



RULE THE GALAXY

INSTRUKCJA

Wiek graczy: 6+
Liczba graczy: 1-4
Czas gry: 20 min

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

28 płytek oddziałów
Najwyższego Porządku:

4 x Szturmowcy o sile 1



8 x Szturmowcy o sile 2



8 x Szturmowcy śnieżni o sile 3



4 x Szturmowcy ogniowi o sile 5



2 x sierżanci o sile 6



1 x kapitan Phasma o sile 6



1 x Kylo Ren o sile 8

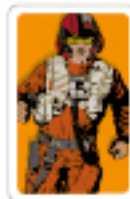


55 kart Ruchu Oporu:

9 x Rey



9 x Poe



9 x Finn



9 x Chewbacca



10 x BB-8



9 x ostrzał



5 znaczników ostrzału (o wartości 0, 1, 1, 2, 3)



znacznik ruchu (wykorzystywany podczas rozgrywki 1- i 2-osobowej)



plansza

instrukcja



podkładka pod kubek



Przykład:



Jeśli gracz zniszczy oddział szturmowców śnieżnych, zdobędzie 2 punkty.
Jeśli gracz pokona Kylo Rena, zdobędzie 5 punktów.

Poniżej przedstawione są zasady gry dla 3 i 4 osób. Zmiany w rozgrywce dla 1 i 2 osób opisane są pod koniec instrukcji.

PRZYGOTOWANIE GRY



- A** Planszę należy umieścić na środku stołu.
- B** Karty należy dokładnie potasować i umieścić obok planszy – stworzą stos Ruchu Oporu. Obok należy zrobić miejsce na stos wykorzystanych kart (podczas rozgrywki odkładane tu będą karty zagrane przez graczy) oraz na wykorzystane karty ostrzałów.
- C** Gracze dostają po jednej karcie z góry stosu Ruchu Oporu. Jeśli ktoś otrzyma kartę ostrzału, musi wsunąć ją w środek stosu i wziąć kolejną kartę z góry – karta ta nie może być kartą ostrzału.

D Wśród płytek Najwyższego Porządku znajdują się **4 płytki szturmowców o sile 1** – należy je na razie odłożyć na bok. Pozostałe płytki należy wymieszać i podzielić na dwie mniej więcej równe części. Do jednej z nich trzeba dołożyć **4 płytki szturmowców o sile 1** i dokładnie potasować, a potem umieścić na górze pozostałych płytek. **4 płytki szturmowców o sile 1** znajdują się w górnej części stosu.



4 płytki z góry stosu należy wyłożyć na 4 górne pola planszy (obrazkami do góry).

E **5 znaczników ostrzału** należy odwrócić cyframi do dołu i wymieszać, a następnie **4 z nich umieścić na planszy, na polach z czerwonymi ramkami**. Piąty znacznik ostrzału należy odłożyć do pudełka bez patrzenia na jego wartość – nie będzie brał udziału w grze.

W rozgrywce **3- i 4-osobowej** nie będzie używany **znacznik ruchu**, należy odłożyć go do pudełka.

OGÓLNY SCHEMAT ROZGRYWKI

DZIAŁANIA RUCHU OPORU

Gracz w swojej turze będzie brać kolejne karty ze stosu Ruchu Oporu. Pomogą mu one niszczyć zbliżające się oddziały. Trzeba jednak uważać, ponieważ w stosie znajdują się również karty ostrzału. Jeśli ktoś wyciągnie taką kartę, oznacza to, że został ostrzelany przez wroga. Każdy ostrzał osłabia gracza (traci część kart).

Na koniec swojej tury gracz będzie miał możliwość zniszczenia oddziałów wroga. Zakończy to jego turę i rozpocznie się tura kolejnego gracza.

ATAK ODDZIAŁÓW NAJWYŻSZEGO PORZĄDKU

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje tury, nastąpi przegrupowanie oddziałów wroga:

- wszystkie oddziały znajdujące się na planszy przesunięte zostaną o 1 pole w stronę pozycji Ruchu Oporu,
- na czterech pierwszych polach planszy umieszczone zostaną nowe oddziały, wzięte ze stosu Najwyższego Porządku. Jeśli któryś z oddziałów dotrze do pozycji Ruchu Oporu (czyli opuści ostatnie pole planszy), gra zakończy się **porażką wszystkich graczy**. Jeśli natomiast gracze zniszczą wszystkie oddziały wroga, **wygra osoba, która zdobyła najwięcej punktów**.

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna osoba potrafiąca najlepiej włączyć mieczem świetlnym (lub najmłodszy gracz).

Tura gracza składa się z dwóch części:

- gracz bierze karty ze stosu Ruchu Oporu, aby zwiększyć swoją siłę,
- następnie może (ale nie musi) użyć swoich kart do zniszczenia oddziałów wroga.

Na początku swojej tury gracz bierze **jedną kartę** z góry stosu i decyduje, czy bierze kolejną kartę, czy kończy pobieranie kart.

Gracz może brać ze stosu **tyle kart, ile chce**, musi jednak pobierać je **pojedynczo**.

Ryzyko polega na tym, że w stosie kart znajdują się karty ostrzału. Jeśli gracz wyciągnie jedną z nich, traci wszystkie karty, które w danej turze pobrał.

Im więcej kart będzie dobierał, tym większe ryzyko wyciągnięcia karty ostrzału.



Jeśli gracz weźmie ze stosu **kartę ostrzału jako pierwszą**, odkłada ją obok stosu kart wykorzystanych i kontynuuje turę. Karty ostrzału działają dopiero wtedy, gdy przed graczem leży już przynajmniej jedna karta wzięta w danej turze.

- Jeśli gracz **nie wyciągnął karty ostrzału** i postanowił zakończyć pobieranie kart, może (ale nie musi) wykorzystać posiadane karty do zniszczenia jednego lub więcej oddziałów Najwyższego Porządku (patrz: *Niszczenie oddziałów*). Na tym jego tura kończy się.

- Jeśli gracz **wyciągnął kartę ostrzału**, traci wszystkie karty wzięte w tej turze. Nie traci jednak kart, które wzięte w poprzednich turach. Może (ale nie musi) je wykorzystać do zniszczenia jednego lub więcej oddziałów Najwyższego Porządku (patrz: *Niszczenie oddziałów*). Na tym jego tura kończy się.

Karty ostrzału odkładane są obok stosu kart wykorzystanych, tak aby gracze widzieli, ile takich kart zostało już wyciągniętych. W momencie wyciągnięcia **dziwiastej karty ostrzału** należy bardzo dokładnie potasować wszystkie karty (ze stosu Ruchu Oporu, ze stosu kart odrzuconych oraz wszystkie karty ostrzału) i stworzyć z nich nowy stos Ruchu Oporu.

NISZCZENIE ODDZIAŁÓW

Po zakończeniu pobierania kart ze stosu gracz – niezależnie czy wyciągnął wcześniej kartę ostrzału czy nie – **może zniszczyć jeden lub więcej oddziałów Najwyższego Porządku**. Odbывается to zgodnie z poniższymi zasadami.

- Strzelać można tylko do oddziałów widocznych od strony pozycji Ruchu Oporu, czyli do tych, które znajdują się z przodu każdego z czterech torów planszy.

- Warunkiem zniszczenia oddziału jest posiadanie odpowiedniej liczby kart w odpowiednim kolorze. Gracz odkłada wymagane karty na stos kart wykorzystanych i bierze płytkę zniszczonego oddziału. Umieszcza ją na stole przed sobą w taki sposób, aby punkty na zdobytych płytkach widoczne były dla wszystkich graczy.



Przykład:



Aby zdobyć czerwoną płytkę ze szturmowcem o sile 3, gracz wyklada z ręki 3 czerwone karty (Chewbacca).



Aby zdobyć wielokolorową płytkę z Kylo Renem o sile 8, gracz wyklada z ręki 8 dowolnych kart.

- Wśród kart Ruchu Oporu znajdują się karty pełniące rolę jokerów (BB-8) i mogą zastąpić dowolny kolor.

Przykład:



Aby zdobyć niebieską płytkę ze szturmowcem o wartości 2, gracz wyklada z ręki 1 jokera (BB-8) i 1 kartę niebieską (Finn).

- Wśród płytek Najwyższego Porządku są 4 płytki szturmowców o wartości 1. Płytki te na koniec gry nie dostarczają graczom punktów – nie ma na nich symboli punktów. W ich miejscu znajdują się strzałki symbolizujące działanie, które gracz może przeprowadzić przy pomocy tych oddziałów. Po zdobyciu takiej płytki, gracz może w dowolnej swojej turze użyć jej do zniszczenia wybranego oddziału wroga. Działa to tak, jakby członek Ruchu Oporu w przebraniu szturmowca przedostał się na stronę wroga – może on z zaskoczenia zniszczyć wybrany oddział. Należy jednak pamiętać, że:
 - oddział ten musi posiadać **taki sam kolor** jak zdobyta płytkę szturmowca lub być oddziałem **wielokolorowym**,
 - oddział ten może znajdować się **na dowolnym polu** planszy,
 - płytkę szturmowca używana przez gracza ma siłę 2.

Po wykorzystaniu płytkę ze strzałką należy odłożyć do pudełka.

Przykład:



Aby zdobyć fioletową płytkę ze szturmowcem o wartości 1, gracz wyklada z ręki 1 fioletową kartę (Rey) i umieszcza płytkę na stole przed sobą. W dowolnej swojej turze może wykorzystać ją do zniszczenia dowolnego oddziału wroga oznaczonego fioletowym kolorem lub oddziału wielokolorowego – płytkę będzie wówczas posiadać siłę 2.



Fioletowy szturmowiec ogniowy o sile 5 schowany jest za innymi oddziałami, nie można więc do niego strzelić od strony pozycji zajmowanych przez Ruch Oporu. Jedynym sposobem na zniszczenie go jest w tej sytuacji wykorzystanie zdobytego szturmowca o tym samym kolorze. Gracz wyklada więc: 2 fioletowe karty (Rey), 1 kartę jokera (BB-8) oraz płytkę zdobytego szturmowca, który w takiej sytuacji liczony jest jak 2 fioletowe karty.

Gracze **mogą wymieniać się** kartami. Każdy może w swojej turze wymienić się z innymi graczami dowolną liczbą kart, każda wymiana odbywa się w stosunku 1:1 (za jedną oddaną kartę trzeba dostać jedną kartę innego gracza). Nie można wymieniać się żadnymi płytkami.

Gracze mogą się umówić, że nie będą się wymieniać kartami – w takiej sytuacji rozgrywka będzie trudniejsza.

Przykładowa tura gracza A

Gracz A rozpoczyna grę z fioletową kartą (Rey). Na początku swojej tury bierze ze stosu czerwoną kartę (Chewbacca), podejmuje ryzyko i bierze jeszcze jedną kartę ze stosu. Niestety, został ostrzelany przez wroga. Traci więc czerwoną kartę (Chewbacca) – odkłada ją na stos kart wykorzystanych. Nie traci natomiast fioletowej karty (Rey), ponieważ miał ją przed rozpoczęciem tej tury. Kartę ostrzału kładzie obok stosu kart wykorzystanych. Gracz kończy turę. Swoją turę rozpoczyna następny gracz.

Przykładowa tura gracza B

Gracz B rozpoczyna grę z niebieską kartą (Finn). Na początku swojej tury bierze ze stosu niebieską kartę (Finn), podejmuje ryzyko i bierze jeszcze jedną kartę ze stosu – jest nią karta jokera (BB-8). Nie chce ryzykować utraty dwóch kart, kończy więc pobieranie kart ze stosu. Posiadane karty wykorzystuje do zniszczenia niebieskiego szturmowca śnieżnego o sile 3. Odkłada więc 2 niebieskie karty (Finn) oraz jokera (BB-8) na stos kart wykorzystanych. Płytkę zniszczonego szturmowca śnieżnego kładzie na stole przed sobą. Gracz kończy swoją turę. Następny gracz rozpoczyna swoją turę.

Gdy wszyscy gracze wykonają swoje tury, każdy oddział znajdujący się na planszy zostaje przesunięty o **1 pole do przodu**. Na czterech pierwszych polach planszy umieszczane są natomiast 4 nowe oddziały wzięte ze stosu Najwyższego Porządku.

OSTRZAŁ

Jeśli oddział wroga wejdzie na pole ze **znacznikiem ostrzału**, każdy gracz musi odrzucić z ręki liczbę kart równą wartości znacznika.

Przykład:



Jeśli oddział wroga wejdzie na pole ze

znacznikiem ostrzału o wartości 2, każdy gracz wybiera z ręki 2 karty i odkłada na stos kart wykorzystanych.

Wykorzystany znacznik należy zdjąć z planszy i odłożyć do pudełka.

KONIEC GRY

Rozgrywka może zakończyć się na 2 sposoby:

- **Gdy dowolny oddział wroga dotarł do pozycji Ruchu Oporu**, czyli opuścił ostatnie pole na planszy.
W takim wypadku nie ma znaczenia, ile oddziałów zniszczyli poszczególni gracze – **wszyscy przegrywają**.
- **Gdy gracze zniszczyli wszystkie oddziały**.
W takim wypadku gracze liczą punkty na zniszczonych przez siebie oddziałach. **Wygrywa osoba z największą liczbą punktów**. W przypadku remisu wygrywa posiadacz większej liczby zdobytych oddziałów. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa osoba potrafiąca lepiej naśladować oddech Vadera.

WARIANT DLA 1 I 2 GRACZY

Gra przebiega zgodnie z zasadami wyżej opisanymi, z wyjątkiem poniższych różnic.

- **W grze 1- i 2-osobowej nie biorą udziału szturmowcy ogniowi, czyli oddziały o sile 5**. Ich płytki odkładane są do pudełka.



- Oddziały przesuwają się wolniej w stronę pozycji Ruchu Oporu niż w grze 3- i 4-osobowej. W wariantcie 1- i 2-osobowym używa się **znacznika ruchu**. Informuje on o tym, kiedy należy przesunąć oddziały na planszy.



Oddziały nie są przesuwane.



Oddziały należy przesunąć.

Wariant 2-osobowy

Przed rozpoczęciem rozgrywki starszy gracz kładzie przed sobą na stole znacznik ruchu **białą stroną** do góry, a następnie umieszcza oddziały na czterech pierwszych polach planszy. Po wykonaniu pierwszej tury przez obu graczy, znacznik przekręcany jest na **czerwoną stronę** – oznacza to, że oddziały nie ruszają się ze swoich miejsc. Gdy obaj gracze wykonają swoją drugą turę, znacznik ponownie przekręcany jest białą stroną do góry – oznacza to, że oddziały przegrupowują się: te znajdujące się na planszy przesuwane są jedno pole w kierunku pozycji Ruchu Oporu, a na czterech pierwszych polach planszy umieszczane są 4 nowe oddziały, wzięte ze stosu Najwyższego Porządku. Znacznik ruchu przekręcany jest w powyższy sposób po zakończeniu kolejnych tur, aż do zakończenia gry.

Wariant 1-osobowy

Gracz przekręca znacznik ruchu na koniec każdej swojej tury. Oddziały wroga przesuwane są podobnie jak w wariantcie 2-osobowym: co drugą turę.

Dziękujemy testerom za uwagi pomocne podczas pracy nad grą:

Oliwierowi Basałyga, Katarzynie Rosłonkiewicz, Markowi Wiechowskiemu, Justynie i Grzegorzowi Sikora oraz kawiarni Playground Cafe w Gdyni.

Autor gry: Jarosław Basałyga

Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki

Korekta: Magdalena Otlewska

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski

TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

