

STAR WARS™

X-WING™

GRA FIGURKOWA



INSTRUKCJA

STAR WARS™ X-WING™ GRA FIGURKOWA

OPIS GRY

Witamy w **X-Wing** – ekscytującej, dynamicznej grze o walkach myśliwców osadzonej w uniwersum *Star Wars*. W grze **X-Wing** dwóch graczy obejmuje kontrolę nad X-wingami, myśliwcami TIE oraz innymi statkami ze świata Gwiezdných Wojen i wystawia je do bitwy w zapierającej dech w piersi taktycznej walce, do której dochodzi w przestrzeni kosmicznej. Wygrywa gracz, który zniszczy wszystkie statki przeciwnika!

W tym zestawie znajdują się wszystkie elementy niezbędne do rozpoczęcia rozgrywki dla dwóch graczy, także kilka misji wprowadzających specjalne warunki zwycięstwa.



JAK KORZYSTAĆ Z TEJ INSTRUKCJI

Niniejsza instrukcja została napisana z założeniem, że gracze korzystają jedynie z trzech statków wchodzących w skład tego zestawu. Po tym, jak gracze zaznajomią się już z grą, mogą skorzystać z zasad zaawansowanych, które umożliwiają korzystanie z przeszkód, budowanie własnych eskadr oraz pozwalają na rozgrywanie inkatowych misji (patrz strony 21-24).

Jeśli gracze zamierzają przystąpić do pierwszej rozgrywki, powinni odłożyć na bok tę książeczkę i skorzystać ze znajdujących się w pudełku zasad wprowadzających opisanych na arkuszu „Szybki start”, a dopiero później powinni przeczytać tę pełną instrukcję.

LISTA ELEMENTÓW

- Ta instrukcja
- 1 broszura „Szybki start”
- 3 pomalowane plastikowe statki
 - 2 myśliwce TIE
 - 1 X-wing
- 3 przezroczyste plastikowe podstawki
- 6 przezroczystych plastikowych kolumn
- 8 dwustronnych żetonów statków
- 11 wzorników manewrów, na które składają się:
 - 3 skrzyty
 - 3 zwroty
 - 5 prostych
- 3 wskaźniki manewrów (każdy składa się z tarczy, podstawy oraz dwóch plastikowych łączników)
- 19 żetonów akcji, w tym:
 - 4 żetony uników
 - 3 żetony skupienia
 - 6 dwustronnych czerwonych żetonów namierzonego celu
 - 6 dwustronnych niebieskich żetonów namierzonego celu
 - 13 żetonów misji, w tym:
 - 8 żetonów odliczania
 - 1 żeton promu kosmicznego
 - 4 żetony satelitów
 - 6 żetonów przeszkód asteroidy
- 2 żetony osłon
- 3 żetony stresu
- 3 żetony uszkodzeń krytycznych
- 27 dwustronnych żetonów identyfikacyjnych
- 13 kart statków
- 33 karty uszkodzeń
- 5 kart rozwinięć
- 3 czerwone kości ataku
- 3 zielone kości obrony
- 1 linijka zasięgu

OPIS ELEMENTÓW

W tej części znajduje się szczegółowy opis poszczególnych elementów gry.

STATKI, PODSTAWKI ORAZ KOLUMNY

Te pomalowane modele reprezentują statki dostępne podczas gry. Kolumny służą do przytwierdzenia statków do podstawek. Na każdej podstawie umieszcza się także żeton statku, wskazujący pilota, który zasiada za sterami danego statku.



ŻETONY STATKÓW

Żetony te służą do identyfikacji pilotów oraz zawierają informacje na temat cech statku. Na podstawie każdego statku umieszcza się jeden z tych żetonów w celu wskazania kto pilotuje dany statek.



WZORNIKI MANEWRÓW

Wzorniki te odpowiadają manewrom dostępnym na wskaźniku manewrów statku. Używa się ich do poruszania statków po obszarze gry.



WSKAŹNIKI MANEWRÓW

Wskaźniki te pozwalają graczom na wybranie w tajemnicy manewrów dla ich statków. Każdemu statkowi odpowiada jeden wskaźnik manewru.



ŻETONY AKCJI

Żetony te służą do oznaczania statków wykonujących pewne akcje specjalne, takie jak skupienie, uniki czy namierzanie celu.



ŻETONY MISJI

Żetony te są wykorzystywane podczas rozgrywania misji (patrz strony 21-24).



SKŁADANIE WSKAŹNIKÓW MANEWRÓW

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy złożyć wskaźniki, tak jak to pokazano na poniższym rysunku. Podstawę „XW” należy połączyć z tarczą „X-wing”, a podstawę „TF” z tarczą „Mysliwiec TIE”.



ŻETONY PRZESZKÓD

Żetony te reprezentują przeszkody, które gracze mogą umieścić na swoim polu bitwy.



ŻETONY OSŁON

Żetony te służą do oznaczania jak silna jest osłona danego statku.



ŻETONY STRESU

Żetony te służą do oznaczania statków, których piloci doznali w trakcie walki silnego stresu.



ŻETONY USZKODZEŃ KRYTYCZNYCH

Żetony te służą do oznaczania statków, które otrzymały uszkodzenie krytyczne i przypominają graczom, aby sprawdzili informacje przedstawione na karcie uszkodzenia.



ŻETONY IDENTYFIKACYJNE

Żetony te pomagają w zidentyfikowaniu statków, kiedy w bitwie uczestniczy wielu szeregowych pilotów.



KARTY STATKÓW

Karty te zawierają wypis statystyk statku, wartość umiejętności pilota, zdolności statku, akcje które może wykonać, rozwinięcia, które można do niego dokupić oraz koszt w punktach istotny w trakcie kompletowania eskadry.



KARTY USZKODZEŃ

Karty te służą do oznaczania liczby uszkodzeń, które otrzymał statek oraz opisują specjalne kary, które działają na statek po otrzymaniu uszkodzenia krytycznego.



KARTY ROZWIŃC

Karty te reprezentują różne rozwinięcia, które gracze mogą zakupić dla swoich statków, takie jak astromechy, elitarne talenty oraz dodatkowe uzbrojenie.



SPECJALNE KOŚCI

Te specjalne ośmiościenne kości są wykorzystywane do rozgrywania walk oraz innych zdolności dostępnych w trakcie gry. W grze występują dwa rodzaje kości: kości ataku (czerwone) oraz kości obrony (zielone).



LINIJKĄ ZASIĘGU

Ta kartonowa linijka jest w trakcie gry wykorzystywana do mierzenia zasięgu.



PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki, w następujący sposób należy przygotować grę:

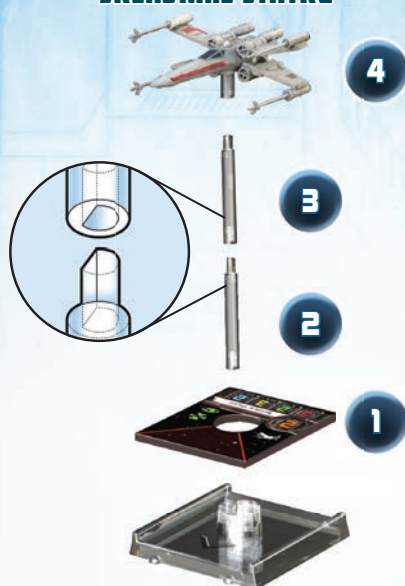
- Wybór strony:** Gracze wybierają strony konfliktu, które będą kontrolować. Jeden gracz kontroluje Rebelię, podczas gdy drugi kontroluje Imperium. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, strony należy przydzielić w sposób losowy.
Wszystkie elementy przypisane do frakcji gracza są określane mianem **PRZYJAZNYCH**, a wszystkie elementy przynależne do przeciwnej frakcji są uznawane za **WROGIE**.
- Zebranie sił:** Obaj gracze wybierają statki oraz karty rozwinięte spośród tych dostępnych dla ich stronnictwa. Jeśli gracze nie korzystają z zasad budowy eskadr (patrz strony 18-19), gracz rebeliancki otrzymuje kartę statku „Luke Skywalker”, a gracz imperialny otrzymuje kartę statku „Mroczny potwór” oraz kartę statku „Pilot eskadry obsydianowych”.
- Złożenie statków:** Obaj gracze odhajdują żetony statków oraz plastikowe figurki, które odpowiadają wybranym przez nich kartom statków. Gracze następnie składają swoje statki tak, jak to pokazano w ramce „Składanie statków”.
- Przygotowanie obszaru gry:** Do przeprowadzenia rozgrywki należy wybrać blat stołu lub inną płaską powierzchnię. Gracze mogą skorzystać z maty, obrusa lub w dowolny inny sposób wyznaczyć krawędzie obszaru gry (patrz „Obszar gry”). Gracze siadają naprzeciw siebie, po przeciwnych stronach obszaru gry. Część obszaru gry znajdująca się najbliżej gracza określana jest jako jego krawędź.
- Rozmieszczenie sił:** Każdy statek należy umieścić na obszarze gry zgodnie z wartością umiejętności pilotów (pomarańczowa wartość), zaczynając od najniższej, a kończąc na najwyższej (statek z najniższą wartością umiejętności pilota jest ustawiany jako pierwszy, a statek z najwyższą wartością umiejętności pilota jest umieszczany jako ostatni). Jeśli kilka statków ma identyczną wartość umiejętności pilota, gracz mający inicjatywę jako pierwszy umieszcza swoje statki o danej wartości umiejętności pilota (patrz „Inicjatywa” na stronie 16).
W celu ustawienia statku jego właściciel układa linijkę tak aby odchodziła na wprost od jego krawędzi obszaru gry i umieszcza statek w dowolnym miejscu w ramach Zasięgu 1, odwrócony w dowolnym kierunku (patrz „Przygotowanie gry – rysunek” na stronie 5).
- Przygotowanie zgromadzonych kart:** Każdy gracz bierze karty odpowiadające jego siłom i kładzie je poza obszarem gry, w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.
- Aktywowanie osłon:** Na każdej karcie statku należy umieścić żetony osłon w liczbie odpowiadającej wartości osłon (niebieska liczba). Statek nie może mieć więcej żetonów osłon, niż wynosi jego wartość osłon.
- Przygotowanie pozostałych elementów:** Karty uszkodzeń należy potasować i umieścić w formie zakrytej talii poza obszarem gry, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Pozostałe elementy także należy umieścić poza obszarem gry, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy (patrz „Przygotowanie gry – rysunek” na stronie 5).

OBSZAR GRY

Gra *X-Wing* nie jest rozgrywana na planszy. Zamiast tego odbywa się na dowolnej płaskiej powierzchni o wymiarach 90 x 90 cm. Gracze mogą zdecydować się na wykorzystanie płótna lub obrusa, które zapewniają odrobinę tarcia i uniemożliwiają graczom przypadkowe poruszenie lub przewrócenie statków.

Podczas rozgrywki na trzy statki obszar gry powinien wynosić 90 x 90 cm. Doświadczeni gracze mogą sami poeksperymentować z powiększeniem obszaru gry.

SKŁADANIE STATKU

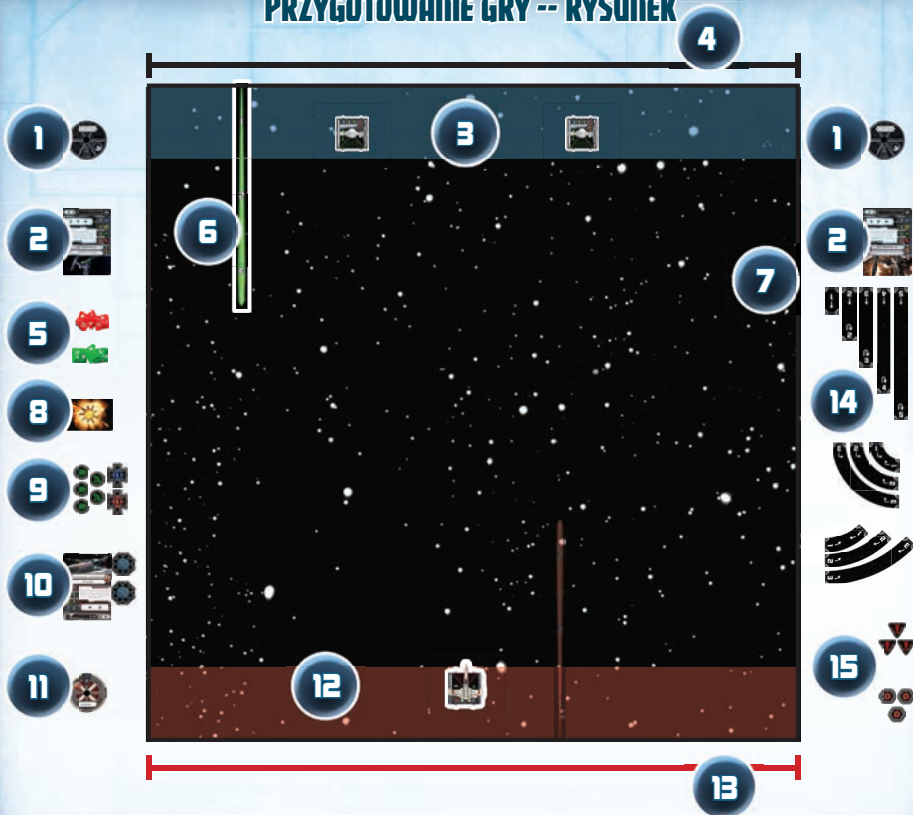


W celu złożenia statku należy postąpić zgodnie z następującymi krokami:

- Żeton wybranego statku należy umieścić na podstawie, układając go tak, aby kąt symbolizujący pole rażenia znalazł się nad znakiem ^, oznaczającym przód podstawki.
- W otwór na podstawie należy wsadzić jedną kolumnę.
- W pierwszą kolumnę należy wsadzić drugą kolumnę.
- Do drugiej kolumny należy wsadzić małą wypustkę znajdującą się na statku.

Od tego momentu, ilekroć w instrukcji jest mowa o „statku”, termin ten odnosi się do złożonego statku, składającego się z plastikowej figurki, kolumn, podstawki oraz żetonu statku (oraz żetonów identyfikacyjnych, jeśli są wykorzystywane. Patrz „Żetony identyfikacyjne” na stronie 18).

PRZYGOTOWANIE GRY -- RYSUNEK



- | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|
| 1. Wskaźniki manewrów myśliwców TIE | 6. Linijka zasięgu | 12. Obszar przygotowania Rebelii |
| 2. Karty statków myśliwców TIE | 7. Obszar gry | 13. Krawędź rebeliancka |
| 3. Obszar przygotowania Imperium | 8. Talia uszkodzeń | 14. Wzorniki manewrów |
| 4. Krawędź imperialna | 9. Pula żetonów akcji | 15. Różnorodne żetony |
| 5. Kości | 10. Karta statku X-wing | |
| | 11. Wskaźnik manewrów X-winga | |

PRZEBIEG RUNDY

Gra **X-Wing** rozgrywana jest w serii rund. W trakcie każdej rundy gracze wykonują cztery następujące fazy (zgodnie z podaną kolejnością):

- Faza planowania:** Każdy gracz w sekrecie wybiera jeden manewr dla każdego ze swoich statków, oznaczając go na wskaźniku manewru odpowiedniego statku.
- Faza aktywacji:** Każdy statek porusza się i wykonuje jedną akcję. Zgodnie z **rosnącą wartością** umiejętności pilotów należy odkrywać wskaźnik ruchu każdego statku, a następnie wykonać wybrany manewr. Potem każdy statek może wykonać jedną akcję.

- Faza walki:** Każdy statek może przeprowadzić jeden atak. Zgodnie z **malejącą wartością** umiejętności pilota każdy statek może zaatakować jeden wrogi statek znajdujący się w jego polu rażenia oraz zasięgu.
- Faza końcowa:** Gracze usuwają ze swoich statków niewykorzystane żetony akcji (za wyjątkiem namierzonego celu) i rozpatrują wszelkie opisane na kartach zdolności „Fazy końcowej”.

Po rozpatrzeniu fazy końcowej rozpoczyna się nowa runda, która zaczyna się od fazy planowania. Cykl ten jest kontynuowany dopóki jeden gracz nie zniszczy wszystkich statków przeciwnika.

Każda z poniższych faz została dokładnie opisana na kolejnych stronach.

FAZA PLANOWANIA

Podczas tej fazy każdy gracz, przy pomocy swojego wskaźnika manewrów, wykonuje w sekrecie manewr dla każdego ze swoich statków. Wybór dokonany przy pomocy wskaźnika informuje o ruchu, który statki gracza wykonają podczas fazy aktywacji. Gracze **muszą** przypisać wskaźnik ruchu do każdego statku. Po tym jak do wszystkich statków zostaną przydzielone wskaźniki ruchu, należy przejść do fazy aktywacji.

WYBÓR MANEWRU

W celu wybrania manewru gracz obraca tarczę wskaźnika manewru danego statku dopóki w okienku nie będzie widoczny manewr, który gracz chce wykonać. Następnie przypisuje wskaźnik manewru do jednego ze swoich statków kładąc wskaźnik **zakryty obok odpowiedniego statku**, wewnątrz obszaru gry.

Gracz może w dowolnym momencie podglądać swoje wskaźniki manewrów, ale nie wolno mu podglądać zakrytych wskaźników przeciwnika. Gracz, który kontroluje więcej niż jeden statek, może w dowolnej kolejności przypisywać manewry do swoich statków.

Do każdego wyboru, którego można dokonać przy pomocy wskaźnika manewru przypisany jest wzornik manewru, przy pomocy którego w czasie fazy aktywacji mierzy się ruch statku. Podczas fazy planowania gracze **nie mogą** używać wzorników manewrów w celu „sprawdzenia”, gdzie poruszają się statki. Zamiast tego muszą zaplanować w głowie ruch statków szacując dystans, który te pokonają.

Uwaga: W związku z tym, że w uniwersum *Star Wars* występują różne rodzaje statków, różniące się od siebie prędkością ruchu i manewrowością, wskaźnik dla każdego rodzaju statku jest unikatowy. Tak więc nie wszystkie statki będą w stanie skorzystać z niektórych wzorników ruchu dostępnych w grze, podczas gdy inne statki będą mogły wykonywać manewry niedostępne dla innych.

RODZAJE MANEWRÓW

Każdy manewr składa się z trzech elementów: kierunku (strzałki), poziomu trudności (koloru strzałki) oraz prędkości (cyfry).



KIERUNEK

Kierunek jest na wskaźniku oznaczany za pomocą strzałek. Statki mogą poruszać się w sześciu kierunkach, w zależności od opcji dostępnych na wskaźniku:



Na wprost: Statek porusza się do przodu, nie zmieniając swojego ustawienia.



Skreć: Statek wykonuje delikatny skreć, w wyniku którego porusza się do przodu i w bok, zmieniając swoje ustawienie o 45 stopni.



Zwrot: Statek wykonuje ostry zwrot, który porusza statek do przodu i wyraźnie w jedną ze stron oraz zmienia jego ustawienie o 90 stopni.



Koiogran: Statek porusza się naprzód i zmienia swoje ustawienie o 180 stopni.

PRĘDKOŚĆ

Prędkość jest oznaczana na wskaźniku ruchu za pomocą cyfr z zakresu 1-5. Im wyższa prędkość, tym większy dystans statek pokona w trakcie wykonywanego manewru.

POZIOM TRUDNOŚCI

Niektóre manewry są trudniejsze do wykonania niż inne. Kolor strzałki kierunku wskazuje poziom trudności manewru. Większość strzałek jest biała i oznacza standardowy manewr. Niektóre strzałki mogą być czerwone lub zielone, co oznacza, że manewr jest trudny do wykonania (czerwone) albo wyjątkowo łatwy (zielone).

Podczas fazy aktywacji statki mogą otrzymywać lub odrzucać żeton stresu odpowiednio do koloru wykonanego manewru.

Uwaga: Niektóre manewry mogą być modyfikowane lub ograniczane przez inne czynniki, takie jak żeton stresu czy treść odkrytej karty uszkodzenia.

PRZYKŁAD FAZY PLANOWANIA

Gracze równocześnie wybierają po jednym manewrze dla każdego ze swoich statków:

1. Gracz imperialny obraca wskaźnik myśliwca TIE na manewr [R 3] i kładzie **zakryty** wskaźnik obok Pilota Eskadry Obsydianowych.
2. W tym samym czasie gracz rebeliancki obraca wskaźnik X-winga na manewr [L 2] i kładzie **zakryty** wskaźnik obok Niedoświadczanego pilota.
3. Gracz imperialny obraca wskaźnik myśliwca TIE na manewr [L 1] i kładzie **zakryty** wskaźnik obok Pilota z Akademii.

FAZA AKTYWACJI

Podczas tej fazy wszystkie statki są aktywowane kolejno **jeden po drugim**. Zaczynając od statku z **najniższą wartością umiejętności pilota**, należy zgodnie z kolejnością rozpatrzyć poniższe kroki:

1. **Odkrycie wskaźnika:** Należy ujawnić wskaźnik manewru aktywnego statku odwracając go na drugą stronę.
2. **Ustawienie wzornika:** Należy wziąć wzornik manewru odpowiadający manewrowi wybranemu przy pomocy wskaźnika i wsunąć go pomiędzy dwie wypustki znajdujące się z przodu podstawki statku (dwa małe wypuklenia). Wzornik należy wsunąć w taki sposób, aby jego końcówka przylegała równoległe do podstawki.
3. **Wykonanie manewru:** Przytrzymując wzornik na miejscu należy złapać podstawkę za boki i unieść statek nad obszar gry. Następnie należy ustawić go **po przeciwnej stronie** wzornika, wsuwając wzornik pomiędzy dwie wypustki znajdujące się z **tyłu** podstawki.

Wyjątek: W celu wykonania manewru **⌚**, patrz „Koiogran”.

Jeśli do statku zostały przypisane jakieś żetony (takie jak żetony akcji lub żetony stresu), należy je poruszyć wraz ze statkiem.

Uwaga: Jeśli statek wykona manewr, który sprawi, że jego podstawka albo wykorzystywany wzornik ruchu fizycznie nachodzi na podstawkę innego statku, patrz „Ruch przez statek” oraz „Nachodzenie na inne statki” na stronie 17.

4. **Sprawdzenie stresu pilota:** Jeśli statek właśnie wykonał czerwony manewr, obok statku należy położyć jeden żeton stresu. Jeśli statek wykonał właśnie zielony manewr, należy ze statku usunąć jeden żeton stresu (jeśli jest obecny) i odłożyć go do puli (patrz „Stres” na stronie 16).
5. **Porządkowanie:** Użyty wzornik należy odłożyć na stos wzorników manewrów. Odkryty wskaźnik ruchu należy odłożyć poza obszar gry, obok karty odpowiedniego statku.
6. **Wykonanie akcji:** Statek może wykonać jedną akcję. Akcje zapewniają szeroki wachlarz korzyści i zostały opisane na stronach 8-9. Statek, na którym znajduje się co najmniej jeden żeton stresu, nie może wykonać żadnej akcji (patrz „Stres” na stronie 16).

Statek, który w danym momencie rozpatruje swoją fazę aktywacji jest określanym mianem **AKTYWNEGO STATKU**. Po tym jak aktywny statek rozpatrzy ostatni krok, nowym aktywnym statkiem zostaje statek z następną, najniższą wartością umiejętności pilota – rozgrywa on te same kroki co poprzednik. Gracze kontynuują aktywowanie swoich statków w kolejności rosnących wartości umiejętności pilota, dopóki nie zostanie aktywowany każdy ze statków.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Jeśli kilka statków ma taką samą wartość umiejętności pilota, gracz mający **INICJATYWĘ** musi jako pierwszy aktywować wszystkie swoje statki z daną wartością umiejętności pilota. Jeśli nie zaznaczono inaczej, **inicjatywę ma gracz imperialny**. Więcej informacji na temat inicjatywy znajduje się na stronie 16.

WZORNIKI MANEWRÓW

Wzorniki manewrów w dokładny sposób wskazują odległość oraz kąt, aby zapewnić, że wszystkie statki poruszają się w analogiczny sposób. Końce wzornika ruchu przedstawiają jedną strzałkę (kierunek) oraz jedną cyfrę (prędkość).

Po tym jak w czasie fazy aktywacji gracz odkryje swój wskaźnik, musi odnaleźć wzornik odpowiadający kierunkowi i prędkości zaprezentowanemu na odkrytym manewrze i wykorzystać dany wzornik do poruszenia swojego statku.

Uwaga: Statki muszą wykonywać skręty i zwroty **dokładnie takie same** jak manewry wybrane na wskaźniku. Innymi słowy, jeżeli gracz odkryje manewr **⌚ 31** to **nie może** odwrócić wzornika i wykonać manewru **⌚ 31**.

KOIOGRAN

Manewr Koiogran (**⌚**) korzysta z tego samego wzornika ruchu co manewr ruchu na wprost (**⌚**). Jedyną różnicą pomiędzy tymi manewrami jest to, że gracz po wykonaniu manewru **⌚ obraca swój statek o 180 stopni** (tak więc do drugiego końca wzornika należy dokładnie przyłożyć **przód** statku).



AKCJE

Podczas fazy aktywacji każdy statek zaraz po ruchu może wykonać **jedną akcję**. Statek może wykonać dowolną akcję przedstawioną na jego pasku akcji dostępnym na karcie statku. Dodatkowo, określone zdolności pilota, karty rozwinięć, karty uszkodzeń lub misje umożliwiają statkom wykonanie innych akcji. Każda z akcji dostępnych w grze została szczegółowo opisana na kolejnych stronach.

Jeśli zdolność umożliwia statkowi wykonanie „darmowej akcji”, akcja ta **nie** wlicza się do limitu jednej akcji możliwej do wykonania w kroku „Wykonania akcji”.

UNIK (⚡)

Statki mające na swoim pasku akcji symbol ⚡ mogą wykonać akcję **UNIKU**. W celu wykonania tej akcji należy obok statku umieścić jeden żeton uniku.

Gracz może zdecydować się wydać żeton uniku później, podczas fazy walki aby anulować jedno uszkodzenie wyrzuczone przez atakującego (patrz strona 12). Podczas fazy końcowej ze wszystkich statków są usuwane niewykorzystane żetony uników.

SKUPIENIE (👁)

Statki mające na swoim pasku akcji symbol 👁 mogą wykonać akcję **SKUPIENIA**. W celu wykonania tej akcji należy obok statku umieścić jeden żeton skupienia.

Gracz może wydać żeton skupienia później, podczas fazy walki, aby zwiększyć swoje szanse na trafienie podczas ataku albo aby zmniejszyć szanse na otrzymanie uszkodzenia w trakcie obrony (patrz „Wydawanie żetonu skupienia” na stronach 11-12). Podczas fazy końcowej ze wszystkich statków są usuwane niewykorzystane żetony skupienia.

BECZKA (↻)

Statki mające na swoim pasku akcji symbol ↻ mogą wykonać akcję **BECZKI**, która pozwala im na poruszanie się na boki i poprawienie swej pozycji przy jednoczesnym zachowaniu tego samego kierunku lotu. W celu wykonania beczki należy postępować zgodnie z następującymi krokami:

1. Gracz musi wziąć wzornik manewru (↑ 11).
2. Jeden koniec wskaźnika należy umieścić po lewej lub po prawej stronie podstawki statku (wzornik może być umieszczony w dowolnym miejscu z boku podstawki ale **żadna jego część** nie może wystawać poza przednią lub tylną krawędź podstawki)
3. Wzornik należy przytrzymać w miejscu i podnieść statek znad obszaru gry. Następnie statek należy umieścić po przeciwnej stronie wzornika, upewniając się, że **żadna jego część** nie wystaje poza przednią ani tylną krawędź podstawki. Przód statku musi być skierowany w tę samą stronę, w którą był zwrócony przed rozpoczęciem beczki.

Statek nie może wykonać beczki jeśli sprawiłoby to, że jego podstawa zachodziłaby na inny statek albo żeton przeszkody. Gracz może sprawdzić, czy statek może wykonać beczkę **zanim** wykona tę akcję.

OPIS KARTY STATKU



1. Wartość umiejętności pilota
2. Imię pilota
3. Rodzaj statku
4. Symbol frakcji
5. Wartość głównej broni
6. Wartość zwrotności
7. Wartość kadłuba
8. Wartość osłony
9. Symbol rodzaju statku pilota
10. Pasek rozwinięć
11. Zdolność pilota (lub zapisany kursywą tekst fabularny)
12. Pasek akcji
13. Koszt w punktach eskadry

PRZYKŁAD BECZKI



Pilot z Akademii wykonuje akcję beczki, mając nadzieję, że w ten sposób znajdzie się poza polem rażenia X-winga.

1. Gracz imperialny chce wykonać beczkę na prawo, więc bierze wzornik (↑ 11) i układa go po prawej stronie podstawki statku.
2. Następnie bierze Pilota z Akademii i przestawia go na drugą stronę wzornika w taki sposób, aby wzornik dotykał podstawki statku po lewej stronie.

NAMIERZANIE CELU (☒)

Statki mające na swoim pasku akcji symbol ☒ mogą wykonać akcję **NAMIERZANIA CELU** aby umieścić parę żetonów namierzonego celu (patrz poniżej). Gracz może zdecydować się wydać żeton namierzonego celu później, podczas fazy walki, aby zwiększyć swoje szanse na trafienie w namierzony statek (patrz „Wydawanie żetonów namierzonego celu” na stronie 11).

W celu namierzenia celu należy wykonać poniższe kroki:

1. Należy sprawdzić, czy wrogi cel znajduje się w zasięgu. W tym celu należy wziąć linijkę zasięgu i zmierzyć odległość od **dowolnego miejsca** na podstawce aktywnego statku, do **dowolnego miejsca** na podstawie wrogiego statku.
2. Jeśli wrogi statek znajduje się w zasięgu 1, 2 lub 3, aktywny statek może namierzyć cel – danego wroga.
3. **Czerwony** żeton namierzonego celu należy umieścić obok wrogiego celu aby oznaczyć, że jest on **NAMIERZANY**.
4. **Niebieski** żeton celu, mający tę samą literę co czerwony żeton, należy umieścić obok aktywnego statku, aby znaczyć, że on **CELUJE**.

Podczas sprawdzania odległości na potrzeby namierzenia celu, gracz może dokonywać pomiaru dookoła – w zakresie 360 stopni od aktywnego statku. Aktywny gracz może **przed** wybiciem tej akcji skorzystać z linijki zasięgu aby sprawdzić czy wrogi statek znajduje się w jego zasięgu.

Każdy statek, który jest w stanie wykonać tę akcję może namierzać tylko jeden cel (do każdego statku przypisany może być tylko jeden niebieski żeton namierzonego celu). Jednak kilka statków może celować w ten sam statek, dlatego możliwym jest, że do statku przypisanych zostanie kilka czerwonych żetonów namierzonego celu.

Żetony namierzonego celu są usuwane tylko jeśli celujący statek wyceluje w inny statek **albo** wyda żeton namierzonego celu podczas fazy walki.

Wyjątek: Niektóre zdolności także pozwalają namierzanemu statkowi na usunięcie żetonu namierzonego celu.

Niektóre dodatkowe bronie, takie jak torpedy protonowe, mogą być wykorzystywane tylko wtedy, gdy statek wyda żeton namierzonego celu odnoszący się do statku, w który celuje (patrz „Dodatkowe bronie” na stronie 19).

PASOWANIE

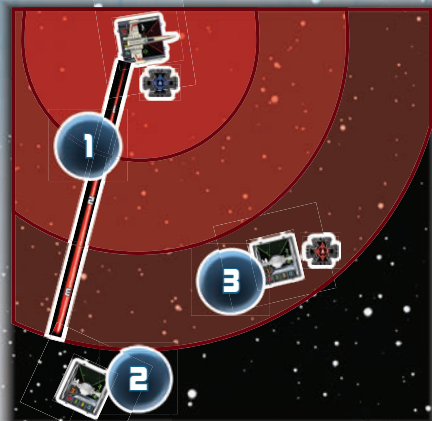
Statek może **SPASOWAĆ** i zdecydować, że nie wykonuje żadnej akcji.

INNE AKCJE

Niektóre zdolności kart zawierają nagłówek „**Akcja:**”. Statek może rozpatrzyć taką zdolność podczas fazy wykonywania akcji. Liczy się to jako jego akcja w danej rundzie.

Zdolności kart, które nie mają nagłówka „**Akcja:**” mogą być rozpatrzone w momencie wskazanym w treści karty i nie liczy się to jako akcja wykonana przez statek. Jednak statek **nie może wykonać tej samej akcji więcej niż jeden raz** podczas tej samej rundy (nawet jeśli jest to „darmowa akcja”).

PRZYKŁAD NAMIERZANIA CELU



Po tym jak Niedoświadczony pilot się poruszył, wykonuje akcję namierzenia celu.

1. Gracz rebeliancki mierzy dookoła Niedoświadczonego pilota aby sprawdzić, które z wrogich statków znajdują się w zasięgu 1-3.
2. Pilot Eskadry Obsydianowych znajduje się poza zasięgiem, więc Niedoświadczony pilot nie może go namierzyć.
3. Pilot z Akademii znajduje się w zasięgu 3, więc Niedoświadczony pilot namierza go. Gracz rebeliancki kładzie **jeden czerwony** żeton namierzonego celu obok Pilota z Akademii. Następnie odnajduje **niebieski** żeton namierzonego celu, który ma **tę samą literę** i kładzie go obok statku Niedoświadczonego pilota.

LINIJKA ZASIĘGU

Linijka zasięgu jest podzielona na trzy sekcje, a każda z nich jest oznaczona inną wartością (1, 2 lub 3). Kiedy zasady nakazują graczowi „zmierzyć odległość”, zawsze należy ułożyć linijkę tak, aby sekcja z zasięgiem 1 dotykała punktu początkowego (na ogół aktywnego statku), a sekcja z zasięgiem 3 była skierowana w stronę (lub dotykała) celu.

Kiedy linijka odnosi się do statku będącego w „Zasięgu 2”, oznacza to, że najbliższa część podstawki celu musi znajdować się w sekcji „Zasięg 2”. Jeśli zasady wskazują, że cel musi znajdować się w „Zasięgu 1-3”, oznacza to, że podstawa celu musi znajdować się w dowolnej sekcji linijki zasięgu.

FAZA WALKI

Podczas tej fazy każdy statek może wykonać jeden atak skierowany przeciwko wrogiemu statkowi, który znajduje się w jego polu rażenia i zasięgu. Zaczynając od statku o **najwyższej wartości umiejętności pilota**, gracze rozpatrują następujące kroki walki, przeprowadzając je zgodnie z podaną kolejnością:

- 1. Wyznaczenie celu:** Atakujący wybiera, który wrogi statek chce zaatakować.
- 2. Rzut kośćmi ataku:** Atakujący rzuca kośćmi ataku w liczbie odpowiadającej wartości jego podstawowej broni (czerwona wartość), pod warunkiem, że nie korzysta z broni dodatkowej (patrz „Dodatkowa broń” na stronie 19).
- 3. Modyfikowanie kości ataku:** Gracze mogą wydawać żetony akcji i korzystać ze zdolności aby przerzucić kości lub w inny sposób zmodyfikować wynik rzutu.
- 4. Rzut kośćmi obrony:** Obrońca rzuca kośćmi obrony w liczbie odpowiadającej zwrotności swojego statku (zielona wartość).
- 5. Modyfikowanie kości obrony:** Gracze mogą wydawać żetony akcji i korzystać ze zdolności aby przerzucić kości lub w inny sposób zmodyfikować wynik rzutu.
- 6. Porównanie wyników:** Gracze porównują ostateczne wartości na kościach ataku i obrony w celu ustalenia czy obrońca został trafiony oraz ile uszkodzeń otrzymuje.
- 7. Zadanie uszkodzeń:** Jeśli broniący się statek został trafiony, traci żeton osłony albo otrzymuje karty uszkodzeń odpowiednio do otrzymanych uszkodzeń.

Po rozpatrzeniu ostatniego z powyższych kroków statek z następną najwyższą wartością umiejętności pilota rozgrywa te same kroki. Gracze kontynuują rozgrywanie walki pomiędzy statkami zgodnie z wartościami umiejętności pilotów, robiąc to w kolejności **od najwyższej do najniższej**, dopóki wszystkie statki nie będą miały możliwości wykonania jednego ataku.

Jeśli jeden gracz posiada kilka statków o tej samej wartości umiejętności pilota, może rozpatrzyć swoje ataki w wybranej przez siebie kolejności.

Jeśli obaj gracze mają statki z tą samą wartością umiejętności pilota, gracz z **inicjatywą** rozpatruje swoje ataki jako **pierwszy** (patrz „Inicjatywa” oraz „Równoczesne ataki” na stronie 16).

Uwaga: Każdy statek może zaatakować tylko raz w danej rundzie.

Na następnych kilku stronach dokładnie opisano siedem kroków walki.

1. WYZNACZENIE CELU

Podczas tego kroku **ATAKUJĄCY** (aktywny statek) musi zadeklarować **WYBRANY CEL** (statek, który chce zaatakować). Wybrany statek musi znajdować się wewnątrz **POLA RAŻENIA** atakującego oraz w jego **ZASIĘGU**. Gracz może jeszcze **przed** zadeklarowaniem wybranego celu sprawdzić, czy te warunki są spełnione.

Statek **nie może** wybrać na cel statku, z którym styka się podstawką (patrz „Zachodzenie statków” na stronie 17).

Po dokonaniu wyboru, statek będący celem jest określany mianem **OBROŃCY**, a gracze przechodzą do kroku „Rzut kośćmi ataku”.

POLE RAŻENIA

Z przodu każdego żetonu statku znajduje się ograniczony liniami obszar (zielonymi w przypadku Imperium, czerwonymi dla Rebelii). Obszar ten przedstawia kąt, w ramach którego strzela broń statku. Wrogi statek znajduje się w polu rażenia aktywnego statku jeśli **dowolna część** podstawki wrogiego statku znajduje się w kącie wyznaczonym przez ten obszar (patrz „Pole rażenia i zasięg – przykład” na stronie 11).

Inne statki **nie blokują** pola rażenia. Na przykład, jeśli w polu rażenia statku znajduje się wiele wrogich statków, to wolno mu za cel wybrać dowolny z nich. Fabularnie oddaje to możliwość atakowania nad lub pod statkami w trójwymiarowej przestrzeni.

ZASIĘG

Zasięg jest mierzony przy pomocy linijki zasięgu. Linijka jest podzielona na trzy sekcje: Zasięg 1 (bliski), Zasięg 2 (średni) oraz Zasięg 3 (daleki). Niektóre bronie oraz zdolności zapewniają premie lub są ograniczone do działania w ramach zasięgu (odległości) do innego statku (Patrz „Opis karty rozwinięcia” na stronie 19).

Podstawowa broń każdego statku może atakować statki w Zasięgu 1-3 (1, 2 lub 3).

W celu zmierzenia zasięgu, koniec linijki z sekcją Zasięg 1 należy przyłożyć tak aby dotykał **najbliższej części** podstawki atakującego. Następnie należy skierować linijkę w stronę **najbliższej części** podstawki statku wybranego na cel, w ramach wyznaczonych przez pole rażenia atakującego. Najniższa sekcja (1, 2 lub 3) linijki, która nachodzi na podstawkę celu, wyznacza zasięg pomiędzy tymi dwoma statkami.

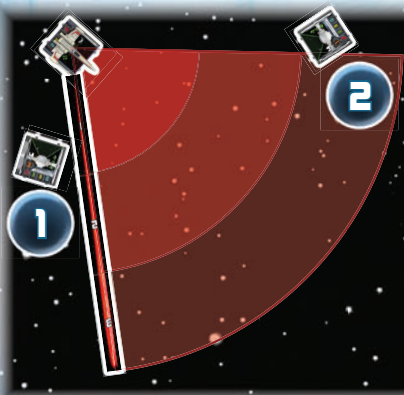
Jeśli linijka nie jest wystarczająco długa aby dotrzeć do celu, uznaje się, że statek ten znajduje się poza zasięgiem i nie może zostać obrany na cel. Statek może znajdować się w zasięgu, ale może jednocześnie być poza polem rażenia atakującego statku.

Uwaga: Podczas wyznaczania pola rażenia i mierzenia zasięgu należy zignorować wszystkie prowadnice (dwie niewielkie wypustki znajdujące się z przodu i z tyłu każdej podstawki).

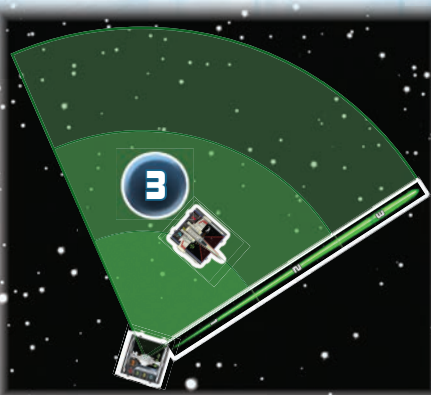
PREMIE BITEWNE DO ZASIĘGU

Odpowiednio do zasięgu pomiędzy dwoma statkami, atakujący lub obrońca może rzucać dodatkową kością podczas ataku (patrz „Rzut kośćmi ataku” lub „Rzut kośćmi obrony” na stronach 11-12). Premie bitewne do zasięgu mają zastosowanie w przypadku gdy statek **atakuje przy pomocy swojej podstawowej broni**.

POLE RAŻENIA I ZASIĘG -- PRZYKŁAD



1. Pilot Eskadry Obsydianowych znajduje się w Zasięgu 1 oraz poza polem rażenia Nieodświadczonego pilota.



2. Pilot z Akademii znajduje się w Zasięgu 3 oraz wewnątrz pola rażenia Nieodświadczonego pilota.

3. Nieodświadczony pilot znajduje się w Zasięgu 1 oraz wewnątrz pola rażenia Pilota Eskadry Obsydianowych.

2. RZUT KOŚCMI ATAKU

Podczas tego kroku atakujący podlicza z ilu kości ataku będzie korzystał, a następnie wykonuje nimi rzut.

Podstawową bronią każdego statku są działka laserowe. Gracz rzuca kośćmi w liczbie odpowiadającej **WARTOŚCI PODSTAWOWEJ BRONI** (czerwona liczba przedstawiona na karcie statku oraz żetonie statku).

Zamiast atakować przy pomocy swojej podstawowej broni, atakujący może zdecydować, że użyje dodatkowej broni przedstawionej na karcie rozwinięcia, w którą statek jest wyposażony (patrz „Karty rozwinięć” na stronie 19).

Atakujący rozpatruje dowolne zdolności kart, które pozwalają mu rzucać dodatkowymi kośćmi (albo zmniejszają ich liczbę). Dodatkowo, jeśli wybrany cel znajduje się w Zasięgu 1, a atakujący korzysta ze swojej podstawowej broni, rzuca 1 dodatkową kością ataku.

Po tym jak atakujący ustali liczbę kości ataku, bierze odpowiednią liczbę czerwonych kości ataku i wykonuje nimi rzut.



PREMIE DO WALKI

W grze występuje kilka czynników, które mogą modyfikować atak statku. Jeśli modyfikatory sprawiłyby, że liczba kości atakującego spadłaby do zera lub mniej, wówczas atak nie zadaje żadnych uszkodzeń.

3. MODYFIKOWANIE KOŚCI ATAKU

Podczas tego kroku gracze rozpatrują zdolności i wydają żetony umożliwiające im modyfikację kości ataku. Może to być **DO-DAWANIE** wyników, **ZMIANA** wyników albo **PRZERZUT** kości (patrz „Modyfikowanie wyników” na stronie 12).

Jeśli gracz chce rozpatrzyć kilka zdolności modyfikujących wyniki, robi to w wybranej przez siebie kolejności. Jeśli zarówno atakujący jak i obrońca mają zdolności, które mogą zmodyfikować kości ataku, obrońca rozpatruje wszystkie swoje zdolności **przed** atakującym.

WYDAWANIE ŻETONÓW NAMIERZONEGO CELU




Jeśli atakujący namierzył obrońcę, może odłożyć do puli **parę** przypisanych do niego żetonów namierzonego celu aby wybrać dowolną liczbę kości ataku i jeden raz je przerzucić (patrz „Przykład fazy walki” na stronach 14-15).

Atakujący może wydawać żetony namierzonego celu tylko, jeśli atakuje statek, który namierzył (czerwony żeton namierzonego celu znajdujący się obok wybranego statku musi odpowiadać niebieskiemu żetonowi namierzonego celu, który znajduje się obok atakującego).

WYDAWANIE ŻETONU SKUPIENIA



Jeśli atakujący posiada żeton skupienia, może odłożyć go do puli aby na kościach ataku zmienić wszystkie wyniki , na wyniki * (patrz „Przykład fazy walki” na stronach 14-15).

4. RZUT KOŚCMI OBRONY

Podczas tego kroku obrońca podlicza z ilu kości obrony będzie korzystał, a następnie wykonuje nimi rzut.

Obrońca rzuca kośćmi obrony w liczbie odpowiadającej **WARTOŚCI ZWROTNOŚCI** (zielona wartość przedstawiona na karcie statku i żetonie).

Obrońca rozpatruje wszelkie zdolności kart, które pozwalają rzucić mu dodatkowymi kośćmi (lub zmniejszając ich liczbę). Ponadto, jeśli znajduje się w Zasięgu 3, a atakujący korzysta ze swojej podstawowej broni, rzuca 1 dodatkową kością obrony.

Po tym jak obrońca ustali liczbę kości obrony, bierze odpowiednią liczbę zielonych kości obrony i wykonuje nimi rzut.



MODYFIKOWANIE WYNIKÓW KOŚCI

Kiedy podczas walki gracze rzucają kośćmi, rzuty są wykonywane na wspólnym obszarze. Widoczna od góry ścianka każdej kości jest określana jako **WYNIK**.

Kości na wspólnym obszarze mogą być modyfikowane na różne sposoby, a ich ostateczny wynik wskazuje jak wiele uszkodzeń otrzymuje wybrany statek (jeśli je otrzymuje).

DODAWANIE: Niektóre efekty **DODAJĄ** określone wyniki do walki. W celu rozpatrzenia tego efektu gracz umieszcza na wspólnym obszarze żeton lub niewykorzystaną kość przedstawiającą dany wynik.

ZMIANA: Niektóre efekty **ZMIENIAJĄ** jeden wynik w inny. W celu rozpatrzenia tego efektu gracz podnosi kość ze wspólnego obszaru i obraca ją tak, aby pokazywała nowy wynik.

PRZERZUT: Niektóre efekty umożliwiają graczom na **PRZERZUCENIE** określonych kości. W celu rozpatrzenia tego efektu gracz podnosi ze wspólnego obszaru odpowiednią liczbę kości i rzuca nimi ponownie.

Ważne: Kiedy kość jest zmieniana lub przerzucana należy zignorować jej pierwotny wynik i zastosować tylko nowy. Ten nowy wynik może być zmodyfikowany przez inne efekty. Kość, która została przerzucana, **nie może zostać po raz kolejny przerzucana** podczas tego samego ataku.



5. MODYFIKOWANIE KOŚCI OBRONY

Podczas tego kroku gracze rozpatrują zdolności i wydają żetony umożliwiające im modyfikację kości obrony. Może to być **DODAWANIE** wyników, **ZMIANA** wyników albo **PRZERZUT** kości (patrz „Modyfikowanie wyników”).

Jeśli gracz chce rozpatrzyć kilka zdolności modyfikujących wyniki, robi to w wybranej przez siebie kolejności. Jeśli zarówno atakujący jak i obrońca mają zdolności, które mogą zmodyfikować kości obrony, atakujący rozpatruje wszystkie swoje zdolności **przed** obrońcą.


WYDAWANIE ŻETONU SKUPIENIA



Jeśli obrońca posiada żeton skupienia, może odłożyć do puli ten żeton aby na kościach obrony zmienić wszystkie wyniki , na wyniki  (patrz „Przykład fazy walki” na stronach 14-15).






WYDAWANIE ŻETONU UNIKÓW





Jeśli obrońca posiada żeton uników, może odłożyć ten żeton do puli aby dodać do swojego rzutu obrony jeden wynik  (patrz „Przykład fazy walki” na stronach 14-15).

6. PORÓWNANIE WYNIKÓW

Podczas tego kroku gracze porównują swoje wyniki w celu ustalenia czy obrońca został **TRAFIONY**.

W celu sprawdzenia czy obrońca został trafiony należy porównać liczbę wyników , * i  znajdujących się na wspólnym obszarze. Za każdy wynik  należy z rzutu ataku anulować (usuwać) jeden wynik * lub . Wszystkie wyniki * **muszą** być anulowane zanim zostaną anulowane jakiegokolwiek wyniki .

Jeśli zostanie co najmniej jeden nie anulowany wynik * lub , obrońca jest uznawany za trafionego i musi rozpatrzyć krok „Przypisania uszkodzeń” (patrz strona 13). Jeśli wszystkie wyniki * i  zostaną anulowane, atak chybia i obrońca nie otrzymuje żadnych uszkodzeń.

ANULOWANIE KOŚCI

Za każdym razem kiedy kość zostanie anulowana, gracz bierze jedną kość przedstawiającą anulowany wynik i usuwa ją ze wspólnego obszaru. Gracze ignorują podczas danego ataku wszystkie anulowane wyniki.

Wszystkie zdolności, które pozwalają graczom na anulowanie kości muszą zostać rozpatrzone na początku kroku „Porównania wyników”.



7. ZADANIE USZKODZEŃ

Podczas tego kroku trafione statki otrzymują uszkodzenia odpowiednio do nie anulowanych wyników * i *.

Trafiony statek otrzymuje jedno **USZKODZENIE** za każdy nie anulowany wynik *, a następnie otrzymuje jedno **USZKODZENIE KRYTYCZNE** za każdy nie anulowany wynik *. Za każde otrzymane uszkodzenie lub uszkodzenie krytyczne statek musi stracić jeden żeton osłony. Jeśli statek nie ma żadnych żetonów osłon, musi zamiast tego otrzymać jedną kartę uszkodzenia (patrz „Otrzymywanie uszkodzeń” na stronie 16).

Jeśli liczba kart uszkodzeń zadanych statkowi będzie równa lub wyższa od jego **WARTOŚCI KADŁUBA** (żółta wartość), statek zostaje zniszczony (patrz „Niszczanie statków” na stronie 16).

Po rozegraniu ostatniego kroku, statek z **kolejną najwyższą** wartością umiejętności pilota wykonuje swoją turę i rozpatruje wszystkie kroki walki.

Po tym jak każdy statek miał okazję do przeprowadzenia ataku, faza walki się kończy, a gracze przechodzą do fazy końcowej.

FAZA KOŃCOWA

Podczas tej fazy gracze **usuwiają wszystkie żetony uni-ków i skupienia** przypisane do statków i odkładają je do puli żetonów akcji. Żetony namierzonego celu oraz żetony stresu pozostają w grze dopóki nie zostaną spełnione określone warunki (patrz strony 11 oraz 16).

Niektóre zdolności kart lub misji mogą nakazywać graczom rozegranie określonych efektów podczas fazy końcowej. Jeśli zachodzi taka sytuacja, należy to zrobić w tym momencie.

Po zakończeniu fazy końcowej runda się kończy. Jeśli żaden z graczy nie zniszczył wszystkich statków przeciwnika, rozpoczyna się nowa runda, którą otwiera faza planowania.


ZWYCIĘSTWO

Jeśli jeden gracz zniszczy wszystkie statki przeciwnika, gra się kończy, a dany gracz zostaje zwycięzcą. Jeśli gracze rozgrywali misję, należy zastosować opisane w niej warunki zwycięstwa.

W wyjątkowym przypadku ostatnie statki obu graczy mogą zostać zniszczone w tym samym momencie. W takiej sytuacji wygrywa gracz mający inicjatywę.

ROZSTRZYGANIE SPORÓW

W trakcie gry może dojść do sytuacji, w których trudno coś ustalić jednoznacznie (np. czy statek jest w określonym zasięgu). Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, należy zastosować poniższe kroki:

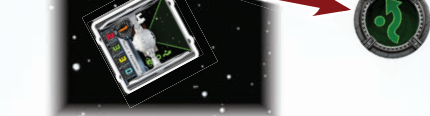
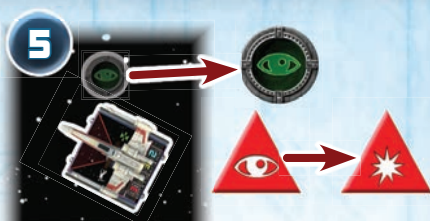
1. Jeden gracz bierze trzy kości ataku, a drugi trzy kości obrony.
2. Obaj gracze rzucając kośćmi. Gracz, który uzyska więcej wyników  wygrywa spór.

Gracz, który wygra spór wyznacza prawidłową interpretację zasad obowiązującą w danej sytuacji. Jeśli w trakcie rozgrywki dojdzie do analogicznej sytuacji, należy rozpatrzyć ją tak samo.

Należy pamiętać, że najważniejszą rzeczą podczas rozgrywki w *X-Wing* jest dobra zabawa.



PRZYKŁAD FAZY WALKI



1. Statki kończą fazę akcji na następujących pozycjach. Rozpoczyna się faza walki. Spośród wszystkich statków obecnych w grze, Niedoświadczony pilot ma najwyższą wartość umiejętności pilota („2”), więc to on jako pierwszy rozgrywa swoje kroki walki.
2. Pilot z Akademii znajduje się w Zasięgu 1 Niedoświadczonego pilota, więc Niedoświadczony pilot go atakuje.
3. Gracz rebeliancki rzuca czterema kośćmi ataku (trzema za podstawową broń Niedoświadczonego pilota oraz jedną dodatkową za atak podstawową bronią w Zasięgu 1) i uzyskuje wynik *, *, pusto, pusto.
4. Gracz decyduje się wydać swój żeton namierzonego celu (zdobytą w poprzedniej rundzie) aby przerzucić dwa puste wyniki. Wyrzuca * oraz o.
5. Następnie wydaje żeton skupienia aby zamienić wszystkie swoje wyniki o na *. W tym wypadku zmianie ulega tylko jedna z jego kości.
6. Gracz imperialny rzuca trzema kośćmi obrony (za wartość zwrotności Pilota z Akademii) i uzyskuje wyniki ?, o, pusto.
7. Decyduje się wydać żeton uniku Pilota z Akademii aby dodać do rzutu obrony jeden wynik ?.
8. Dwa wyniki ? anulują dwa wyniki *, ale pozostaje jeden wynik * i jeden * – Pilot z Akademii zostaje trafiony!
9. Pilot z Akademii nie ma żadnych żetonów osłon, więc otrzymuje jedno uszkodzenia za nie anulowany wynik *. Gracz imperialny umieszcza jedną **zakrytą** kartę uszkodzenia obok karty Pilota z Akademii.

PRZYKŁAD FAZY WALKI (KONTYNUACJA)

9



12



13



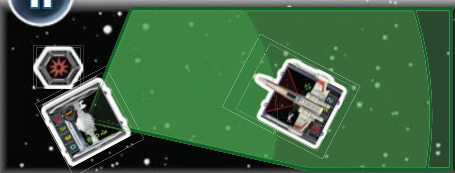
10



14



11



15



10. Następnie otrzymuje jedno uszkodzenie krytyczne za nieanulowany wynik ✨. Gracz imperialny kładzie obok karty Pilota z akademii jedną **odkrytą** kartę uszkodzenia. Treść tej karty uszkodzenia opisuje efekt trwały, który działa w każdej fazie aktywacji.

Obok statku Pilota z Akademii kładzie jeden żeton uszkodzenia krytycznego, aby przypominał o działaniu karty.

Statek **nie został zniszczony** przez ten atak, ponieważ wartość kadłuba (3) jest większa niż liczba otrzymanych kart uszkodzeń (2).

11. Statkiem z następną w kolejności wartością umiejętności pilota jest Pilot z Akademii, który jako następny rozgrywa swoją walkę. Właściciel Pilota z Akademii wybiera na cel Niedoświadczonego pilota, który jest w Zasięgu 1.

12. Gracz imperialny rzuca trzema kośćmi ataku (dwoma za swoją wartość podstawowej broni oraz jedną dodatkową za atak swoją podstawową bronią w Zasięgu 1) i uzyskuje wyniki , ✨ , oraz ✨ .

13. Gracz rebeliancki rzuca dwoma kośćmi obrony (zgodnie z wartością zwrotności Niedoświadczonego pilota), uzyskując wyniki pusto oraz .

14. Jeden wynik anuluje jeden wynik ✨ , ale pozostaje jeden wynik ✨ – Niedoświadczony pilot zostaje trafiony!

15. Niedoświadczony pilot otrzymuje jedno uszkodzenie krytyczne za nieanulowany wynik ✨. Gracz rebeliancki redukuje osłony X-winga usuwając jeden żeton osłony z karty Niedoświadczonego pilota.

DODATKOWE ZASADY

W tej części wyjaśnione zostały zasady, o których nie było mowy wcześniej.

OTRZYMYWANIE USZKODZEŃ

Statki mogą otrzymywać uszkodzenia z różnych źródeł, na przykład w wyniku trafień w trakcie walki albo w wyniku działania efektu lub zdolności karty. Karty uszkodzeń służą do oznaczania liczby uszkodzeń, które statek otrzymał oraz są wykorzystywane do sprawdzenia czy statek nie został zniszczony (patrz „Niszczenie statków”).

Kiedy statek otrzymuje uszkodzenie lub uszkodzenie krytyczne, otrzymuje je **pojedynczo**, zgodnie z poniższymi krokami. Statek musi otrzymać najpierw wszystkie normalne uszkodzenia, zanim otrzyma dowolne uszkodzenia krytyczne.

1. **Zredukowanie osłon:** Jeśli na karcie statku pozostały jakies żetony osłon, należy usunąć jeden z tych żetonów i ominąć krok 2. Jeśli na karcie statku nie ma żetonów osłon, należy przejść do kroku 2.
2. **Uszkodzenie kadłuba:** Do statku należy przypisać jedną kartę uszkodzenia odpowiednio do otrzymanego uszkodzenia. Jeśli statek otrzymał uszkodzenie (na podstawie wyniku ✱), obok karty statku należy umieścić jedną zakrytą kartę uszkodzenia. Jeśli statek otrzymał trafienie krytyczne (na podstawie wyniku ✱✱), obok karty statku należy umieścić jedną **odkrytą** kartę uszkodzenia (patrz „Uszkodzenia krytyczne” poniżej).

Uwaga: Jeśli talia uszkodzeń się wyczerpie, należy potasować stos odrzuconych kart uszkodzeń i przygotować nową talię.

USZKODZENIA KRYTYCZNE

Kiedy statek otrzyma uszkodzenie, gracz przydzielając **zakryte** karty uszkodzeń i ignorując treść karty. Jednak w momencie kiedy statek otrzyma **USZKODZENIE KRYTYCZNE**, gracz przydzielając **odkrytą** kartę uszkodzenia.

Treść karty uszkodzenia jest rozgrywana zgodnie z tym co zapisano na karcie. Ponad tą zdolnością jest wymieniona **CECHA (Statek lub Pilot)**. Sama cecha nie ma żadnego efektu, ale mogą się do niej odnosić inne karty lub zdolności.

Kiedy gracz otrzymuje odkrytą kartę uszkodzenia obok statku należy umieścić żeton uszkodzenia krytycznego. Żeton ten przypomina graczom, że na dany statek działa trwały efekt. Jeśli statek w jakiś sposób pozbędzie się trwałego efektu (np. w wyniku zakrycia karty, odrzucenia jej itd.) żeton uszkodzenia krytycznego należy odłożyć do pułi.



NISZCZENIE STATKÓW

Kiedy liczba kart uszkodzeń zadanych statkowi jest **równa lub wyższa** od jego wartości kadłuba, statek natychmiast zostaje zniszczony (do tej sumy wlicza się zarówno odkryte, jak i zakryte karty). Zniszczony statek należy natychmiast usunąć z obszaru gry, jego karty uszkodzeń odkłada się na odkryty stos odrzuconych kart uszkodzeń znajdujący się obok talii uszkodzeń, a jego żetony należy odłożyć do odpowiednich pułi.

Wyjątek: Patrz „Zasada równoczesnego ataku”.

Uwaga: W związku z tym, że statki zostają zniszczone natychmiast po otrzymaniu karty uszkodzenia, statki z niską wartością umiejętności pilota mogą zostać zniszczone zanim będą miały możliwość przeprowadzenia ataku.

ZASADA RÓWNOCZESNEGO ATAKU

Choć statki mogą przeprowadzać swoje ataki pojedynczo, statki z wartością umiejętności pilota **równą wartości umiejętności pilota aktywnego statku** mają możliwość przeprowadzenia ataku **zanim** zostaną zniszczone.

Jeśli taki statek miałby zostać zniszczony, to zatrzymuje swoje karty uszkodzeń, ale nie zostaje usunięty z obszaru gry. Może normalnie przeprowadzić atak podczas fazy walki, ale wszelkie odkryte karty uszkodzeń, które zostały mu właśnie zadane, mogą wpłynąć na ten atak. Po tym jak taki statek skorzysta ze swojej możliwości do przeprowadzenia ataku w danej rundzie, zostaje natychmiast zniszczony i usunięty z obszaru gry.

Przykład: Pilot Eskadry Czarnych (wartość umiejętności pilota: 4) atakuje Pilota Eskadry Czerwonych (wartość umiejętności pilota: 4). W wyniku tego ataku Pilot Eskadry Czerwonych uzyskuje uszkodzenia równe jego wartości kadłuba. Pilot Eskadry Czerwonych zostałby zniszczony, jednak w związku z tym, że ma identyczną wartość umiejętności pilota co aktywny statek, najpierw będzie miał okazję do rozegrania kroków walki. Pilot Eskadry Czerwonych zostanie zniszczony i usunięty z obszaru gry po tym jak rozegra walkę.

INICJATYWA

Zawsze jeden gracz ma **INICJATYWĘ** – rozróżnienie wykorzystywane do rozgrywania konfliktów kolejności. Jeśli gracze nie korzystają z zasad tworzenia eskadr (patrz strona 18) **inicjatywę zawsze ma gracz imperialny**. Inicjatywa pozostaje przy graczu przez całą rozgrywkę i nie zmienia się w trakcie gry.

Kiedy aktywowane są statki o tej samej wartości umiejętności pilota, gracz mający inicjatywę jako pierwszy aktywuje **wszystkie** swoje statki o danej wartości umiejętności pilota. Następnie swoje statki aktywuje jego rywal. Inicjatywa działa także podczas fazy walki – gracz mający inicjatywę rozgrywa walkę dla swoich statków o danej wartości umiejętności pilota **przed** swoim przeciwnikiem (patrz „Zasada równoczesnego ataku”).

Jeśli kilka zdolności jest rozgrywanych w tym samym momencie, gracz posiadający inicjatywę jako pierwszy rozgrywa swoje zdolności.

STRES



W grze występuje kilka czynników, które mogą zestresować pilotów - na przykład wykonanie trudnego (czerwonego) manewru (patrz krok 4 na stronie 7). Jeśli na statku znajduje się co najmniej jeden żeton stresu, statek **nie może wykonywać czerwonych manewrów ani wykonywać żadnych akcji** (nawet darmowych).

Jeśli do statku jest przydzielony żeton stresu, a podczas fazy aktywacji zostanie dla niego odkryty czerwony manewr, **przeciwnik** wybiera na wskaźniku dowolny, nie-czerwony manewr, który dany statek wykona.

Po tym jak statek wykona zielony manewr; należy z niego usunąć jeden żeton stresu (przed wykonaniem akcji).

UCIEKANIE Z POLA BITWY

Jeśli statek wykona manewr, który sprawi, że **dowolna część** jego podstawki będzie wystawała poza obszar gry (poza jego dowolną krawędź), uznaje się, że taki statek ucieka z pola bitwy. Jeśli nie zaznaczono inaczej w opisie misji, statki, które uciekną z pola bitwy zostają natychmiast zniszczone.

RUCH PRZEZ STATEK

Statki mogą bez ponoszenia kary poruszać się **przez** obszar zajęty przez inne statki. Zakłada się, że w trójwymiarowej przestrzeni statki mają wystarczająco czasu i miejsca na wykonanie odpowiednich manewrów.

W celu wykonania manewru przez inny statek, gracz musi przytrzymać wzornik ruchu nad statkiem i jak najdokładniej oszacować, gdzie jego statek zakończy ruch. Następnie podnosi statek i przestawia go na końcową pozycję. Obaj gracze muszą zgodzić się co do ostatecznej pozycji i ustawienia statku.

W tym celu należy po prostu złapać statek za podstawkę i przechylić go na jedną stronę, nie zmieniając jego pozycji ani ustawienia. Po wykonaniu manewru i usunięciu wzornika, przechylony statek należy odłożyć z powrotem na miejsce.




NACHODZENIE NA INNE STATKI

W grze może wystąpić kilka sytuacji nachodzenia jednych statków na drugie. Zostały one opisane poniżej.

NACHODZENIE NA SIEBIE PLASTIKOWYCH PODSTAWEK

Jeśli gracz wykona manewr, w wyniku którego na swojej końcowej pozycji podstawka jego statku będzie fizycznie nachodziła na podstawkę innego statku (nawet częściowo), należy postąpić zgodnie z poniższymi krokami:

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 podstawce statku. Na koniec statek należy ustawić tak, aby podstawki obu statków stykały się ze sobą.
2. Statki, których podstawki się ze sobą stykają nie mogą wybierać siebie na cele podczas fazy walki **dopóki ich podstawki się ze sobą stykają**. Kiedy jeden z tych statków się odsunie (tak, że podstawki nie będą się już ze sobą stykać), wspomniane ograniczenie dotyczące walki przestaje obowiązywać.

Ważne: Jeśli aktywny statek ma wykonać manewr , który sprawi, że ten będzie nachodził na inny statek, jego  należy traktować jak manewr , o tej samej szybkości i kolorze, jak te ujawnione na wskaźniku.

NACHODZENIE NA SIEBIE PLASTIKOWYCH FIGUREK

Figurki niektórych statków wystają poza krawędzie podstawek. Jeśli część figurki będzie się stykać z inną figurką albo będzie blokować jej ruch, należy po prostu dołożyć lub usunąć z jej podstawki jedną kolumnę, co zapobiegnie takiej sytuacji.

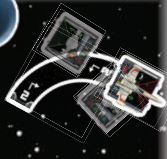
PRZYKŁAD NACHODZENIA STATKÓW

1



1. Niedoświadczony pilot ma wykonać manewr; w wyniku którego zanos się, że będzie on nachodził na Pilota z Akademii.

2



2. Podczas próby wykonania tego manewru faktycznie okazuje się, że Niedoświadczony pilot nachodzi na Pilota z Akademii.

3



3. Gracz rebeliancki cofa swojego Niedoświadzonego pilota wzdłuż wzornika, ale Niedoświadczony pilot nachodzi teraz na Pilota Eskadry Czarnych.

4



4. Gracz rebeliancki dalej porusza Niedoświadzonego pilota wzdłuż wzornika i umieszcza go tak, aby ten stykał się z Pilotem Eskadry Czarnych.

ZASADY ZAAWANSOWANE

W tej części zostały wyjaśnione zasady zaawansowane, które mogą zwiększyć przyjemność płynącą z rozgrywek w grę **X-Wing**. Przed rozpoczęciem gry gracze muszą ustalić, których zasad zaawansowanych będą używać w trakcie rozgrywki.

TWORZENIE ESKADR

Mimo, iż **X-Wing** zapewnia szybką i doskonałą zabawę już przy pomocy statków znajdujących się w tym zestawie, rozgrywka jest jeszcze bardziej ekscytująca i bardziej taktyczna wraz ze zwiększeniem liczby pojazdów. Po tym jak gracze zaznajomią się z podstawowymi zasadami gry, mogą skorzystać z zasad opisanych w tym rozdziale.

Do najlepszego skorzystania z zasad tworzenia eskadr gracze będą potrzebowali więcej niż trzech statków znajdujących się w tym zestawie. Dodatkowe statki są sprzedawane osobno, w formie zestawów dodatkowych.

Wszystkie karty statków oraz karty rozwinięć mają w prawym dolnym rogu wartość liczbową. Stanowi ona koszt **PUNKTÓW ESKADRY** danego statku lub rozwinięcia.

Podczas etapu przygotowania „Zebranie sił” obaj gracze muszą najpierw ustalić liczbę punktów eskadry na frakcję. Sugeruje się, żeby każda strona miała do dyspozycji 100 punktów eskadry, ale gracze mogą oczywiście ustalić dowolną wartość, która im odpowiada. Jeśli gracze posiadają tylko trzy statki z tego zestawu, każdy z nich powinien mieć do dyspozycji 31 punktów.

Uwaga: Jeśli gracze mają więcej niż 100 punktów na frakcję, muszą sprawdzić „Ograniczenia w liczbie elementów” opisane na stronie 21.

Po wybraniu wartości, obaj gracze równocześnie, w tajemnicy przed rywalami, przygotowują swoje eskadry. Czynią to poprzez wybieranie dowolnej liczby kart statków i rozwinięć, których zsumowana wartość punktów eskadr będzie równa lub niższa od ustalonej wcześniej wartości.

Po tym jak obaj gracze będą zadowoleni z dokonanych wyborów, równocześnie ujawniają wybrane karty statków i usprawnień. Gracze następnie kontynuują przygotowanie gry od kroku „Złożenia statków” (patrz strona 4).

INICJATYWA PODCZAS TWORZENIA ESKADR

Podczas korzystania z zasad tworzenia eskadr gracz, który zużył łącznie **mniej** punktów eskadry, zyskuje inicjatywę. Jeśli gracze remisują w liczbie wykorzystanych punktów, inicjatywę ma gracz imperialny (patrz „Inicjatywa” na stronie 16).

DOSTOSOWANIE OBSZARU GRY

Jeśli gracze korzystają z więcej niż 100 punktów eskadry na frakcję, powinni zwiększyć swój obszar gry, aby miał więcej niż 90 cm x 90 cm. Gracze mogą wykorzystać dowolny obszar, który wspólnie ustalą.

NAZWY UNIKATOWE

W tym zestawie znajduje się kilku sławnych pilotów i astromechów z uniwersum *Star Wars*. Każda z tych znanych postaci jest reprezentowana przez kartę o unikatowej nazwie, która została oznaczona symbolem kropki (•) wydrukowanym na lewo od nazwy.

Gracz nie może wystawić do gry dwóch (lub więcej) kart o tej samej, unikatowej nazwie. Podczas rozgrywki drużynowej, limit ten odnosi się do każdej drużyny (patrz „Zasady rozgrywki drużynowej” na stronie 20).

Przykład: Na karcie „Luke Skywalker”, po lewej stronie od imienia pilota, znajduje się symbol kropki. Gracz rebeliancki może wystawić do bitwy tylko jedną kartę o nazwie „Luke Skywalker”. Na karcie „Niedoświadczony pilot” nie ma żadnej kropki, więc gracz może wystawić na pole bitwy dowolną liczbę X-wingów z dowolną liczbą Niedoświadczonych pilotów (oczywiście w ramach limitu punktów eskadry).

ŻETONY IDENTYFIKACYJNE

Jeśli w trakcie gry wykorzystywanych jest kilka kopii tego samego, nie-unikatowego statku (takiego jak „Niedoświadczony pilot”), gracze używają żetonów identyfikacyjnych do oznaczenia, który statek odpowiada danej karcie statku. Jest to istotne zwłaszcza podczas oznaczania uszkodzeń poszczególnych statków. W celu rozróżnienia poszczególnych statków, podczas Kroku 8 przygotowania należy wykonać poniższe czynności:

1. Należy wziąć trzy żetony identyfikacyjne oznaczone tą samą liczbą i kolorem (białym albo czarnym).
2. Obok karty statku należy położyć jeden żeton identyfikacyjny.
3. Dwa pozostałe żetony identyfikacyjne należy wsadzić w otwory w podstawie. Strona, którą są skierowane na zewnątrz powinna odpowiadać tej widocznej na odkrytym żetonie położonym obok karty statku.

SKŁADANIE STATKÓW Z ŻETONAMI IDENTYFIKACYJNYMI

W każdym otworze należy umieścić po jednym żetonie identyfikacyjnym, tak jak to pokazano na rysunku.



ZDOLNOŚCI KART

Wiele ze zdolności kart odnosi się do „ciebie” (w formie bezpośredniego zwrotu „ty” albo podmiotu domyślnego), mając na myśli daną kartę statku. Zdolności opisane na karcie statku **nie mogą działać na inne statki**, jeśli nie zostało to wyraźnie wskazane przez samą zdolność.

Przykład: Zdolność „Nocnego Potwora” brzmi: „Po wykonaniu zielonego manewru możesz wykonać darmową akcję skupienia.” Zdolność ta może być wykorzystana tylko do tego, aby dać „Nocnemu Potworowi” darmowy żeton skupienia (i tylko po tym, jak ten statek wykona zielony manewr).

Podobnie, karty uszkodzeń oraz karty rozwinięć mogą działać tylko na statek, do którego zostały przydzielone, chyba że ich treść stanowi inaczej. Jeśli zdolność karty jest pozbawiona słowa „może” ani nie zawiera nagłówka „AKCJA:” lub „ATAK:”, wówczas jej zdolność jest obowiązkowa i należy postępować z jej treścią.

KARTY ROZWIĘCIĘ

W grze jest dostępnych kilka sposobów na personalizację statku. Są nimi dodawanie astromechów, dodatkowej broni albo elitarnego talentu. Jednak każdy statek ma ograniczenia w zakresie liczby oraz rodzajów rozwinięć, które można do niego dołożyć.

Pasek rozwinięć znajdujący się w dolnej części karty statku przedstawia symbole reprezentujące rozwinięcia, w które statek może zostać wyposażony. Za każdy symbol przedstawiony na pasku rozwinięć, do statku można dołączyć **jedną** kartę rozwinięcia z tym samym symbolem. Karty rozwinięć mogą być wykorzystywane przez statki dowolnej frakcji, pod warunkiem, że na pasku rozwinięć obecny jest odpowiedni symbol.

Niektóre zdolności mogą wymagać od gracza odrzucenia karty rozwinięcia. Odrzucone karty rozwinięć należy odłożyć do pudełka – nie można już z nich korzystać do końca rozgrywki.

PASEK ROZWIĘCIĘ



Karta X-winga przedstawia na pasku rozwinięć jeden symbol torped protonowych oraz jeden symbol astromecha. Kiedy gracz rebeliancki kompletuje swoją eskadrę w trakcie przygotowania gry, może wyposażyć X-winga w jedną kartę rozwinięcia „Torpedy protonowe” oraz jedną kartę rozwinięcia z astromechem (wybraną przez siebie), pod warunkiem, że ma do dyspozycji wystarczającą liczbę punktów eskadry.

DODATKOWE BRONIE

Wiele statków może zostać wyposażonych w dodatkową broń, taką jak torpedy protonowe. W tym rozdziale wyjaśnionych zostało kilka zasad dotyczących dodatkowych broni.

Statki mogą podczas fazy walki przeprowadzić tylko jeden atak. Karty dodatkowych broni posiadają nagłówek „ATAK:”, przypominający o tym, że statek atakuje przy pomocy swojej podstawowej broni **albo** przy pomocy broni dodatkowej.

Ponadto, poza tym, że cel musi znajdować się w polu rażenia atakującego, najbliższy punkt jego podstawki musi mieścić się w zasięgu broni przedstawionym na karcie (patrz „Opis karty rozwinięcia”, poniżej). Jeśli oba te warunki są spełnione, gracz rzuca kośćmi ataku w liczbie równej wartości ataku przedstawionej na karcie.

Przykład: Torpedy protonowe mogą być wykorzystywane tylko wtedy, gdy wróg statek znajduje się w Zasięgu 2-3. Nie można ich wykorzystywać, jeśli wróg statek znajduje się w Zasięgu 1 lub poza Zasięgiem 3.

Niektóre z dodatkowych broni zawierają dodatkowe wymagania zapisane w nawiasie za słowem „ATAK:”.

Przykład: Karta „Torpedy protonowe” zawiera zapis „ATAK (NAMIERZONY CEL):” W celu przeprowadzenia ataku tą dodatkową bronią, atakujący musi już mieć namierzony cel w postaci obrońcy.

OPIS KARTY ROZWIĘCIĘ



1. Nazwa karty
2. Zdolność karty
3. Wartość ataku (tylko dla broni dodatkowej)
4. Zasięg broni (tylko dla broni dodatkowej)
5. Symbol rozwinięcia
6. Koszt w punktach eskadry

PRZESZKODY

W przestrzeni kosmicznej znajduje się wiele niebezpieczeństw takich jak asteroidy czy unoszące się skały. Niektóre misje korzystają z przeszkód, a gracze mogą wykorzystywać żetony przeszkód, aby wprowadzić różnorodność do standardowej wersji gry.

W tym zestawie znajdują się żetony przeszkód asteroid, jednak kolejne dodatki mogą wprowadzać do gry nowe rodzaje przeszkód.

DODAWANIE PRZESZKÓD DO STANDARDOWEJ GRY

Podczas przygotowania gry, przed krokiem „Zebranie sił” obaj gracze muszą ustalić, że w trakcie rozgrywki korzystają z przeszkód.

Zaczynając od gracza imperialnego, każdy gracz po kolei umieszcza jeden element przeszkody w ramach obszaru gry. Elementy przeszkód nie mogą być umieszczane w Zasięgu 1-2 od **dowolnej** krawędzi obszaru gry. Po rozmieszczeniu wszystkich przeszkód gracz rebeliancki wybiera swoją krawędź obszaru gry. Krawędź gracza imperialnego znajduje się po przeciwnej stronie.

Gracze mogą wspólnie ustalić, że zwiększają swój obszar gry, aby pomieścić te dodatkowe elementy.

RUCH NA I PRZEZ PRZESZKODY

Kiedy statek wykonuje manewr, w trakcie którego wzornik manewru albo podstawka statku będzie nachodził na żeton przeszkody, należy przeprowadzić poniższe kroki:

1. Manewr należy wykonać normalnie, ale należy pominąć krok „Wykonywania akcji”.
2. Gracz rzuca jedną kością ataku. Następnie statek otrzymuje wszelkie uszkodzenia lub krytyczne uszkodzenia, które wypadną na kości (patrz „Otrzymywanie uszkodzeń” na stronie 16).

Ważne: Podczas zachodzenia na żeton przeszkody, statek zawsze pozostaje tam, gdzie wylądował (na żetonie przeszkody). Statek, który zachodzi na żeton przeszkody **nie może** podczas fazy walki **zaatakować żadnego statku**, ale może normalnie być celem ataku innych statków.

ATAKOWANIE PRZEZ PRZESZKODY

Przeszkody reprezentują obiekty obecne w przestrzeni kosmicznej, przez które trudniej jest strzelać.

Jeśli w trakcie walki, podczas mierzenia zasięgu **między dwoma statkami**, dowolna część liniiki zasięgu nachodzi na żeton przeszkody, uznaje się, że atak został **PRZYBLOKOWANY**. W związku z tą blokadą obrońca rzuca jedną dodatkową kością obrony w trakcie „Rzutu kośćmi obrony”.

Należy pamiętać, że zasięg jest zawsze mierzony na najkrótszym dystansie pomiędzy podstawkami obu statków. Atakujący nie może podjąć próby zmierzenia zasięgu z innej części podstawki tylko po to, aby pominąć przeszkodę, która blokuje atak.

GALAKTYCZNA WOJNA DOMOWA

W okresie przedstawionym w grze *X-Wing* w konflikcie biorą dwa główne stronnictwa: **Sojusz Rebeliantów** oraz **Imperium Galaktyczne**. Każdy ze statków dostępnych w tym zestawie należy do jednej z tych dwóch frakcji.



SOJUSZ
REBELIANTÓW



IMPERIUM
GALAKTYCZNE

ZASADY ROZGRYWKI DRUŻYNOWEJ

Choć w grze *X-Wing* zawsze walczą ze sobą dwie strony – rebelianci i Imperium – możliwe jednak jest rozegranie partii w więcej niż dwie osoby. W tym celu gracze dzielą się możliwie równo pomiędzy dwie drużyny. Jedna drużyna gra rebeliantami, a druga Imperium.

Sugeruje się, żeby podczas rozgrywki drużynowej gracze korzystali z zasad tworzenia eskadr (patrz strona 18). Każda drużyna otrzymuje taką samą liczbę punktów eskadry, niezależnie od tego, ile ma członków.

Każdy gracz przejmując dowodzenie nad określoną liczbą statków swojej drużyny, zgodnie z tym co zostanie ustalone w ramach zespołu. Każdy gracz planuje manewry dla swoich statków i podejmuje wszystkie decyzje w zakresie ich akcji i ataków. Zdolności, które działają na statki z tej samej drużyny (takie jak zdolność pilota „Biggs Darklighter”) działają na wszystkie statki w drużynie, niezależnie od tego kto jest ich właścicielem.

Gracze wygrywają (lub przegrywają) wspólnie jako drużyna. Możliwe jest, że wszystkie statki jednego gracza zostaną zniszczone, ale jego drużyna odniesie zwycięstwo, ponieważ jednemu z jego partnerów uda się zniszczyć wszystkie statki przeciwnej drużyny.

DZIELENIE SIĘ INFORMACJAMI

Gracze z tej samej drużyny mogą chcieć dzielić się strategią w zakresie działań. Gracze mogą swobodnie dyskutować ze swoimi partnerami (i przeciwnikami), a wszystkie dyskusje muszą odbywać się publicznie (przeciwnicy muszą być w stanie usłyszeć całą rozmowę). Członkowie jednej drużyny nie mogą pokazywać sobie nawzajem manewrów wybranych na wskaźnikach.

ŁAMANIE ZASAD

Niektóre zdolności kart wchodzą w konflikt z zasadami ogólnymi. W przypadku wystąpienia takiego konfliktu, treść karty ma pierwszeństwo nad zasadami ogólnymi.

Jeśli zdolność jednej karty blokuje efekt, podczas gdy zdolność innej karty umożliwia skorzystanie z niego, dany efekt zostaje zablokowany.

MISJE

Misje są specjalnym sposobem na rozgrywkę, który zmienia warunki zwycięstwa oraz oferuje kilka unikalnych zasad i celów obowiązujących podczas danej partii. Po poznaniu podstaw gry **X-Wing** gracze mogą rozgrywać misje aby wprowadzać do gry różnorodne i unikatowe cele.

Przed przygotowaniem gry w normalny sposób, gracze wykonują poniższe kroki:

1. **Wybór misji:** Gracze muszą wspólnie ustalić, którą misję rozgrywają. W niniejszej instrukcji zostały przedstawione trzy misje (patrz strony 22-24).
2. **Wybór statków:** Obaj gracze muszą wspólnie ustalić, czy korzystają ze statków i rozwinąć wymienionych w „Przygotowaniu misji” czy może wybierają własne statki przy pomocy zasad tworzenia eskadr (patrz „Tworzenie eskadr w czasie misji”). Statki te są wykorzystywane podczas przygotowania, w kroku „Zebranie sił”.

Następnie gracze przygotowują grę zgodnie z krokami przedstawionymi na stronie 4, ale z następującym wyjątkiem: zamiast wykonywać krok „Rozmieszczenie sił” gracze postępują zgodnie z zasadami w części „Przygotowanie misji” dostępnym w ramach opisu misji.

Po przygotowaniu gry należy odczytać specjalne zasady oraz cele obowiązujące w trakcie misji. Następnie gracze są gotowi do rozpoczęcia rozgrywki.

OGRODZENIA W LICZBIE ELEMENTÓW

Żetony przeszkód asteroid, wszystkie karty, plastikowe statki, podstawki oraz kolumny są ograniczone do ilości dostarczonych w tym zestawie.

Jeśli graczom skończą się dowolne inne żetony, mogą użyć odpowiednich zamienników (np. monet).

Jeśli gracze chcą wykonywać rzuty większą liczbą kości niż mają do dyspozycji, muszą zapamiętywać uzyskane wyniki, a następnie wykonać kolejny rzut w celu uzyskania liczby kości, którymi gracz miał wykonać rzut. Należy zauważyć, że kości te nie są uznawane za przerzucone w odniesieniu do zasad modyfikowania kości (patrz Modyfikowanie wyników” na stronie 12).

W wyjątkowo rzadkim przypadku może się zdarzyć, że w talii uszkodzeń i stosie odrzuconych kart uszkodzeń będzie za mało kart – w takim wypadku wszystkie wyrzucone wyniki ✱ należy zamienić na *. Następnie należy skorzystać z odpowiedniego zamiennika, aby oznaczyć zadane uszkodzenia do czasu aż talia zostanie uzupełniona.

ROZGRYWANIE MISJI

Podczas rozgrywania misji gracze przestrzegają normalnych zasad opisanych w tej instrukcji **oraz dodatkowych zasad** specjalnych, które obowiązują w trakcie danej misji. Gracze rozgrywają rundy w normalny sposób, dopóki jeden z nich nie zrealizuje określonego celu (patrz „Opis misji”, poniżej).

ROZMIAR OBSZARU GRY W TRAKCIE MISJI

Podczas rozgrywania misji, wielkość obszaru gry może być kluczowa dla zachowania balansu. Takie misje najlepiej rozgrywać na obszarze gry o wielkości 90 x 90 cm.

OPIS MISJI

Zasady każdej misji zostały opisane w trzech głównych sekcjach: Przygotowanie misji, Specjalne zasady oraz Cele. Rola każdej z sekcji została opisana poniżej:

Przygotowanie misji: W tej sekcji zostały wyszczególnione statki oraz karty rozwinąć, które są wykorzystywane przez obu graczy (jeśli gracze nie korzystają z zasad tworzenia eskadr – patrz „Tworzenie eskadr w czasie misji”, poniżej). Podczas przygotowania, w kroku „Zebranie sił”, każdy gracz bierze wskazane karty statków oraz karty rozwinąć zapisane w nawiasach za imieniem pilota. Sekcja ta zawiera także szczegółowe instrukcje na temat rozmieszczenia statków i specjalnych żetonów podczas przygotowania gry. Instrukcji tych należy przestrzegać także podczas korzystania z opisanych poniżej zasad tworzenia eskadr.

Specjalne zasady: W tej sekcji opisane zostały unikatowe zasady, których gracze muszą przestrzegać podczas danej misji. Zasady te mają pierwszeństwo przed wszystkimi innymi zasadami i zdolnościami.

Cele: W tej sekcji opisane zostało co każdy gracz musi zrobić aby wygrać grę. Gracz może **wygrać tylko poprzez zrealizowanie celu swojej frakcji**. Gracze **nie mogą wygrać** poprzez zniszczenie wszystkich wrogich statków, chyba, że w sekcji „Cele” zaznaczono inaczej.

TWORZENIE ESKADR W CZASIE MISJI

Zamiast korzystać w ustalonej wcześniej liście statków dostępnej w „Przygotowaniu misji” gracze mogą wspólnie ustalić, że sami wybierają swoje statki i rozwinąć.

W tym celu gracze ustalają obowiązującą dla każdego sumę punktów eskadry. Następnie wybierają karty statków i karty rozwinąć, których suma jest niższa lub równa od ustalonej wartości (patrz „Tworzenie eskadr” na stronach 18-19).

W scenariuszach zawartych w tej instrukcji najlepiej jest grać z 100 punktami eskadry na frakcję. Jeśli gracze posiadają tylko trzy statki znajdujące się w tym zestawie, sugeruje się, aby każdy z nich miał do dyspozycji 31 punktów eskadry.

Na początku gry (przed „Przygotowaniem misji”), gracz, którego suma punktów eskadry jest niższa, ma inicjatywę. Jeśli suma punktów eskadry obu graczy jest taka sama albo gracz korzystający z sugerowanej listy statków wymienionej w przygotowaniu misji inicjatywę ma gracz imperialny (patrz „Inicjatywa” na stronie 16).

MISJA 1: ESKORTA POLITYCZNA

Podczas lotu z Dantooine, armada rebelianckiego senatora wpadła w zasadzkę Imperium i została niemal doszczętnie zniszczona. Sam polityk uciekł promem, ale zabłąkany strzał unieruchomił hipernapęd i sensory statku. Senator, w pełni uzależniony od swojej eskorty, może jedynie lecieć prosto przed siebie i liczyć, że wkrótce dotrze na skraj sprzymierzonego układu. Niestety, flota Imperium wysłała już myśliwce, które mają urządzić obławę na ocalałych. Rebeliancka eskorta musi bronić senatora, aż ten znajdzie się w bezpiecznym miejscu, ale siły Imperium nie ułatwią jej tego zadania...

PRZYGOTOWANIE MISJI

Rebelianci: Pilot Eskadry Czerwonych

Imperium: Pilot z Akademii, Pilot z Akademii (należy wykorzystać żetony identyfikacyjne, aby rozróżnić dwa statki: patrz strona 18)

Gracz rebeliancki umieszcza żeton promu senatora w Zasięgu 1 od swojej krawędzi obszaru gry. Prom musi być umieszczony dokładnie na środku tej krawędzi, a rysunek musi być skierowany dokładnie w stronę imperialnej krawędzi obszaru gry.

Poza obszarem gry, obok statków rebelianckich należy umieścić jedną **zakrytą** kartę rebelianckiego statku (Patrz „Uszkodzenie promu”, poniżej). Następnie gracz rebeliancki umieszcza swój statek (statki) w Zasięgu 2 od swojej krawędzi obszaru gry.

Następnie gracz imperialny umieszcza swoje statki w ramach Zasięgu 2 od swojej krawędzi obszaru gry.

ZASADY SPECJALNE

- **Statystyki promu:** Prom senatora należy traktować jak statek rebeliancki, co oznacza, że zdolności rebelianckie, które działają na „przyjazne statki” mogą działać na prom. Prom ma wartość zwrotności „2” oraz wartość kadłuba „6”, zgodnie z tym co przedstawiono na żetonie. (Jeśli gracze w czasie rozgrywki korzystają z eskadr o wartości 100 punktów, wartość osłon promu wynosi „6”. W celu ich oznaczenia należy wykorzystać żetony odliczania).
- **Ruch promu:** Na początku każdej fazy aktywacji, gracz rebeliancki może poruszyć prom senatora wybierając jeden z trzech dostępnych manewrów: (↑ 2), (↖ 1) lub (↗ 1). Prom senatora nie może wykonywać żadnych akcji ani nie może atakować.
- **Uszkodzenia promu:** Za każde uszkodzenie, które otrzyma prom, na zakrytej karcie rebelianckiego statku (wyłożonej podczas przygotowania gry) należy umieścić jedną zakrytą kartę uszkodzenia. Wszystkie wyniki ✖ skierowane przeciwko promowi senatora należy zmienić na ✨ (prom nie może otrzymać odkrytych kart uszkodzeń).

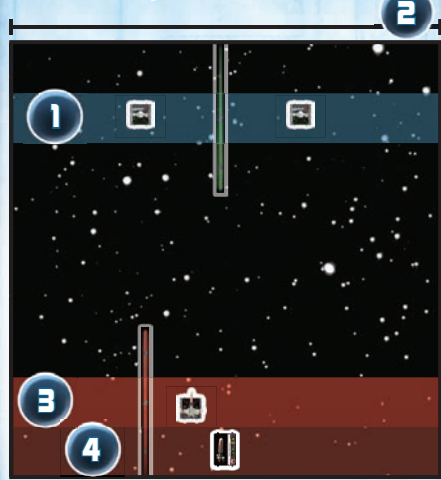


Żeton promu senatora



Żeton odliczania

PRZYGOTOWANIE MISJI 1



1. Obszar przygotowania Imperium
2. Krawędź imperialna
3. Obszar przygotowania Rebelii
4. Obszar przygotowania promu
5. Krawędź rebeliancka

- **Akcja ubezpieczenia:** Statki rebelianckie mogą wykonać akcję **UBEZPIECZANIA** jeśli znajdują się w Zasięgu 1 od promu senatora. Podczas wykonywania akcji **UBEZPIECZANIA** gracz rebeliancki umieszcza jeden żeton uników na promie senatora. Kiedy prom zostanie zaatakowany, może odrzucić swój żeton uników aby dodać jeden wynik ❸ do swojego rzutu obrony (patrz „Wydawanie żetonów uników” na stronie 12).
- Nie ma limitu liczby żetonów uników, które w danym momencie mogą znajdować się na promie senatora. Gracz rebeliancki może podczas każdego ataku wydać tylko jeden żeton uników. Podczas fazy końcowej należy z promu senatora usunąć wszystkie żetony uników.
- **Wsparcie imperialne:** Podczas fazy końcowej gracz imperialny może wezwać jedno **WSPARCIE** za każdy statek imperialny, który został zniszczony w trakcie minionej rundy. Za każde otrzymane wsparcie bierze jedną kartę „Pilota z Akademii” i kładzie ją poza obszarem gry. Następnie umieszcza na obszarze gry jeden statek „Pilota z Akademii” w Zasięgu 1 od **swojej krawędzi**. Gracz imperialny może normalnie przypisywać manewry temu statkowi i korzystać z niego.

CELE

Zwycięstwo rebeliantów: Prom senatora musi uciec przez krawędź obszaru gry znajdującą się po stronie Imperium (Patrz „Uciekanie z pola bitwy” na stronie 16).

Zwycięstwo Imperium: Zniszczenie promu senatora.

MISJA 2: PRZEZ POLE ASTEROID

Podczas zwiadu na Zewnętrznych Rubieżach rebelianckie statki natrafiły na ukrytą placówkę Imperium! Niestety, zanim zdążyły nawiązać łączność z centralą, imperialne działa jonowe otworzyły ogień zaporowy, który uszkodził urządzenia łącznościowe i hipernapęd w jednym z rebelianckich statków. W desperacji rebelianci uciekli w pobliskie pole asteroid, podczas gdy droidy astromechaniczne próbują naprawić niedziałające systemy. W obliczu przewagi liczebnej wroga, uszkodzony statek musi przetrwać do czasu ponownego uruchomienia systemów, a potem uciec z pola walki, by zawiadomić dowództwo!

PRZYGOTOWANIE MISJI

Rebelianci: Luke Skywalker (Determinacja)

Imperium: „Nocny Potwór”, „Mauler Mitheł” (Celność)

Gracz imperialny umieszcza swoje statki w Zasięgu 1 od **krawędzi dowolnego gracza**. Nie musi umieszczać wszystkich statków po tej samej krawędzi obszaru gry.

Następnie gracz rebeliancki umieszcza swój statek (statki) w dowolnym miejscu obszaru gry, tak aby **nie znajdował(y) się** w Zasięgu 1-3 od imperialnej lub rebelianckiej krawędzi obszaru gry. Wybiera jeden ze swoich statków, który będzie **uszkodzonym statkiem** i umieszcza w jego podstawie żeton odliczania.

Potem gracz imperialny umieszcza sześć żetonów asteroid w dowolnym miejscu obszaru gry **nie w Zasięgu 1** od dowolnych statków rebelianckich ani innych żetonów asteroid (patrz rysunek w celu poznania przykładu prawidłowego przygotowania).

SPECJALNE ZASADY

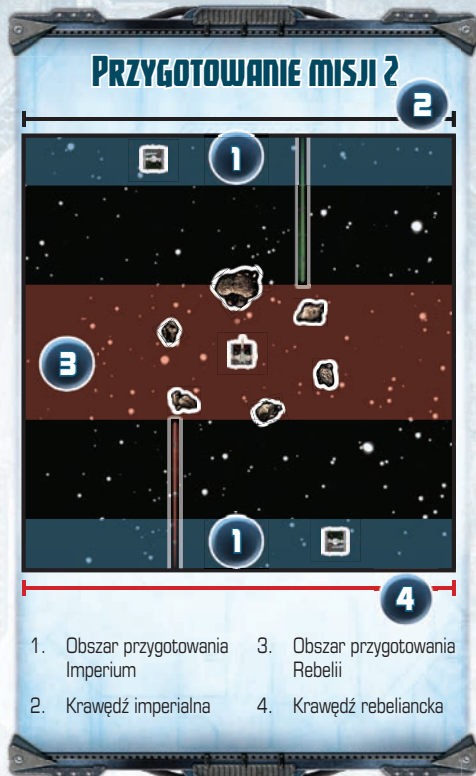
- Liczenie rund:** Na początku każdej fazy planowania (z pierwszą włącznie) gracz rebeliancki bierze z puli jeden żeton odliczania i kładzie go obok swojej karty statku, która znajduje się poza obszarem gry. Liczba żetonów odliczania oznacza numer obecnej rundy (patrz „Cele”).



Żeton odliczania

- Uszkodzony statek:** Dopóki wszystkie systemy na uszkodzonym statku nie zostaną **NAPRAWIONE**, można mu przypisywać tylko manewry o szybkości 1 lub 2. Na początku rundy 5 uszkodzony statek zostaje naprawiony. Gracz rebeliancki może teraz przypisywać do tego statku wszelkie manewry dostępne na jego wskaźniku statku i może próbować uciec (patrz „Cele”).
- Wsparcie imperialne:** Podczas fazy końcowej gracz imperialny może wezwać jedno **WSPARCIE** za każdy imperialny statek, który został zniszczony w trakcie minionej rundy. Za każde otrzymane wsparcie bierze jedną kartę „Pilota z Akademii” i kładzie ją poza obszarem gry. Następnie umieszcza na obszarze gry jeden statek „Pilota z Akademii” w Zasięgu 1 **od krawędzi dowolnego gracza**. Gracz imperialny może normalnie przypisywać manewry temu statkowi i korzystać z niego.

Uwaga: Więcej informacji na temat tego, jak statki wchodzą w interakcję z asteroidami znajduje się w rozdziale „Przeszkody” na stronie 20.



- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. Obszar przygotowania Imperium | 3. Obszar przygotowania Rebelii |
| 2. Krawędź imperialna | 4. Krawędź rebeliancka |

CELE

Zwycięstwo rebeliantów: Uszkodzony statek musi uciec przez **krawędź dowolnego gracza**, podczas rundy 5 lub dowolnej następczej. Jeśli statek ucieknie w ten sposób, nie jest uznawany za zniszczony.

Dowolne statki, które uciekną przed 5 rundą lub uciekną przez nie-imperialną/nie-rebeliancką krawędź obszaru gry, zostają normalnie zniszczone (patrz „Uciekanie z pola bitwy” na stronie 16).

Zwycięstwo Imperium: Zniszczenie uszkodzonego statku.



MISJA 3: CIEMNE PODSZEPTY

Zwiadowcy imperialni zlokalizowali rebeliancką satelitarną sieć holograficzną, kluczową dla utrzymania tajnej łączności w całej galaktyce. Jeśli statki Imperium podlecą wystarczająco blisko, będą mogły ściągnąć i rozszyfrować przekazy rebeliantów. obrońcy muszą wstrzymać myśliwce imperialne do czasu wprowadzenia zabezpieczeń i zamknięcia transmisji. Sieć zostanie wtedy wprawdzie unieruchomiona, ale dane będą bezpieczne.

PRZYGOTOWANIE MISJI

Rebelianci: Pilot Eskadry Czerwonych (Torpedy protonowe, R2-F2)

Imperium: Pilot Eskadry Czarnych (Determinacja), Pilot Eskadry Obsydianowych

Gracz imperialny umieszcza swoje statki w Zasięgu 1 od swojej krawędzi obszaru gry.

Następnie gracz rebeliancki umieszcza jeden żeton satelity w Zasięgu 3, jeden żeton satelity w Zasięgu 2 oraz swoje statki w Zasięgu 1 od swojej krawędzi obszaru gry. (Jeśli gracz w czasie rozgrywki korzysta z eskadr o wartości 100 punktów, gracz rebeliancki umieszcza dodatkowy żeton satelity w Zasięgu 3 i jeden dodatkowy żeton satelity w Zasięgu 2 od swojej krawędzi obszaru gry.)



Żeton satelity

Jeśli gracz ma w trakcie rozgrywki 100 (lub więcej) punktów eskadr, gracz rebeliancki umieszcza jeden dodatkowy żeton satelity w Zasięgu 3 oraz jeden dodatkowy żeton satelity w Zasięgu 2 od swojej krawędzi obszaru gry.

Każdy żeton satelity musi znajdować się w **Zasięgu 2 lub dalej** od obu bocznych krawędzi obszaru gry. Po przygotowaniu gry, każdy satelita musi znajdować się w Zasięgu 2-3 od co najmniej jednego satelity.

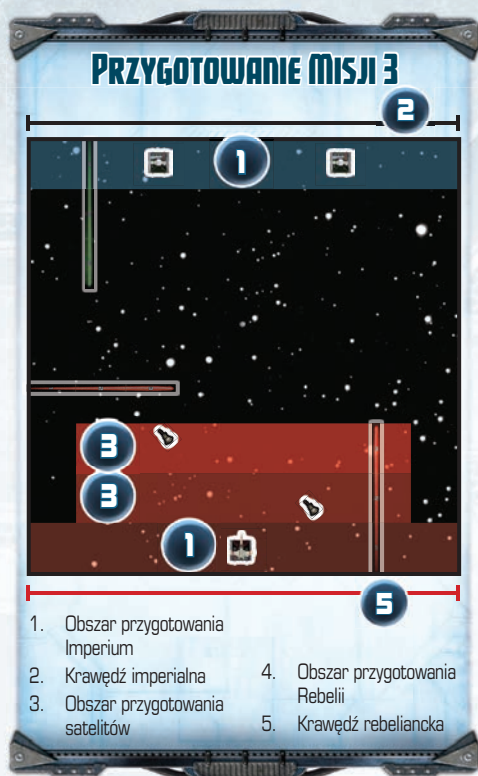
SPECJALNE ZASADY

- **Skanowanie:** Zamiast przeprowadzać atak podczas fazy walki, statek imperialny, który zachodzi na żeton satelity, może **ZESKANOWAĆ** dany żeton. W tym celu usuwa zeskanowany żeton z obszaru gry i kładzie go na karcie statku, który zeskanował żeton (patrz „Cele”, poniżej). Statek może zeskanować kilka żetonów satelitów.

Jeśli statek rebeliancki nachodzi na satelitę, statek imperialny, który dotyka danego statku rebelianckiego, może przeskanować żeton satelity tak jakby to imperialny statek zachodził na żeton satelity.

Jeśli statek imperialny zostanie zniszczony po tym jak zeskanuje jeden lub kilka żetonów satelitów, wszystkie żetony satelitów znajdujące się na jego karcie statku należy odłożyć do puli.

- **Wsparcie rebelianckie:** Podczas fazy końcowej gracz rebeliancki może wezwać jedno **WSPARCIE** za każdy rebeliancki statek, który został zniszczony podczas minionej rundy. Za każde otrzymane wsparcie bierze jedną kartę „Niedoświadzonego pilota” i kładzie ją poza obszarem gry. Następnie umieszcza na obszarze gry jeden statek „Niedoświadzonego pilota” w Zasięgu 1 od **swojej krawędzi**. Gracz rebeliancki może normalnie przypisywać manewry temu statkowi i korzystać z niego.



CELE

Zwycięstwo rebeliantów: Zniszczenie wszystkich statków imperialnych (albo zwrócenie do puli wszystkich żetonów satelitów).

Zwycięstwo Imperium: Po tym jak wszystkie żetony satelitów zostaną zeskanowane, co najmniej jeden statek imperialny, który zeskanował żeton satelity, musi uciec z obszaru gry przez krawędź imperialną. Statki, które uciekną w ten sposób nie są uznawane za zniszczone.

Wszelkie statki, które uciekną z pola bitwy zanim zostaną zeskanowane wszystkie żetony satelitów albo uciekną przez krawędź gry inną niż imperialna zostają normalnie zniszczone (patrz „Uciekanie z pola bitwy” na stronie 17).

© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM. Wszelkie prawa zastrzeżone. Użyto na podstawie licencji Żadna część tego produktu nie może być wykorzystywana bez wyraźnego pisemnego pozwolenia. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 36 miesięcy, ponieważ zawiera małe elementy. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach.



Dodatkowe materiały, wsparcie dla graczy oraz aktualne informacje znajdują się na naszej stronie internetowej:
www.Galakta.pl

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Jay Little

Specjalne podziękowania dla Lucasfilm za to, że pozwolił mi się w pracy pobawić X-wingami i myśliwcami TIE.

Rozwinięcie gry: Adam Sadler, Brady Sadler oraz Corey Konieczka

Producent: Steven Kimball

Redakcja i korekta: Julian Smith, David Hansen oraz Adam Baker

Okładka: Matt Allsop

Grafiki: Matt Allsop, Cristi Balenescu, Jon Bosco, Matt Bradbury, Sacha Diener, Blake Henriksen, Lukasz Jaskolski, Jason Juta, Henning Ludvigsen, Jorge Maese, Scott Murphy, David Augen Nash, Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman, Angela Sung

Trójwymiarowe modele statków: Benjamin Maillett i Jason Beaudoin

Blyskawiczne tworzenie prototypów: Red Eye

Projekt graficzny: Dallas Mehlhoff i Chris Beck, Shaun Boyke, Brian Schomburg, Michael Silsby oraz Evan Simonet

Koordynator licencji FFG: Deb Beck

Menedżer artystyczny: Andrew Navaro

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Kierownik produkcji: Eric Knight

Koordinacja produkcji: Laura Creighton

Główny projektant FFG: Corey Konieczka

Główny producent FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta 2012

Tłumaczenie reguł gry: Michał Walczak-Ślusarczyk

Konsultacja merytoryczna oraz tłumaczenie tekstów fabularnych: Jacek Drewnowski

Testerzy: David Animond, Justin Baller, Andrew Baussan, Randy Barker, Chris Beck, Deb Beck, Carolina Blanken, Bryan Bornmueller, Max Brooke, Chris Brown, Pedar Brown, Wilco van de Camp, Wendy Carson, Daniel Lovat Clark, James Connor, Gabriel Duval, Andrew Fischer, Trenden Flanigan, Sean Foster, Marieke Franssen, John Gardiner, Tod Gelle, Chris Gerber, Michael Gernes, Molly Glover, John Goodenough, Scott Harkins, Ryan Hanson, Andrew Harding, Anita Hilberdink, Matthew Holmes, Stephen G. Horvath, Steve Horvath, Wendy Horvath, Christopher Hosch, Joseph Houff, Tim Huckelbery, Evan Kinne, Mason Kinne, James Kniffen, Kalar Komarec, Rob Kouba, Eric M. Lang, Andrew Liberko, Anthony Lillig, Lukas Litzinger, Emile de Maat, Mack Martin, Dallas Mehlhoff, John Mehok, Nick Mendez, Francesco Moggia, Brian Mola, Christie Mola, Richard Nauertz, Bryan O'Daly, Brian Schomburg, Chris Shibata, Erik Snippe, Steven Spikermans, Sam Stewart, Amy Stomberg, Jeremy Stomberg, Damon Stone, Anton Torres, Jason Walden, Ross Watson, Lynell Williams, Christian Williams, Nik Wilson oraz Peter Wocken

Specjalne podziękowania dla wszystkich testerów oraz tych, którzy grali we wczesną wersję gry na Gen Con 2011!

Starszy menedżer licencji po stronie Lucas: Chris Gollaher

INDEKS

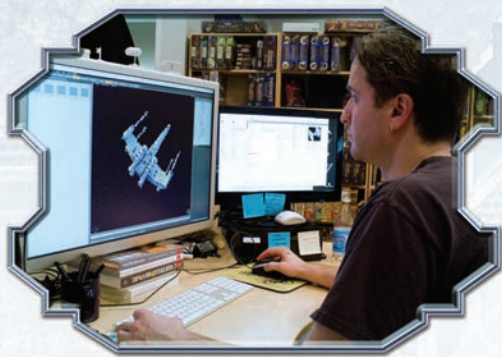
Akcje.....	8-9
Anulowanie kości.....	12
Atakowanie (patrz Faza walki).....	10-13
Atakowanie przez przeszkody.....	20
Beczka.....	8
Dodatkowe bronie.....	19
Dodawanie przeszkód do standardowej gry.....	20
Faza aktywacji.....	7
Faza planowania.....	6
Faza końcowa.....	13
Faza walki.....	10-13
Faza walki – przykład.....	14-15
Inicjatywa.....	16, 18
Karty rozwinięć.....	19
Kierunek.....	6
Linijka zasięgu.....	9
Misje.....	21-24
Modyfikowanie wyników kości.....	12
Nachodzenie na inne statki.....	17
Namierzenie celu.....	9
Nazwy unikatowe.....	18
Niszczanie statków.....	16
Opis karty statku.....	8
Pole rażenia.....	10
Poziom trudności.....	6
Premie bitewne do zasięgu.....	10
Prędkość.....	6
Przebieg rundy.....	5
Przeszkody.....	20
Przygotowanie gry.....	4
Rodzaje manewrów.....	6
Rozstrzygnięcie remisów.....	7, 16
Ruch na i przez przeszkody.....	20
Ruch przez statek.....	17
Skupienie.....	8, 11-12
Stres.....	17
Tworzenie eskadr.....	18-19
Tworzenie eskadr w czasie misji.....	21
Uciekanie z pola bitwy.....	17
Uniki.....	8, 12
Uszkodzenia.....	16
Uszkodzenia krytyczne.....	16
Wartość kadłuba.....	8, 16
Wartość osłony.....	4, 8, 16
Wartość podstawowej broni.....	8, 11
Wartość umiejętności pilota.....	7, 8, 10
Wybór manewru.....	6
Wzorniki manewrów.....	7
Zasada równoczesnego ataku.....	16
Zasady rozgrywki drużynowej.....	20
Zwycięstwo.....	13
Żetony identyfikacyjne.....	18
Żetony namierzonego celu.....	9, 11

KILKA SŁÓW NA TEMAT PRODUKCJI

Gra **X-Wing** jest owocem pasji zespołów projektowych i produkcyjnych Fantasy Flight Games. Uniwersum *Star Wars* zawsze stanowiło ważny element naszego życia, a okazja aby stworzyć pierwszą dynamiczną, szczegółową i intuicyjną grę o walkach myśliwców – pierwszą grę tego rodzaju(!), była dla nas wszystkich niezwykle ekscytująca.

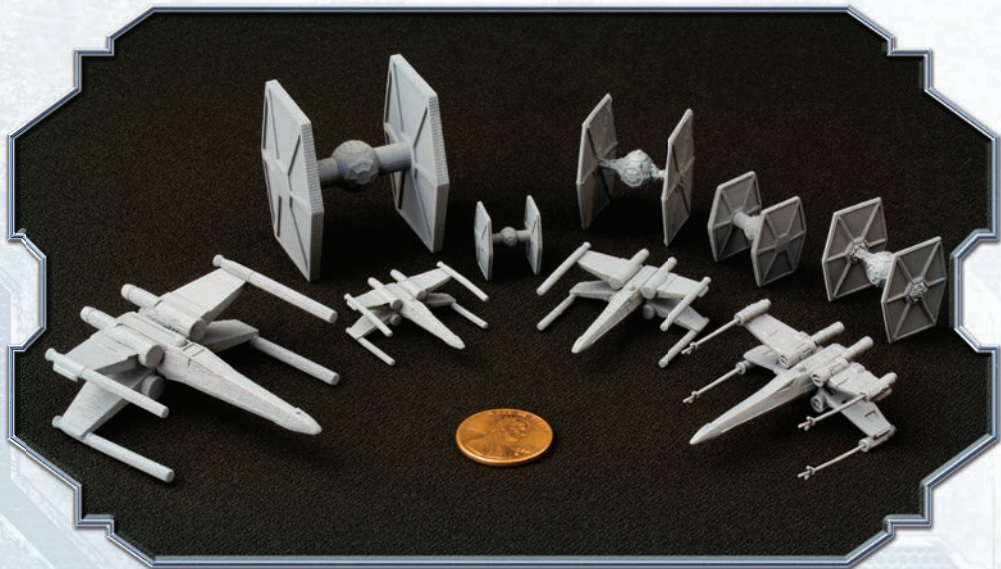
Drużyna odpowiedzialna za pracę nad grą **X-Wing** miała prosty, ale zarazem ambitny cel: stworzyć wspólną grę figurkową, która dokładnie oddaje napięcie walki gwiazdnych myśliwców znane z *Gwiezdnych Wojen*. Chcieliśmy aby gracze mieli możliwość pilotowania kultowych statków z uniwersum *Star Wars*, w tym tytułowego **X-Wing**. Chcieliśmy także być pewni, że te wspaniałe statki będą jak najbardziej szczegółowe, atrakcyjne i zgodne z materiałami źródłowymi.

Kiedy rozpoczęliśmy prace nad tworzeniem figurek i systemu gry, musieliśmy wybrać skalę. Gdyby była zbyt wielka, rozgrywka byłaby nieporadna i zajmowała by zbyt wiele miejsca. Gdyby była zbyt mała, stracilibyśmy ogromną liczbę detali, a modele nie zapewniałyby wizualnego wrażenia, na którym tak nam zależało. Po stworzeniu serii prostych prototypów różnych rozmiarów, ostatecznie zdecydowaliśmy, że naszą skalą będzie 1:270. W tej skali możliwe było odtworzenie większości istotnych detali gwiazdnych myśliwców, a jednocześnie gracze mogli umieścić na obszarze gry dużą liczbę statków.



Pracownik działu medialnego FFG w trakcie prac nad ocenianiem i poprawianiem trójwymiarowych modeli statków.

Kiedy wybraliśmy skalę, mieliśmy już wyobrażenie na temat ilości detali, które możemy przedstawić na każdym projekcji. Kolejnym etapem było sprawdzenie, że detale te będą prawidłowe. Zgodność była dla nas kluczowa, zarówno w zakresie dokładnych szczegółów na figurkach, jak i ducha rozgrywki. Oczywiście zacerpnęliśmy wiedzy bezpośrednio u źródła. Lucasfilm Ltd. było niezwykle hojne i pozwoliło nam skorzystać z materiałów zza kadru oraz z dokładnych danych dotyczących wymiarów statków z oryginalnej trylogii oraz niestrudzenie współpracowało z nami, aby nasz końcowy produkt doskonale wpisywał się w kanon *Star Wars*.



Zdjęcie grupowe wszystkich surowych prototypów, przedstawiające różne skale, które FFG brało pod uwagę podczas prac nad grą X-Wing.



Zdjęcie zza kadru wykonane w czasie produkcji filmu Gwiezdne Wojny: Nowa nadzieja, na którym widać oryginalne modele wykorzystywane w filmie.

Bazując na ujęciach z klasycznych filmów stworzyliśmy trójwymiarowy model każdego statku, który wymagał przygotowania dokładnych stalowych form niezbędnych do wyprodukowania plastikowych statków. W związku z tym, że mieliśmy komfort tworzenia tych statków od podstaw, mogliśmy dokładnie kontrolować skalę, proporcje oraz detale, niezbędne do zoptymalizowania wyglądu każdego statku właśnie dla tej formy produkcji. Mamy nadzieję, że gracze dostrzegą, że modele z gry **X-Wing** dokładnie odpowiadają tym, które znaję z dużego ekranu i są odpowiednie, szczegółowe oraz możliwe najbardziej zgodne z tym co wiele razy widzieli w filmach.

Nasze poświęcenie w pracach nad skalą jest widoczne najlepiej w naszych modelach myśliwców TIE. Dzięki dokładnym badaniom i bliskiej współpracy z Lucasfilm Ltd. bez cienia wątpliwości potwierdziliśmy właściwą skalę tego ikonycznego myśliwca Imperium nie tylko na podstawie tego, jak prezentowany jest on w filmach, ale studiując także dokładne proporcje modeli.

Nie myślcie jednak, że skończyliśmy. Wraz z rozwojem gry figurkowej **X-Wing** możecie spodziewać się kolejnych wspaniałych modeli, które zostaną wydane w przyszłości – w tym kilka **wielkich** niespodzianek.

Dziękujemy, że zrobiliście pierwszy krok w swej przygodzie z grą **X-Wing**. Mamy nadzieję, że spędzicie przy niej wiele emocjonujących godzin, pochłonięci przez emocjonujące kosmiczne bitwy ze świata *Star Wars*, które będą rozgrywać się na waszych stołach.

Niech Moc będzie z wami!



Pracownicy FFG podczas rozgrywek w X-Wing odbywających się w ramach tygodniowego turnieju rozgrywanego w trakcie lunchu.

ARKUSZ POMOCY

PRZEBIEG RUNDY

- Faza planowania:** Każdy gracz, w sekrecie planuje manewry swoich statków wybierając je na zakrytych wskaźnikach manewrów.
- Faza aktywacji:** Każdy statek porusza się i wykonuje jedną akcję. Zgodnie z **rosnącą wartością** umiejętności pilota odkrywa się wskaźniki manewrów, wykonuje wybrany manewr, a następnie wykonuje statkiem jedną akcję.
- Faza walki:** Każdy statek może przeprowadzić jeden atak. Zgodnie z **malejącą wartością** umiejętności pilota każdy statek może zaatakować jednego wroga, który znajduje się w jego polu rażenia i zasięgu.
- Faza końcowa:** Gracze usuwają niewykorzystane żetony akcji ze swoich statków (za wyjątkiem namierzonego celu) i rozgrywają wszelkie zdolności „fazy końcowej” opisane na kartach.

PRZEBIEG FAZY AKTYWACJI

- Odkrycie wskaźnika
- Przygotowanie wzornika
- Wykonanie manewru
- Sprawdzenie stresu pilota
- Porządkowanie
- Wykonanie akcji

PRZEBIEG FAZY WALKI

- Wybranie celu
- Rzut kośćmi ataku
- Modyfikowanie kości ataku
- Rzut kośćmi obrony
- Modyfikowanie kości obrony
- Porównanie wyników
- Zadanie uszkodzeń

SKŁAD TALII USZKODZEŃ

Całkowita liczba kart uszkodzeń: 33










- Karty uszkodzeń **Pilot**: 8
- Karty uszkodzeń **Statek**: 25 (w tym 7 kart „Trafienie bezpośrednie!”)

PREMIE BITEWNE DO ZASIĘGU

Jeśli atakujesz podstawową bronią

Zasięg 1:  Zasięg 3: 

LISTA DOSTĘPNYCH AKCJI

-  **Beczka:** Weź wzornik ruchu (↑ 1) i porusz się w bok (w prawo lub w lewo), nie zmieniając ułożenia statku.
-  **Skupienie:** Umieść 1 żeton skupienia na aktywnym statku. Podczas fazy walki możesz wydać ten żeton aby zmienić wszystkie wyniki  na wyniki  (podczas ataku) lub wszystkie wyniki  na wyniki  (podczas obrony).
-  **Unik:** Umieść 1 żeton uniku na aktywnym statku. Podczas fazy walki wydaj go, aby do rzutu kośćmi obrony dodać jeden wynik .
-  **Namierzenie celu:** Umieść 1 niebieski żeton namierzonego celu obok aktywnego statku oraz jeden czerwony żeton namierzonego celu (z tą samą literą co na niebieskim żetonie) obok dowolnego wrogiego statku w Zasięgu 1-3.

Jeśli namierzający statek zaatakuje namierzony statek, właściciel celującego statku może wydać parę pasujących do siebie żetonów namierzonego celu aby przerzucić wybraną przez siebie liczbę kości ataku.

MANEWRY STATKÓW

Poniższe tabele zawierają listę wszystkich manewrów, które mogą wykonać odpowiednio X-wing lub myśliwiec TIE. Gracze mogą korzystać z niej w dowolnym momencie.

X-WING				
4		↑		
3			↑	
2			↑	
1			↑	

MYŚLIWIEC TIE				
5		↑		
4		↑		
3			↑	
2			↑	
1				

Kiedy statek wykonuje **czerwony manewr**, należy obok niego umieścić żeton stresu. Dopóki obok statku znajduje się co najmniej jeden żeton stresu, nie może on wykonywać czerwonych manewrów ani nie może wykonywać **żadnych** akcji (także darmowych).

Kiedy statek wykonuje **zielony manewr**, należy z niego usunąć jeden żeton stresu. Jeśli na statku nie ma żadnych żetonów stresu, może wykonać akcję w danej rundzie.