy Jonowe rakiety pulsacyjne), nie może skorzystać ze zdolności i musi ponieść skutki efektu tej karty.



### KAPITAN YORR

Jeżeli na skutek swojej zdolności Kapitan Yorr przejmie żeton stresu który jest częścią kosztu wyzwolenia efektu karty (na przykład zdolność Sontira Fela lub „Opportunisty”), to efekt karty nie zadziała.

Jeżeli Kapitan Yorr przejmie żeton stresu na skutek rozpatrywania efektu karty (na przykład karta „Na granicy ryzyka”), wtedy efekt karty zadziała ale Kapitan Yorr otrzyma żeton stresu.



### „LEEBO”

Jeśli Maarek Steele zadaje „Leboo” odkryta kartę uszkodzeń, „Leebo” w dalszym ciągu może użyć swojej zdolności aby dobrać dodatkową kartę uszkodzeń. Następnie wybiera czy chce rozpatryć kartę uszkodzenia wybraną przez Maareka Steala, czy dodatkową kartę, a drugą z nich odrzuca. Zdolność „Leebo” nie może zostać użyta kiedy karta zostaje odkryta.

Jeśli „Leebo” jest wyposażony w Determinację, może dobrać dwie karty uszkodzeń. Jeśli jedna z nich ma cechę Pilot, może ją wybrać i natychmiast odrzucić.





### „MROCZNA KLĄTWA”

„Mroczna Klątwa” nie może być celem ataku broni dodatkowej, która wymaga od atakującego wydania żetonu skupienia.



### „NOCNY POTWÓR”

Jeżeli „Nocny potwór” był zestresowany przed wykonaniem zielonego manewru, nie może wykonać darmowej akcji skupienia, ponieważ akcja „skupienia” wynikająca z jego zdolności może być wykonana tylko sprawdzania i usuwania stresu.

Jeśli „Nocny potwór” wykonuje manewr, w wyniku którego będzie nachodził na inny statek, w dalszym ciągu może wykonać darmową akcję skupienia.



### PORUCZNIK LORRIR

Deklarując wykonanie akcji „Beczka” gracz kontrolujący Porucznika Lorrira musi zadeklarować stronę i kierunek beczki. Jeśli Lorrir może wykonać beczkę, musi ją wykonać. Jeśli Lorrir nie może wykonać beczki, gracz kontrolujący Lorrira może zadeklarować beczkę w innym kierunku, lub zadeklarować inną akcję.



### PUŁKOWNIK JENDON

Pułkownik Jendon może przypisać do statku 1 ze swoich niebieskich żetonów namierzania, nawet jeśli ten statek nie posiada akcji namierzania na swoim pasku akcji.



### PUŁKOWNIK VESSERY

Jeśli przyjazny statek namierzył wrogi statek, a Pułkownik Vessery wydaje swój żeton namierzonego celu aby zaatakować ten statek (na przykład za pomocą Rakiet wstrząsowych), może natychmiast namierzyć ten sam statek i wydać żeton namierzania aby przerzucić kości ataku.



### REXLER BRATH

Rexler Brath decyduje czy używa swojej zdolności pilota po rozpatrzeniu wszystkich odkrytych kart uszkodzeń zadanych przez jego atak.

Wszystkie odkryte karty uszkodzeń, które zostały rozpatrzone i zakryte oraz wszystkie dodatkowe karty uszkodzeń zadane przez Niewielki wybuch również są odkrywane przez zdolność Rexlera Bratha.

Rexler Brath może użyć swojej zdolności pilota tylko raz na atak. Patrz „Rozpatrywanie zdolności raz na warunek aktywacji” na stronie 5.



### ROARK GARNET

Patrz „Modyfikowanie umiejętności pilota” na stronie 5.



### TETRAN COWALL

Jeśli Tetran Cowall jest wyposażony w kartę ulepszenia „Utrzymać cel!” i ujawnia manewr  $\curvearrowright$ , może najpierw traktować prędkość tego manewru jako „1”, „3” lub „5”, a następnie użyć karty „Utrzymać cel!” aby obrócić wskaźnik na inny manewr o wybranej prędkości. Może on również ujawnić manewr, użyć karty „Utrzymać cel!” aby obrócić wskaźnik na manewr  $\curvearrowright$ , a następnie traktować prędkość tego manewru  $\curvearrowright$  jako „1”, „3” lub „5”.



### TURR PHENNIR

Jeżeli Turr Phennir ma inicjatywę i zaatakuje cel o tym samym poziomie umiejętności pilota co on, może skorzystać ze swojej zdolności zanim przeciwnik zaatakuje. Jeśli nie będzie później prawidłowym celem ataku, to przeciwnik podczas swojej aktywacji nie może obrać go za cel swojego ataku.



### WES JANSON

Kiedy statek broni się przeciwko Wesowi Jansonowi, może podczas tego ataku korzystać z żetonów skupienia, uników i namierzonego celu. Zdolność Wesa Jansona nie usuwa żetonów do momentu aż atak zostanie w pełni rozpatrzony.



## KARTY ROZWIŃC



### AGROMECH R4

Żetony namierzania zdobyte z wykorzystaniem zdolności Agromecha R4 mogą zostać natychmiast wykorzystane.



### ARTYLERZYSTA

Korzystanie ze zdolności „Artylerzysty” to osobny atak, co oznacza, że statek może wybrać inny cel dla drugiego ataku, a wszystkie zdolności modyfikujące kości ataku (takie jak wydawanie żetonów skupienia albo namierzonego celu) są wykorzystywane osobno dla każdego ataku.

Kiedy „Artylerzysta” jest wykorzystywany do wykonania ataku bronią podstawową, wszelkie dodatkowe ataki (np. z „Rakiet kasetowych”) nie są rozpatrywane.



### ASTROMECH R2

Statek wyposażony „Astromecha R2” oraz z przypisaną kartą „Uszkodzenie silnika” musi traktować swoje manewry [1] i [R], włącznie z manewrami o szybkościach 1 oraz 2, tak jakby były czerwonymi manewrami.

Jeżeli statek wyposażony w „Astromecha R2” jest zjonizowany, to może zmienić biały manewr [1] na zielony.



### AUTOBLASTER

Obronca nie może anulować wyników \* przy pomocy żetonu uniku lub innych dodanych wyników, takich jak te ze zdolności C-3PO, kiedy jest atakowany z użyciem „Autoblastera” (patrz „Wyniki na kościach” na stronie 5).



### AUTODOPALACZE

Autodopalacze **nie** aktywują się, jeśli wyposażony w nie statek znajduje się w podstawowym lub dodatkowym polu rażenia atakującego w Zasięgu 1-2.

Jeśli statek z bronią-wieczyczką atakuje statek wyposażony w Autodopalacze, najpierw należy zmierzyć odległość pomiędzy najbliższymi punktami aby ustalić zasięg, a następnie korzystając z wydrukowanego pola rażenia atakującego ustalić czy obrońca znajduje się w polu rażenia atakującego.



### C-3PO

Statek wyposażony w C-3PO i Instruktora pilotażu może zgadywać ilość wyników, oraz dodać wynik, jeśli zgadł poprawnie, a następnie przerzucić kości (jeśli dotyczy).

C-3PO może zostać wykorzystany razem z kartą ulepszenia Lando Calrissian, podczas wykonywania specjalnej akcji Lando Calrissiana.



### CELNOŚĆ

Kiedy statek wykonuje akcję „Celności”, jej efekt modyfikuje każdy atak wykonany przez statek podczas danej rundy (przykładowo, działa dla obu ataków „Rakietami kasetowymi”).

Kiedy statek korzysta z akcji „Celności”, podczas każdego ataku w rundzie gracz decyduje, czy chce zastosować efekt karty. Jeżeli gracz decyduje się na użycie efektu „Celności” w celu zmodyfikowania rzutu, to musi zastosować się do całości efektu tej karty. W pierwszej kolejności wybrać 1 wynik, który musi zostać zamieniony na \*, zanim pozostałe wyniki zostaną zamieniane na \*.



### CIĘŻKIE DZIAŁO LASEROWE

Po ataku wykonany z użyciem „Ciężkiego dział laserowego” i zmianie wszystkich wyników \* na \*, kości ataku mogą być w normalny sposób modyfikowane. Wyniki przerzuconych kości ataku nie są zmieniane z wyników \* na \*.



### CHEWBACCA

Kiedy statek wyposażony w „Chewbacce” otrzymuje kartę uszkodzenia krytycznego, jego właściciel może obejrzeć kartę przed zdecydowaniem o użyciu zdolności „Chewbaccy” do jej odrzucenia.

Kiedy statek wyposażony w „Chewbacce” ma otrzymał ostatnie uszkodzenie konieczne do jego zniszczenia, można użyć zdolności „Chewbaccy” aby odrzucić to uszkodzenie i odzyskać osłonę.



### DARTH VADER

Statek wyposażony w „Darth Vadera” może skorzystać z jego zdolności nawet jeżeli wartość struktury statku spadła do 1.

Jeżeli statek wyposażony w „Darth Vadera” może zaatakować dwukrotnie w rundzie (na przykład przy pomocy „Rakiet kasetowych” lub „Artylerzysty”) może skorzystać ze zdolności Vadera po pierwszym ataku. Jeśli w wyniku tego statek wyposażony w „Darth Vadera” zostanie zniszczony, to nadal może przeprowadzić drugi atak.



### DROID NAPRAWCZY WED-15

Jeśli Droid naprawczy WED-15 jest dołączony do wielkiego statku z kilkoma sekcjami, jego zdolność może być wykorzystana na karcie uszkodzeń przypisanej do dowolnej sekcji statku, ale wykorzystuje ona akcję sekcji, do której przypisany jest Droid naprawczy WED-15.

Zdolność Droida naprawczego WED-15 może zostać wykorzystana na karcie uszkodzeń przypisanej do niesprawnej sekcji wielkiego statku (np. aby usunąć odkrytą kartę uszkodzeń), jednak kiedy sekcja staje się niesprawna, pozostaje niesprawna do końca danego meczu.



### EKSPERYMENTALNY INTERFEJS

Patrz „Na granicy ryzyka”.

Jeśli statek jest wyposażony zarówno w karty „Eksperymentalny interfejs” jak i „Na granicy ryzyka”, obie karty mogą zostać wykorzystane razem, aby statek wykonał dwie darmowe akcje. Po rozpatrzeniu akcji, statek otrzymuje 2 żetony stresu.

Eksperymentalny interfejs jest unikatowy. W eskadrze może znaleźć się tylko jedna jego kopia.





### GORĄCY STRZAŁ

„Gorący strzał” to broń dodatkowa.



### IG-2000

Jeśli gracz posiada kilka Agresorów wyposażonych w kartę tytułu IG-2000 i jeden z nich zostanie usunięty z gry, wszystkie inne Agresory wyposażone w tytuł IG-2000 natychmiast tracą zdolność pilota zniszczonego Agresora.

Agresor wyposażony w IG-2000, który otrzyma kartę uszkodzenia Zraniony pilot w dalszym ciągu może korzystać ze zdolności przyjaznych statków wyposażonych w IG-2000, ale tamte statki nie mogą korzystać ze zdolności danego Agresora.



### INSTYKT WETERANA

Patrz „Modyfikowanie umiejętności pilota” na stronie 5.








### JAN ORS

Jeśli statek wyposażony w Jan Ors wykonuje akcję skupienia, lub ma do niego zostać przypisany żeton skupienia, Jan Ors może zostać użyty, aby zamiast tego do statku został przypisany żeton uniku.

Statek wyposażony w Specjalistę zwiadu w Zasięgu 1-3 od Jan Ors wykonuje akcję skupienia, any statek może otrzymać 1 żeton skupienia i 1 żeton uniku.





### KALKUACJE

Gracz może użyć Kalkulacji tylko raz na atak, niezależnie od tego ile żetonów skupienia może wydać. Jednakże, jeśli podczas ataku wyrzuci kilka wyników , może wydać 1 żeton skupienia aby zmienić 1 wynik  na  (używając Kalkulacji), a wydając drugi żeton skupienia może zmienić wszystkie pozostałe wyniki  na wyniki  (w ramach normalnego efektu wydania żetonu skupienia).



### KOREKTOR CELNOŚCI

Korektor celności musi zostać użyty w kroku „Modyfikowanie kości ataku”. Po anulowaniu wyników kości, gracz może zdecydować, że **nie** dodaje 2 wyników . W dalszym ciągu liczy się to jako atak. Wyniki dodane Korektorem celności nie mogą być ponownie zmodyfikowane, ale mogą być anulowane (na przykład efektem Działu jonowego).

Korektora celności można użyć aby dodać dwa wyniki , nawet jeśli statek posiada kartę uszkodzenia Oślepiiony pilot i nie rzuca żadnymi kośćmi ataku.



### LASERY ANTY-POŚCIGOWE

Efekt „Laserów antypościgowych” rozpatrywany jest jedynie, jeśli wrogie statek styka się ze statkiem wyposażony w „Lasery antypościgowe” po wykonaniu swojego manewru.

Efekt „Laserów antypościgowych” nie jest rozpatrywany jeśli tylko wzornik manewru nachodzi na statek wyposażony w „Lasery antypościgowe”.



### LUKE SKYWALKER

Patrz „Artylerzysta” na stronie 11.



### MINY ZBLIŻENIOWE

Jeśli statek wykonuje manewr, w wyniku którego wzornik manewru lub podstawa statku nachodzi na kilka żetonów Miny zbliżeniowej, wszystkie żetony zostają zdetonowane, nawet jeśli statek zostaje zniszczony przez pierwszy żeton, na który nachodzi.

Jeśli statek umieszcza Minę zbliżeniową w taki sposób, że nachodzi na kilka statków, gracz umieszczający bombę wybiera, który z nich będzie poddany efektom detonacji Miny zbliżeniowej.



### MISTRZOWSKIE MANEWROWANIE

Statek może wykonać tylko jedną taką samą akcję w rundzie. Statek nie może wykonać akcji „beczka”, a następnie użyć „Mistrzowskiego manewrowania”, oraz odwrotnie, tej samej rundzie.

Jeśli statek nie może wykonać darmowej akcji „beczka”, pozostała część efektu karty nie ma miejsca. Gracz może wykonać w zamian inną akcję.

Statek wyposażony w „Mistrzowskie manewrowanie” może jej użyć aby wykonać „beczkę”, nawet jeśli posiada przypisaną kartę uszkodzeń „Uszkodzenie tablicy sensorów”.



### NA GRANICY RYZYKA

Patrz „Eksperymentalny interfejs”. Darmowe akcje, takie jak darmowa akcja zapewniana przez Dowódcę eskadry, pozwalają użyć Na granicy ryzyka. Może to skutkować przerwaniem akcji przez inny efekt, powodując, że akcja ta zostanie rozpatrzona do końca później. Przykładowo, jeśli statek wykonuje darmową akcję beczki zapewnianą przez Mistrzowskie manewrowanie, może wykorzystać tę akcję aby użyć Na granicy ryzyka. Po tym jak zakończy się rozpatrywanie Na granicy ryzyka, należy dokończyć rozpatrywanie Mistrzowskiego manewrowania. **Jeśli gracz wykorzystuje Na granicy ryzyka aby wykonać akcję i nie jest w stanie jej wykonać (przykładowo, nie może namierzyć celu, ponieważ znajduje się on poza zasięgiem), może wykonać inną akcję lub zdecydować się w ogóle nie używać Na granicy ryzyka.**





## NAWIGATOR

Statek wyposażony w „Nawigatora”, który ma przypisany żeton jonów, nie może zmienić szybkości białego manewru († 1).

Jeżeli Boba Fett jest wyposażony w „Nawigatora”, i wybiera manewr skrętu, to po odkryciu wskaźnika manewrów może przekroczyć wskaźnik manewru na dowolny skręt (o 45 stopni) o dowolnej możliwej szybkości.



## NIEN NUNB

Jeśli statek wyposażony w kartę „Nien Numb” wykonuje czerwony manewr (†), który jest nieudany, i traktuje się go jako manewr (†), zdolność „Niena Numba” **nie sprawia** że manewr (†) staje się zielony.

Jeżeli statek wyposażony w kartę „Nien Numb” jest zjonizowany to **może** zmienić biały manewr († 1) na zielony.



## „NIEUSTRASZONY”

Jeśli statek wyposażony w tytuł „Nieustraszony” wykonuje zielony manewr, w wyniku którego nachodzi na inny statek, może wykonać darmową akcję, otrzymać żeton stresu, a następnie usunąć ten żeton podczas kroku „Sprawdzania stresu pilota”.

Statek wyposażony w tytuł „Nieustraszony”, który nachodzi na inny statek, może użyć karty ulepszenia „Rzykant” aby wykonać biały manewr († 1 lub † 1).



## R2-D2

Jeśli statek wyposażony w „R2-D2” wykonuje zielony manewr i nachodzi na „Minę zbliżeniową”, to **musi wykonać rzut na uszkodzenia zanim odzyska 1 żeton osłon**.

Jeśli statek wyposażony w „R2-D2” wykonuje zielony manewr i jego podstawa lub wzornik manewru nachodzi na przeszkodę lub statek wyposażony w „Lasery anty-pościgowe”, to **odzyska on 1 żeton osłon przed rzutem na uszkodzenia**.



## R2-D2 (2)

Jeśli R2-D2 jest dołączony do wielkiego statku z kilkoma sekcjami, obie sekcje nie mogą mieć żadnych osłon aby można było użyć zdolności R2-D2.



## R7-T1

Jeśli statek wyposażony w R7-T1 znajduje się w zasięgu 1-2 i w polu rażenia wrogiego statku, ma miejsce następująca sekwencja: statek wyposażony w R7-T1 może namierzyć wrogi statek. Następnie statek wyposażony w R7-T1 może wykonać darmową akcję dopalacza, nawet jeśli nie namierzył wrogiego statku.



## RAKIETY KASSETOWE

Atakujący wydaje tylko jeden niebieski znacznik namierzonego celu aby skorzystać ze zdolności „Rakiet kasetowych”.

Użycie „Rakiet kasetowych” jest traktowane jako dwa pojedyncze ataki w ten sam cel.

Jeśli statek jest wyposażony w Rakiety kasetowe i Zabezpieczenie amunicji, **oba** ataki muszą chybić, aby aktywowana została zdolność Zabezpieczenia amunicji.



## RAKIETY SAMONAPROWADZAJĄCE

Atakowany cel musi być namierzony przez atakującego w celu użycia „Rakiet samonaprowadzających” jednak atakujący nie musi wydawać żetonu namierzonego celu by przeprowadzić ten atak.



## RZYKANT

Statek wykonujący akcję „Rzykanta” podlega wszystkim standardowym zasadom wykonywania manewrów. Akcję „Rzykanta” można wykonać nawet jeżeli w jej wyniku statek najdzie na inny statek lub przeszkodę. Nachodzenie przez statek na przeszkodę lub inny statek jest rozpatrywane tak jak po wykonaniu standardowego manewru.



## SABOTAŻYSTA

Jeśli Sabotażysta odkrywa kartę uszkodzeń, która sprawia że statek, do którego jest przypisana, nie może wykonać manewru (przykładowo „Ogień na przepustnicy” kiedy statek ma wykonać czerwony manewr, lub „Uszkodzenie silnika” na zestresowanym statku przed wykonanie ostrego skrętu), gracz kontrolujący statek z „Sabotażystą” wybiera manewr dla zestresowanego statku podczas fazy aktywacji.



## SYSTEM KONTROLI OGNI

Kiedy statek wyposażony w „Inżyniera uzbrojenia” oraz „System kontroli ognia” wykonuje atak, musi namierzyć jako pierwszy cel obrońcę (jeżeli jest to możliwe), a dopiero następnie może namierzyć inny cel.

Jeśli statek wyposażony w „System kontroli ognia” atakuje więcej niż raz w rundzie, może namierzyć cel po wykonaniu każdego ataku. Statek może wydać znacznik namierzonego celu uzyskany we wcześniejszym ataku, podczas przeprowadzania kolejnego z nich.



## SYSTEM ZWROTNY

System zwrotny jest rozpatrywany podczas fazy walki, w normalnej kolejności wartości umiejętności pilota (korzystając z inicjatywy do rozstrzygnięcia remisów), zamiast rozpatrywania kroków 1-7 walki (patrz Instrukcja, str. 10). Jeśli statek wyposażony w system zwrotny zniszczy wrogi statek o równej wartości umiejętności pilota, który jeszcze nie atakował, dany statek może w dalszym ciągu zaatakować (albo użyć Systemu zwrotnego) zanim zostanie usunięty, zgodnie z zasadą równoczesnego ataku (patrz Instrukcja, str. 16).

Użycie Systemu zwrotnego nie liczy się jako atak i może zostać użyte do ataku na stykający się statek, podczas nachodzenia na asteroidę oraz kiedy do statku przypisana jest karta uszkodzeń Osłepiony pilot.





### ŚCIĄGNIĘCIE OGNI

Statek wyposażony w Ściągnięcie ognia nie może otrzymać uszkodzeń krytycznych zadanych przez Darthę Vadera, Minę zbliżeniową lub zdolność Księcia Xizora, ponieważ uszkodzenia te nie pochodzą z ataku.



### TAKTYK

Kiedy statek wyposażony w kilka kart Taktyk atakuje, obrońca otrzymuje 1 żeton stresu za każdego Taktyka dołączonego do atakującego.

Jeśli statek jest wyposażony w Artylerzystę i Taktyka, a jego pierwszy atak pudłuje, obrońca w dalszym ciągu otrzymuje 1 żeton stresu w wyniku tego ataku.

Statki atakujące z wykorzystaniem wieżyczki podczas ustalania zasięgu muszą mierzyć zasięg pomiędzy najbliższymi punktami.



### TAKTYKA ROJU

Patrz „Modyfikowanie umiejętności pilota” na stronie 8.

Jeżeli kilka statków jest wyposażonych w „Taktykę roju” mogą one użyć jej w kolejności pozwalającej na przekazanie jednej umiejętności pilota na kilka statków. Na przykład „Howrunner” wyposażony w taktykę roju może przekazać swój poziom pilota na „Pilota eskadry czarnych” by ten (też będąc wyposażonym w „Taktykę roju”) mógł przekazać „Pilotowi z akademii” poziom pilota 8 otrzymany od „Howrunnera”.



### TORPEDY ROZPRYSKOWE

Podczas ustalania czy obrońca otrzyma żeton stresu ze zdolności Torped rozpryskowych, bierz się pod uwagę startową wartość kadłuba obrońcy (włącznie z kartą Ulepszenie kadłuba), a nie pozostałe obrońcy punkty kadłuba.

Jeśli statek jest wyposażony w Torpedy rozpryskowe i Zabezpieczenie amunicji i spudłuje atakując Torpedami rozpryskowymi statek o wartości kadłuba 4 lub mniejszej, obrońca otrzyma 1 żeton stresu a Torpedy rozpryskowe nie są odrzucane.



### URZĄDZENIE MASKUJĄCE

Statek wyposażony w „Urządzenie maskujące” odrzuca je tylko w przypadku gdy jest celem ataku i zostanie trafiony. Obrażenia które otrzymuje w wyniku innych efektów (jak „Ładunki sejsmiczne”, asteroidy czy obrażenia obszarowe z „Rakiet szturmowych”) nie zmuszają statku do odrzucenia tej karty.



### UTRZYMAĆ CEL!

Nawet jeśli wybrany manewr zostanie zmieniony, np. zdolnością Navigatora, manewr który wykona statek będzie czerwony.



### WŁĄCZNIK SAMOBÓJCZY

Statki zniszczone w fazie walki w wyniku działania Włącznika samobójcy podlegają zasadzie równoczesnego ataku, jeśli posiadają tę samą wartość umiejętności pilota co zniszczony statek wyposażony we Włącznik samobójcy.

Jeśli IG-88A zniszczy statek w Zasięgu 1 wyposażony we Włącznik samobójcy, IG-88A odzyskuje 1 osłonę zanim efekt Włącznika samobójcy zostanie rozpatrzony.



### WYMANEWROWANIE

Statek z bronią – wieżyczką (w tym statek z bronią główną – wieżyczką) może być pod wpływem zdolności Wymanewrowania, o ile broni się przeciwko statkowi, w którego wydrukowanym, oznaczonym na żetonie statku polu rażenia się znajduje, i otrzymuje premię z Wymanewrowania jedynie, jeżeli atakowany statek znajduje się w wydrukowanym, oznaczonym na żetonie statku polu rażenia.

Dodatkowe pole rażenia statku Firespray-31 jest polem rażenia



### YSANNE ISARD

Statek, który otrzymał kartę uszkodzenia „Uszkodzenie tablicy sensorów”, nie może użyć Ysanne Isard aby wykonać darmową akcję uniku jeśli posiada akcję uniku na swoim pasku akcji.



### ZAAWANSOWANE SENSORY

Jeżeli statek wyposażony w „Zaawansowane sensory” na początku swojej aktywacji nie ma przypisanego wskaźnika manewru (na przykład został zjonizowany) to nie może skorzystać ze zdolności „Zaawansowanych sensorów”.

Statek nachodzący na przeszkodę na początku swojej aktywacji może skorzystać ze zdolności „Zaawansowanych sensorów” przed odkryciem wskaźnika manewru.

Jeśli TIE Phantom używa Zaawansowanych sensorów aby użyć maskowania, nie może się natychmiast zdemaskować.



### ZASTRZYK ADRENALINY

Jeśli statek z żetonem stresu odkrywa czerwony manewr, to może użyć „Zastrzyku adrenaliny” do zmiany koloru tego manewru na biały.

Karta „Zastrzyk adrenaliny” nie może zostać użyta do zmiany czerwonego manewru [1 lub 2] wynikającego z karty „Uszkodzenie silnika” na biały manewr.



## SEKCJA 5: NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

### OGÓLNE

**P: Czy gracz może w dowolnej kolejności rozpatrzyć kilka efektów, które zachodzą w tym samym momencie?**

O: Tak.

**P: Jeśli obaj gracze posiadają efekty rozpatrywane w tym samym momencie (lub uruchamiane przez ten sam warunek), to który z nich rozpatruje efekt jako pierwszy?**

O: Gracz z inicjatywą rozpatruje wszystkie zdolności, które chce rozpatrzyć, następnie drugi gracz rozpatruje wszystkie zdolności, które chce rozpatrzyć, tak jak opisano to na stronie 16 instrukcji do zestawu podstawowego.

**P: Czy wypustki na żetonach bomb są brane pod uwagę podczas mierzenia zasięgu lub podczas sprawdzania czy statek nachodzi na bombę?**

O: Tak.

**P: Czy w rozgrywce w wariantcie Epickim wielki statek może zostać wystawiony w taki sposób, że będzie nachodził na asteroidę?**

O: Tak, jednak otrzyma odkrytą kartę uszkodzenia natychmiast, kiedy tylko wykona manewr.

**P: Zauważyłem, że karty statku Firespray-31 ze stronnictwa Szumowin i Nikczemników nie posiadają symbolu dodatkowego pola rażenia. Czy to błąd?**

O: Tak. Jest to pomyłka w druku. Firespray-31 ze stronnictwa Szumowin i Nikczemników posiada dodatkowe pole rażenia, jest ono wydrukowane na żetonach statku, tak jak na imperialnym Firespray-31.

### AKCJE I EFEKTY W GRZE

**P: Czy statek może się zdemaskować lub wykonać akcję beczki lub dopalacza, która sprawiłaby, że znalazłby się poza obszarem gry (i tym samym uciekł z pola bitwy)?**

O: Tak. Jeśli gracz wykona statkiem akcję beczki lub dopalacza, w wyniku której statek znajdzie się poza obszarem gry, ten statek ucieka z pola bitwy i natychmiast zostaje zniszczony.

**P: Jeśli statek musi pominąć krok „Wykonywania akcji”, to czy nadal może wykonywać darmowe akcje poza krokiem „Wykonywania akcji”?**

O: Tak.

**P: Jeśli gracz chce wykonać akcję „Dopalacza”, to czy może zmierzyć czy statek jest w stanie wykonać tę akcję zanim zdecyduje się na jej wykonanie (podobnie jak w przypadku akcji Beczka)?**

O: Tak. W turniejach rangi rywalizacyjnej lub wyższej, gracz musi zadeklarować kierunek przed wykonaniem manewru (patrz „Gra turniejowa na stronie 6”).

**P: Czy jeżeli statek posiada już znacznik namierzonego celu to czy może ponownie namierzyć ten sam cel aby aktywować efekt gry (taki jak zdolność „Dutch’a Vandera)?**

O: Nie.

**P: Czy żeton bomby może zostać zrzucony poza obszar gry?**

O: Tak. Jednak część bomby która znajduje się poza obszarem gry jest ignorowana.

**P: Czy statek może skorzystać z tej samej akcji karty rozwinięcia lub karty uszkodzeń więcej niż raz na rundę?**

O: Nie. Posiadanie więcej niż jednej kopii tej samej karty, która wymaga wykorzystania akcji do jej użycia nie pozwala na użycie tej akcji więcej niż raz na rundę.

**P: Jeśli posiadam statek wyposażony w kilka bomb, to czy mogę zrzucić więcej niż jedną bombę w tej samej rundzie?**

O: Nie. Każdy statek może zrzucić tylko jedną bombę w każdej rundzie.

**P: Jeśli statek posiada więcej niż jedną kopię karty, która nie wymaga wykorzystania akcji do jej użycia, to czy może rozpatrzyć wszystkie z tych zdolności?**

O: Tak. Przykładowo, kiedy statek wyposażony w dwie kopie „Najemnego Drugiego Pilota” atakuje, może zmienić dwa wyniki \* na dwa wyniki ✨.

**P: Czy do statku można przypisać więcej niż jeden żeton skupienia, uników lub stresu?**

O: Tak. Statek nie może wykonać akcji „skupienie” lub „unik” więcej niż raz na rundę, ale efekt gry (taki jak zdolność Garvena Dreisa) może przypisać do statku dodatkowe żetony.

**P: Czy statek może się zdemaskować jeśli jest zjonizowany?**

O: Tak. Ponieważ zdemaskowanie ma miejsce na początku fazy aktywacji, statek może się zdemaskować niezależnie od tego czy ma przypisany wskaźnik manewru.

### WALKA

**P: Jeśli zasada równoczesnego ataku utrzymuje statek w grze do czasu wykonania przez niego ataku, to czy wszystkie efekty odnoszące się do tego statku pozostają w grze?**

O: Tak. Efekty które zapewnia pilot, rozwinięcia, karty uszkodzeń itd. w dalszym ciągu działają i mogą wpływać na grę do momentu kiedy statek wykona atak - wówczas jest natychmiast usuwany z gry.

**P: Jeśli statek otrzymuje więcej uszkodzeń lub uszkodzeń krytycznych niż potrzeba do zniszczenia go, to czy nadmiarowe uszkodzenia nadal są przypisywane do tego statku?**

O: Tak. To oznacza, że statek pozostający w grze w związku z zasadą równoczesnego ataku może być poddany wpływowi dodatkowych odkrytych kart uszkodzeń.

**P: Czy gracz który wydaje żeton namierzonego celu aby zaatakować wroga przy pomocy dodatkowej broni, może jeszcze przy jego pomocy przerzucić wynik tego ataku?**

O: Nie. Po wydaniu żetonu namierzonego celu na wykonanie ataku odrzuca się go i nie można już go użyć do przerzucenia kości ataku.

**P: Czy podczas ataku obrońca może zdecydować, że nie rzuca kośćmi obrony? Czy atakujący może zdecydować, że nie rzuca kośćmi ataku?**

O: Nie i nie.

**P: Jeżeli statek posiada broń podstawową - wieżyczkę (lub posiada kartę broni dodatkowej ☺), to czy ten statek posiada pole ostrzału 360 stopni?**

O: Nie. Oba te typy broni pozwalają graczowi zignorować własne pole ostrzału podczas wyboru celu. Pole ostrzału statku jest zawsze nadrukowane.

**P: Czy statek może zdecydować, że zaatakuje przyjazny statek?**

O: Nie.

**P: Czy statek może zdecydować, że nie wykona ataku w fazie walki?**

O: Tak, atak jest opcjonalny.

**P: Jeśli statek próbuje namierzyć wrogi statek w Zasięgu 1-3, ale Kapitan Kagi również znajduje się w Zasięgu 1-3, to czy gracz może wybrać inną akcję, czy też statek musi namierzyć Kapitana Kagi?**

O: Statek musi namierzyć Kapitana Kagi.



## MISJE

**P: Czy specyficzne dla misji akcje (takie jak „Ochrona”) liczą się do akcji przedstawionych na pasku akcji statku?**

O: Nie.

**P: Kiedy statek musi wylecieć z planszy przez wyznaczoną krawędź czy jest wymagany by wyleciał dokładnie przez tą krawędź?**

O: Tak. Jeżeli po zakończeniu swojego manewru wystaje z dwóch różnych krawędzi, a tylko jedna z nich jest tą wyznaczoną, to należy go traktować jako zniszczony.

**P: Czy „Prom Senatora” ma pole rażenia?**

O: Nie.

**P: Czy „Backstabbera” należy traktować jak by był poza polem rażenia względem statków bez wydrukowanego na podstawie pola rażenia?**

O: Zdolność „Backstabbera” nie działa na statki bez zaznaczonego na ich podstawie pola rażenia.

**P: Czy wielkie statki rozpoczynają misje z energią?**

O: O ile misja wyraźnie nie wskazuje inaczej, wielkie statki rozpoczynają każdą misję bez energii. W Epickim pojedynku oraz Epickim turnieju drużynowym, każdy wielki statek rozpoczyna rozgrywkę z żetonami energii na swojej karcie statku, w liczbie równej jego limitowi energii.

## RUCH

**P: Jeżeli statek wykona manewr w wyniku którego miarka manewru wyjdzie poza obszar gry ale sam statek po zakończeniu manewru pozostanie w całości na planszy to czy należy go traktować jakby opuścił grę?**

O: Nie. Statek pozostaje w grze.

**P: Czy statek może się zdemaskować lub wykorzystać akcję beczki albo dopalacza aby przemieścić się poza obszar gry, a następnie wrócić na obszar gry wykonując swój manewr?**

O: Nie. Jeśli po zakończeniu demaskowania albo akcji dopalacza lub beczki statek znajduje się poza obszarem gry, uznaje się że uciekł z pola bitwy i natychmiast zostaje zniszczony.

**P: Jeśli dwa (lub więcej) sprzeczne efekty gry wpływają na trudność manewru, to który z nich ma pierwszeństwo?**

O: Efekt zwiększający poziom trudności manewru ma priorytet przed efektem, który ją zmniejsza. Na przykład, jeśli statek wyposażony w „Astromecha R2” otrzyma kartę „Uszkodzenie silnika”, wszystkie manewry zwrotu traktuje jako czerwone, w tym te o prędkości 1 lub 2.

**P: Jeżeli statek wykonał manewr w wyniku którego nachodził by za przeszkodę ale w wyniku efektu kolizji z innymi statkami zostaje cofnięty przed przeszkodę, czy nadal musi ponieść konsekwencje związane z ruchem przez przeszkodę?**

O: Nie.

**P: Czy nachodzenie na inne statki może sprawić, że aktywny statek ucieknie z pola bitwy?**

O: Tak. Jeśli dowolna część podstawki statku na końcowej pozycji (po cofnięciu się) wystaje poza obszar gry, statek ucieka z pola bitwy.

**P: Kiedy statek wykonuje manewr, to czy uznaje się, że cała szerokość statku porusza się wzdłuż wzornika manewru i może nachodzić na przeszkodę?**

O: Nie. Tylko sam wzornik manewru i końcowe ustawienie statku są brane pod uwagę przy ustalaniu czy statek nachodzi na przeszkodę.

**P: Jeśli statek poruszy się lub nachodzi na więcej niż jedną**

**przeszkodę, to czy należy dla niego rozpatrzyć efekty każdej z przeszkód?**

O: Nie. Jego przeciwnik wybiera jedną z tych przeszkód, a statek rozpatruje efekty wybranej przeszkody.

**P: Czy nadal usuwa się jeden żeton stresu, ze statku, który wykonał zielony manewr w wyniku którego nachodzi na inny statek lub przeszkodę?**

O: Tak.

**P: Jeśli statek nachodzi na żeton przeszkody lub bomby zbliżeniowej, to czy będą miały dla niego zastosowanie efekty tych żetonów kiedy wykona swój następny manewr?**

O: Jest to możliwe. Jeśli wzornik manewru nachodzi na przeszkodę lub po wykonaniu manewru statek w końcowym ustawieniu nachodzi na żeton, wtedy należy rozpatrzyć jego efekty. W innym wypadku statek nie będzie poddany efektom żetonów, ponieważ nachodził na nie jedynie w ustawieniu początkowym, a w przypadku żetonów bomb i przeszkód ustawienie początkowe statku jest ignorowane.

**P: Czy żetony bomb to przeszkody?**

O: Nie.

## MIERZENIE ZASIĘGU

**P: Skorzystanie ze zdolności niektórych kart, takich jak „Howlranner”, Biggs Darklighter, czy Dowódca eskadry jest uzależnione od określonego zasięgu. Skąd należy mierzyć ten zasięg?**

O: Zasięg jest mierzony od statku posiadającego daną zdolność. Na przykład zdolność „Howlrannera” działa na przyjazne statki w Zasięgu 1 od jego statku.

**P: Czy podczas mierzenia zasięgu liczy się cała szerokość linijki zasięgu?**

O: Nie. Gracze powinni używać jednej krawędzi linijki podczas mierzenia zasięgu. Ponadto szerokość linijki nie ma znaczenia podczas ustalania czy przeszkoda blokuje atak.

**P: Jeśli statek atakuje wrogi statek korzystając z broni wieżyczki a obrońca znajduje się w jego polu rażenia, to czy obrońca może zdecydować się mierzyć zasięg korzystając z zasad pola rażenia zamiast z zasad broni wieżyczki?**

O: Nie. Atakując bronią-wieżyczką (wliczając w to broń podstawową-wieżyczkę), zasięg jest zawsze mierzony pomiędzy dwoma najbliższymi punktami.

**P: Niektóre zdolności, takie jak zdolności kart Jan Ors i Oportunista, pozwalają statkom rzucać dodatkową kością podczas ataku. Kiedy mają miejsce te zdolności?**

O: Każda dodatkowa kość musi zostać dodana podczas kroku „Rzut kośćmi ataku” fazy walki, przed wykonaniem jakichkolwiek rzutów.

**P: Czy uznaje się, że statek jest w Zasięgu 1 od siebie?**

O: Tak.



## WARIANT EPICKI

W poniższych sekcjach opisano zasady wykorzystywane w rozgrywce z wielkimi statkami.

### SYMBOL „EPICKI”

Statki z symbolem „epicki” (Ⓢ) występującym na karcie Statku obok nazwy jednostki mogą być wystawiane do gry tylko w formacie epickim. Biorą one także udział w konkretnych misjach w czasie rozgrywki filmowej – wówczas są wyraźnie wymienione w przygotowaniu. Statki te nie mogą być wykorzystywane podczas rozgrywki standardowej (na 100 punktów eskadry).



Symbol epicki

### DUŻA LINIJKA ZASIĘGU

W niektórych rozszerzeniach znajduje się liniжка zasięgu większa niż ta w zestawie podstawowym. Znajduje się na niej dodatkowo zasięg 4 oraz 5. Tylko statki korzystające z broni lub efektu karty, który wyraźnie wskazuje na możliwość wpływania na cele w zasięgu dalszym niż 3, wykorzystują dużą liniжку zasięgu.

Jeśli statek atakuje swoją podstawową bronią cel w **zasięgu 3 lub dalszym**, obrońca rzuca **jedną dodatkową kością obrony w kroku walki „Rzut kośćmi obrony”**.

## ZASADY WIELKICH STATKÓW

Niektóre statki, takie jak CR90 oraz GR75 mają dwie duże plastikowe podstawki. Takie statki określa się jak wielkie. Podlegają one następującym zasadom.

### SEKCJE WIELKICH STATKÓW

Niektóre statki, takie jak CR90 oraz GR75 mają dwie duże plastikowe podstawki. Takie statki określa się jak wielkie. Podlegają one następującym zasadom.

### SEKCJE WIELKICH STATKÓW

Wielkie statki liczą się jako pojedynczy statek, składający się z dwóch podstawek, jednego żetonu statku i jednej lub dwóch kart statków. Żeton statku jest podzielony na dwie połowy przez niebieską linię środkową. Przednia podstawa i przednia połowa żetonu statku to sekcja dziobowa. Tylna podstawa i tylna część żetonu statku tworzą sekcję rufową.

### KILKA KART STATKU

Niektóre statki, takie CR90, posiadają dwie karty statku – po jednej dla każdej sekcji. Każda karta statku ma dwie strony i na początku gry jest ułożona stroną z pełną mocą do góry („niesprawną” stroną do dołu. Patrz „Niesprawne sekcje” na stronie 7).

### RUCH WIELKICH STATKÓW

Wielkie statki wykorzystują specjalny wzornik manewrów zamiast wzorników z zestawu podstawowego.



### PRZYKŁAD LOTU NA WPROST

1. Gracz rebeliancki odstawia wskaźnik i ujawnia wybrany manewr: [↑1].
2. Gracz rebeliancki bierze wzornik manewru GR-75 i ustawia go tak, aby dolna linia wzornika równała się z tylną krawędzią przedniej podstawki GR-75.
3. Gracz rebeliancki przytrzymuje podstawkę w miejscu i przestawia GR-75 tak, aby tylna krawędź przedniej podstawki równała się z linią prędkości ↑2.



### PRZYKŁAD SKRĘTU

1. Gracz rebeliancki odstawia wskaźnik i ujawnia wybrany manewr: [↗1].
2. Gracz rebeliancki bierze wzornik manewru GR-75 i ustawia go tak, aby narożnik przy tylnej krawędzi przedniej podstawki statku dokładnie wpasował się w nacięcie w dolnej części wzornika.



3. Gracz rebeliancki przytrzymuje podstawkę w miejscu i przestawia GR-75 tak, aby prawy przedni narożnik przedniej podstawki statku dokładnie wpasował się w odpowiedni kąt tuż pod symbolem ↗1 widocznym na wzorniku.

Aby wykonać manewr ruchu na wprost:

1. Wzornik manewru należy umieścić przy dowolnym boku przedniej podstawki statku, tak aby dolna linia wzornika była ustawiona równo z tylną krawędzią przedniej podstawki statku.
2. Należy podnieść statek i ustawić go tak, aby tylna krawędź przedniej podstawki była ustawiona równo z linią prędkości ujawnionego manewru.

Aby wykonać manewr skrętu:

1. Wzornik manewru należy umieścić przy przedniej podstawie statku tak, aby strzałka widoczna na wzorniku była taka sama jak ta na ujawnionym manewrze. Należy to zrobić tak, aby tylna krawędź przedniej podstawki dokładnie wpasowała się w nacięcie w dolnej części wzornika.
2. Należy podnieść statek i ustawić go tak, aby przednia krawędź podstawki dokładnie wpasowywała się w odpowiedni kąt widoczny tuż poniżej symbolu wybranego manewru.



## ENERGIA

Wielkie statki mogą zdobywać **ENERGIĘ**, którą można wydawać na wykonywanie akcji specjalnych i wywoływanie efektów. Za każdy punkt energii uzyskany przez statek, na karcie statku przedstawiającej rufę należy umieścić jeden żeton energii. Za każdy wydany punkt energii, z karty rufy statku należy usunąć jeden żeton energii i odłożyć go do puli.

Maksymalna liczba żetonów energii, które w danym momencie mogą znajdować się na karcie to **LIMIT ENERGII**.

Jeśli w dowolnym momencie liczba żetonów energii przekracza dozwolony limit, nadmiarowe żetony należy natychmiast usunąć z karty i odłożyć do puli.

Żetony energii pozostają na kartach dopóki nie zostaną usunięte przez efekty.

### KROKI ENERGII W FAZIE AKTYWACJI

Kroki energii w fazie aktywacji

W celu zyskania lub wydania energii statek rozpatruje trzy dodatkowe kroki podczas fazy aktywacji. Kroki te występują pomiędzy „Porządkowaniem” a „Wykonaniem akcji” i są wykonywane zgodnie z następującą kolejnością:

**1. Zyskanie energii:** Statek zyskuje żetony energii w liczbie równej symbolom energii widocznym na manewrze wybranym na wskaźniku (pod wartością prędkości).

**2. Przydzielenie energii:** Gracz kontrolujący statek może usunąć żetony energii ze swojej karty statku i umieścić je na dowolnych kartach posiadających limit energii, które zostały dołączone do jego statku. Gracz nie może umieszczać żetonów na kartach przekraczając ich limit energii.

**3. Zużycie energii:** Statek może użyć dowolnej liczby ze swoich kart rozwinięć lub kart uszkodzeń zawierających nagłówek „Energia:”. Każda karta z tym nagłówkiem może być wykorzystana tylko raz na rundę.



Żeton energii



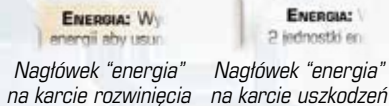
Limit energii



Zwiększony limit energii



Symbol energii



Nagłówek „energia” na karcie rozwinięcia

Nagłówek „energia” na karcie uszkodzenia

### AKCJE WIELKICH STATKÓW

#### Naprawa [ ]

Statki posiadające symbol na pasku akcji mogą wykonać akcję **NAPRAWY**. W tym celu gracz usuwa **wszystkie** żetony energii z odpowiedniej karty statku. Za każdy usunięty w ten sposób żeton energii statek odzyskuje jeden żeton osłony w dowolnej ze swoich sekcji. Przy pomocy tej akcji nie można przekroczyć wartości osłony statku.

#### Umocnienie [ ]

Statki posiadające symbol na pasku akcji mogą wykonać akcję **UMOCNIENIA**. W tym celu należy umieścić żeton umocnienia w sekcji dziobowej lub rufowej statku.

Kiedy statek z żetonem umocnienia broni się, żeton ten dodaje jeden symbol X do jego rzutu obrony, ale tylko wtedy, gdy celem jest sekcja do której przypisano żeton.

Efekt ten nie powoduje wydania żetonu umocnienia. Tak więc żeton umocnienia może zapewnić go podczas kilku ataków przeprowadzonych w czasie jednej rundy.

Podczas fazy końcowej wszystkie żetony umocnień należy usunąć wraz z żetonami skupienia i uników.

#### Zakłócanie [ ]

Statki posiadające symbol na pasku akcji mogą wykonać akcję

**ZAKŁÓCANIA**. W tym celu gracz wybiera wrogi statek w Zasięgu 1-2 i przypisuje do niego dwa żetony stresu tak, aby znalazły się na nim łącznie dwa żetony stresu.



Żeton umocnienia

### Namierzanie celu [ ]

Statki posiadające symbol na pasku akcji mogą wykonać akcję namierzania celu. W tym celu należy postępować zgodnie z opisem wykonywania akcji na stronie 9 zestawu podstawowego.

Kiedy duży statek namierzy cel, niebieski żeton namierzonego celu należy umieścić obok statku. Nie jest on powiązany z żadną z sekcji i może być wykorzystany przez dowolną sekcję.

### Koordinacja [ ]

Statki posiadające symbol na pasku akcji mogą wykonać akcję

**KOORDYNACJI**. W tym celu gracz wybiera przyjazny statek w Zasięgu 1-2. Wybrany statek może wykonać darmową akcję.

### Wykonywanie akcji z poszczególnych sekcji

Podczas kroku „Wykonanie akcji” statki posiadające dwie sekcje mogą wykonać dwie akcje. Pierwsza z nich musi być akcją dostępną na pasku akcji sekcji dziobowej lub dostępną na jednej z kart rozwinięć lub uszkodzeń sekcji dziobowej. Druga z nich musi być akcją dostępną na pasku akcji sekcji rufowej lub dostępną na jednej z kart rozwinięć lub uszkodzeń sekcji rufowej.

### Mierzenie zasięgu od wielkich statków podczas wykonywania akcji

Kiedy gracz wykonuje akcję lub korzysta z karty danej sekcji wielkiego statku, mierzy zasięg od najbliższego punktu swojego statku do celu (celów). Na przykład, jeśli sekcja dziobowa CR90 wykonuje akcję „koordynacja”, inny przyjazny statek w Zasięgu 1-2 od dowolnego punktu CR90 może natychmiast wykonać jedną darmową akcję.

### FAZA WALKI

W tej części opisano jak wielkie statki działają podczas walki.

### ATAKI WIELKICH STATKÓW

Podczas fazy walki każdy wielki statek może wykonać atak przy pomocy swojej głównej broni, oraz po jednym ataku każdą ze swoich dodatkowych broni. Każdy atak musi się zakończyć zanim rozpocznie się kolejny.

Niektóre statki, takie jak GR-75 nie mają wydrukowanej wartości ataku, i w związku z tym nie mogą wykonać ataku główną bronią podczas fazy walki.

### ZWROTNOŚĆ WIELKICH STATKÓW

Wartość zwrotności wielkich statków wynosi „0”, ale statki te mogą rzucać dodatkowymi kośćmi obrony zapewnionymi przez efekty kart, modyfikatory zasięgu, atak przez przeszkody itp.

### STRZELANIE DO WIELKICH STATKÓW

Aby strzelić do wielkiego statku należy wybrać sekcję (dziobową lub rufową), którą normalnie może zaatakować strzelający statek. Następnie należy wyznaczyć linię od środka podstawki atakującego statku do środka podstawki wybranej sekcji. Jeśli linia ta nie przebiega przez niebieską linię środkową biegnącą przez środek żetonu statku, atakujący może zadeklarować wybraną sekcję jako swój cel.

Zasięg ataku zostaje wyznaczony przez linię przebiegającą pomiędzy najbliższym punktem podstawki atakującego statku, a najbliższym punktem sekcji wielkiego statku, **która znajduje się wewnątrz pola rażenia atakującego statku**. Jeśli gracz wykonuje atak ignorujący pole rażenia, linię tę wyznacza się niezależnie od pola rażenia statku.

Jeśli atakujący wyznaczy linię, która nie może trafić w wybraną sekcję, może dla swojego ataku wybrać inny cel.

### GŁÓWNA BRONIA - WIEŻYCZKA



Główną bronią niektórych wielkich statków jest wieżyczka. Wówczas karta statku przedstawia **symbol głównej broni – wieżyczka**, a na żetonie statku przedstawiona jest czerwona strzałka w kształcie okręgu, która o tym przypomina.



Kiedy statek atakuje przy pomocy wieżyczki, może wybrać na cel dowolny wrogi statek znajdujący się w, jak i poza jego polem rażenia i mierzy zasięg do niego od podstawki odpowiedniej sekcji.

Jeśli wielki statek wybiera na cel statek znajdujący się poza polem rażenia, linię należy wyznaczyć pomiędzy środkiem podstawki wybranego statku, a środkiem podstawki odpowiedniej sekcji. Jeśli ta linia nie przebiega przez niebieską linię środkową biegnącą przez środek żetonu wielkiego statku, można wskazać wybrany statek jako obrońcę.

## ZASIĘG GŁÓWNEJ BRONI

Niektóre wielkie statki posiadają ograniczenia zasięgu głównej broni. Przykładowo, główna broń CR90 korzysta z zasięgu 3-5 (patrz: duża linijka zasięgu na stronie 5). W celu oznaczenia tego powiększonego zasięgu, zasięg broni został oznaczony na karcie statku.



Zasięg  
głównej  
broni

## DODATKOWE POLA RAŻENIA

Niektóre wielkie statki posiadają różne pola rażenia. Przykładowo, CR90 posiada cztery pola rażenia wydrukowane na podstawie statku - po dwa w sekcji dziobowej i rufowej. Jeśli w danej sekcji CR90 znajduje się dodatkowa broń, ta dodatkowa broń musi wybrać za cel znajdujący się wewnątrz dowolnego pola rażenia z odpowiedniej sekcji.

## USZKODZENIA

Wielkie statki posiadają po dwie specjalne talie uszkodzeń: po jednej dla sekcji dziobowej i rufowej. Kiedy wielki statek otrzymuje kartę uszkodzenia, gracz dobiera kartę z talii odpowiadającej zaatakowanej sekcji i kładzie ją obok odpowiedniej karty statku.



Talia  
uszkodzeń  
dziobu

W przypadku gdy wielki statek posiada pojedynczą kartę statku, wszystkie karty uszkodzeń umieszczane przy karcie statku wliczają się do określenia pozostałej wartości kadłuba.

Jeśli efekt miałby uszkodzić obie sekcje wielkiego statku, przeciwny gracz wybiera jedną z sekcję i to ona otrzymuje uszkodzenie.



Talia  
uszkodzeń  
rufy

Jeśli wielki statek otrzymuje uszkodzenie ze źródła, które nie wskazuje sekcji, której dotyczy, przeciwnik wybiera sekcję, która zostaje uszkodzona. Nie można przy tym wybierać sekcji, których karta statku została odwrócona na stronę niesprawną.

## NIESPRAWNE SEKCJE STATKÓW Z KILKOMI KARTAMI STATKÓW

Jeśli liczba kart uszkodzeń zadanych sekcji jest równa lub wyższa od jej wartości kadłuba, dana sekcja staje się niesprawną. Należy wówczas odwrócić odpowiadającą jej kartę statku na niesprawną stronę.

Na niesprawnej stronie karty statku znajduje się mniej symboli rozwinięć niż po normalnej stronie. Kiedy karta statku zostaje odwrócona na niesprawną stronę, gracz kontrolujący statek musi wybrać i odrzucić wszelkie karty rozwinięć, które przekraczają symbole dostępne po danej stronie. Gracz musi również odrzucić żetony energii, które przekraczają limit energii danej strony. Tytuły i modyfikacje nie są odrzucane.

Niesprawne sekcje nie mogą być celem ataku i nie mogą otrzymywać uszkodzeń.

Jeśli obie sekcje wielkiego statku są niesprawne, statek zostaje zniszczony. Zniszczony wielki statek należy natychmiast usunąć z obszaru gry, na odkryte stosy, obok talii uszkodzeń należy odrzucić wszystkie jego karty uszkodzeń oraz odłożyć wszystkie żetony do odpowiednich puli.

**Wyjątek:** patrz „Zasada równoczesnego ataku”.

## ZASADA RÓWNOCZESNEGO ATAKU

Jeśli sekcja wielkiego statku ma się stać niesprawną w wyniku ataku statku o tej samej wartości umiejętności pilota, a wielki statek jeszcze nie atakował, nie należy odwracać karty statku na drugą stronę. Wielki statek może normalnie zaatakować podczas fazy walki, ale wszelkie odkryte karty uszkodzeń, które zostały właśnie zadane, mogą wpłynąć na jego atak.

Po tym jak wielki statek miał okazję na wykonanie ataku, sekcja, która ma być niesprawną, staje się niesprawną.



### PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA WIELKIEGO STATKU



Gracz rebeliancki decyduje się ustawić swój GR-75 ustawiając go na obszarze gry pod kątem. Upewnia się, że lewy tylny narożnik tylnej podstawki statku dotyka jego krawędzi obszaru gry, a następnie dowolnie ustawia statek, dopóki ten nie będzie ustawiony zgodnie z jego wolą.

## DODATKOWE ZASADY WIELKICH STATKÓW

### PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas przygotowania gry wielkie statki obowiązują normalne zasady przygotowania. Jednak podczas przygotowania podstawki wielkich statków mogą wystawać poza Zasięg 1 (lub wskazany w misji obszar przygotowania) pod warunkiem, że cała szerokość wskazanego obszaru jest zapełniona.

Wielki statek nie może być ustawiony w taki sposób, że dowolna część jego podstawek wystaje poza obszar gry. Figurka wielkiego statku może w dowolnym momencie wychodzić poza obszar gry, pod warunkiem, że podstawka pozostaje w granicach obszaru gry.

### AKTYWOWANIE WIELKIEGO STATKU

Faza aktywacji składa się w dwóch podfaz, które należy wykonać w poniższej kolejności:

- 2a. Aktywowanie małych i dużych statków
- 2b. Aktywowanie wielkich statków

Podczas kroku „Aktywowanie wielkich statków” wszystkie wielkie statki są aktywowane w kolejności od najmniejszej do największej wartości umiejętności pilota.

Wszystkie pozostałe standardowe zasady aktywowania statków działają normalnie. Efekty, które są aktywowane na koniec fazy aktywacji, są rozpatrywane na koniec podfazy „Aktywowanie wielkich statków”.

*Przykład: Gracz rebeliancki ma Niedoświadczonego pilota (wartość umiejętności pilota „2”), Luke Skywalker (wartość umiejętności pilota „8”) oraz jednego CR90 (wartość umiejętności pilota „4”). Podczas fazy aktywacji gracz rebeliancki będzie aktywował statki w następującej kolejności: Niedoświadczony pilot, potem Luke Skywalker a na koniec CR90.*



## NACHODZENIA

Wielkie statki używają zmodyfikowanych zasad w odniesienia do nachodzenia statków na siebie.

### NACHODZENIE NA WIELKIE STATKI

Jeśli wielki statek wykona manewr, a na swojej finalnej pozycji jedna z jego sekcji nachodzi na co najmniej jeden wielki statek, wówczas należy przestrzegać normalnych zasad nachodzenia statków, opisanych na stronie 17 instrukcji zestawu podstawowego. Jednak wielki statek, który się poruszył nie pomija swojego kroku „wykonywania akcji”. Zamiast tego oba wielkie statki otrzymują **odkrytą** kartę uszkodzenia. Każdy gracz dobiera kartę uszkodzenia z talii odpowiadającej sekcji swojego statku.

Nachodzenie na małe lub duże statki Jeśli wielki statek wykona manewr, a na swojej finalnej pozycji jedna z jego sekcji nachodzi na co najmniej jeden mały lub duży statek, wówczas mały lub duży statek, na który nachodzi wielki, zostaje natychmiast zniszczony, a wielki statek dokańcza swój manewr. Wielki statek nie pomija swojego kroku „wykonywania akcji”.

Następnie, gracz kierujący wielkim statkiem rzuca jedną kością ataku za każdy mały statek oraz dwiema kośćmi za duży statek, które zniszczył poprzez nachodzenie. Sekcja dziobowa wielkiego statku otrzymuje wszystkie wyrzucone uszkodzenia (✱) i krytyczne uszkodzenia (✳).

### NACHODZENIE NA MAŁE I DUŻE STATKI

Jeśli wielki statek wykona manewr, a na swojej finalnej pozycji jedna z jego sekcji nachodzi na co najmniej jeden mały lub duży statek, wówczas ten statek zostaje natychmiast zniszczony, a wielki statek kończy swój manewr. Jednak wielki statek, który się poruszył nie pomija swojego kroku „wykonywania akcji”.

Następnie, gracz kierujący wielkim statkiem rzuca jedną kością ataku za każdy mały statek oraz dwiema kośćmi za duży statek, które zniszczył poprzez nachodzenie. Sekcja dziobowa wielkiego statku otrzymuje wszystkie wyrzucone uszkodzenia (✱) i krytyczne uszkodzenia (✳).

### NACHODZENIE NA PRZESZKODY

Jeśli wielki statek wykona manewr, a na swojej finalnej pozycji jedna z jego sekcji nachodzi na co najmniej jeden żeton przeszkody, wówczas wielki statek otrzymuje jedną **odkrytą** kartę uszkodzenia. Kartę tę należy dobrać z talii uszkodzeń odpowiadającej sekcji, która nachodziła na przeszkody. Jeśli dotyczy to obu sekcji, przeciwnik wybiera jedną, która otrzymuje uszkodzenie.

Przeszkody nie powodują pominięcia kroku „wykonywania akcji” wielkiego statku. Wszystkie żetony przeszkód, na które nachodził wielki statek, zostają natychmiast usunięte z obszaru gry.

Wielki statek wywołuje powyższe efekty kiedy jedna z jego podstawek nachodzi na przeszkodę, a **nie** kiedy nachodzi na nią wzornik manewru.

### NACHODZENIE MAŁYCH/DUŻYCH STATKÓW NA WIELKI STATEK

Kiedy mały lub duży statek wykona manewr, a na swojej końcowej pozycji jego podstawa będzie nachodzić na wielki statek, nachodzący statek musi postępować zgodnie z zasadami „Nachodzenie na siebie plastikowych podstawek”, opisanych na stronie 17 instrukcji zestawu podstawowego. Ponadto, gracz kontrolujący nachodzący statek rzuca jedną kością ataku i otrzymuje wszelkie (✱) i (✳), które wyrzuci.

### MODYFIKACJE

Wielkie statki mogą otrzymywać tylko modyfikacje oznaczone „*Tylko wielki statek*”.

### ŻETONY SKUPIENIA, UNIKÓW I STRESU

Żetony skupienia, uników i stresu nie działają na wielkie statki. Jeśli wielki statek otrzyma dowolny z tych żetonów, natychmiast należy go usunąć ze statku i odłożyć z powrotem do puli.

## ŻETONY JONÓW

Niektóre zdolności kart mogą sprawić, że statek otrzyma żeton jonów. Wielkie statki nie podlegają normalnym efektom żetonów jonów. Zamiast tego, kiedy statek otrzymuje energię podczas kroku „otrzymania energii”, należy zmniejszyć o 1 liczbę otrzymywanych żetonów za każdy żeton jonów przypisany do danego statku. Następnie, na koniec fazy aktywacji, należy usunąć **wszystkie** żetony jonów ze statku.

### ŻETONY NAMIERZONEGO CELU

Aby statek mógł namierzyć wielki statek, wystarczy, że jest w stanie namierzyć jedną z sekcji wielkiego statku. Najbliższy punkt wybranej sekcji musi znajdować się w odpowiednim zasięgu. Czerwony żeton namierzonego celu umieszczany jest obok wybranej sekcji wielkiego statku, a jego efekty działają tylko na tę sekcję.

### DARMOWE AKCJE

Wielkie statki nie mogą wykonywać darmowych akcji.

### BŁOKOWANIE

Gdy statek wykonuje atak, jeśli najkrótsza możliwa linia przebiega przez dowolną sekcję wielkiego statku, a celem ataku nie jest dany wielki statek, atak zostaje przyblokowany, a obrońca rzuca jedną dodatkową kością obrony.

### RAKIETY SZTURMOWE

Jeśli wielki statek zostanie zaatakowany rakietami szturmowymi, które uszkadzają wszystkie statki w Zasięgu 1 od obrońcy, gracz mierzy zasięg od trafionej sekcji. Druga sekcja wielkiego statku nie otrzymuje w tym wypadku uszkodzenia.

### MINY ZBLIŻENIOWE

Jeśli wzornik manewru wielkiego statku nachodzi na żeton Miny zbliżeniowej, Mina nie zostaje zdetonowana. W przypadku wielkich statków, Miny zbliżeniowe detonowane są wyłącznie kiedy na żeton miny nachodzi podstawa statku.

## UŻYWANIE WIELKICH STATKÓW JAKO PRZESZKÓD

Gracze mogą podczas normalnej gry wykorzystać wielkie statki jako przeszkody, a nie jako statki. W tym celu należy odwrócić jego żeton statku na stronę z przestrzenią kosmiczną i postępować zgodnie z zasadami dodawania przeszkód, opisanych na 20 stronie instrukcji zestawu podstawowego, stosując przy tym następującą zmianę: jeden gracz najpierw umieszcza wielki statek jako przeszkodę zamiast trzech żetonów asteroid. Wielkie statki nie mogą być używane jako przeszkody w rozgrywkach turniejowych, z wyłączeniem turniejów towarzyskich, przed którymi OT ogłasza dopuszczenie wielkich statków jako przeszkód.

Będący przeszkodą GR-75 nie jest kontrolowany przez żadnego z graczy. W stosunku do niego obowiązują zasady nachodzenia i blokowania opisane w tej instrukcji, w części zatytułowanej „Wielkie statki”. Statek ten się nie porusza, nie można go atakować, uszkadzać ani niszczyć.

## NOWE KARTY ROZWIŃC

W tej części opisano karty rozwinięć wprowadzone wraz z wielkimi statkami

### ROZWIŃCENIA PRZYPISANE DO STATKÓW

Niektóre z kart rozwinięć opatrzone są zapisem „*Tylko wielki statek*.” Karty z tym oznaczeniem nie mogą być dołączone do małych ani dużych statków.