



## ÉPÍTMÉNYEK MOZGATÁSA ÉS ELPUZTÍTÁSA

A nem mozgatható földi egységek építmények. Alapesetben, ha egy játékos csak építményekkel rendelkezik egy rendszerben és ellenfelének még vannak földi egységei, úgy ezek az építmények elpusztulnak. Azonban, ha a játékos **legalább 1 kockát dobott** a csata aktuális fordulójában, az építményei nem pusztulnak el, így további harci fordulókat kell kidolgozni.

Néhány képesség lehetővé teszi egy játékosnak, hogy mozgassa az egységeit, vagy kényszerítse ellenfelét egységek mozgatására, ám építmények nem mozgathatók ezekkel a képességekkel.

## FILMSZERŰ HARC

Ez a kiegészítő olyan új harci szabályokat és haladó taktikakártyákat tartalmaz, amelyek tematikus és izgalmas hatással bírnak. Mindkét fél játékos a saját földi és űrbéli taktikapakkal rendelkezik, amelyek egységei számára különleges lehetőségeket biztosítanak.

A kiegészítő használata során az alapdoboz taktikakártyái helyett a játékosok a haladó taktikakártyákat használják a következők szerint:

### HALADÓ TAKTIKAKÁRTYÁK

A harc „Taktikakártyák felhúása” lépése során minden játékos magához veszi a taktikapakkjait. Ezeket a paklikat sosem kell megkeverni, a játékos minden kártyájához hozzáfér, kivéve a dobópaklijában lévőket.

Az űrcsata **minden fordulójának** és a földi csata **minden fordulójának** első lépése előtt hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Minden játékos egyszerre választ 1 taktikakártyát a csata frontjának megfelelő pakliból, majd képpel lefelé maga elé teszi.
2. Miután minden játékos kiválasztotta kártyáját, egyszerre felfedik azokat.
3. Az aktív játékoskal kezdve minden játékos kiválasztja a kártya felső vagy alsó képességét, majd végrehajtja azt.

Néhány képesség előtt egy ikon található. Ezek a képességek csak akkor hajthatók végre, ha legalább 1 olyan egység található a rendszerben, amelyet az ikon mutat.



A felső képesség használatához TIE-vadász szükséges.

A játékosok ezután a szokott szabályok szerint folytatják a csatát, azaz az aktív játékoskal kezdve mindenki dob a kockákkal.

A játékosok nem játszhatnak ki haladó taktikakártyákat egy támadás **során**. Ezek a lapok csak egy harci forduló **kezdetén** játszhatóak ki a fentiek szerint.

A haladó taktikakártya végrehajtása után a lap képpel felfelé a játékos dobópaklijába kerül. Az eldobott kártyákat **nem lehet visszakeverni** a harc végén a pakliba. Amikor a játékos a paklija utolsó lapját elhasználta, visszakapja az összes kártyát a dobópaklijából (kivéve az épp végrehajtott lapot).

Bármelyik játékos bármikor megnézheti a dobópaklikban lévő taktikakártyákat.

### VEZETŐK ÚJRADOBÁSI AKCIÓJA

Filmszerű harc szabályainak használatakor a vezetők taktikaértéke nem azt jelzi, mennyi lapot húz a játékos a harc kezdetén, hanem hogy harci akcióként a játékos kiválaszthatja legfeljebb annyi kockáját, mint amennyi a vezetője taktikaértéke az adott földi vagy űrcsatában, majd újradobhatja azokat.

Minden kockát egyszerre kell kiválasztani és újradobni. Minden kocka csak egyszer dobható újra támadásként a taktikaérték segítségével. Ha a játékosnak több vezetője van a rendszerben, a csata szerinti legmagasabb értékűt használja. Ez az akció minden támadás során **egyszer** használható.

## TALÁLATOK KIVÉDÉSE

Néhány taktikakártya kivédi a **SEBZÉSEKET** (☒) vagy a **KRITIKUS TALÁLATOKAT** (☒). Ezek a képességek a „Sebzés kiosztása” lépés kezdetén érvényesülnek. Az ellenfélnek annyi megfelelő ikont mutató kockát kell eltávolítania azok kiosztása előtt, amennyit a kártyák kivédenek.

*Példa: A birodalmi játékos kijátszik egy kártyát, ami kivéd 2 fekete sebzést (☒). A lázadó játékos dob a kockákkal: 3 fekete ☒, 1 piros ☒, 1 fekete ☒ eredményt ér el. Két fekete ☒ eredményű kockáját el kell távolítania, így csak 1 fekete ☒, 1 piros ☒ és 1 fekete ☒ dobása marad.*

## EGYSÉGEK SEBZÉSE ÉS ELPUZTÍTÁSA

Néhány taktikakártya **ELPUZTÍT** egységeket. Ilyenkor az egység a forduló során nem dobhat kockákat. Az egység **azután** kerül eltávolításra, hogy mindkét játékos végrehajtotta a taktikakártyáját, vagyis az egység még használható arra, hogy egy kártya egységkövetelményét teljesítse.

Filmszerű harc esetén hagyd ki a támadás „Egységek elpusztítása” lépését! Ehelyett az egységek akkor pusztulnak el, ha a harci forduló végén (miután minden egység támadott az adott fronton) annyi vagy több sebzésük van, mint az életük. Ez a sebzésjelzők segítségével követhető.

Ha egy játékos kártyája **SEBZÉST OSZT KI**, a játékos az általa választott egységekre helyez sebzésjelzőt. Ha az okozott sebzés színe előrt, akkor a színnek megfelelő életű egységre kell kiosztani azt. Ha a kártya több sebzést is okoz, akkor az szétosztható egységek között, hacsak a kártya nem hivatkozik kifejezetten 1 egységre.

## SEBZÉS ELTÁVOLÍTÁSA

Egy játékos harci akcióként elkölthet egy különleges ikonnal (☒) rendelkező kockát, hogy eltávolítson 1 sebzést 1 egységéről. A sebzést a csata olyan egységéről kell eltávolítani, amely életének színe azonos az elköltött kocka színevel. A különleges ikonokkal nem lehet taktikakártyát venni vagy kijátszani.

*Mivel az egységek nem pusztulnak el a harci forduló végéig, így a játékos a sebzés eltávolításával megmenthet egy egységet. Példa: Egy egységnek 1 piros élete van és 1 sebzést kapott. Később a csatában a játékos elkölt 1 piros ☒-t, hogy eltávolítson 1 sebzést az egységéről, így az nem pusztul el.*

## KÁRTYÁK SEMLEGESÍTÉSE

Amikor egy játékos kártyáját **SEMLEGESÍT**, nem hajthatja végre annak egyik képességét sem. Noha általában az aktív játékos hajtja végre előbb a taktikakártyáját, ha a védekező kártyája a **SEMLEGESÍTÉS** szót használja, úgy az ő kártyája kerül előbb végrehajtásra.

Ha a játékos képes további kártyát kijátszani, az a kártya nem semlegesíthető, valamint nem használható egy kártya semlegesítésére sem.

## TOVÁBBI SZABÁLYOK FILMSZERŰ HARCHOZ

A játékosok követik az alapjáték harci szabályait, az alábbiak kivételével:

- ☒ Ha egy képesség taktikakártya húzását teszi lehetővé, úgy a játékos a dobópaklijából ennyi általa választott lapot tehet vissza a paklijába.
- ☒ A pajzsgenerátor kártyahúzás képessége **közvetlenül azelőtt kerül végrehajtásra**, hogy a játékosok földi taktikakártyát választanának.
- ☒ A haladó taktikakártyák csak az adott földi vagy űrcsata frontján lévő egységekre hatnak, amelyek abban a rendszerben vannak, ahol a harc zajlik, hacsak a kártya másként nem rendelkezik.
- ☒ Haladó taktikakártyák hatása az adott harci forduló végéig érvényes.
- ☒ Fordulónként minden játékosnak ki kell játszania 1 haladó taktikakártyát, de a kártya hatásának végrehajtása nem kötelező.
- ☒ Néhány kártya megváltoztatja a játékosok támadásának sorrendjét (pl.: a védekező dob előbb), ami a harc végéig vagy újabb változásig tart.

## KÜLDETÉSPAKLI VÁLASZTÁSA

Miután a játékosok befejezték első játékukat a kiegészítővel, a játékosok eldönthetik, hogy **A Birodalom felemelkedése** vagy az alapjáték küldetés-kártyáit kívánják használni.

Az előkészítés 7. lépésének végén mindkét játékos választ egy lapot a küldetéspaklijaikból, majd képpel lefelé maga elé helyezi azt. Ezután egyszerre felfedik a választott kártyákat.

Minden játékos, aki Darth Vader ikonnal rendelkező kártyát választott, **A Birodalom felemelkedése** küldeteskártyáit használja majd és eltávolítja a vezetőikonnal vagy Darth Vader ikonnal **nem rendelkező** lapjait a játékból.

Minden játékos, aki vezetőikonnal vagy ikonnal egyáltalán nem rendelkező kártyát választott, az alapjáték küldeteskártyáit használja majd és eltávolítja a Darth Vader ikonnal **rendelkező** lapjait a játékból.



**VEZETŐIKON**  
E kártyákat mindig használni kell



**NINCS IKON**  
Alapjáték készlete



**DARTH VADER IKON**  
A Birodalom felemelkedése készlete

- ☒ Az eltávolított kártyák a játékban nem vesznek részt, így vissza kerülnek a dobozba.
- ☒ Az összes kezdő küldetés és tervkártya minden játékhoz szükséges.
- ☒ Csapatjáték esetén a Tábornok választja ki a frakciója küldetés-kártyáit az előkészítés során.

# KÉSZÍTŐK

### FANTASY FLIGHT GAMES

Kiegészítőtervezés: Corey Konieccka

Gyártás: Molly Glover

Korrektúra: Allan Kennedy

Társasjáték-menedzser: James Kniffen

Kiegészítő grafikus tervezése: WiL Springer

Vezető grafikus tervezés: Brian Schomburg

Dobozillusztráció: Darren Tan

**Belső illusztrációk:** Justin Adams, Alex Aguilar, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Matt Bradbury, Adam Burn, Von Caberte, JB Casacop, Anthony Devine, Dinodrawing, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Audrey Hotte, Joel Hustak, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Jennifer Lange, Ignacio Bazán Lazcano, Henning Ludvigsen, Alejandro Mirabal, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Nash, Mike Nash, Borja Pindado, Maciej Rebisz, Vlad Ricean, Siim Rimm, Matthew Starbuck, Matt Stawicki, Nicholas Stohlman, Darren Tan, Alex Tooth, Ryan Valle, VIKO, Magali Villeneuve és Ben Zweifel

**Művészeti vezetés:** John Taillon

**Figuratervezés:** Jason Beaudoin és Akshay Pathak

**Figuratervezési koordinátor:** Niklas Norman

**Vezető művészeti igazgató:** Melissa Shetler

**Minőségbiztosítási koordinátor:** Zach Tewalthomas

**Vezető projektmenedzser:** John Franz-Wichlacz

**Vezető termékfejlesztő:** Chris Gerber

**Kreatív igazgató:** Andrew Navaro

## KÁRTYAMAGYARÁZAT

A kiegészítő néhány kártyája felülírja a korábbi szabályokat, így további magyarázat szükséges hozzájuk:

### ZAVARKELTÉS KÜLDETÉS

A többi küldetéstől eltérően, a „Zavarkeltés” küldetést sosem kell megpróbálni. Ehelyett, a játékos akkor fedi fel és hajtja végre ezt a kártyát, amikor az ellenfele megpróbál egy küldetést (az „Akadályozás” lépés során). Az ehhez a küldetéshez rendelt vezetők akadályozzák az ellenfél küldetését.

- ☒ Legfeljebb 2 vezető rendelhető ehhez a küldetéshez.
- ☒ A többi küldetéstől eltérően a játékosok felfedhetik a „Zavarkeltés” kártyáikat, amint a parancsfázis befejeződött.
- ☒ Egy játékos a vezérkara egy vezetőjét és a „Zavarkeltés” küldetés vezetőit egyaránt használhatja egy küldetés akadályozására.
- ☒ Amikor egy játékos „Zavarkeltés” küldetést használ, akkor az nem úgy tekintendő, hogy a játékos a saját fordulóját hajtja végre (ez a lap mindig az ellenfél fordulójában kerül felhasználásra).
- ☒ A „Zavarkeltés” küldetések csak „próbáld meg” küldetések ellen használhatóak, „hajtsd végre” küldetések ellen nem.
- ☒ A „Zavarkeltés” kártyához rendelt vezetők nem hat a lázadó „Eltérítés” küldeteskártyája.

### „TERÜLET ÁTFÉSÜLÉSE”, „TITKOS LÉTESÍTMÉNY”

Ezek a birodalmi akciókártyák azokat a kutaszkártyákat használják, amelyeket a birodalmi játékos megszerzett a játék folyamán. Ezek az akciókártyák játékban maradnak mindaddig, amíg az alattuk lévő kutaszkártya felfedésre és a saját hatásuk végrehajtásra nem kerül.

Ezeknek a kártyáknak a végrehajtásához **nem szükséges**, hogy a hozzájuk tartozó vezető a rendszerben legyen.

### ASMODEE NORTH AMERICA

Liszenckoordinátor: Sherry Anisi

Liszenckmenedzser: Simone Elliott

Gyártásvezető: Jason Beaudoin és Megan Duehn

Felelős kiadó: Christian T. Petersen

### LUCASFILM

Lucasfilm kontrollor: Brian Merten

### DELTA VISION

Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Fordító: Donaberg Attila

Készítette: Giczi Gyula

www.deltavision.hu

### JÁTÉKTESZTELŐK

Jeffrey Allen, Lars Betts, Craig Bishell, Bryan Bornmueller, Tomáš Caithaml, Jan Dedecek, Andrew Fischer, Brooks Flugaur-Leavitt, Marieke Franssen, Nick Glover, Matt Harkrader, Anita Hilberdink, Sean Hubbard, Tim Huckelbery, Nathan Karpinski, Steven Kimball, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Conor McCorry, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Jake Ryan, Vera van Schaijk, Dan Smith, Tom Sorenson, Jason Walden és Joe Webb

*Külön köszönet minden bétatesztelőnek.*

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. 13 ÉV ALÁTTI GYERMEKEKNEK NEM AJÁNLOTT!



DELTA VISION