



STAR WARS

BIRODALOM  LÁZADÓK

JÁTÉKSZABÁLY

ÁTTEKINTÉS

A polgárháború ideje alatt a galaxisban káosz és zűrzavar uralkodik. A Lázadók Szövetsége a szabadságért küzd, miközben a Galaktikus Birodalom el akarja őket törölni a föld felszínéről.

A *Star Wars: Birodalom vs Lázadók* játékban két játékos irányíthatja ennek a konfliktusnak a két főszereplőjét. Minden fordulóban egy politikai vagy

katonai esemény kerül a középpontba, a játékosoknak pedig úgy kell stratégiát választaniuk és felhasználni az erőforrásaikat, hogy a ezekből az összecsapásokból győztesen kerüljenek ki.

A játék folyamán a játékosok győzelmi pontokat gyűjthetnek, amik segítségével mindig egy lépéssel közelebb kerülnek a polgárháború megnyeréséhez. A játékot az nyeri, akinek először sikerül hét győzelmi pontot összegyűjtenie.



TARTOZÉKOK



24 Lázadó erőforráskártya



24 Birodalmi erőforráskártya



5 Lázadó stratégiai kártya



5 Birodalmi stratégiai kártya



24 Eseménycártya



1 Egyensúlyjelző



16 Befolyásjelző

BEVEZETŐ

Ebben a fejezetben megismerkedhettek a játék alapmechanizmusával. Néhány játékelem ebben a részben nem szerepel, azokra később térünk ki.

ELŐKÉSZÜLETEK

Keressétek ki az eseménykártyák közül a „Menekülés Tatooine-ról” eseményt, és helyezétek az asztal közepére.

A játékban az egyik játékos a Lázadók Szövetségét, a másik pedig a Birodalmi erőket fogja irányítani. A **LÁZADÓKAT** irányító játékos az összes lázadó erőforráskártyát, a **BIRODALMI** játékos pedig az összes birodalmi erőforráskártyát helyezze maga elé.

Mindkét játékos keresse ki a 8 karakterkártyát (a szürke keretes erőforráskártyák), és helyezze vissza a dobozba őket, majd a maradék erőforráskártyákat keverjétek össze és képpel lefelé helyezétek magatok elé.

Végül minden más tartozékot tegyetek vissza a dobozba.



Karakter erőforráskártyák

A KÜZDELEM

Az események megnyeréséért folytatott „küzdelem” a játék fő mechanizmusa.

A Lázadók Szövetségét irányító játékos a kezdő játékos, ezt követően felváltva következtek. Egy körben háromféle cselekvés közül lehet választani: kijátszani egy kártyát, használni egy kártya képességét, vagy passzolni.

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

A játékos felhúzza az erőforráspaklijának felső lapját és képpel felfelé a játékba helyezi.

AZ ERŐ HASZNÁLATA

A játékos **KIMERÍTI** az egyik erőforráskártyáját, azaz 90 fokkal elforgatja és használja a kártya speciális képességét. Ha egy erőforráskártyát már kimerítettél, akkor annak a képességét nem lehet még egyszer használni.

PASSZOLÁS

A játékos nem csinál semmit a körében.

A küzdelem akkor ér véget, ha a két játékos egymást követően passzol; azaz ha egy játékos passzol, miután az ellenfele is passzolt jelentett be.

AZ ESEMÉNY

A játék célja a különböző eseményekért folytatott küzdelem megnyerése.

Az esemény meghatározza a kijátszható lapok számát és a célszámot, amit el kell érni az adott küzdelemben.

KAPACITÁS

Az eseménykártya kapacitásértéke meghatározza, hogy az adott küzdelemben hány erőforráskártya játszható ki.

Ha egy játékosnak már a játékban van annyi erőforráskártyája, mint amennyi

az eseménykártya kapacitásértéke, akkor nem játszhat ki több kártyát ebben a küzdelemben.

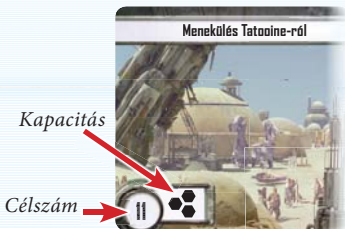
CÉLSZÁM

A küzdelem végén mindkét játékos összeadja a játékban lévő erőforráskártyák értékét, ezzel megkapja az adott küzdelemben az **ÖSSZESÍTETT ERŐFORRÁSÉRTÉKET**.

Az a játékos nyeri a küzdelmet, akinek az összesített erőforrásértéke nagyobb, de nem haladja meg az **ESEMÉNY CÉLSZÁMÁT**.



Erőforráskártya



Eseménykártya

STOP!

Javasoljuk, hogy mielőtt tovább olvasnátok, játsszátok le a fenti példajátékot. A következő oldaltól a *Star Wars: Birodalom vs Lázadók* részletes szabályait találjátok.

FELKÉSZÜLÉS A TELJES JÁTÉKRA

Most már tudjátok az alapokat, amik nélkülözhetetlenek a játékhoz. Felkészültetek, hogy kipróbáljátok a teljes játékot, ehhez az alábbi előkészületek szükségesegek:

1. Készítsétek el az eseménypaklit:

Az összes eseménykártyát keverjétek össze és képpel lefelé helyezétek a játéktér közepére.

2. Frakció kiválasztása: Válasszátok ki, hogy ki melyik frakcióval szeretne játszani: **LÁZADÓ** vagy **BIRODALMI**. Mindkét játékos megkapja a frakciójához tartozó erőforrás és stratégiai kártyákat.

3. Készítsétek el a stratégiai paklit:

Mindkét játékos helyezze képpel lefelé a stratégiai lapjait a játéktérre.

4. Karakterek kiválasztása: Minden játékos válasszon a saját frakciójából négy karaktert úgy, hogy nem mutassa meg az ellenfelének. A maradék karakterkártyákat képpel lefelé helyezze le, ez lesz a **tartalék**.

5. Készítsétek el az erőforráspaklit:

Mindkét játékos bekeveri a négy kiválasztott karakterkártyáját az erőforráskártyák közé, majd képpel lefelé a játéktérre helyezi, ez lesz az erőforráspakli.

6. Befolyásjelző kiosztása: Mindkét játékos kap két befolyásjelzőt. A maradék befolyásjelzőket tegyétek félre, ez lesz a **készlet**.

7. Az egyensúlyjelző beállítás:

Véletlenszerűen határozzátok meg, hogy az egyensúlyjelző melyik oldalával van felfelé, ez a játék folyamán változhat.

A játékosok most már felkészültek az első kör elkezdéséhez.

MIK AZOK A KARAKTER ERŐFORRÁSKÁRTYÁK?



A karakterek egyedi erőforráskártyák, melyeket a szürke szélükről lehet felismerni.

A karakterek képességei nagyobb hatással vannak a küzdelemre, mint az egyéb erőforráskártyáknak. A kimerített karakternek alacsonyabb az erőforrásértéke, mint ahogy a kártya bal alsó sarkában látható.

AZ ELŐKÉSZÜLET ÁBRÁJA



*Birodalmi
stratégiai kártyák*



*Birodalmi
erőforráspakli*



*Kezdő
befolyásjelzők*



*Birodalmi
tartalék*



*Befolyás-
készlet*



Egyensúlyjelző



Eseménypakli



*Lázadó stratégiai
kártyák*



*Lázadó
erőforráspakli*



*Kezdő befolyás-
jelzők*



Lázadó tartalék

A FORDULÓ

Egy forduló az alább három fázisból áll:

1. Tervezés fázis
2. Küzdelem fázis
3. Dominancia fázis

Az egyes fázisokat mindkét játékosnak végre kell hajtania, és csak ezután következik a következő fázis. A fázisokról bővebben a következő oldalon olvashattok.

A dominancia fázis végezetével az aktuális forduló véget ér, és kezdődhet a következő a tervezés fázissal. A fordulók addig követik egymást, amíg valamelyik játékosnak össze nem gyűlik hét vagy több győzelmi pontja (lásd a „Győzelem” résznél a 13. oldalon).

TERVEZÉS FÁZIS

A tervezés fázisban kiderül, hogy milyen eseményért küzdenek a játékosok, és hogy milyen stratégiát fognak alkalmazni.

A tervezés fázis az alábbi két lépést tartalmazza:

1. Esemény felfedése
2. Stratégia kiválasztása

ESEMÉNY FELFEDÉSE

Fedjék fel az eseménypakli felső lapját, majd képpel felfelé helyezték a játéktér közepére. Ez a kártya lesz az esemény erre a fordulóra. Néhány eseménynek hatása

van a játékra, ezt a jobb alsó keretben láthatjátok. Mielőtt tovább haladnátok, ezt mindkét játékos figyelmesen olvassa el.

STRATÉGIA KIVÁLASZTÁSA

Miután az eseményt felfedték, mindkét játékos titkosan válasszon egy stratégiai kártyát a sajátjai közül, ami a forduló végén fejt ki a hatását. A kiválasztott eseménykártyát képpel lefelé a játéktérre kell helyezni, a maradék nem használt stratégiai kártyát szintén képpel lefelé tegyék félre. A korábban felhasznált stratégiai kártyák közül nem lehet választani.



Stratégiai kártya

KÜZDELEM FÁZIS

A küzdelem fázis során a játékosok az erőforráskártyák és befolyásjelzők segítségével próbálják megnyerni az adott eseményt.

Az egyensúlyjelző mutatja meg, hogy melyik játékos kezdi a küzdelmet. (Amelyik frakció szimbóluma van képpel felfelé, az lesz a kezdő játékos.)

A játékosok felváltva következnek, és az alábbi cselekvések közül választhatnak egyet:

- **Kártya kijátszása** – a játékos felhúzza az erőforráspaklijának felső lapját, és képpel felfelé a játékba helyezi.
- **Az Erő használata** – a játékos kimeríti az egyik aktív erőforráskártyáját.
- **Befolyásjelző használata** – a játékos aktív állapotba helyezheti az egyik kimerített erőforráskártyáját.
- **Passzolás** – a játékos nem csinál semmit a körében.

Amennyiben egy játékosnak nincs egy erőforráskártyája sem a játékmезőn, akkor kötelezően ki kell játszania egyet.

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

A játékos felhúzza az erőforráspaklijának felső lapját, és képpel felfelé **AKTÍV** állapotban a játéktérre helyezi. Ha egy játékosnak már a játékban van annyi képpel felfelé lévő erőforráskártyája, mint amennyi az eseménykártya kapacitásértéke, akkor nem játszhat ki több kártyát ebben a küzdelemben.

AZ ERŐ HASZNÁLATA

A játékos **KIMERÍTI** az egyik erőforráskártyáját, azaz 90 fokkal elforgatja és használja a kártya speciális képességét. Ha egy erőforráskártyát már kimerítettél, akkor annak a képességét nem lehet még egyszer használni.

BEFOLYÁSJELZŐ HASZNÁLATA

A játékos az egyik befolyásjelzőjét visszarakja a készletbe, ezzel az egyik kimerített erőforráskártyáját visszaforgatva az eredeti pozíciójába, aktív állapotba helyezi. Az újra aktív állapotba helyezett erőforráskártyát újra lehet használni a fordulóban.

PASSZOLÁS

A játékos nem csinál semmit a körében.
Ha egy játékos passzolt, a forduló későbbi szakaszában még cselekedhet.

A küzdelem fázis akkor ér véget, ha a két játékos egymást követően passzol; azaz ha egy játékos passzol, miután az ellenfele is passzt jelentett be.

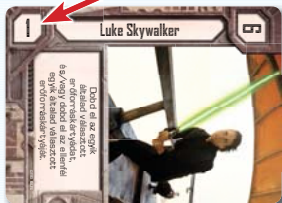


Erőforrásérték



Aktív erőforráskártya

Erőforrásérték



Kimerített erőforráskártya

DOMINANCIA FÁZIS

A dominancia fázis zárja az egyes fordulókat és a következő három fázisból áll:

1. Stratégiai kártyák felfedése
2. Győztes meghatározása
3. A következő forduló előkészítése

STRATÉGIAI KÁRTYÁK FELFEDÉSE

A küzdelem fázis után mindkét játékos felfedi a korábban kiválasztott stratégiai kártyáját és az kifejti hatását.

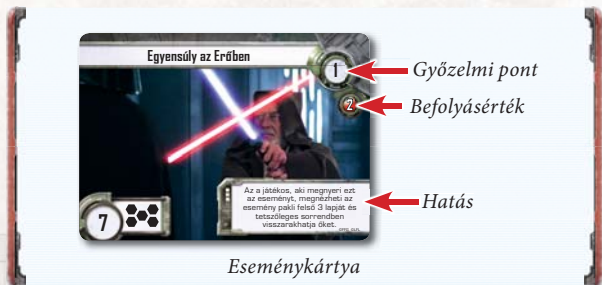
Ha egy játékos összesített erőforrásértéke meghaladja az esemény célszámát, akkor az ő stratégiai kártyája nem fejt ki a hatását.

GYŐZTES MEGHATÁROZÁSA

Az a játékos nyeri a küzdelmet, akinek az összesített erőforrásértéke nagyobb, de nem haladja meg a esemény célszámát. Döntetlen esetén az nyer, akinek a szimbólumát mutatja az egyensúlyjelző.

Aki megnyeri az eseményt, az képpel felfelé maga elé helyezheti; az eseménykártya jobb felső sarkában látható, hogy mennyi **GYŐZELMI PONTOT** ér.

A győztes játékos annyi befolyásjelzőt kap a készletből, amennyi az eseménykártya **BEFOLYÁS ÉRTÉKE**. Ha az eseménynek **HATÁSA** van, akkor az most lép érvénybe.



Ha mindkét játékos összesített erőforrásértéke nagyobb, mint az eseménykártya célszáma, akkor egyik játékos sem nyeri meg az eseményt. Az eseménykártyát képpel lefelé helyezték az eseménypakli aljára.

A KÖVETKEZŐ FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

Miután meghatározták a győztest, mindkét játékos visszakeveri az összes erőforráskártyáját a pakliba, egy újat létrehozva, majd képpel lefelé a játéktérre helyezi azt.

Az egyensúlyjelzőt fordítják úgy, hogy annak a frakciónak a szimbóluma legyen felül, akinek kevesebb győzelmi pontja van. Ha ugyanannyi győzelmi ponttal rendelkeznek a játékosok, akkor annak a szimbóluma legyen felül, aki az előző eseményt elvesztette.

Végül mindkét játékos a fordulóban használt stratégiai kártyáját képpel felfelé a nem használt stratégiai kártyák mellé helyezi. Ha egy játékosnak nem maradt felhasználható stratégiai kártyája, akkor az összes korábban használt stratégiai kártyáját **VISSZAKAPJA**, és képpel lefelé a játékba helyezi őket. Az így visszakapott stratégiai kártyákat később újra fel lehet használni.

Amennyiben egy játékosnak összegyűlik hét vagy több győzelmi pontja, akkor azonnal megnyeri a játékot.



GYAKORI KÉRDÉSEK

Jöjjen néhány olyan kérdés, ami a játék folyamán felmerülhet.

K: Egy karakter erőforráskártya képessége lehet hatással saját magára?

V: Egy karakter erőforráskártyája hathat magára, kivéve, ha a kártya szövege külön hivatkozik egy „másik” erőforráskártyára.

K: Mi történik akkor, ha az egyik játékos erőforráspaklija elfogy?

V: Amennyiben egy játékosnak elfogynak az erőforrás lapjai, akkor a kidobott erőforrás lapjait összekeverve egy új erőforráspaklit hoz létre.

K: Ki lehet meríteni egy karakter erőforráskártyát anélkül, hogy az erejét használja?

V: Amikor egy játékos használja valamelyik karakter erőforráskártyáját, akkor annak az erejét használnia kell, amennyiben lehetséges. A karakterkártyát akkor is ki lehet meríteni, hogyha az ereje által kiváltott hatást nem lehet végrehajtani.

K: Egy erőforráskártya ereje segítségével ki lehet játszani egy másik erőforráskártyát úgy, hogy a kint lévő képpel felfelé lévő erőforráskártyák száma meghaladja az esemény kapacitását?

V: Nem. Nem lehet kijátszani erőforráskártyát, ha azzal a játékban képpel felfelé lévő erőforráskártyák száma meghaladja az esemény kapacitását.

K: Hogy lehet karakter erőforráskártyát a paklihoz rakni?

V: Amikor egy játékos karakter erőforráskártyát ad a paklijához, akkor választhat egyet a tartalékából úgy, hogy azt nem mutatja meg a másik játékosnak, majd a választott lapot bekeveri az erőforráspaklijába.

K: Mi történik akkor, ha „Palpatine császár” vagy az „R2–D2 és C–3PO” erőforráskártyák ereje eldobatja egy játékos egyetlen nem használt stratégiai kártyáját?

V: Ha egy játékos összes stratégiai kártyáját eldobatják, akkor azonnal visszakapja az összes stratégiai lapját. Amint visszakapta őket, onnantól kezdve a megszokott módon működnek.

K: Egy játékos választhatja azt, hogy nem hajtja végre a stratégiai kártyájának a hatását?

V: Nem. Minden játékos stratégiai kártyájának a hatása létrejön, ha van rá mód.

K: Mi történik akkor, ha mindkét játékos a „Fortély” stratégiai kártyát választja?

V: Ha mindkét játékos a „Fortély” stratégiai kártyát választja, akkor egyik hatása sem fog érvényesülni.

K: Megnézheti egy játékos a stratégiai kártyáját, ha az „Beszivárgás” stratégiai kártyával lett kiválasztva?

V: Igen. A játékos a saját stratégiai kártyáját bármikor megnézheti, akkor is, ha az ellenfél „Beszivárgás” stratégiai kártyájával lett kiválasztva.

K: Mi történik akkor, ha mindkét játékos a „Beszivárgás” stratégiai kártyát választja?

V: Ha mindkét játékos a „Beszivárgás” stratégiai kártyát használja, akkor mindkét játékos az ellenfélnek keres stratégiai kártyát. A játékosok csak akkor nézhetik meg a stratégiai kártyájukat, miután mindkét játékos kiválasztotta az ellenfélnek a stratégiai kártyát.



K: Egy játékosnak hány befolyásjelzője lehet?

V: Nincs meghatározva, hogy egy játékosnak maximum mennyi befolyásjelzője lehet. Ha nincs elegendő befolyásjelző, akkor jelöljétek a további jelzőt valami mással.

K: Mi történik akkor, ha egy játékosnak több befolyásjelzőt kell eldobnia, mint amennyivel rendelkezik?

V: Ha egy játékosnak több befolyásjelzőt kell eldobnia, mint amennyivel rendelkezik, akkor értelemszerűen csak annyit kell eldobnia, amennyi van neki.

KÖZREMŰKÖDŐK

Eredeti játékterv: Sebastien Gigaudaut, David Rakoto

Kiegészítő játékterv: Nikki Valens

Grafikai tervezés: Evan Simonet

Művészeti vezető: Andrew Navaro

Grafikai szerkesztő: Brian Schomburg

Gyártáselőkészítő: Eric Knight

Vezető játékproducer: Steven Kimball

Vezető tervező: Corey Konieczka

Vezető producer: Michael Hurlay

Eredeti kiadóvezető: Christian T. Petersen

A magyar változat munkatársai:

Fordítás: Cherubion Kft.

Korrektúra: Dobos Attila

Nyomdai előkészítés: Ádám Krisztina

Felelős kiadó: Terenyi Róbert

Hungarian edition © Delta Vision Ltd., 2014

Minden jog fenntartva!

Magyarországon kiadja és forgalmazza

a Delta Vision Kft.

1092 Budapest, Ferenc krt. 40.

www.deltavision.hu

© & TM Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. Figyelem! 9 éves kor alatt a játékot nem ajánljuk!

GYORS ÁTTEKINTÉS

Minden forduló az alábbi három fázist tartalmazza:

TERVEZÉSI FÁZIS

1. Esemény felfedése
2. Stratégia kiválasztása

KÜZDELEM FÁZIS

A játékosok ebben a fázisban az alábbiak közül választhatnak:

- Kártya kijátszása
- Erő használata
- Befolyásjelző elköltése
- Passzolás

DOMINANCIA FÁZIS

1. Stratégiai kártyák felfedése
2. Győztes meghatározása
3. A következő forduló előkészítése

