



**STAR
WARS**™

SHATTERPOINT™

INSTRUKCJA

05.07.2024

rebel



ATOMIC MASS GAMES

GLÓWNY PROJEKTANT GRY

Will Shick

GLÓWNE OPRACOWANIE GRY

Michael Plummer

MENADŻER OPRACOWANIA I PROJEKT DODATKOWY

Will Pagani

OPRACOWANIE GRY

Andrew Dursum i Sarah Rowan

ZARZĄDZANIE LINIĄ PRODUKTÓW

Melissa Butler i Andrea Lowe

WSPARCIE WSTĘPNEGO PROJEKTU

Gavin Duffy

REDAKCJA

Emily Parks

PROJEKT GRAFICZNY

Ryan Ritter

ZDJĘCIA

Matt Ferbrache

MENADŻER GRAFICZNY

Jessy Stetson

PROJEKT OKŁADKI

Michal Ivan

ILUSTRACJE

Chris Bjors, Lia Booyesen, Patrick Brown,
Simone Buonfantino / Tomato Farm i Preston Stone

MALOWANIE FIGUREK

Brendan Roy, Dallas Kemp i Tony Konichek

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Josh Colón i Preston Stone

ASMODEE NORTH AMERICA

KOORDYNATOR LICENCJI

Dana Cartwright

MENADŻER LICENCJI

Scheherazade Anisi

KOORDYNATOR PRODUKCJI

Samantha Hedden, John Hannasch, Lee Houff,
Jarrett Ford, Chris Jensen i Alex Schlee

INŻYNIER PRODUKCJI

Michael Blomberg

MENADŻER PRODUKCJI

Justin Anger i Austin Litzler

REGIONALNY DYREKTOR WYDAWNICZY

Bill Altig

DYREKTOR WYDAWNICZY NA RYNKI ŚWIATOWE

Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

ZGODY LICENCYJNE

Lawrence Cruz i Brian Merten

TWÓRCY MODELI

Dave Kidd, Gael Goumon i David Ferreira

KOORDYNACJA TWORZENIA MODELI

Mike Jones

OPRACOWANIE TECHNICZNE

Bexley Andrajack, Cory DeVore, Alex Edinger, Kevin Kircus
i Nicholas Smith

MENADŻER OPRACOWANIA TECHNICZNEGO

Evan Kang

DYREKTOR DS. TWORZENIA MODELI

Marco Segovia

PREZENTACJA GRY

Courtney Downing

KOORDYNATOR DS. MARKETINGU

Summer Ditona

MENADŻER DS. MARKETINGU

Brian Keilen

ASYSTENT DYREKTORA KREATYWNEGO

Tony Konichek

DYREKTOR KREATYWNY

Dallas Kemp

DYREKTOR OPERACYJNY

Derrick Fuchs

DYREKTOR DS. ROZWOJU PRODUKTU

Will Shick

DYREKTOR STUDIA

Simone Elliott

TESTERZY

Jason Baird, Jorge Castaneda, The Chang, Stephen Cobb,
Dan Cotrupe, Eric Davis, William Irvine, Damon Jones,
Mark Kozlen, Adam Little, Carol-Anne Lucero, John Pagani,
Cassandra Paige, William Rutan, Doug Stone-Weaver,
Taylor Thies, Tseung Tsu, Tsudoi Wada, Richard Wall,
Sam Wang i Gus Woomer

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA

naszych niesamowitych zwierzaków, partnerów, rodzin
i przyjaciół.

REBEL

TŁUMACZENIE

Monika Żabicka

WERSJA POLSKA

zespół Rebel

STAR WARS

SHATTERPOINT

Nastaly ciężkie czasy dla mieszkańców galaktyki. Siły ciemności i światła toczą swój odwieczny konflikt. Podczas tych zmagañ zdarzają się momenty o ogromnym znaczeniu, znane jako punkty przełomu (Shatterpoints), w których działania nielicznych mogą odmienić losy całej galaktyki. Te kluczowe bitwy nie toczą się między wielkimi armiami, ale między małymi grupami bohaterów i złoczyńców.

To właśnie tutaj, pośród odgłosów mieczy świetlnych i laserowych rozbłysków, przejmujesz dowodzenie. Zbierz swoje oddziały, przygotuj się do walki i pamiętaj, że najwięksi generałowie to ci, którzy na polu bitwy dostrzegają szansę zarówno na zwycięstwo, jak i na odmianę swego losu...

SPIS TREŚCI

KOMPONENTY	5
WPROWADZENIE	6
NAJWAŻNIEJSZE POJĘCIA	6
MISJE, ZMAGANIA I CELE MISJI	6
OPIS KART MISJI	6
OPIS KART ZMAGAŃ	6
ŻETONY CELÓW MISJI	8
TOR ZMAGAŃ	8
OBIEKTY	8
JEDNOSTKI I POSTACIE	8
SOJUSZNICZY, WROGOWIE I KONTROLOWANIE CELÓW MISJI	8
KARTY JEDNOSTEK	8
KARTY ROZKAZÓW I KARTY SHATTERPOINT	10
ZDOLNOŚCI	10
KARTY WALKI	11
TABELE WYSZKOLENIA W ATAKU I W OBRONIE	13
EFEKTY	15
EFEKTY KUMULATYWNE	15
WOLA MOCY	16
POMIARY	16
PRZYGOTOWANIE GRY	17
TWORZENIE GRUP UDERZENIOWYCH	17
TWORZENIE ODDZIAŁÓW	17
WYZNACZENIE PIERWSZEGO GRACZA I WYBÓR STRON	17
PRZYGOTOWANIE MISJI	18
TWORZENIE POŁA BITWY	18
KONTROLOWANIE CELÓW	19
ZWYCIĘSTWO	20
ZMAGANIE	20
ZNACZNIKI POSTĘPU	20
MECHANIKA GRY	21
ETAPY ROZGRYWKI	21
PRZYGOTOWANIE GRY	21
ROZSTAWIENIE	21
PRZEBIEG GRY	21
REZERWOWANIE KARTY ROZKAZU	22
KARTY SHATTERPOINT	22
ODŚWIEŻANIE TALII ROZKAZÓW	22
AKTYWOWANIE JEDNOSTEK	22
JEDNOSTKI WIELOPOSTACIOWE	23
PORUSZANIE SIĘ	24
NACHODZENIE	26
MARSZ	27
WSPINACZKA	27
ZRYW	27
SKOK	27
ODPYCHANIE I PRZYCIĄGANIE	27
W KIERUNKU „DO” I „OD”	28
UMIESZCZANIE	29
WYKONYWANIE ATAKU	29
ZASIĘG ATAKU	29
ATAKI DYSTANSOWE	29
ATAKI BEZPOŚREDNIE	29
ZWARCIE	29
KOŚCI	30
ATRYBUTY ATAKU I OBRONY	31
DRZEWKO WYNIKÓW WALKI	31
SYMBOLE EFEKTÓW WYWIERANYCH NA PRZECIWNIKA	31
SYMBOLE EFEKTÓW WYWIERANYCH NA SIEBIE	32
PUŁA OBRAŻEŃ	32
WYKONYWANIE ATAKU	32
PRZYKŁAD ATAKU	33
ZADAWANIE OBRAŻEŃ JEDNOSTCE	34
OSŁABIONA JEDNOSTKA	34
OKALECZONA JEDNOSTKA	34
POKONANA JEDNOSTKA	34
STANY	35
TEREN	35
WZGLĘDNOŚĆ POZIOMÓW	36
PUNKTY PRZEJŚCIA	37
POLE WIDZENIA	37
ŻETONY PRZYCZAJENIA I OSŁONA	37
ZAŁĄCZNIK A: KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ	38
WYKONYWANIE ATAKU	38
AKTYWACJA JEDNOSTKI	38
PRZEBIEG TURU	39
ZAŁĄCZNIK B: SŁOWA KLUCZOWE	39
SZYBKA POMOC	40

PODPowiedzi Ahsoki

Poznanie wszystkich zawiłości nowej gry może początkowo wydawać się trudne, więc podczas pierwszych kilku rozgrywek będziecie zapewne mieć wiele pytań dotyczących zasad. W dymkach takich jak ten znajdziecie podsumowania najważniejszych zasad i zależności, aby ułatwić Wam znalezienie odpowiedzi na często zadawane pytania oraz utrzymać płynność rozgrywki.



KOMPONENTY



16 MODELI



12 KART JEDNOSTEK



12 KART WALKI



23 ELEMENTY TERENU



2 MIARKI RUCHU



5 MIAREK ZASIĘGU



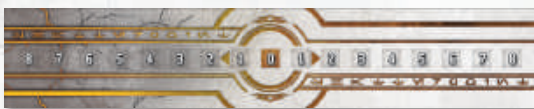
14 KOŚCI



KARTA MISJI I 9 KART ZMAGAŃ



14 KART ROZKAZÓW



TOR ZMAGAŃ



CEL MISJI



MOC



KONTROLA



INSTRUKCJA



ZNACZNIK ZMAGAŃ



ZMĘCZENIE/ZAGROŻENIE



ROZBROJENIE/PRZYGWOŻDZENIE



PRZYCZAJENIE



OSŁABIENIE/
OKALECZENIE



16 ZNACZNIKÓW
POSTĘPU



5 OBRAŻEŃ



1 OBRAŻENIE



PRIORYTETOWY CEL MISJI

126 ŻETONÓW

Komponenty nie są pokazane w skali.

WPROWADZENIE

Shatterpoint to pojedynkowa gra figurkowa dla 2 osób. W grze Shatterpoint gracze przejmują kontrolę nad kultowymi postaciami ze świata *Star Wars™* i ich sojusznikami, walcząc ze sobą o to, kto pierwszy ukończy wyznaczone misje na polu bitwy.

Wszystkie postacie w grze są reprezentowane przez figurki wykonane z niezwykłą dbałością o szczegóły. Gracze kolekcjonują, składają i malują figurki, aby utworzyć swoją własną wyjątkową grupę uderzeniową.

NAJWAŻNIEJSZE POJĘCIA

W tym rozdziale wyjaśniamy podstawowe pojęcia związane z figurkami i przebiegiem gry.

MISJE, ZMAGANIA I CELE MISJI

Sercem gry Shatterpoint jest walka, ale zwycięstwo kryje się w realizacji celów, które pojawiają się przed graczami w trakcie rozgrywki. Każda rozgrywka w Shatterpoint zbudowana jest wokół misji, która nadaje jej ogólny kształt. Każda misja oferuje inne cele i związane z nimi reguły specjalne.

Przed grą każdy gracz wybiera 1 misję i przygotowuje związany z nią zestaw. Zestaw ten składa się z karty misji i odpowiadających jej kart zmagania. Wszystkie karty są oznaczone w prawym dolnym rogu symbolem danego zestawu.

Każda misja w grze Shatterpoint składa się z kilku zmagania. Gdy odkrywana jest nowa karta zmagania, zmieniają się aktywne cele misji, więc gracze nie mogą tracić czujności. Do wygranej niezbędna jest umiejętność szybkiej adaptacji do zmieniających się warunków na polu bitwy.

Celem każdej rozgrywki w Shatterpoint jest zrealizowanie misji poprzez wygranie zmagania. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy wygra 2 zmagania.

OPIS KART MISJI

Każda karta misji składa się z następujących elementów:

- 1. Nazwa misji:** Nazwa zestawu danej misji.
- 2. Specjalne reguły misji:** Specjalne reguły obowiązujące podczas misji.
- 3. Symbol zestawu:** Oznaczenie zestawu, z którego pochodzi karta.
- 4. Rozstawienie celów:** Schemat rozłożenia żetonów celów misji na polu bitwy.

OPIS KART ZMAGANIA

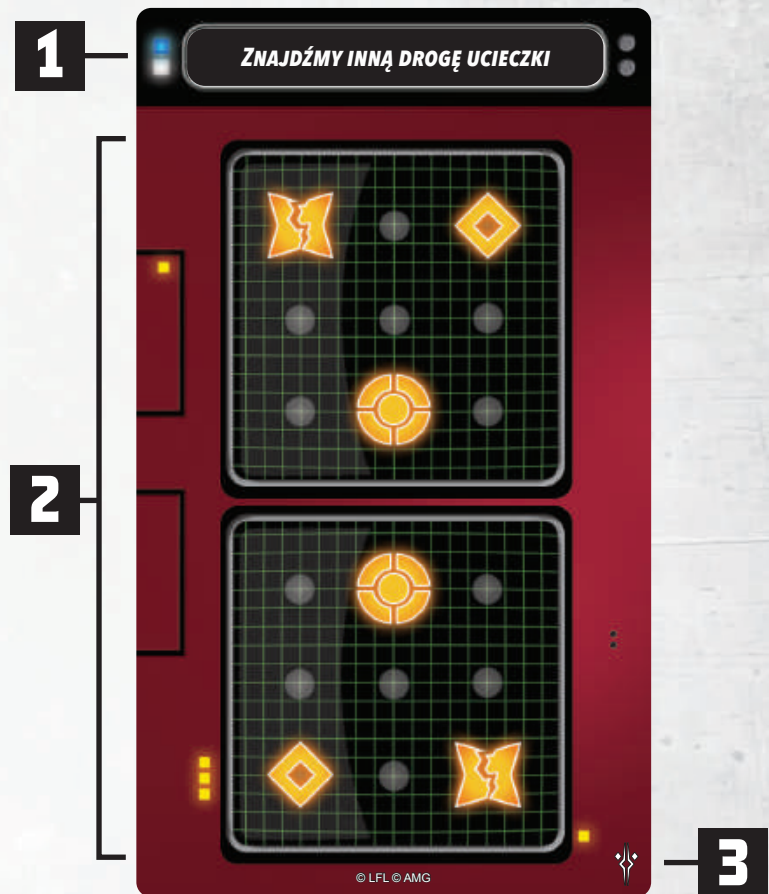
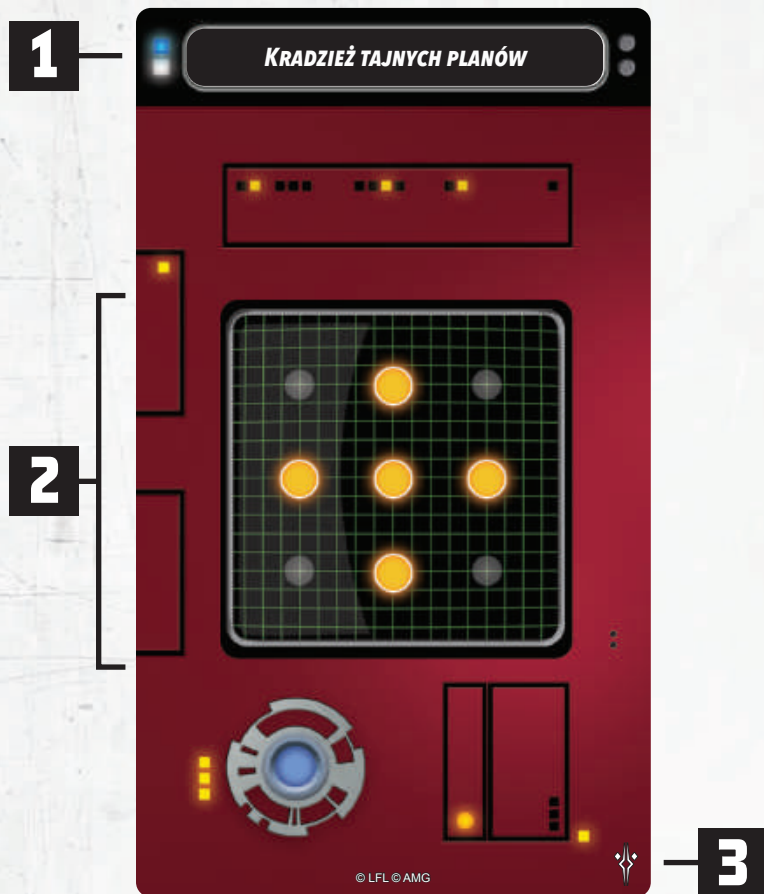
Każda karta zmagania składa się z następujących elementów:

- 1. Nazwa zmagania:** Odróżnia karty zmagania od siebie i nadaje fabularny szkic sytuacji na polu bitwy.
- 2. Aktywne cele:** Wskazuje, które żetony celów misji są aktywne podczas zmagania. Jeśli na karcie zmagania widnieje kilka map, gracz, który przegrał poprzednie zmaganie, wybiera mapę do nowego zmagania. Niektóre karty zmagania mogą zawierać dodatkowe informacje o celach odnoszące się do specjalnych reguł misji.
- 3. Symbol zestawu:** Oznaczenie zestawu, z którego pochodzi karta.
- 4. Numer fazy:** Określa, którym z kolei zmaganiem jest dana karta podczas misji.

KARTA MISJI



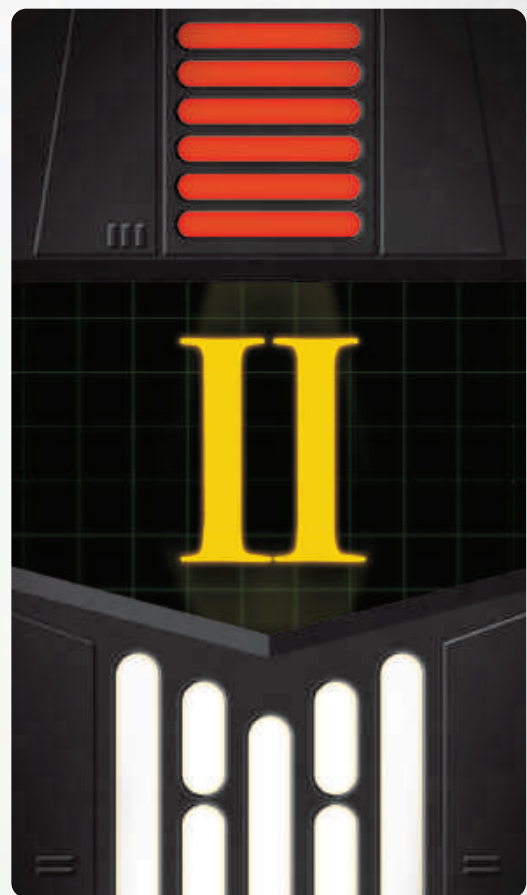
KARTY ZMAGAŃ (PRZÓD)



KARTY ZMAGAŃ (TYŁ)



4



ŻETONY CELÓW MISJI

Żetony celów misji reprezentują ważne miejsca, zasoby, ludzi itp., o które walczą gracze. Te żetony mają 2 strony: aktywną i nieaktywną. Zawsze wchodzi do gry jako nieaktywny i mogą być aktywowane przez karty zmagania lub inne efekty. Niektóre karty misji mogą wprowadzać do gry specjalne reguły dotyczące żetonów celów.

AKTYWNY

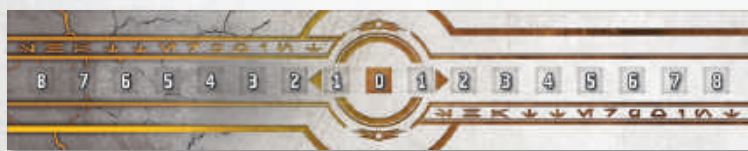


NIEAKTYWNY



TOR ZMAGAŃ

Tor zmagania to mała plansza, która pomaga graczom śledzić postępy w walce o zdobycie aktualnej karty zmagania. Tor składa się z 17 pól: pola „0” (gdzie na początku gry należy umieścić znacznik zmagania) i 8 pól po każdej z jego stron. Na tych polach gracze będą kłaść znaczniki postępu. Gracze przesuwają znacznik zmagania raz w jedną, raz w drugą stronę, walcząc o to, aby przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę.



OBIEKTY

Obiekty to ogólne określenie na postacie i żetony.

JEDNOSTKI I POSTACIE

W grze Shatterpoint gracze rekrutują swoją drużynę bohaterów i złoczyńców spośród postaci zamieszkujących galaktykę *Star Wars*. Bohaterowie i złoczyńcy stanowią w grze tzw. jednostki.



Jednostka składa się z jednej lub kilku postaci. Każda postać jest reprezentowana na stole przez model, czyli jedną lub kilka figurek na pojedynczej podstawie. Każda jednostka ma swoją kartę jednostki, która objaśnia zasady jej działania.

W grze występują 3 rodzaje jednostek: główne, dodatkowe i wspierające. Niektóre jednostki reprezentują określone postacie, a inne bezimiennych żołnierzy współpracujących z nimi.

Większość jednostek składa się z pojedynczej postaci. Jednostki wspierające składają się zazwyczaj z kilku postaci. Zasady działania jednostek wielopostaciowych znajdziecie na stronie 23.

Na przykład Generał Anakin Skywalker jest jednostką, na którą składa się 1 postać. Natomiast jednostka Żołnierze-Klony z legionu 501 składa się z 2 postaci.

SOJUSZNICY, WROGOWIE I KONTROLOWANIE CELÓW MISJI

W grze Shatterpoint często występują określenia „sojusznicy” i „wrogowie” w odniesieniu do jednostek, postaci i efektów. Gracz kontroluje wszystkie jednostki stanowiące jego grupę uderzeniową, a zatem i wszystkie postacie wchodzące w skład tych jednostek. Postacie i jednostki znajdujące się pod kontrolą gracza są dla niego „sojusznicze”. Efekty wywoływane przez sojusznicze postacie i jednostki to sojusznicze efekty. Postacie i jednostki znajdujące się pod kontrolą przeciwnika są dla gracza „wrogie”. Efekty wywoływane przez wrogie postacie i jednostki to wrogie efekty.

KARTY JEDNOSTEK

Każda jednostka ma swoją kartę jednostki, na której znajdują się wszystkie niezbędne informacje o tej jednostce. Karta jednostki ma 2 strony. Na rewersie karty widnieją: nazwa jednostki, jej unikalna nazwa, jej rodzaj, atrybut Mocy (☼), era, punkty oddziału (PO) albo koszt punktowy (KP) i liczba postaci w jednostce. Na awersie karty widnieją: nazwa jednostki, wszystkie cechy jednostki, jej zdolności, kondycja (✚) i wytrzymałość (1-1). Informacji na rewersie używa się podczas tworzenia grupy uderzeniowej. Informacji na awersie używa się podczas rozgrywki.



KARTA JEDNOSTKI

1

10

3

GENERAL ANAKIN SKYWALKER

⚡

SKOK MOCY ⚡
Każda postać z tej jednostki może wykonać ⚡.

🔄

POŁOŻ TEMU KRES ⚡⚡
Gdy ta jednostka rozpatrzy akcję walki, może użyć tej zdolności. 1 postać z tej jednostki może wykonać atak, którego celem jest ta sama wroga postać w ⚡ i polu widzenia.

🔄

ODBICIE
Po rozpatrzeniu ataku ⚡, którego celem jest postać z tej jednostki, ta jednostka może użyć tej zdolności. Jeśli rzut ataku ma co najmniej 1 wynik ❌, atakująca jednostka przyjmuje ⚡⚡.

👤

NO TO ZACZYNAMY ZABAWĘ
Gdy postać z tej jednostki osłabi wrogą **jednostkę główną** albo **dodatkową**, po rozpatrzeniu efektu, który spowodował osłabienie, przesun znacznik zmagających o 1 pole w kierunku swoich znaczników postępu. Następnie, jeśli osłabiona jednostka jest **jednostką główną**, każda sojusznica postać z cechą **REPUBLIKA GALAKTYCZNA** może wykonać ⚡.

+11

3

LEGION 501 • UŻYTKOWNIK MOCY • REPUBLIKA GALAKTYCZNA • JEDI

4

5

8

7

6

7

4

7 PO
4

GENERAL ANAKIN SKYWALKER

Anakin Skywalker • jednostka główna (👤)

© LFL © AMG Chris Bjors

1

9

2

11

1. Nazwa jednostki

2. Rodzaj jednostki: Określa, czy to jednostka główna, dodatkowa czy wspierająca.

3. Cechy: Słowa kluczowe, które opisują jednostkę i do których odnoszą się różne zasady oraz zdolności.

4. Wytrzymałość (↯): Liczba żetonów okaleczenia, która powoduje, że jednostka zostaje pokonana.

5. Kondycja (⚡): Liczba obrażeń, która powoduje, że jednostka zostaje osłabiona.

6. Moc (⊕): Moc, jaką zapewnia jednostka. Suma wszystkich atrybutów Mocy (⊕) w całej grupie uderzeniowej określa liczbę żetonów Mocy (⊕) w puli gracza.

7. Era: Era, z jakiej pochodzi jednostka. Wszystkie jednostki w oddziale muszą pochodzić z tej samej ery, ale grupa uderzeniowa może się składać z oddziałów pochodzących z różnych er.

8. Punkty oddziału (PO) albo koszt punktowy (KP):

Ta wartość jest używana podczas tworzenia oddziału. Jednostki główne zapewniają punkty oddziału (PO), a wszystkie inne jednostki mają koszt w punktach oddziału (KP).

9. Unikalna nazwa: Jednostka z unikalną nazwą to konkretna osoba, droid lub inna postać z uniwersum *Star Wars*. Jednostki o tej samej unikalnej nazwie nie mogą być częścią tej samej grupy uderzeniowej. Nie wszystkie jednostki mają unikalne nazwy.

10. Zdolności: Lista wszystkich zdolności, jakich jednostka może używać.

11. Liczba postaci (👤): Liczba postaci, które tworzą jednostkę.

Postacie są czasem określane nazwą rodzaju jednostki, jaką stanowią. Postać w głównej, dodatkowej albo wspierającej jednostce może być określana mianem, odpowiednio: głównej, dodatkowej albo wspierającej postaci.

9

KARTY ROZKAZÓW I KARTY SHATTERPOINT

W ogniu bitwy koordynacja działań żołnierzy i postaci walczących desperacko, aby osiągnąć swoje cele, może być niezwykle trudna. W tych kluczowych momentach wielcy dowódcy uczą się szybko przystosowywać do chaosu bitwy i jak najlepiej wykorzystać to, co przyniósł im los.

Karty rozkazów wskazują jednostkę, którą gracz może aktywować w swojej turze. Każda jednostka w grupie uderzeniowej gracza ma swoją kartę rozkazu. Karty Shatterpoint to specjalne karty rozkazów, które działają jak džokery, pozwalając graczowi aktywować dowolną jednostkę.

Każdy gracz ma talię rozkazów złożoną z kart rozkazów swoich jednostek i 1 karty Shatterpoint. Gracze tworzą swoje startowe talie rozkazów, tasując wszystkie karty rozkazów swoich jednostek razem z kartą Shatterpoint, po czym kładą je w zakrytym stosie w pobliżu pola bitwy. Gracze nie mogą przeglądać kart w swoich taliach rozkazów, chyba że jakaś zasada im na to pozwoli.



karty rozkazów



karta Shatterpoint

Symbol taktyki (⊕) na karcie rozkazu ma przypominać graczowi, że dana jednostka ma zdolność taktyczną (⊕), którą należy rozegrać na początku jej aktywacji.



ZDOLNOŚCI

Niezależnie od tego, czy jest to wynikiem treningu, wrodzonego talentu czy używania Mocy, każda jednostka w grze Shatterpoint jest zdolna do niesamowitych wyczynów, które, mądrze wykorzystane, mogą zmienić bieg bitwy.

Na karcie jednostki znajdziecie listę jej zdolności. Poniżej przedstawiamy różne rodzaje zdolności, którym odpowiadają różne symbole.



Aktywacyjna: Zdolności aktywacyjne (⬇️)

mogą być użyte w dowolnym momencie podczas aktywacji jednostki. Jeśli treść zdolności zaczyna się od słowa „Akcja:”, jednostka musi wydać akcję, aby z niej skorzystać. Zdolności aktywacyjne (⬇️) zawsze mają koszt w punktach Mocy (⊕).



Reakcyjna: Zdolności reakcyjne (↪️)

mogą być użyte tylko w odpowiedzi na określone zdarzenie. Zdolności reakcyjne (↪️) mają w treści informacje, kiedy mogą zostać użyte, i zawsze mają koszt w punktach Mocy (⊕). Każdy gracz może użyć tylko 1 zdolności reakcyjnej (↪️) w odpowiedzi na dane zdarzenie.



Wrodzona: Zdolności wrodzone (⊖)

działają stale i nigdy nie mają kosztu w punktach Mocy (⊕). Oprócz normalnych zdolności wrodzonych (⊖), niektóre jednostki mają specjalne zdolności wrodzone (⊖): zdolności taktyczne (⊕) i zdolności indywidualne (⊗).



Taktyczna: Zdolności taktyczne (⊕)

są specjalnym rodzajem zdolności wrodzonych (⊖) pozwalającym jednostkom współpracować ze sobą. Efekty zdolności taktycznych (⊕) są rozpatrywane na początku aktywacji jednostki.



Indywidualna: Zdolności indywidualne (⊗)

są specjalnym rodzajem zdolności wrodzonych (⊖) charakterystycznym dla jednostek głównych. Zdolności indywidualne (⊗) mają w treści informacje, kiedy i jak mogą zostać użyte. Uwaga! Pomimo tego, że zdolności indywidualne często są używane w odpowiedzi na konkretne zdarzenie, są zdolnościami wrodzonymi (⊖). Gracz nadal może użyć zdolności reakcyjnej (↪️) w odpowiedzi na to samo zdarzenie.

Zdolności aktywacyjne (⬆) i reakcyjne (⬇) zawsze mają koszt w punktach Mocy (⊕) (choć może on wynosić 0). Zdolności wrodzone nie mają tego kosztu. Kosztu zdolności w punktach Mocy (⊕) nigdy nie można zmniejszyć do wartości poniżej 0.

Aby użyć zdolności aktywacyjnej (⬆) lub reakcyjnej (⬇), jednostka musi wydać punkty Mocy (⊕) z puli Mocy gracza kontrolującego jednostkę w liczbie równej kosztowi zdolności. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby przygotowanych żetonów Mocy (⊕), jednostka nie może użyć danej zdolności. Dodatkowo, aby użyć zdolności, jednostka musi wydać 1 Moc (⊕) za każdy żeton osłabienia i okaleczenia, jaki posiada. Moc (⊕) wydana w ten sposób nie wzmacnia efektów zdolności w przypadku zdolności o zróżnicowanym koszcie Mocy (⊕).

Jednostka może użyć każdej ze swoich zdolności aktywacyjnej (⬆) i reakcyjnej (⬇) maksymalnie raz na turę.

Zdolności reakcyjne (⬇) mogą być używane tylko w odpowiedzi na konkretne zdarzenie i każdy gracz może użyć tylko 1 zdolności reakcyjnej (⬇) na dane zdarzenie.

Zdolności wrodzone (⊖), taktyczne (⊕) i indywidualne (⊗) działają stale.

Treść wielu zdolności nakazuje graczom stosować różne efekty przedstawione w formie symboli. Spis symboli efektów znajdziesz na stronie 31.

ATAK I UCIECZKA ⊕

Gdy postać z tej jednostki wykona atak w ramach akcji walki, ta jednostka może użyć tej zdolności. Każda postać z tej jednostki może wykonać ⊕.

PODWÓJNY KONTRAKT, PODWÓJNA CENA ⊕

Gdy postać z tej jednostki wykona atak w ramach akcji walki, ta jednostka może użyć tej zdolności. Jedna postać z tej jednostki może wykonać atak 5 kośćmi, którego celem jest postać w innej wrogiej jednostce.

Aurra Sing wykonuje akcję walki przeciwko Ahsoce Tano, bytyle Jedi. W ramach reakcji na to zdarzenie Aurra używa zdolności „Atak i ucieczka”. Aurra nie może użyć kolejnej zdolności „Podwójny kontrakt, podwójna cena”, ponieważ każdy gracz może użyć tylko 1 zdolności reakcyjnej (⬇) w odpowiedzi na 1 zdarzenie.

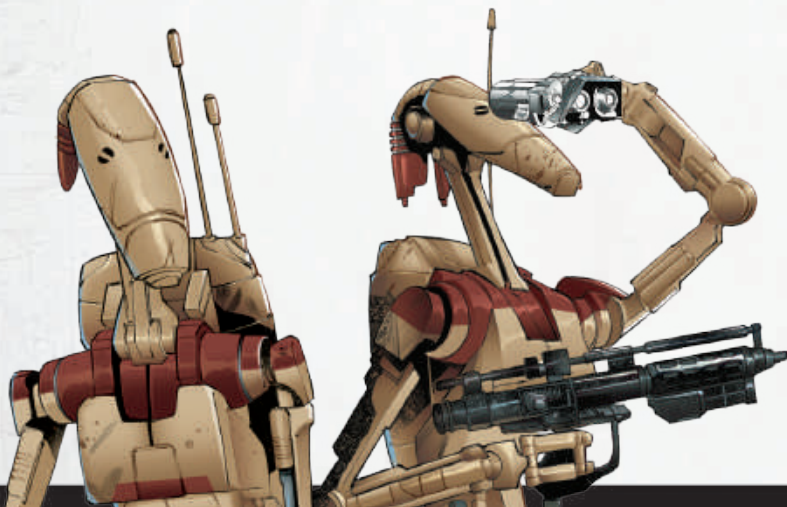
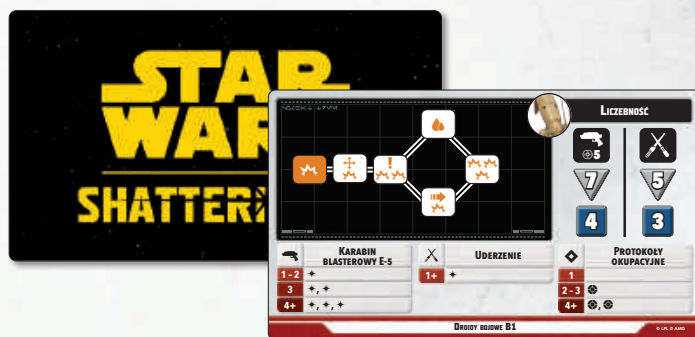
Nawet jeśli zasady gry mówią, że zdolność może być użyta „w dowolnym momencie”, gracz nie może przerwać rozpatrywania innej zdolności lub efektu. Na przykład jednostka nie może użyć zdolności „w dowolnym momencie” w trakcie rozpatrywania ataku, ruchu lub innego efektu.



KARTY WALKI

Sposób walki jest równie ważny dla tożsamości jednostki, jak jej osobowość i pochodzenie. Niezależnie od tego, czy jednostka opanowała sztukę Djem So w posługiwaniu się mieczem świetlnym, czy też polega na sprycie i podstępach, aby wytrącić z równowagi swoich przeciwników, techniki walki każdej jednostki mają duży wpływ na to, jak radzi sobie ona na polu bitwy.

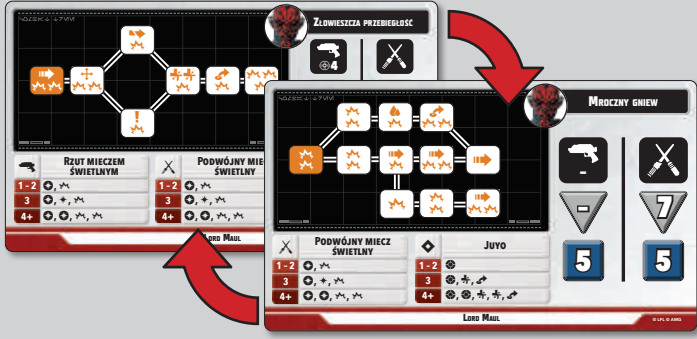
Każda jednostka ma swoją kartę walki. Karta walki przedstawia atrybuty jednostki w ataku i w obronie oraz drzewko wyników walki. Niektóre karty walki są dwustronne. Każda strona przedstawia inny styl walki, jakim może posługiwać się jednostka. Drzewka wyników walki zostały objaśnione na stronie 31.



Karty walki przedstawiają style walki reprezentowane przez jednostkę. Większość kart walki ma tylko jedną stronę, ale niektóre są dwustronne, świadcząc o wszechstronności jednostki. Strona, którą karta walki jest zwrócona do góry, wskazuje aktywny styl walki. Przeciwna strona jest w tym momencie stylem nieaktywnym. Na każdej stronie karty walki znajdują się: drzewko wyników walki, atrybuty walki bezpośredniej (X) i dystansowej (☹) oraz tabele wyszkolenia w ataku i w obronie charakteryzujące dany styl walki.

Jednostka może w danej chwili korzystać jedynie z atrybutów walki, drzewka wyników walki i tabel wyszkolenia ze swojego aktywnego stylu.

Jednostka dysponująca dwustronną kartą walki może ją obrócić na drugą stronę raz w trakcie każdej swojej aktywacji, w dowolnym jej momencie. Po odwróceniu karty strona, którą jest ona zwrócona do góry, staje się aktywnym stylem walki tej jednostki.



Na początku aktywacji Lorda Maula jego karta walki wskazuje stronę **MROCNY GNIEW**. Jest to aktualnie jego aktywny styl walki. **ZŁOWIESZCZA PRZEBIEGŁOŚĆ** jest w tym momencie jego nieaktywnym stylem walki.





1. Nazwa jednostki

2. Nazwa stylu walki

3. Tabele wyszkolenia: Każda karta walki zawiera zestaw tabel wyszkolenia. Każda tabela wyszkolenia dotyczy innego aspektu walki: ataku bezpośredniego (X), ataku dystansowego (☜) albo obrony (◇). Gracz odnosi się do tabel podczas ataku określoną bronią albo gdy broni się przed atakiem przeciwnika. Punktem odniesienia jest liczba wyrzuconych na kościach symboli wyszkolenia w ataku (☜) albo w obronie (◇).

4. Atrybuty walki dystansowej (☜): Atrybuty ataku w walce dystansowej i atrybuty obrony w walce dystansowej. Górna cyfra (w szarym trójkącie) to liczba kości ataku, którymi rzuca jednostka, przeprowadzając atak dystansowy (☜). Dolna cyfra (w niebieskim kwadracie) to liczba kości obrony, którymi rzuca jednostka, broniąc się przed atakiem dystansowym (☜).

5. Atrybuty walki bezpośredniej (X): Atrybuty ataku w walce bezpośredniej i atrybuty obrony w walce bezpośredniej. Górna cyfra (w szarym trójkącie) to liczba kości ataku, którymi rzuca jednostka, przeprowadzając atak bezpośredni (X). Dolna cyfra (w niebieskim kwadracie) to liczba kości obrony, którymi rzuca jednostka, broniąc się przed atakiem bezpośrednim (X).

6. Drzewko wyników walki: Jest używane do określenia efektów, jakimi zakończył się atak postaci z tej jednostki.

TABELE WYSZKOLENIA W ATAKU I W OBRONIE

Na karcie walki jest wymienione wyposażenie jednostki, jej broń i możliwości obrony. Mogą się wśród nich znaleźć takie wyszukane typy broni, jak miecz świetlny, blaster czy zbroja z beskaru. Czasem jednak jest to po prostu silny cios czy umiejętności sztuk walki.

TABELA WYSZKOLENIA
W ATAKU DYSTANSOWYM

	PISTOLETY BLASTEROWE WESTAR-35
1	*
2 - 3	☜, *
4+	☜, ☜, ☜, ☜

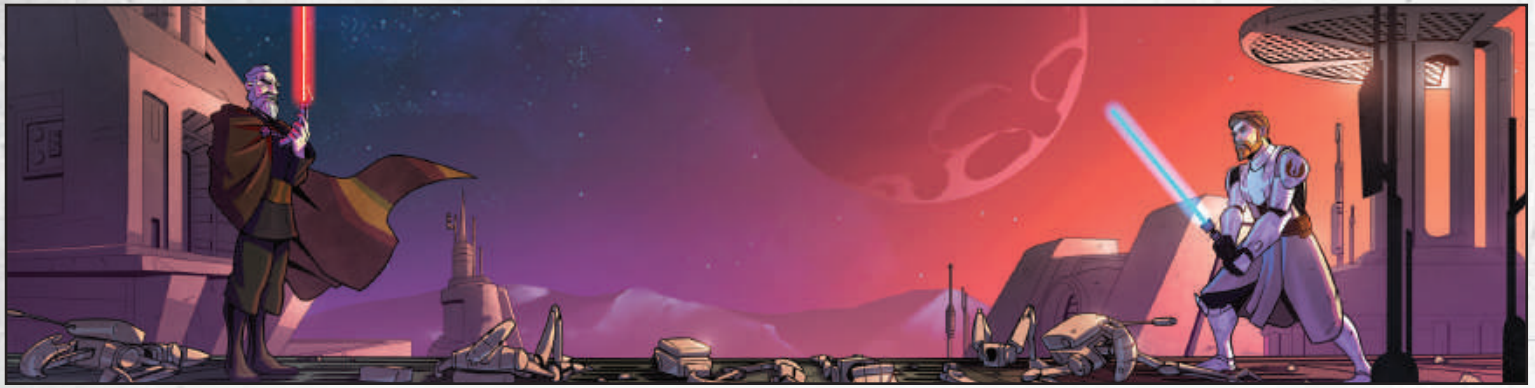
TABELA WYSZKOLENIA
W ATAKU BEZPOŚREDNIM

	UDERZENIE
1+	*

TABELA WYSZKOLENIA
W OBRONIE

	WYSZKOLENIE POJEDYŃKOWE
1	◇
2 - 3	◇, ◇
4+	◇, ◇, ☜

Każda karta walki przedstawia tabele wyszkolenia w atakach, jakie może przeprowadzać jednostka. Każda tabela wyszkolenia w ataku określa broń jednostki i rodzaj ataku: bezpośredni (X) albo dystansowy (☜). Ataki dystansowe (☜) cechuje zasięg (☜) – to maksymalna odległość, w jakiej może znajdować się cel od atakującej postaci. Postać może użyć ataku bezpośredniego (X) tylko wobec postaci, z którą jest w zwarcu (więcej informacji na temat walki w zwarcu na stronie 29).



Jeśli jednostka może przeprowadzić dany typ ataku, to na jej karcie walki znajduje się tabela wyszkolenia w ataku tego typu. Tabela ta pokazuje korzyści, jakie wynikają z uzyskania na kościach określonej liczby symboli wyszkolenia w ataku (♦).

Każda jednostka ma także tabelę wyszkolenia w obronie. Ta tabela pokazuje korzyści wynikające z uzyskania na kościach określonej liczby symboli wyszkolenia w obronie (♦) zarówno przeciwko atakom bezpośrednim (X), jak i dystansowym (☞).

Efekty w tabeli wyszkolenia mogą być różne: dodawanie symboli do wyniku rzutu, modyfikacja wyniku rzutu, generowanie dodatkowych obrażeń (☞), a także zapewnienie ruchu lub innych zdolności i efektów. Wszystkie efekty inne niż dodawanie symboli, modyfikacja wyniku, generowanie obrażeń (☞) i dodawanie bądź niwelowanie efektów ataku należy zastosować dopiero po rozpatrzeniu tego ataku.

Wynik rzutu ataku może zawierać symbole wyszkolenia w ataku (♦), a rzutu obrony – symbole wyszkolenia w obronie (♦). Kości ataku mają symbole wyszkolenia w ataku (♦), a kości obrony symbole wyszkolenia w obronie (♦). Podczas rozpatrywania ataku gracz odnosi liczbę uzyskanych na kościach symboli wyszkolenia w ataku (♦) albo w obronie (♦) do zapisów tabeli wyszkolenia odpowiadającej rodzajowi rzutu wykonanemu przez jednostkę. Wszystkie efekty w rzędzie odpowiadającym liczbie uzyskanych na kościach symboli wyszkolenia w ataku (♦) albo w obronie (♦) należy zastosować do wyniku tego rzutu.

Efekty w rzędzie są od siebie oddzielone przecinkami. Większość to pojedyncze symbole zapewniające dodatkowe wyniki rzutu lub dodatkowe obrażenia (☞) do puli. Efekty z tabeli należy zastosować do wyniku rzutu ataku, rzutu obrony lub do puli obrażeń. Niektóre efekty składają się z 2 symboli oddzielonych strzałką. To oznacza zmianę symbolu uzyskanego na kościach. Rozpatrując taki efekt, należy obrócić 1 kość wskazującą pierwszy symbol tak, aby wskazywała drugi symbol. Efekty niezwiązane z wynikami rzutu i obrażeniami w tabelach należy zastosować po rozpatrzeniu ataku. Efekty można rozpatrywać w dowolnej kolejności, ale efekty wywierane na siebie (zob. str. 32) są zawsze rozpatrywane po rozpatrzeniu wszystkich efektów wywieranych na przeciwnika i przydzieleniu mu obrażeń z puli.

W tabelach wyszkolenia czasem pojawiają się ikony efektów. W takim przypadku efekty te są rozpatrywane po rozpatrzeniu ataku, chyba że dotyczą przydzielania obrażeń (☞). Spis ikon efektów znajduje się na stronie 31.

PRZYKŁADOWY WPŁYW TABEL WYSZKOLENIA NA WYNIK RZUTU

Mandaloriańscy superkomandosi przeprowadzają atak bezpośredni (X) na Ahsokę Tano, byłą Jedi. Uzyskują na kościach: trafienie krytyczne (☼), trafienie (), trafienie (*), trafienie (*), porażkę (☹), porażkę (☹).*



Ahsoka Tano uzyskuje w rzucie obrony: blok (☼), blok (☼), wyszkolenie w obronie (♦), wyszkolenie w obronie (♦), wyszkolenie w obronie (♦).



*Odnosząc się do swojej tabeli wyszkolenia w obronie **AKROBATYKA** na karcie bitewnej „Forma V Shien – odwrócony chwyt”, Ahsoka Tano dodaje 2 bloki do wyniku swojego rzutu oraz zmienia trafienie krytyczne (☼) Mandaloriańskich superkomandosów w trafienie (*). Po ustaleniu wyników okazuje się, że Ahsoka udało się zniwelować wszystkie 4 trafienia uzyskane przez atakującego. Po rozpatrzeniu ataku Ahsoka może użyć efektu skoku (☞), tak jak wskazuje jej tabela wyszkolenia.*

♦	AKROBATYKA
1	☼, ☼, *
2-3	☼, ☼, ☼, *, ☞
4+	☼, ☼, ☼, ☼, *, ☞, ☞

Gdy efekt pozwala dodać symbole do wyniku rzutu, należy dodać kości z takimi symbolami do wyniku rzutu. Gdy efekt zmienia wynik rzutu, należy zmienić odpowiednio symbol na kości. Po rozpatrzeniu ataku należy rozpatrzyć ikony takich efektów jak skok (↗) lub przemieszczenie (↕).



EFEKTY

Efekty są wywoływane przez zdolności, ataki, reguły specjalne i karty misji. Gdy reguła specjalna odnosi się do „efektu sojuszniczego” lub „efektu wrogiego”, odnosi się odpowiednio do efektów sojuszniczej bądź wrogiej jednostki lub postaci. Efekty misji, stany i specjalne reguły niekontrolowane przez żadnego z graczy nie są ani sojusznicze, ani wrogie.



ODBICIE

Po rozpatrzeniu ataku ⚡, którego celem jest postać z tej jednostki, ta jednostka może użyć tej zdolności. Jeśli rzut ataku ma co najmniej 1 wynik ❶, atakująca jednostka przyjmuje ❷❷.

Kalani, superdroid taktyczny przeprowadza atak dystansowy (↗) na Generała Anakina Skywalkera. Po rozpatrzeniu ataku generał Anakin Skywalker może użyć zdolności ODBICIE ze swojej karty walki.

Czasem efekt zachodzi po rozpatrzeniu jakiegoś działania. Oznacza to, że efekt zachodzi po tym, gdy działanie to zostało zakończone.

Jeśli opis efektu nie stanowi inaczej, zasięg (⊕) efektu mierzy się od obiektu, który go używa.



INTERWENCJA

Gdy ta jednostka nie jest osłabiona, wrogie postacie, które są w zwarcu z co najmniej 1 postacią z tej jednostki, nie mogą wybierać za cel ataku sojusznicznych postaci **głównych i dodatkowych**.

Podczas swojej aktywacji Asajj Ventress, Sith-zabójczyni wykonuje marsz (➡) i wchodzi w zwarcie z Hrabią Dooku, przywódcą Separatystów oraz z droidami MagnaGuard. Według zdolności wrodzonej (⊖) droidów MagnaGuard INTERWENCJA postacie będące z nimi w zwarcu nie mogą atakować sojusznicznych postaci głównych. Treść zdolności droidów MagnaGuard jest ważniejsza od podstawowej zasady pozwalającej Asajj Ventress przeprowadzić atak bezpośredni (X) na Hrabiego Dooku, z którym jest w zwarcu.

Niektóre efekty stanowią, że postać lub jednostka może coś zrobić lub że coś robi albo że efekt może zachodzić lub zachodzi. Inne efekty stanowią, że postać lub jednostka nie mogą zrobić tego samego albo że nie może zachodzić ten sam efekt.

W jakichkolwiek przypadkach, gdy te rodzaje efektów odnoszą się w tym samym czasie do tej samej postaci lub jednostki, efekty „nie może” są ważniejsze od efektów „może”.

Niektóre efekty nakazują graczowi użyć połowy wartości jakiegoś atrybutu lub połowy liczby kości. Za każdym razem, gdy jakąś liczbę należy podzielić na pół, wynik należy zaokrąglić w górę.



CO JEST, NIE NADĄŻASZ? ⊕⊕

Gdy postać z tej jednostki ma przyjąć ❷ z ataku X, ta jednostka może użyć tej zdolności. Ta jednostka przyjmuje połowę ❷ z puli obrażeń. Atakująca jednostka przyjmuje pozostałe ❷.

Lord Maul atakuje Ahsokę Tano, byłą Jedi, zadając jej 7 obrażeń (❷). Ahsoka używa w odpowiedzi swojej zdolności reakcyjnej (⊖) CO JEST, NIE NADĄŻASZ?. Dzięki temu Ahsoka przyjmuje tylko połowę przydzielonych obrażeń (❷), zaokrąglając wynik w górę, co daje 4. Lord Maul przyjmuje pozostałe obrażenia (❷) z tego ataku.

EFEKTY KUMULATYWNE

W trakcie gry jednostki i obiekty mogą otrzymywać i tracić zdolności, efekty oraz reguły specjalne. Generalnie zdolności, efekty i reguły specjalne pozostające w grze wpływają na daną jednostkę lub obiekt tylko raz. Jeśli jednostka lub obiekt miałby otrzymać ten sam efekt ponownie, nie otrzymuje go.

Jednakże niektórym regułom specjalnym i efektom towarzyszy liczba w nawiasie. Są to efekty kumulatywne. Wartości tych efektów się kumulują. Gdy jednostka zyskuje dany efekt kumulatywny po raz pierwszy, liczba w nawiasie staje się wartością bieżącą tego efektu. Jeśli jednostka otrzymuje ten efekt ponownie, liczbę w nawiasie z nowego wystąpienia należy dodać do wartości bieżącej. Jeśli jednostka traci efekt kumulatywny, liczbę w nawiasie z nowego wystąpienia należy odjąć od wartości bieżącej. Jeśli wartość bieżąca efektu zostanie zmniejszona do 0, jednostka traci ten efekt. Wartość bieżąca efektu nigdy nie może wynosić mniej niż 0.



MAM CIĘ NA CELOWNIKU

Postacie z tej jednostki mają **CELNOŚĆ [2]**. Gdy postać z tej jednostki wykonuje atak ⚡, cel nie otrzymuje korzyści z **OSŁONY**. Gdy ta jednostka wykona akcję skupienia, otrzymuje ❷.

Gar Saxon, bezlitosny dowódca ma efekt CELNOŚĆ [2] dzięki swojej zdolności wrodzonej (⊖) MAM CIĘ NA CELOWNIKU. Jeśli inna zdolność zapewniłaby mu CELNOŚĆ [1], efekty skumulowałyby się, co dałoby w sumie CELNOŚĆ [3].

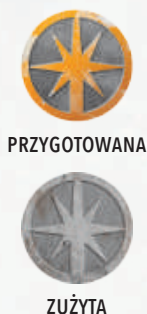
Reguły specjalne to jakiekolwiek zasady niewymienione w instrukcji podstawowej.



WOLA MOCY

Moc jest potężnym sojusznikiem i chociaż tylko niektóre osoby wyszkolone w jej używaniu mogą w pełni wykorzystać jej potencjał, obecność Mocy wciąż ma potężny wpływ na postacie i otaczający ich świat.

Na początku gry każdy gracz tworzy swoją pulę Mocy. Aby to zrobić, dokłada do puli żetony Mocy w liczbie równej sumie atrybutów Mocy widniejących na kartach jednostek swojej grupy uderzeniowej. Żetony należy dokładać do puli zwrócone przygotowaną stroną do góry.



PRZYGOTOWANA

ZUŻYTA

W trakcie gry gracze wydają Moc (⊕) ze swojej puli Mocy, aby aktywować zdolności jednostek i reguły specjalne. Wydanie Mocy (⊕) polega na odwróceniu jego żetonu na zużyłą stronę. Gdy jakaś reguła lub efekt nakazuje graczowi odświeżyć Moc (⊕), żeton Mocy należy odwrócić z powrotem na przygotowaną stronę.

Gracz nie może użyć zdolności jednostki lub reguły specjalnej, jeśli wymaga ona wydania więcej Mocy (⊕), niż ma on przygotowanych żetonów w swojej puli Mocy. Gdy zdolność lub reguła specjalna nakazuje graczowi odświeżyć więcej Mocy (⊕), niż ma on zużytych żetonów w swojej puli Mocy, gracz odświeża wszystkie żetony w puli i nie zyskuje dodatkowej Mocy (⊕).

POMIARY

W grze Shatterpoint gracze korzystają z dwóch narzędzi: miarek zasięgu i miarek ruchu. Mierząc odległość między obiektami, gracze biorą pod uwagę odległość między nimi w rzucie poziomym, ignorując wszelkie różnice w pionie. Odległość pionowa jest mierzona w celu określenia poziomu terenu (patrz: więcej informacji o terenie na stronie 35). Mierząc odległość, gracz może używać w danym momencie tylko jednego narzędzia każdego typu i nie może używać żadnych innych narzędzi do mierzenia odległości. Gracze mogą mierzyć odległość w każdej chwili.

Miarki zasięgu są używane do mierzenia odległości na potrzeby ataku, akcji, zdolności i ruchu spowodowanego odepchnięciem, przyciągnięciem i umieszczeniem. W grze występuje pięć miarek zasięgu – cztery o zasięgu od 2 do 5 oraz miarka szarpnięcia na potrzeby rozpatrywania szarpnięć (⚡) z drzewka wyników walki i tabel wyszkolenia. Zasięg (⊕) 1 to szerokość każdej miarki zasięgu i każdego z końców miarki szarpnięcia.

Miarki ruchu są używane na potrzeby marszu (➡), zrywu (⚡➡), skoku (⚡) i wspinaczki (⬆). W pudełku znajdziecie dwie miarki ruchu: marszu (➡) i zrywu (⚡➡).



W grze Shatterpoint występują 2 miarki ruchu. Miarka marszu i miarka zrywu są oznaczone odpowiednim symbolem na zawiasie.



Miarka szarpnięcia jest używana podczas rozpatrywania symboli szarpnięć (⚡).

Aby zmierzyć odległość, należy przyłożyć odpowiednią miarkę jej dowolnym końcem (dla miarek zasięgu) albo wklęsłym końcem (dla miarek ruchu) do obiektu, od którego chcemy dokonać pomiaru: postaci przeprowadzającej atak, wykonującej akcję lub korzystającej ze zdolności; żetonu lub innego obiektu. Dokonując pomiaru od postaci, mierzymy od podstawki, a nie od figurki. Jeśli nie jest to możliwe (np. z powodu uwarunkowań terenu), należy trzymać miarkę nad polem bitwy i w ten sposób ustalić pozycję postaci.

Gdy jakiś efekt stanowi, że obiekt lub element terenu musi być w określonej odległości od innego obiektu lub elementu terenu, uznaje się, że obiekt znajduje się w tej odległości, jeśli jakkolwiek jego część jest w tej odległości od jakiegokolwiek części tego drugiego obiektu lub elementu terenu. Obiekt zawsze znajduje się w swoim własnym zasięgu (⊕). Jednostka znajduje się w określonej odległości, jeśli jakkolwiek postać z tej jednostki jest w tej odległości.



*Po wykonaniu akcji ruchu Bo-Katan Kryze używa swojej zdolności **SIŁA MANDALORIAŃSKIEJ JEDNOŚCI**. Dokonując pomiaru miarką zasięgu 2, okazuje się, że podstawa Mandalorian z klanu Kryze dotyka miarki, więc znajduje się w zasięgu (⊕) 2.*

PRZYGOTOWANIE GRY

Zanim bitwa będzie mogła się rozpocząć, gracze muszą w pierwszej kolejności stworzyć swoje oddziały, które będą stanowiły ich grupy uderzeniowe. Muszą też określić misję oraz przygotować pole bitwy.

Tworzenie grup uderzeniowych

W galaktyce trwa konflikt. Walczące frakcje wysyłają swoje grupy uderzeniowe prowadzone przez największych bohaterów, aby realizowały misję o wielkim znaczeniu. Bohaterowie i żołnierze służący w oddziałach starają się ze wszystkich sił przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę.

Przystępując do rozgrywki, każdy gracz dysponuje swoją własną grupą uderzeniową. Grupa uderzeniowa składa się z pojedynczego zestawu z misją, wybranych oddziałów i tworzących je jednostek. Grupy uderzeniowe zawierają po 2 oddziały. Każdy oddział składa się z 3 jednostek. Formując grupę uderzeniową, gracze nie mogą zawrzeć w niej jednostek o tej samej unikalnej nazwie ani jednostek o tej samej nazwie jednostki.

Tworzenie oddziałów

Przed rozgrywką gracze tworzą swoje oddziały z wybranych jednostek. Każdy oddział składa się dokładnie z 1 jednostki głównej, 1 jednostki dodatkowej i 1 jednostki wspierającej. Podczas tworzenia oddziału należy najpierw wybrać jednostkę główną, która będzie mu przewodzić. Wybrana jednostka główna determinuje erę i dostępne punkty oddziału. Pozostałe jednostki w tym oddziale muszą pochodzić z tej samej ery co jednostka główna.



UPADEK
JEDI



RZĄDY
IMPERIUM

Następnie gracze wybierają 1 jednostkę dodatkową i 1 jednostkę wspierającą. Z tyłu karty każdej jednostki głównej widnieją punkty oddziału (PO). Wartość ta określa liczbę punktów oddziału, jakie gracz może w sumie wydać na dodanie do oddziału jednostki dodatkowej i wspierającej. Z tyłu karty każdej jednostki dodatkowej i wspierającej widnieje jej koszt punktowy (KP). Tworząc oddział, suma kosztów punktowych (KP) wybranej jednostki dodatkowej i wybranej jednostki wspierającej nie może przekroczyć punktów oddziału (PO) jednostki głównej.

Oddział musi zawsze składać się z 1 jednostki głównej, 1 jednostki dodatkowej i 1 jednostki wspierającej.



Tworzenie oddziału przeprowadza się w następujących krokach:

1. Wybór jednostki głównej.
2. Wybór jednostki dodatkowej i jednostki wspierającej pochodzących z tej samej ery co jednostka główna. Suma kosztów punktowych (KP) wybranych jednostek nie może przekroczyć punktów oddziału (PO) jednostki głównej.



Ahsoka Tano, była Jedi i Padawanka Ahsoka Tano mają tę samą unikalną nazwę, więc gracz nie może włączyć obu tych kart do swojej grupy uderzeniowej.

WYZNACZENIE PIERWSZEGO GRACZA I WYBÓR STRON

Przed rozpoczęciem gry należy wyznaczyć pierwszego gracza.

W tym celu każdy z graczy rzuca 5 kośćmi ataku. Gracz, który wyrzuci więcej symboli trafień krytycznych (☀), zostaje pierwszym graczem.

W przypadku remisu pierwszym graczem zostaje ten, który wyrzucił więcej symboli trafień (★). Jeśli remis się utrzymuje, pierwszym graczem zostaje ten, który wyrzucił więcej symboli wyszkolenia w ataku (♥). Jeśli nadal jest remis, gracze rzucają kośćmi ponownie i przeprowadzają powyższą procedurę raz jeszcze.

Następnie pierwszy gracz wybiera swoją stronę pola bitwy.

PRZYGOTOWANIE MISJI

Pierwszy gracz wybiera, który zestaw z misją będzie używany w rozgrywce. Następnie, zgodnie z opisem na karcie misji, należy rozmieścić na polu bitwy żetony celów misji nieaktywną stroną do góry. Każdy zestaw z misją zawiera 3 talie kart zmagañ. Każda talia ma oznaczenie fazy: I, II albo III i jest używana w kolejnych zmaganiach.

Gracze tasują każdą talię z osobna, a następnie losują po 1 karcie z każdej talii, nie ujawniając jej treści. Gracze układają te 3 zakryte karty w stos, z kartą fazy I na wierzchu i kartą fazy III na spodzie. Powstały stos to talia misji. Karty w talii misji określają, które żetony celów stają się aktywne w trakcie danego zmagania. Pozostałe karty zmagañ należy odłożyć na bok bez podglądania. Nie będą używane w tej rozgrywce.



TWORZENIE POLA BITWY

Gra Shatterpoint jest rozgrywana na powierzchni ok. 91,5 cm × 91,5 cm nazywanej polem bitwy. Na polu bitwy gracze mogą umieścić dowolne elementy według własnego uznania i możliwości, aby odwzorować krajobrazy od pięknych miast Naboo po rafinerie pokrytej lawą planety Mustafar.

Na polu bitwy muszą znajdować się różne elementy terenu, o różnym kształcie i rozmiarze. Elementy terenu powinny w większości znajdować się w centralnej części pola bitwy, ale gracze powinni postarać się stworzyć na całej powierzchni interesujące środowisko dla swoich postaci, w którym będą one mogły zarówno się wspinać, jak i skakać, biegać i szukać sposobów na zdobycie przewagi nad przeciwnikami. Zachęcamy do użycia jak największej liczby elementów terenu o zróżnicowanych poziomach.

Gracze tworzą pole bitwy po wybraniu misji i rozmieszczeniu żetonów celów. Jeśli elementy terenu nachodzą na żeton celu misji, należy przenieść żeton na najwyższy poziom, na którym będzie on leżał płasko, nie zmieniając jego położenia w rzucie poziomym (patrząc z lotu ptaka). Jeśli nie jest to możliwe, element terenu nie może być umieszczony w danym miejscu.



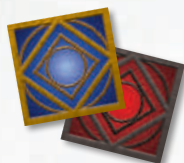
Po ustaleniu misji gracze przystępują do rozmieszczania na polu bitwy elementów terenu. Gdy na polu bitwy zostaje umieszczony pomost łączący 2 budynki, przykrywa on 1 z żetonów celów misji. Dlatego żeton celu zostaje przeniesiony na pomost.

KONTROLOWANIE CELÓW

Zmagania polegają na rywalizacji graczy o kontrolę nad żetonami celów. Postać rywalizuje o aktywny cel, jeśli znajduje się w zasięgu (⊕) 2 od żetonu tego celu i jej jednostka nie jest osłabiona. (Więcej informacji o osłabionej jednostce znajduje się na stronie 34). Czasem aktywny cel jest oznaczony żetonem priorytetu. W takim wypadku należy odnieść się do specjalnych reguł misji, aby poznać efekty tego żetonu.



AKTYWNY/NIEAKTYWNY



KONTROLA



PRIORYTETOWY CEL MISJI



Na koniec każdej tury gracz, który na tym samym poziomie co żeton celu ma najwięcej postaci rywalizujących o ten żeton, kontroluje go. Jeśli jest remis, kontrola nad celem nie ulega zmianie. Jeśli na tym samym poziomie co żeton celu nie ma żadnej postaci rywalizującej o ten cel, to kontroluje go gracz mający najwięcej postaci rywalizujących o ten cel na innych poziomach. Jeśli jest remis, kontrola nad celem nie ulega zmianie. Kontrola jest oznaczana żetonem kontroli umieszczonym na żetonie celu. Gdy gracz kontroluje cel, odwraca żeton kontroli swoim kolorem do góry. Gracze nie mogą rywalizować o nieaktywne cele ani ich kontrolować.

Kontrola nad celem nie ulega zmianie, dopóki nie zostanie przejęta przez przeciwnika albo nie zakończy się zmaganie.



General Anakin Skywalker znajduje się w zasięgu (⊕) 2 i na tym samym poziomie co aktywny cel. Dwaj Mandaloriańscy superkomandosi także znajdują się w zasięgu (⊕) 2 od celu, ale na innym poziomie. General Anakin Skywalker przejmuje kontrolę nad celem pomimo tego, że przeciwnik ma więcej postaci w zasięgu (⊕) 2, ponieważ znajduje się na tym samym poziomie co żeton celu.



CC-7567 kapitan Rex jest w zasięgu (⊕) 2 na innym poziomie niż aktywny cel. Dwa droidy bojowe B1 także są w zasięgu (⊕) 2 od aktywnego celu na innym poziomie. Droidy bojowe B1 przejmują kontrolę nad celem, ponieważ stanowią więcej postaci w zasięgu (⊕) 2 od żetonu celu (a w zasięgu (⊕) 2 na tym samym poziomie co żeton nie ma żadnych postaci).

ZWYCIĘSTWO

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy wygra 2 zmagania. Gracz wygrywa zmaganie, jeśli znacznik zmagania jest na tym samym polu toru zmagania co 1 z jego znaczników postępu. Gdy gracz wygrywa zmaganie, otrzymuje bieżącą kartę zmagania i kładzie ją przed sobą.

Gracz wygrywa zmaganie, jeśli znacznik zmagania znajdzie się na polu zajmowanym przez 1 z jego znaczników postępu albo gdy położy znacznik postępu na polu zajmowanym przez znacznik zmagania. Uwaga! Znacznik postępu nigdy nie może się znaleźć na centralnym polu toru zmagania.



ZMAGANIE

Śledzenie zmagania w grze Shatterpoint odbywa się na dodatkowej planszy, która odwzorowuje zmienne losy bitwy. Podczas przygotowania do gry znacznik zmagania należy położyć na centralnym polu („0”) toru zmagania. Następnie każdy z graczy umieszcza 1 znacznik postępu na polu „8” po swojej stronie toru zmagania (bliżej jego krawędzi pola bitwy). Począwszy od drugiej tury pierwszego zmagania, na koniec swojej tury każdy gracz przesuwając znacznik zmagania w stronę swoich znaczników postępu o liczbę pól równą liczbie aktywnych celów, jakie kontroluje. Jeśli gracz nie ma znaczników postępu, przesuwa znacznik zmagania w stronę swojego końca toru zmagania. Czasem aktywny cel jest oznaczony żetonem priorytetu. W takim wypadku należy odnieść się do specjalnych reguł misji, aby poznać efekty tego żetonu. Gdy znacznik zmagania zajmie to samo pole co znacznik postępu gracza, gracz ten wygrywa zmaganie! Gracz otrzymuje bieżącą kartę zmagania i kładzie przed sobą.

Na koniec tury, w której gracz wygrał zmaganie, po sprawdzeniu, czy aktywowana jednostka została pokonana, należy usunąć wszystkie znaczniki postępu z toru zmagania, ustawić wszystkie żetony celów na ich nieaktywną stronę i usunąć wszystkie żetony kontroli. Należy zresetować tor zmagania, umieszczając znacznik zmagania na polu „0” i 1 znacznik postępu każdego gracza na polu „8” od strony jego krawędzi pola bitwy. Następnie pierwszy gracz dobiera kolejną kartę zmagania z talii misji i kładzie obok pola bitwy tak, aby dół mapy na karcie był skierowany w stronę jego krawędzi pola bitwy. Na niektórych kartach zmagania widnieją 2 mapy. W takim wypadku gracz, który przegrał poprzednie zmaganie, wybiera mapę, która będzie używana podczas nowego zmagania. Zaznaczone na mapie cele stają się aktywne i wchodzą w życie specjalne reguły związane z nowo dobraną kartą zmagania.

Na koniec tury, w której gracz wygrał zmaganie, tor zmagania zostaje zresetowany i w oparciu o nową kartę zmagania nowe cele stają się aktywne. Dół mapy na karcie zmagania zawsze musi być skierowany w stronę krawędzi pola bitwy przypisanej do pierwszego gracza.



ZNACZNIKI POSTĘPU

W grze Shatterpoint grupy uderzeniowe starają się realizować swoje cele, równocześnie niwecząc plany przeciwnika. Znaczniki postępu reprezentują ogólne sukcesy danej grupy uderzeniowej. Im bliżej środka toru zmagania są jej żetony postępu, tym większe są jej szanse powodzenia misji.

Gdy gracz zdobywa znacznik postępu, dokłada go na tor zmagania po swojej stronie toru, na pierwsze puste pole najbardziej oddalone od środka toru. Gracz może zdobywać znacznik postępu na kilka sposobów:

- Gdy jednostka przeciwnika zostaje osłabiona.
- Jeśli na koniec tury po etapie przesuwania znacznika zmagania pozostaje on na połowie przeciwnika, aktywny gracz zdobywa znacznik postępu.
- Gdy na koniec tury po etapie przesuwania znacznika zmagania zajmuje on centralne pole toru zmagania, obaj gracze zdobywają żeton postępu. (Nie dotyczy pierwszej tury gry).

Gdy gracz wydaje znaczniki postępu, usuwa określoną liczbę znaczników postępu ze swojej strony toru zmagania.

Znaczniki postępu nie mogą być umieszczane na centralnym polu toru zmagania. Jeśli gracz wypełnił już całkowicie swoją stronę toru zmagania, ale nie wygrał, bo znacznik zmagania jest po stronie przeciwnika, po czym zdobywa kolejny znacznik postępu, którego nie może umieścić, zmaganie nie kończy się jego zwycięstwem. Gra toczy się dalej do momentu, aż znacznik zmagania znajdzie się na polu ze znacznikiem postępu któregoś z graczy.



MECHANIKA GRY

W tym rozdziale szczegółowo opisano zasady gry.

ETAPY ROZGRYWKI

Gra toczy się przez szereg naprzemiennych tur graczy do momentu, aż któryś z graczy zwycięży, wygrywając 2 zmagania.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem pierwszej tury gracze tworzą swoje talie rozkazów. W tym celu każdy tasuje karty rozkazów swoich jednostek razem z kartą Shatterpoint i kładzie je w zakrytym stosie obok pola bitwy.

Gracze tworzą swoje pule Mocy, umieszczając w nich żetony Mocy (⊕) w liczbie równej sumie atrybutów Mocy (⊕) swoich jednostek.

Gracze umieszczają znacznik zmagania na polu „0” toru zmagania. Obaj gracze kładą po 1 znaczniku postępu na polu „8” po swojej stronie toru zmagania (bliższej ich krawędzi pola bitwy).

ROZSTAWIENIE

Po utworzeniu pola bitwy, talii misji, talii rozkazów i puli Mocy gracze na zmianę rozstawiają swoje oddziały, począwszy od pierwszego gracza. W celu rozstawienia oddziału, gracz umieszcza 1 postać z jego jednostki głównej w zasięgu (⊕) 2 od swojej krawędzi pola bitwy. Następnie umieszcza wszystkie pozostałe postacie z jednostki głównej, dodatkowej i wspierającej z tego oddziału w zasięgu (⊕) 1 od rozstawionej postaci głównej.

Po rozstawieniu wszystkich oddziałów, począwszy od pierwszego gracza, gracze wybierają aktywne strony wszystkich dwustronnych kart walki swoich jednostek.

Pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii misji i odwraca odpowiadające jej żetony celów na aktywną stronę. W życie wchodzi specjalne reguły odnoszące się do tej karty zmagania.

Przygotowania zostały ukończone. Rozpoczyna się pierwsza tura gry.

PRZEBIEG GRY

Rozgrzywka w Shatterpoint toczy się przez szereg tur, w których gracze naprzemiennie stają się aktywnym graczem. W pierwszej turze aktywnym graczem zostaje pierwszy gracz. W swojej turze aktywny gracz wykonuje następujące kroki w podanej kolejności:

1. Rozpatrzenie efektów zachodzących na początku tury.
 - A. Rozpatrzenie efektów graczy, począwszy od aktywnego gracza.
 - B. Rozpatrzenie efektów niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.
2. Aktywny gracz odkrywa wierzchnią kartę swojej talii rozkazów albo wybiera kartę rozkazu z rezerwy.
 - A. Jeśli w talii rozkazów nie ma kart, ale gracz ma kartę w rezerwie, to musi wybrać kartę z rezerwy.
 - B. Jeśli gracz odkryje kartę rozkazu odnoszącą się do pokonanej już jednostki, usuwa tę kartę z gry i odkrywa nową kartę rozkazu.
3. Aktywny gracz aktywuje jednostkę, której kartę rozkazu odkrył albo wybrał.
4. Rozpatrzenie efektów zachodzących na początku aktywacji.
 - A. Rozpatrzenie efektów graczy, począwszy od aktywnego gracza.
 - B. Rozpatrzenie efektów niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.
5. Jednostka wykonuje do 2 akcji i używa dowolnych ze swoich zdolności i reguł specjalnych.
6. Rozpatrzenie efektów zachodzących na koniec aktywacji.
 - A. Rozpatrzenie efektów graczy, począwszy od aktywnego gracza.
 - B. Rozpatrzenie efektów niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.
7. Koniec aktywacji jednostki.
8. Rozpatrzenie efektów zachodzących na koniec tury.
 - A. Rozpatrzenie efektów graczy, począwszy od aktywnego gracza.
 - B. Rozpatrzenie efektów niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.
9. Aktywny gracz przesuwając znacznik zmagania w stronę swoich znaczników postępu o 1 pole za każdy aktywny cel, jaki w tej turze kontroluje. W pierwszej turze gry ten krok należy pominąć.
10. Jeśli liczba żetonów okaleczenia jednostki, która się właśnie aktywowała, jest równa jej wytrzymałości (↯), jednostka zostaje pokonana.
11. Jeśli któryś z graczy wygrał zmaganie, wszystkie znaczniki impetu z toru zmagania są odrzucane, wszystkie żetony celów odwracane na nieaktywną stronę, a żetony kontroli usuwane z pola bitwy.
 - A. Tor zmagania jest resetowany i dobierana jest następna karta zmagania.
 - B. Jeśli trzeba wybrać mapę, wybiera ją gracz, który przegrał poprzednie zmaganie.
 - C. Zgodnie z oznaczeniami na mapie odpowiednie żetony celów są odwracane na aktywną stronę.
12. Tura się kończy. Teraz aktywnym graczem zostaje przeciwnik i rozpoczyna swoją turę od kroku 1.
 - A. Jeśli gracz, który właśnie zakończył swoją turę, nie ma żadnych kart w swojej talii rozkazów ani w rezerwie, odświeża swoją talię rozkazów.

REZERWOWANIE KARTY ROZKAZU

Raz na turę, po odkryciu karty rozkazu, gracz może za 1 punkt Mocy (⊕) odłożyć odkrytą kartę rozkazu do rezerwy. W tym celu gracz kładzie ją odkrytą obok talii rozkazów. Jednostka, której karta dotyczy, nie jest aktywowana. Zamiast tego, gracz natychmiast odkrywa kolejną kartę rozkazu z talii i aktywuje odpowiadającą jej jednostkę. Każdy gracz może mieć tylko 1 kartę w rezerwie naraz.

Jeśli gracz ma kartę w rezerwie, może zdecydować się aktywować odpowiadającą jej jednostkę zamiast odkrywać wierzchnią kartę z talii rozkazów.



Kart Shatterpoint nigdy nie można odkładać do rezerwy. Po odkryciu karty Shatterpoint z talii rozkazów gracz może za 1 punkt Mocy (⊕) odkryć kolejną kartę z talii rozkazów i następnie wtasować kartę Shatterpoint z powrotem do talii rozkazów. Nowo odkryta jednostka musi zostać aktywowana i nie można jej odłożyć do rezerwy.

Jeśli gracz ma kartę w rezerwie na początku swojej tury, może zdecydować się aktywować odpowiadającą jej jednostkę zamiast odkrywać wierzchnią kartę z talii rozkazów.

Pamiętaj, że przed odświeżeniem talii rozkazów musisz użyć wszystkich kart rozkazów, nie możesz zostawić karty w rezerwie.



KARTY SHATTERPOINT

Karty Shatterpoint to specjalne karty rozkazów, które nie odnoszą się do żadnej konkretnej jednostki. Gdy aktywny gracz odkrywa kartę Shatterpoint, może aktywować w tej turze swoją dowolną jednostkę.

ODŚWIEŻANIE TALII ROZKAZÓW

W trakcie gry gracze odkrywają karty ze swoich talii rozkazów. Talię rozkazów należy odświeżyć, jeśli spełniony zostanie 1 z poniższych warunków:

- Jeśli na koniec tury gracza nie ma on żadnej karty w swojej talii rozkazów ani w rezerwie.
- Jeśli gracz ma odkryć kartę rozkazu, a nie ma żadnej w swojej talii ani w rezerwie.

Aby odświeżyć talię rozkazów:

1. Gracz tasuje stos odrzuconych kart rozkazów.
Nie należy tasować żadnych kart rozkazów usuniętych z gry (na przykład tych odnoszących się do pokonanych jednostek).
2. Gracz odświeża wszystkie żetony Mocy (⊕) w swojej puli Mocy.
3. Gracz kontynuuje rozpatrywanie ewentualnego efektu, który doprowadził do odświeżenia talii rozkazów.

Gdy gracz odświeża swoją talię rozkazów, odświeża równocześnie swoją pulę Mocy. Przeciwnik nie odświeża swojej puli Mocy do momentu, aż sam będzie odświeżał swoją talię rozkazów.



AKTYWOWANIE JEDNOSTEK

Każdej jednostce odpowiada karta rozkazu, która decyduje o momencie aktywacji tej jednostki. Karty rozkazów należy potasować razem z kartą Shatterpoint, aby utworzyć talię rozkazów gracza. W każdej turze gracz odkrywa 1 ze swoich kart rozkazów i aktywuje odpowiadającą jej jednostkę.

Aktywowana jednostka może wykonać do 2 akcji spośród następujących:

Ruch: Każda postać z tej jednostki może wykonać marsz (→), zryw (↗) albo wspinaczkę (↑). Zasady dotyczące ruchu znajdują się na stronie 24.

Skupienie: Podczas najbliższego ataku przeprowadzonego w czasie tej aktywacji przez każdą postać z tej jednostki gracz dodaje 1 kość do puli kości ataku.

Walka: Każda postać z tej jednostki może przeprowadzić atak. Zasady dotyczące ataku znajdują się na stronie 29.

Zdolność: Jednostka może użyć zdolności, która wymaga poświęcenia akcji.

Odpoczynek: Każda postać z tej jednostki może wykonać leczenie (⛑). Zasady dotyczące leczenia znajdują się na stronie 32.

Krycie się: Na każdej postaci z tej jednostki można wykonać odepchnięcie (⊕) 1. Następnie jednostka otrzymuje żeton przyczajenia (⚡). Zasady dotyczące osłony i przyczajenia (⚡) znajdują się na stronie 37. Zasady dotyczące odpychania znajdują się na stronie 24.

Jednostka może wykonać każdą akcję tylko raz w trakcie aktywacji. Gdy jednostka wykona wszystkie akcje, użyje swoich zdolności, reguł specjalnych i efektów, których chciał użyć gracz, jej aktywacja zostaje zakończona.

Niektóre reguły specjalne i zdolności zapewniają dodatkowe akcje. Jeśli jakiś efekt zapewnia akcję, nie wlicza się ona do limitu 2 akcji, jakie przysługują jednostce.

Gdy gracz odkrywa kartę rozkazu albo wybiera kartę z rezerwy, aktywuje odpowiadającą jej jednostkę, która może wykonać do 2 akcji. Gracz umieszcza kartę rozkazu na stosie odrzuconych kart rozkazów i rozpatruje aktywację jednostki w następujących krokach:

1. Aktywowanie jednostki odpowiadającej odkrytej karcie rozkazu, karcie z rezerwy albo wybranej jednostki po odkryciu karty Shatterpoint.
2. Rozpatrzenie efektów zachodzących na początku aktywacji.
 - A. Jeśli jednostka jest osłabiona:
 - I. Odwrócenie żetonu osłabienia na stronę okaleczenia.
 - II. Usunięcie wszystkich żetonów obrażeń.
 - III. Usunięcie 1 żetonu stanu.
 - B. Usunięcie wszystkich żetonów przyczajenia (☘).
 - C. Rozpatrzenie wszystkich zdolności taktycznych (⚔).
 - D. Rozpatrzenie wszystkich efektów graczy, począwszy od aktywnego gracza.
 - E. Rozpatrzenie wszystkich efektów niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.
3. Jednostka wykonuje swoje akcje oraz korzysta ze zdolności i reguł specjalnych.
4. Rozpatrzenie efektów zachodzących na koniec aktywacji.
 - A. Rozpatrzenie wszystkich efektów graczy, począwszy od aktywnego gracza.
 - B. Rozpatrzenie wszystkich efektów niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.

JEDNOSTKI WIELOPOSTACIOWE

Niektóre jednostki składają się z więcej niż 1 postaci. Gdy taka jednostka wykonuje akcję, wszystkie postacie tworzące tę jednostkę mogą wykonać tę akcję, w kolejności wybranej przez kontrolującego ją gracza. Każda postać musi wykonać akcję w całości, zanim kolejna postać z jednostki wykona tę samą akcję. Akcję uznaje się za wykonaną, gdy tylko wszystkie postacie z jednostki wykonają tę akcję.

Gdy jednostka wielopostaciowa wykonuje akcję, uznaje się, że wszystkie postacie z tej jednostki wykonały tę akcję, nawet jeśli gracz zdecydował, aby niektóre postacie jej nie wykonywały.



Jednostka Mandalorianie z klanu Kryze wykonuje akcję ruchu. Pierwsza postać wykonuje marsz (→) wzdłuż ściany, aby Asajj Ventress, Sith-zabójczyni znalazła się w jej polu widzenia. Gracz decyduje się nie wykonywać ruchu drugą postacią. Uznaje się, że obie postacie wykonały akcję ruchu, pomimo tego, że jedna z nich się nie poruszyła.



PORUSZANIE SIĘ

W grze Shatterpoint obiekty mogą poruszać się na wiele sposobów.

Marsz ➡: Gdy postać wykonuje marsz (➡), korzysta z miarki marszu. Postać musi zakończyć swój ruch na tym samym poziomie albo niższym w stosunku do tego, z którego zaczęła ruch. Jeśli postać jest w zwarcu (zob. str. 29) z postacią z jednostki, która nie jest osłabiona i ma zamiar wykonać marsz (➡), w zamian wykonuje zryw (↡).

Wspinaczka ⬆: Gdy postać wykonuje wspinaczkę (⬆), korzysta z miarki zrywu. Podczas tego ruchu miarka zrywu może nachodzić na nieprzekraczalne elementy terenu na dowolnym poziomie, a postać może zakończyć swój ruch na dowolnym poziomie. Jeśli postać jest w zwarcu (zob. str. 29) z postacią z jednostki, która nie jest osłabiona, nie może wykonać wspinaczki (⬆).

Zryw ↡: Gdy postać wykonuje zryw (↡), korzysta z miarki zrywu. Postać musi zakończyć ruch na tym samym poziomie albo niższym w stosunku do tego, z którego zaczęła ruch.

Skok ↗: Gdy postać wykonuje skok (↗), korzysta z miarki zrywu. Podczas tego ruchu miarka zrywu może nachodzić na nieprzekraczalne elementy terenu na dowolnym poziomie, a postać może zakończyć swój ruch na dowolnym poziomie.

Odepchnięcie i przyciągnięcie: Gdy obiekt jest odpychany albo przyciągany, należy użyć miarki zasięgu o wskazanej długości, a nie miarki ruchu. Obiekt należy przesunąć na pełną długość miarki zasięgu, centrując jego podstawę względem miarki.

- Jeśli obiekt miałby dotknąć postaci lub elementu terenu na tym samym lub wyższym poziomie, jego ruch natychmiast się kończy.
- Jeśli obiekt stojący na elemencie terenu jest odpychany albo przyciągany i miałby zakończyć ruch, tylko częściowo nachodząc na pole bitwy albo element terenu na niższym poziomie, zatrzymuje się na ostatnim miejscu, w którym nie zachodziła sytuacja częściowego nachodzenia.
- Jeśli obiekt stojący na elemencie terenu jest odpychany albo przyciągany i miałby zakończyć ruch, częściowo nachodząc na obiekt na niższym poziomie, zatrzymuje się na ostatnim miejscu, w którym nie zachodziła sytuacja częściowego nachodzenia.
- Gdy obiekt jest odpychany albo przyciągany, nie zatrzymuje się, jeśli dotknie elementu terenu, na którym sam stoi, jeśli ten element stanowi wciąż ten sam poziom.
- Gdy obiekt jest umieszczany, jest przesuwany z użyciem miarki zasięgu o wskazanej długości, a nie miarki ruchu.

- Jeśli efekt nie stanowi inaczej, zasięg (⊕) efektu umieszczenia należy mierzyć od umieszczanego obiektu.
- Obiekt można umieścić w jakiegokolwiek odległości w ramach wskazanego zasięgu (⊕).
- Jeśli obiekt nie pasuje rozmiarem lub nie potrafi się utrzymać na jakimś elemencie terenu, to nie można go tam umieścić.



General Anakin Skywalker wykonuje marsz (➡), aby ukryć się za podestem. W tym celu gracz przykłada miarkę marszu do podstawy postaci Generała. Gracz może przesunąć postać gdziekolwiek wzdłuż miarki, o ile postać wciąż jej dotyka, i zakończyć ruch na tym samym poziomie albo niższym w stosunku do tego, gdzie rozpoczęła ruch.





Kalani, superdroid taktyczny wspina się (↑) na wyższy poziom, aby rywalizować o aktywny cel. W tym celu gracz przykłada miarkę zrywu do podstawy superdroida. Gracz może przesunąć postać gdziekolwiek, o ile wciąż dotyka ona miarki. Wspinaczka (↑) może się zakończyć na dowolnym poziomie.

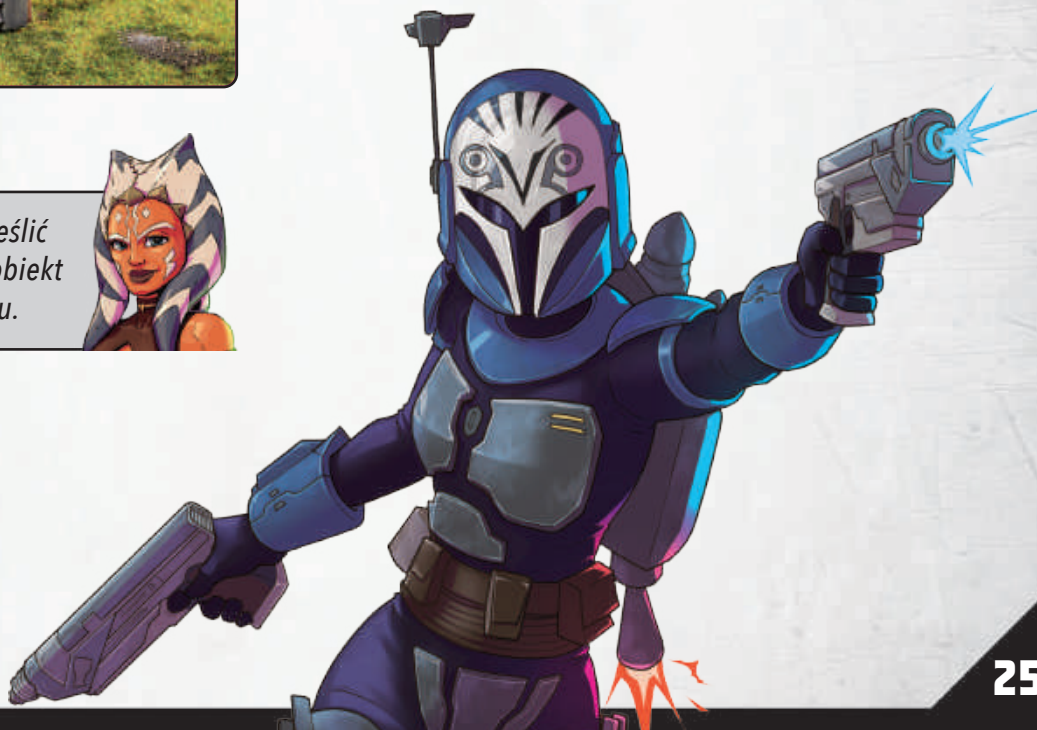


Gdy obiekt zaczyna swój ruch, należy określić jego początkowy poziom. Uznaje się, że obiekt jest na tym poziomie do końca tego ruchu.



Jednostka Żołnierzy-klonów z legionu 501 używa zdolności **MANEWR OBRONNY**, która pozwala postaciom z jednostki na zryw (↻). W tym celu gracz przykłada miarkę zrywu do podstawy postaci. Gracz może przesunąć postać gdziekolwiek, o ile wciąż dotyka ona miarki, i zakończyć ruch na tym samym poziomie albo niższym w stosunku do tego, gdzie rozpoczęła ruch.

Jeśli figurka postaci nie mieści się pod elementem terenu, na nim albo w nim, nie może zakończyć ruchu w tym miejscu. Postać nie może zakończyć ruchu, gdy tylko częściowo nachodzi na element terenu na tym samym poziomie albo na pole bitwy na innym poziomie.





Asajj Ventress, Sith-zabójczyni używa **PCHNIĘCIA MOCĄ** wobec CC-7567 kapitana Rexa. Gracz przykłada miarkę zasięgu 3 do podstawy kapitana i przesuwa jego postać wzdłuż miarki, odsuwając ją od Asajj Ventress.



Obiekt nigdy nie może się przesunąć poza pole bitwy. Jeśli odepchnięcie miałoby przesunąć obiekt poza pole bitwy, obiekt zatrzymuje się na ostatnim możliwym miejscu zgodnym z zasadami ruchu.

Gdy postać wykonuje marsz (→), wspinaczkę (↑), zryw (↘) albo skok (↗), korzysta z miarki marszu albo miarki zrywu, zależnie od rodzaju wykonywanego ruchu. Podczas odepchnięcia, przyciągnięcia i umieszczenia należy korzystać z miarek zasięgu.

NACHODZENIE

Z nachodzeniem mamy do czynienia, gdy 2 obiekty lub elementy terenu zajmują w całości albo częściowo to samo miejsce. Jeśli efekt miałby spowodować, że podstawy kilku postaci nachodzą na siebie na tym samym poziomie, postać wykonująca ruch nie może go zakończyć w tym miejscu. Elementy terenu mogą na siebie nachodzić.

Postacie znajdujące się na różnych poziomach nigdy na siebie nie nachodzą.



Gar Saxon, bezlitosny dowódca wykonuje marsz (→), aby zaatakować Generała Anakina Skywalkera. Po zmierzeniu ruchu jego podstawa zwisa z krawędzi podestu. Ponieważ jego podstawa nie nachodzi w całości na element terenu, Gar Saxon nie może zakończyć ruchu w tym miejscu.



MARSZ

Gdy postać wykonuje marsz (→), gracz korzysta z miarki marszu. Gracz przykładá miarkę wklęsłym końcem do podstawy postaci. Gracz może dowolnie obracać miarkę na zawiasie. Miarka ruchu może nachodzić na jakiegokolwiek przekraczalne i nieprzekraczalne elementy terenu na tym samym lub niższym poziomie co maszerująca postać. Miarka nie może nachodzić na nieprzekraczalne elementy terenu stanowiące wyższy poziom. Miarka może nachodzić na podstawy innych postaci. Gdy tylko miarka ruchu zostanie ustawiona w pożądaney pozycji, gracz stawia postać w taki sposób, aby dotykała miarki w jakimkolwiek miejscu. Postać nie może zakończyć ruchu na wyższym poziomie niż ten, z którego ruszała, ale może zakończyć ruch na poziomie niższym.

Postać, która jest z zwarciu z postacią z jednostki, która nie jest osłabiona, nie może wykonać marszu (→), zamiast tego wykonuje zryw (↗).



WSPINACZKA

Gdy postać wykonuje wspinaczkę (↑), gracz korzysta z miarki zrywu. Gracz przykładá miarkę wklęsłym końcem do podstawy postaci. Gracz może dowolnie obracać miarkę na zawiasie. Miarka ruchu może nachodzić na jakiegokolwiek przekraczalne i nieprzekraczalne elementy terenu na dowolnym poziomie. Miarka może nachodzić na podstawy innych postaci. Gdy tylko miarka ruchu zostanie ustawiona w pożądaney pozycji, gracz stawia postać w taki sposób, aby dotykała miarki w jakimkolwiek miejscu. Postać może zakończyć ruch na dowolnym poziomie.

Postać, która jest z zwarciu z postacią z jednostki, która nie jest osłabiona, nie może wykonać wspinaczki (↑).



ZRYW

Gdy postać wykonuje zryw (↗), gracz korzysta z miarki zrywu. Gracz przykładá miarkę wklęsłym końcem do podstawy postaci. Gracz może dowolnie obracać miarkę na zawiasie. Miarka ruchu może nachodzić na jakiegokolwiek przekraczalne i nieprzekraczalne elementy terenu na tym samym lub niższym poziomie co postać wykonująca zryw. Miarka nie może nachodzić na nieprzekraczalne elementy terenu stanowiące wyższy poziom. Miarka może nachodzić na podstawy innych postaci. Gdy tylko miarka ruchu zostanie ustawiona w pożądaney pozycji, gracz stawia postać w taki sposób, aby dotykała miarki w jakimkolwiek miejscu. Postać nie może zakończyć ruchu na wyższym poziomie niż ten, z którego ruszała, ale może zakończyć ruch na poziomie niższym.

SKOK

Gdy postać wykonuje skok (↖), gracz korzysta z miarki zrywu. Gracz przykładá miarkę wklęsłym końcem do podstawy postaci. Gracz może dowolnie obracać miarkę na zawiasie. Miarka ruchu może nachodzić na jakiegokolwiek przekraczalne i nieprzekraczalne elementy terenu na dowolnym poziomie. Miarka może nachodzić na podstawy innych postaci. Gdy tylko miarka ruchu zostanie ustawiona w pożądaney pozycji, gracz stawia postać w taki sposób, aby dotykała miarki w jakimkolwiek miejscu. Postać może zakończyć ruch na dowolnym poziomie.

ODPYCHANIE I PRZCIĄGANIE

Niektóre zdolności i reguły specjalne powodują odpychanie albo przyciąganie obiektów. Odepchnięcia i przyciągnięcia są szczególnym rodzajem ruchu – wymagają użycia miarek zasięgu, a nie miarek ruchu. Gracz rozpatrujący odepchnięcie umieszcza wskazaną miarkę zasięgu tak, aby jednym końcem dotykała odpychanego albo obiektu. Gracz przenosi odepchnięty obiekt na odległość całej miarki zasięgu i wycentrowany względem niej. Odepchnięty obiekt musi się oddalić od elementu powodującego odepchnięcie. W przypadku przyciągania obowiązują takie same reguły jak dla odpychania, z wyjątkiem tego, że przyciągany obiekt musi poruszyć się w kierunku elementu powodującego przyciągnięcie.



General Anakin Skywalker wykonuje podczas ataku szarpnięcie (↖), którego celem jest Hrabia Dooku, przywódca Separatystów, i odpycha go na odległość zasięgu (⊕) 1. Podstawa przesuniętej postaci związa z podeście. Hrabia Dooku zostaje więc postawiony tak, aby cała jego podstawa mieściła się na podeście.

Gdy odpychany albo przyciągany obiekt porusza się wzdłuż miarki zasięgu, zatrzymuje się, gdy dotknie elementu terenu na tym samym lub wyższym poziomie albo gdyby miał dotknąć lub najść na podstawę innej postaci. Ustalając, gdzie odpychany albo przyciągany obiekt się zatrzyma, należy zignorować elementy terenu, na których obiekt ten zaczął swój ruch.

W KIERUNKU „DO” I „OD”

Gdy efekt powoduje, że jakiś obiekt porusza się w kierunku „do” albo „od” innego obiektu, należy wyznaczyć linię prostą przechodzącą przez środki obu tych obiektów.



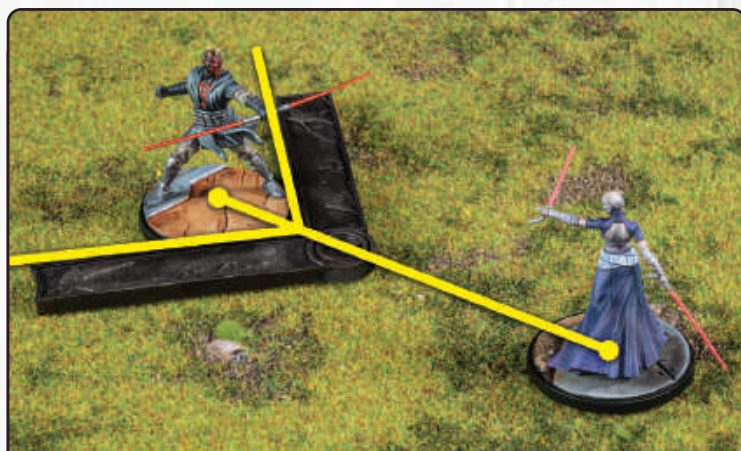
*Barriss Offee, padawanka Jedi używa **PCHNIĘCIA MOCĄ** wobec droida MagnaGuard. Gdy droid jest przesuwany wzdłuż miarki zasięgu, jego podstawa natrafia na ścianę, która stanowi wyższy poziom od tego, na którym stoi postać. Odepchnięcie natychmiast się kończy i postać zatrzymuje się w miejscu, gdzie jej podstawa dotyka ściany.*



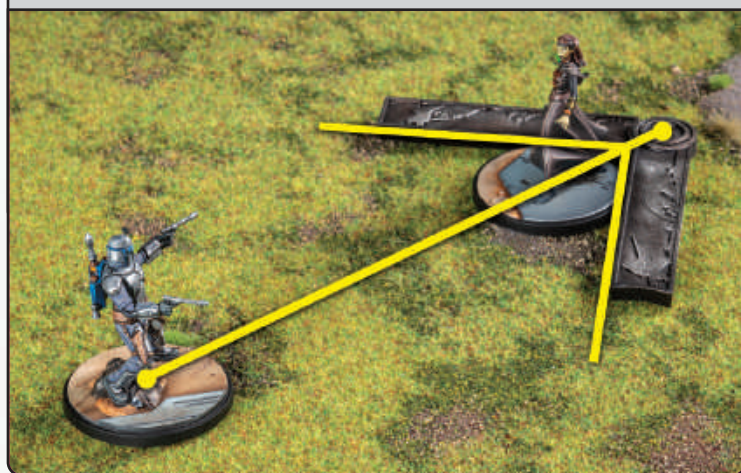
Gracz zgina miarkę ruchu na zawiasie tak, aby utworzyła kąt prosty. Następnie przykładą zgiętą miarkę do poruszającego się obiektu tak, aby punkt zgięcia znalazł się na wyznaczonej linii przechodzącej przez środki obu obiektów i w taki sposób, aby oba ramiona miarki dotykały podstawy poruszającego się obiektu.

Jeśli obiekt porusza się w kierunku „do” obiektu, punkt zgięcia powinien się znajdować za poruszającym się obiektem, patrząc z perspektywy obiektu, w kierunku którego się porusza. Jeśli obiekt porusza się w kierunku „od” obiektu, punkt zgięcia powinien się znajdować przed poruszającym się obiektem, patrząc z perspektywy obiektu, w kierunku od którego się porusza.

Poruszający się obiekt nie może przekroczyć linii wyznaczonych przez ramiona miarki.



*W przykładzie powyżej Asajj Ventress, Sith-zabójczyni odpycha Lorda Maula od siebie dzięki **PCHNIĘCIU MOCĄ**. Lord Maul może być przesunięty w dowolnym kierunku, który nie przekracza linii wyznaczonych przez ramiona miarki. W przykładzie poniżej Jango Fett, łowca nagród przyciąga do siebie Mistrzynię Jedi Luminarę Unduli z pomocą **WYRZUTNI LINY**. Luminara Unduli może być przesunięta w dowolnym kierunku, który nie przekracza linii wyznaczonych przez ramiona miarki.*



UMIESZCZANIE

Niektóre efekty mogą powodować umieszczenie obiektu w określonym zasięgu (⊕). Jeśli efekt nie stanowi inaczej, pomiaru zasięgu (⊕) należy dokonać od umieszczanego obiektu. Obiekt można umieścić w jakiegokolwiek odległości w ramach wskazanego zasięgu (⊕). Gdy obiekt należy umieścić w określonym zasięgu (⊕) od innego obiektu, pomiaru dokonuje się od tego innego obiektu. Jeśli nie został określony wymagany poziom, obiekt może zmienić poziom zarówno na wyższy, jak i na niższy.

WYKONYWANIE ATAKU

Ataki w grze Shatterpoint przeprowadza się za pomocą kości. Gdy postać przeprowadza atak, wybiera za cel wrogą postać. Postać, która atakuje, to atakujący lub atakująca postać. Postać będąca celem ataku to obrońca lub broniąca się postać. Gracze tworzą pule kości ataku i obrony, rzucają nimi, modyfikują wyniki rzutów i w końcu porównują swoje wyniki. Jeśli obrońca nie zniwelował wszystkich wyników uznawanych za sukces na kościach atakującego, atakujący rozpatruje tyle pól w swoim drzewku walki, ile sukcesów mu pozostało. Pola rozpatruje się w kolejności od lewej do prawej.

Jeśli gracz nie chce rozpatrywać efektów któregoś pola, może zakończyć rozpatrywanie drzewka walki bezpośrednio przed takim polem, nawet jeśli pozostały mu niewykorzystane sukcesy.

Niewykorzystane sukcesy przepadają.

Jeśli gracz zdecydował się rozpatrzyć pole z drzewka wyników walki, musi zastosować wszystkie wymienione na nim efekty.



Jeśli jednostka ma na karcie myślnik (–) przy atrybucie ataku bezpośredniego (X) lub dystansowego (↘), postacie z tej jednostki nie mogą przeprowadzać tego typu ataku.

ZASIĘG ATAKU

W grze Shatterpoint występują 2 rodzaje ataków: bezpośrednie (X) i dystansowe (↘). Postacie mogą przeprowadzić atak bezpośredni (X) tylko wobec postaci, z którymi są w zwarcu (zob. str. 29). Postacie mogą przeprowadzić atak dystansowy (↘) tylko wobec postaci znajdujących się w zasięgu (⊕) określonym przez jej atrybut ataku dystansowego (↘).

ATAKI DYSTANSOWE

W celu przeprowadzenia ataku dystansowego (↘) wroga postać musi znajdować się w zasięgu (⊕) określonym przez atrybut walki dystansowej (↘) atakującej postaci oraz w jej polu widzenia. (Więcej informacji o polu widzenia znajduje się na stronie 37).

Podczas tworzenia puli kości ataku dystansowego (↘) atakujący odnosi się do swojego atrybutu ataku dystansowego (↘), a obrońca do swojego atrybutu obrony dystansowej (↘). Postać nie może przeprowadzać ataków dystansowych (↘), dopóki jest w zwarcu z wrogą jednostką, która nie jest osłabiona.

Nie wszystkie postacie dysponują bronią dystansową (↘).

ATAKI BEZPOŚREDNIE

W celu przeprowadzenia ataku bezpośredniego (X) postać musi być w zwarcu z celem ataku. Podczas tworzenia puli kości ataku bezpośredniego (X) atakujący odnosi się do swojego atrybutu ataku bezpośredniego (X), a obrońca do swojego atrybutu obrony bezpośredniej (X).

ZWARCIE

Postać jest w zwarcu z wrogą postacią, która znajduje się od niej w zasięgu (⊕) 2, na tym samym poziomie i w jej polu widzenia.

Jeśli postać, która jest w zwarcu z wrogą postacią z jednostki, która nie jest osłabiona, ma wykonać marsz (➡), zamiast tego wykonuje zryw (↗). Postać, która jest w zwarcu z wrogą postacią z jednostki, która nie jest osłabiona, nie może wykonywać wspinaczki (⬆). Postać, która jest w zwarcu z wrogą postacią z jednostki, która nie jest osłabiona, nie może przeprowadzać ataków dystansowych (↘).





W przykładzie powyżej Generał Anakin Skywalker i Lord Maul znajdują się na tym samym poziomie w zasięgu (⊕) 2 od siebie. Są zatem w zwarcu. W przykładzie poniżej Generał Anakin Skywalker i Lord Maul znajdują się w zasięgu (⊕) 2 od siebie, ale na różnych poziomach. Nie są więc w zwarcu.



KOŚCI

W grze Shatterpoint do rozstrzygania walk używa się specjalnych 8-ściennych kości nazywanych kośćmi ataku oraz 6-ściennych kości nazywanych kośćmi obrony. Poniżej znajduje się objaśnienie wszystkich symboli.

KOŚCI ATAKU



KOŚCI OBRONY



Kości ataku używa się podczas ataku. Wyrzucone symbole należy interpretować następująco:

Trafienie krytyczne (⊛) (1 ścianka): Wyrzucone symbole trafień krytycznych (⊛) są sukcesami w ataku. Reprezentują udany atak z zaskoczenia w słaby punkt przeciwnika lub niezwykłą moc broni atakującego. Trafienia krytyczne nie mogą być zniwelowane przez symbole bloku (⊛).

Trafienie (★) (3 ścianki): Wyrzucone symbole trafień (★) są sukcesami w ataku. Reprezentują skuteczność, z jaką postać atakuje.

Wyszkolenie w ataku (◇) (2 ścianki): Gdy gracz wyrzuci na kościach symbole wyszkolenia w ataku (◇), odnosi ich liczbę do tabeli wyszkolenia atakującej jednostki. Gracz stosuje wszystkie efekty wynikające z wyszkolenia w ataku (◇) do wyniku swojego rzutu. Zasady dotyczące stosowania efektów z tabeli wyszkolenia znajdują się na stronie 14.

Porażka (✖) (2 ścianki): Wyrzucony symbol porażki (✖) nie zapewnia żadnych korzyści. Reprezentuje potknięcie, niezdatny manewr lub inny powód słabszego ataku.

Kości obrony używa się podczas obrony. Wyrzucone symbole należy interpretować następująco:

Blok (⊛) (2 ścianki): Każdy wyrzucony symbol bloku (⊛) niweluje 1 symbol trafienia (★) w rzucie na atak. Nie może jednak zniwelować trafienia krytycznego (⊛).

Wyszkolenie w obronie (◇) (2 ścianki): Gdy gracz wyrzuci na kościach symbole wyszkolenia w obronie (◇), odnosi ich liczbę do tabeli wyszkolenia broniącej się jednostki. Gracz stosuje wszystkie efekty wynikające z wyszkolenia w obronie (◇) do wyniku swojego rzutu. Zasady dotyczące stosowania efektów z tabeli wyszkolenia znajdują się na stronie 14.

Porażka (X) (2 ścianki): Wyrzucony symbol porażki (X) nie zapewnia żadnych korzyści. Reprezentuje potknięcie, niezdarny manewr lub inny powód słabszej obrony.

ATRYBUTY ATAKU I OBRONY

Karta walki każdej jednostki pokazuje jej atrybuty walki bezpośredniej (X) i walki dystansowej (↘). Atrybuty składają się z 2 liczb: jednej w szarym trójkącie (atak) i drugiej w niebieskim kwadracie (obrona). Atrybut ataku zarówno dla walki bezpośredniej (X), jak i dystansowej (↘) określa liczbę kości ataku, z jakich gracz tworzy początkową pulę kości, aby przeprowadzić dany typ ataku. Atrybut obrony zarówno dla walki bezpośredniej (X), jak i dystansowej (↘) określa liczbę kości obrony, z jakich gracz tworzy początkową pulę kości, aby bronić się przed danym typem ataku.

DRZEWKO WYNIKÓW WALKI

Na karcie walki jednostki widnieje jej drzewko wyników walki. Każde drzewko składa się z pól zwanych opcjami. Każda opcja jest połączona linią z co najmniej 1 inną opcją.

Jeśli po modyfikacjach wyniku rzutu atakującemu pozostaną jakieś sukcesy, wybiera 1 opcję za każdy sukces, począwszy od dowolnej pomarańczowej opcji z lewej strony drzewka. Gracz musi zastosować wszystkie efekty wybranej opcji, zanim przejdzie do następnej. Następna opcja musi być połączona linią z rozpatrzoną opcją. Gracz nigdy nie może wybrać tej samej opcji 2 razy. Nie może też wybrać opcji na lewo od rozpatrzonej właśnie opcji.

Gracz musi rozpatrywać opcje w kolejności, w jakiej widnieją w drzewku, ale rozpatrując pojedynczą opcję, może wybrać kolejność widniejących w niej efektów.

Symbole obrażeń (X) z rozpatrywanej opcji dodaje się do puli obrażeń, zanim atakujący przejdzie do następnej opcji. Cała pula obrażeń zostanie przydzielona broniącej się jednostce później.



Jeśli drzewko wyników walki ma rozgałęzienia, gracz wybiera 1 z nich. Gracz może wybrać tylko taką opcję, która jest połączona linią z opcją, którą właśnie rozpatrzył.

Jeśli od danej opcji nie wychodzi już żadna linia, rozpatrywanie drzewka wyników walki się kończy. Jeśli w tym momencie postać nadal ma niewykorzystane sukcesy, te sukcesy przepadają.

Opcje w drzewku wyników walki zawierają 2 rodzaje efektów: wywierane na siebie i wywierane na przeciwnika. Podczas ataku efekty wywierane na przeciwnika należy zastosować wobec obrońcy, a wywierane na siebie wobec atakującego.

Symbole pojawiają się w różnych miejscach – w treści zasad i reguł, w drzewkach wyników walki, a także w tabelach wyszkolenia. Jeśli symbole efektów wywieranych na siebie i na przeciwnika pojawiają się w treści zasady lub reguły, treść ta objaśnia, jak zastosować dany efekt. Jeśli symbole efektów wywieranych na przeciwnika pojawiają się w drzewku wyników walki lub w tabeli wyszkolenia, należy je zawsze zastosować wobec wrogiej postaci lub jednostki, tak jak stanowi efekt. Jeśli symbole efektów wywieranych na siebie pojawiają się w drzewku wyników walki lub w tabeli wyszkolenia, należy je zawsze zastosować wobec postaci lub jednostki, która dysponuje tym symbolem, tak jak stanowi efekt.



SYMBOLE EFEKTÓW WYWIERANYCH NA PRZECIWNIKA



Obrażenia: Jednostka będąca celem przyjmuje 1 obrażenie (X). Gdy ten symbol pojawia się w drzewku wyników walki lub w tabeli wyszkolenia w ataku, należy dodać 1 żeton obrażeń do puli obrażeń, zanim atakujący przejdzie do rozpatrywania kolejnej opcji.



Szarpnięcie: Postać atakująca może odepchnąć postać broniącą się na pełną odległość zasięgu (⊕) 1, a następnie sama może przesunąć się w jej kierunku na pełną odległość zasięgu (⊕) 1.



Zmęczenie: Jednostka będąca celem otrzymuje stan zmęczenie (♠).



Rozbrojenie: Jednostka będąca celem otrzymuje stan rozbrojenie (↘).



Zagrożenie: Jednostka będąca celem otrzymuje stan zagrożenie (!).



Przygwożdżenie: Jednostka będąca celem otrzymuje stan przygwożdżenie (↘).

Zasady dotyczące stanów znajdują się na stronie 35.

SYMBOLE EFEKTÓW WYWIERANYCH NA SIEBIE



Marsz: Postać może wykonać marsz (→) (zob. str.24).



Wspinaczka: Postać może wykonać wspinaczkę (↑) (patrz: str. 24).



Zryw: Postać może wykonać zryw (↗) (zob. str. 24).



Skok: Postać może wykonać skok (↗) (zob. str. 24).



Przemieszczenie: Postać może wykonać marsz (→), nawet jeśli jest w zwarcu z postacią z jednostki, która nie jest osłabiona.



Leczenie: Postać może usunąć 1 stan lub obrażenie (☹) ze swojej jednostki albo z sojuszniczej jednostki w zasięgu (⊕) 2.



Zdolność aktywacji: Jeśli jest to aktywacja tej jednostki, jednostka może użyć 1 ze swoich zdolności aktywacji (⬆) bez płacenia jej kosztu Mocy (⚡).

Należy pamiętać, że jednostka może użyć każdej swojej zdolności aktywacji (⬆) tylko raz na turę. Gdy efekty aktywacji (⬆) pojawiają się w wybranej opcji drzewka wyników walki, są rozpatrywane po rozpatrzeniu wszystkich efektów wywieranych na przeciwnika i po przydzieleniu obrońcy puli obrażeń.

PULA OBRAŻEŃ

Gdy wybrana opcja na drzewku wyników walki lub w tabeli wyszkolenia w ataku zawiera symbol obrażeń (☹), jednostka broniącej się postaci nie przyjmuje tych obrażeń (☹) od razu. Zamiast tego obok karty broniącej się jednostki należy umieścić 1 żeton obrażenia za każdy symbol obrażeń (☹), tworząc w ten sposób pulę obrażeń. Po rozpatrzeniu wszystkich opcji w drzewku wyników walki wszystkie obrażenia (☹) z puli obrażeń są przydzielane jednostce. Specjalne reguły mogą zmieniać lub wpływać na pulę obrażeń jeszcze przed przydzieleniem ich broniącej się jednostce. Obrażenia (☹) z tabeli wyszkolenia w ataku są dodawane do puli obrażeń, zanim atakujący zacznie wybierać opcje drzewka wyników walki. Obrażenia (☹) z opcji drzewka wyników walki są dodawane do puli obrażeń, zanim atakujący wybierze następną opcję.

WYKONYWANIE ATAKU

- Wybór rodzaju ataku: dystansowy (↘) albo bezpośredni (X).
- Sprawdzenie dostępnych celów: w zasięgu (⊕) [dla ataków dystansowych (↘)] albo w zwarcu [dla ataków bezpośrednich (X)] i w polu widzenia.
- Wybór dostępnego celu [w zasięgu (⊕) albo w zwarcu].
 - Postać przeprowadzająca atak to atakujący. Postać będąca celem ataku to obrońca.
 - Rozpatrzenie efektów aktywowanych po wyznaczeniu celu. Rozpoczyna atakujący.
- Przygotowanie puli kości.
 - Atakujący bierze liczbę kości ataku równą swojemu atrybutowi ataku.
 - Rozpatrzenie wszystkich efektów, które zwiększają liczbę kości ataku w puli.
 - Rozpatrzenie wszystkich efektów, które usuwają kości ataku z puli.
 - Obrońca bierze liczbę kości obrony równą swojemu atrybutowi obrony.
 - Rozpatrzenie wszystkich efektów, które zwiększają liczbę kości obrony w puli.
 - Rozpatrzenie wszystkich efektów, które usuwają kości obrony z puli.
- Rzuty kośćmi.
 - Rzut pulą kości ataku i rzut pulą kości obrony.
- Modyfikowanie wyników rzutów.
 - Modyfikowanie wyniku rzutu atakującego.
 - Atakujący rozpatruje zdolności i efekty spoza tabeli wyszkolenia, które dodają, zmieniają, usuwają i przerzucają wyniki rzutu ataku.
 - Obrońca rozpatruje zdolności i efekty spoza tabeli wyszkolenia, które dodają, zmieniają, usuwają i przerzucają wyniki rzutu ataku.
 - Modyfikowanie wyniku rzutu obrońcy.
 - Atakujący rozpatruje zdolności i efekty spoza tabeli wyszkolenia, które dodają, zmieniają, usuwają i przerzucają wyniki rzutu obrony.
 - Obrońca rozpatruje zdolności i efekty spoza tabeli wyszkolenia, które dodają, zmieniają, usuwają i przerzucają wyniki rzutu obrony.
 - Uwzględnienie tabeli wyszkolenia.
 - Atakujący rozpatruje efekty tabeli wyszkolenia w ataku, które dodają lub zmieniają wyniki rzutów ataku i obrony i dodają obrażenia (☹) do puli obrażeń.
 - Obrońca rozpatruje efekty tabeli wyszkolenia w obronie, które dodają lub zmieniają wyniki rzutów ataku i obrony.

7. Ustalenie wyników
 - A. Usunięcie 1 symbolu trafienia (✱) z rzutu ataku za każdy symbol bloku (⊕) w rzucie obrony.
 - B. Jeśli zostały symbole trafień (✱) lub trafień krytycznych (⊕), należy przejść do punktu 8. Jeśli w puli nie ma już żadnych symboli trafień (✱) ani trafień krytycznych (⊕), należy pominąć punkt 8. i przejść do punktu 9.
8. Atakujący podlicza liczbę sukcesów, którymi są pozostałe w puli symbole trafień krytycznych (⊕) i trafień (✱). Następnie, począwszy od wybranej pomarańczowej opcji z lewej strony drzewka wyników walki, rozpatruje tyle właśnie kolejnych opcji połączonych liniami, stosując wszystkie efekty danej opcji, zanim przejdzie do następnej. Więcej szczegółów dotyczących korzystania z drzewka wyników walki znajduje się na stronie 31.
9. Przydzielenie obrońcy wszystkich obrażeń (⚔) z puli obrażeń.
10. Rozpatrzenie wszystkich efektów zachodzących po rozpatrzeniu ataku.
 - A. Atakujący rozpatruje ewentualne efekty, jakie pozostały mu w tabeli wyszkolenia w ataku.
 - B. Obrońca rozpatruje ewentualne efekty, jakie pozostały mu w tabeli wyszkolenia w obronie.
 - C. Atakujący rozpatruje wszystkie swoje zdolności i reguły specjalne w wybranej przez siebie kolejności.
 - D. Obrońca rozpatruje wszystkie swoje zdolności i reguły specjalne w wybranej przez siebie kolejności.
 - E. Rozpatrzenie wszystkich zdolności niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez atakującego.

PRZYKŁAD ATAKU

Ahsoka Tano, była Jedi kontrolowana przez Andrzeja chce zaatakować mieczami świetlnymi Lorda Maula. Najpierw Andrzej sprawdza, czy Lord Maul znajduje się w zasięgu (⊕) ataku. Ahsoka Tano chce wykonać atak bezpośredni (✕), a Lord Maul jest na tym samym poziomie co ona i w zasięgu (⊕) 2 od niej, więc może być celem ataku. Między postaciami nie ma żadnego elementu, więc Lord Maul znajduje się także w polu widzenia Ahsoki.

Następnie Andrzej sprawdza atrybuty ataku bezpośredniego (✕) na aktywnej karcie walki Ahsoki Tano – **JAR'KAI**. Wynosi on 7, więc Andrzej umieszcza 7 kości ataku w swojej puli kości. Dodatkowo Ahsoka Tano wykonała akcję skupienia w trakcie tej aktywacji, która daje jej 1 dodatkową kość podczas najbliższego ataku w tej aktywacji. Andrzej umieszcza dodatkową kość ataku w puli, w której teraz jest 8 kości.

Teraz Sonia sprawdza atrybut obrony bezpośredniej (✕) na aktywnej karcie walki Lorda Maula – **MROZNY GNIEW**. Atrybut ten wynosi 5, więc Sonia umieszcza 5 kości obrony w swojej puli kości.

Obie pule kości zostały utworzone. Gracze rzucają kośćmi. Andrzej uzyskuje 3 trafienia (✱), 1 trafienie krytyczne (⊕), 2 wyszkolenia w ataku (♦) i 2 porażki (⚔).

Sonia uzyskuje 1 blok (⊕), 3 wyszkolenia w obronie (♦) i 1 porażkę (⚔).

Teraz gracze modyfikują wyniki rzutów, począwszy od rzutu atakującego. Andrzej sprawdza na karcie walki Ahsoki tabelę wyszkolenia odpowiadającą mieczom świetlnym. Ponieważ uzyskał 2 wyszkolenia w ataku (♦), dodaje 2 symbole trafień (✱) do swojego rzutu. Sonia sprawdza tabelę wyszkolenia w obronie Lorda Maula i stwierdza, że żadna z ikon nie pozwala jej na modyfikowanie rzutu atakującego. Ostateczny wynik rzutu Ahsoki Tano to 5 trafień (✱), 1 trafienie krytyczne (⊕) i 2 porażki (⚔).

Teraz gracze modyfikują wynik rzutu obrońcy. Andrzej sprawdza tabelę wyszkolenia w ataku Ahsoki Tano i stwierdza, że żadna z ikon nie pozwala mu na modyfikowanie rzutu obrońcy. Sonia sprawdza tabelę wyszkolenia w obronie Lorda Maula i dodaje 1 symbol bloku (⊕) do wyniku swojego rzutu. W tabeli Lorda Maula widnieją także 2 ikony efektów wywieranych na siebie: Leczenie (✚) oraz Skok (↗), które Sonia rozpatrzy później. Ostateczny wynik rzutu Soni to 2 bloki (⊕) i 1 porażka (⚔).

Po zmodyfikowaniu wyników obu rzutów Andrzej i Sonia przechodzą do ustalenia wyniku ataku. 2 bloki (⊕) Lorda Maula niwelują 2 trafienia (✱) Ahsoki Tano, co pozostawia w puli kości ataku 1 trafienie krytyczne (⊕) i 3 trafienia (✱). Atak się udał.

Andrzej odwołuje się do drzewka wyników walki Ahsoki Tano. 4 sukcesy pozwalają mu na wybór 4 kolejnych opcji połączonych liniami. Pierwsza opcja dodaje 2 obrażenia (⚔) do puli obrażeń. Druga opcja dodaje jeszcze 1 obrażenie (⚔) do puli i sprawia, że Lord Maul otrzymuje stan rozbrojenie (☞). Sonia kładzie 1 żeton rozbrojenia na karcie Lorda Maula. Trzecia opcja dodaje 3 kolejne obrażenia (⚔) do puli, co daje już w sumie 6 obrażeń. Na rozgałęzieniu drzewka Andrzej decyduje się podążać górną ścieżką, wybierając opcję sprawiającą, że Maul otrzyma kolejne obrażenie (⚔) i stan zmęczenia (♠). Sonia kładzie żeton zmęczenia (♠) na karcie Lorda Maula i dodaje kolejny żeton do puli obrażeń, co daje już sumę 7.

Gdy Andrzej zakończył wybór opcji, Lordowi Maulowi zostaje przydzielona pula obrażeń. Sonia przenosi wszystkie żetony obrażeń z puli na jego kartę jednostki. Kondycja (✚) Lorda Maula wynosi 11. Przed tym atakiem nie miał żadnych obrażeń (⚔), więc nie zostaje osłabiony.

Po przydzieleniu obrażeń (⚔) Sonia używa efektów wywieranych na siebie z tabeli wyszkolenia w obronie Lorda Maula. Używa efektu leczenia (✚), aby usunąć stan zmęczenia (♠) Lorda, a następnie efektu skoku (↗), aby przybliżyć Maula do aktywnego celu.

Po rozpatrzeniu ataku obaj gracze (począwszy od atakującego) sprawdzają, czy mają chęć i możliwość użycia jakichś zdolności reakcyjnych (○). Żaden z nich nie ma. Kontynuują więc grę.

ZADAWANIE OBRAŻEŃ JEDNOSTCE

Jednostka może doznać obrażeń (⚡) wskutek efektów zdolności, ataków, a nawet misji. Gdy jednostka przyjmuje obrażenia (⚡), należy położyć na jej karcie żetony obrażeń o wartości równej doznanym obrażeniom.

OSŁABIONA JEDNOSTKA

Gdy liczba żetonów obrażeń znajdujących się na karcie jednostki jest równa albo większa od jej kondycji (⛔), jednostka zostaje osłabiona i otrzymuje żeton osłabienia. Gdy jednostka zostaje osłabiona, przeciwnik dokłada 1 znacznik postępu na torze zmagania na pierwsze wolne pole po swojej stronie toru, licząc od krawędzi. Osłabione jednostki nie rywalizują o cele. Osłabione jednostki nie mogą przyjmować obrażeń (⚡) ani usuwać obrażeń (⚡) ze swojej karty. Jeśli jednostka zostaje osłabiona w trakcie swojej aktywacji, aktywacja natychmiast się kończy.

Jednostka mająca żetony osłabienia musi wydać 1 dodatkowy punkt Mocy (⚡) za każdy taki żeton, gdy chce użyć zdolności aktywacyjnej (⚡) albo reakcyjnej (⚡).

OKALECZONA JEDNOSTKA

Na początku aktywacji osłabionej jednostki należy odwrócić jej żeton osłabienia na stronę okaleczenia, usunąć wszystkie obrażenia (⚡) i usunąć 1 żeton stanu.

Jednostka mająca żetony okaleczenia musi wydać 1 dodatkowy punkt Mocy (⚡) za każdy taki żeton, gdy chce użyć zdolności aktywacyjnej (⚡) albo reakcyjnej (⚡).

Uwaga! Jednostki muszą wydać 1 dodatkowy punkt Mocy (⚡) za każdy swój żeton osłabienia i okaleczenia, aby użyć zdolności aktywacyjnej (⚡) albo reakcyjnej (⚡).



Na początku swojej aktywacji Bo-Katan Kryze ma 8 obrażeń (⚡), stan przygwożdżenie (⚡), stan zagrożenie (!) i żeton osłabienia. Gracz odwraca żeton osłabienia na stronę okaleczenia, usuwa wszystkie obrażenia (⚡) i 1 wybrany żeton stanu. Decyduje się usunąć stan przygwożdżenie (⚡), ale stan zagrożenie (!) pozostaje na karcie.



POKONANA JEDNOSTKA

Gdy jednostka zakończy aktywację, a liczba żetonów okaleczenia znajdujących się na jej karcie jest równa albo większa od jej wytrzymałości (⚡), zostaje pokonana. Wszystkie postacie z pokonanej jednostki zostają usunięte z pola bitwy.

Jeśli karta rozkazu pokonanej jednostki jest poza talią rozkazów (w stosie odrzuconych kart rozkazów, w rezerwie albo właśnie odkryta), należy usunąć ją z gry. W przeciwnym razie należy ją usunąć z gry dopiero po odkryciu z talii i w jej miejsce odkryć nową kartę.

Jeśli gracz odkryje kartę rozkazu pokonanej jednostki, usuwa tę kartę z gry i odkrywa nową kartę rozkazu.



STANY

Niektóre opcje z drzewek wyników walki, ikony z tabel wyszkolenia oraz zdolności sprawiają, że jednostki otrzymują żetony stanów. Gdy postać otrzymuje stan, należy położyć żeton danego stanu na karcie jednostki tej postaci. Żetony stanu na karcie jednostki mają wpływ na wszystkie postacie w tej jednostce. Jeśli jednostka ma otrzymać taki sam żeton stanu, jaki już ma, w zamian przyjmuje 1 obrażenie (☹). Jeśli to obrażenie (☹) ma być przyjęte wskutek wyboru przez atakującego efektu z drzewka wyszkolenia, zamiast tego jest dodawane do puli obrażeń. Poniżej wyszczególniono wszystkie stany i ich wpływ na jednostki.



Zmęczenie: Gdy postać ze zmęczonej jednostki wykonuje marsz (➡), wspinaczkę (⬆), zryw (↘), skok (↗), atak albo akcję lub używa zdolności aktywacji (⚡) bądź reakcji (⚡), jej jednostka po rozpatrzeniu tego efektu przyjmuje 3 obrażenia (☹). Następnie należy usunąć żeton zmęczenia (♠) z jednostki.



Rozbrojenie: Postacie z rozbrojonej jednostki nie mogą podczas ataku korzystać z uzyskanych symboli wyszkolenia w ataku (⚔). Podczas najbliższego rzutu na atak postaci z tej jednostki należy usunąć uzyskane symbole wyszkolenia w ataku (⚔) przed modyfikacją wyników rzutów. Po ustaleniu wyników rzutów należy usunąć żeton rozbrojenia (⚔) z tej jednostki.



Zagrożenie: Postacie z zagrożonej jednostki nie mogą podczas obrony korzystać z uzyskanych symboli wyszkolenia w obronie (⚔). Podczas najbliższego rzutu obronnego postaci z tej jednostki należy usunąć uzyskane symbole wyszkolenia w obronie (⚔) przed modyfikacją wyników rzutów. Po ustaleniu wyników rzutów należy usunąć żeton zagrożenia (⚡) z tej jednostki.



Przygwożdżenie: Gdy następnym razem postać z przygwożdżonej jednostki ma wykonać marsz (➡), zryw (↘), wspinaczkę (⬆) albo skok (↗), nie rusza się. Następnie należy usunąć żeton przygwożdżenia (⚡) z tej jednostki.

Gdy jednostka albo postać otrzymuje żeton stanu, umieszcza go na swojej karcie jednostki. Żetony na karcie jednostki mają wpływ na wszystkie postacie w tej jednostce.



Elementy terenu charakteryzują się 3 cechami: poziomem, przejrzystością/nieprzejrzystością i przekraczalnością/nieprzekraczalnością. Pojedynczy element terenu może składać się z kilku części o różnych cechach. Stopień skomplikowania elementów terenu zależy od wyobraźni graczy i może wymagać pewnych umiejętności w ocenie ich cech.

Element terenu charakteryzuje się innym poziomem od poziomu obiektu, jeśli różnica w pionie między wierzchem tego elementu a powierzchnią, na której stoi obiekt, jest większa od zasięgu (⊕) 2. W celu zmierzenia tej różnicy należy umieścić miarkę zasięgu (⊕) 2 na powierzchni, na której stoi obiekt, i porównać wysokość elementu z wysokością miarki.

Uznaje się, że element terenu stanowi inny poziom od drugiego elementu, jeśli różnica w pionie między wierzchami tych elementów jest większa od zasięgu (⊕) 2. W celu zmierzenia różnicy należy postawić miarkę zasięgu (⊕) 2 na wierzchu pierwszego elementu i porównać jej wysokość z położeniem wierzchu drugiego elementu.



Różne elementy terenu mogą się charakteryzować różnymi kombinacjami cech. W tym przykładzie podest jest przejrzysty i przekraczalny, podczas gdy drabina jest przejrzysta i nieprzekraczalna. Budynki są nieprzejrzyste i nieprzekraczalne. Wieża komunikacyjna ma wiele poziomów.

TEREN

Pole bitwy, na którym toczy się rozgrywka w Shatterpoint, składa się z różnych elementów terenu. Poniżej znajdują się zasady dotyczące powszechnych elementów terenu, a także wskazówki, jak oceniać ich wpływ na przebieg rozgrywki.

WZGLĘDNOŚĆ POZIOMÓW

Obiekty są na tym samym poziomie, jeśli odległość w pionie między nimi jest mniejsza albo równa ($\oplus$) 2. Obiekty, między którymi odległość w pionie jest większa od zasięgu ($\oplus$) 2, są na różnych poziomach. Tę odległość należy mierzyć od powierzchni elementu, na którym znajduje się obiekt, lub bezpośrednio od powierzchni pola bitwy, jeśli obiekt nie stoi na żadnym elemencie. Wysokość samego obiektu nie ma przy tym znaczenia.



Bo-Katan Kryze chce wykonać marsz ($\rightarrow$) w kierunku Mandaloriańskich superkomandosów stojących na podestzie. Gracz musi sprawdzić poziom podestu. W tym celu przykłada miarkę zasięgu ($\oplus$) 2 do powierzchni pola bitwy obok podstawy postaci i mierzy wysokość podestu. Wierzch podestu znajduje się wyżej niż koniec miarki zasięgu ($\oplus$) 2, więc podest stanowi wyższy poziom od powierzchni, na której stoi Bo-Katan Kryze. Marsz ($\rightarrow$) nie daje zatem możliwości wejścia na podest.

Elementy terenu lub ich części są albo przejrzyste, albo nieprzejrzyste. Przejrzyste części nie blokują pola widzenia. Podest między swoimi słupami stanowi przejrzystą część, dlatego postacie mogą atakować, mając czyste pole widzenia pod podestem. Nieprzejrzyste części (np. budynek, mur) blokują pole widzenia i dlatego ograniczają możliwość ataku.

Uwaga! Każdy element terenu może się składać z kilku części o różnych poziomach. Dobrym przykładem jest dwukondygnacyjny budynek z balkonem w połowie wysokości.



W grze ważne jest stwierdzenie, że 2 elementy/obiekty różnią się poziomami. Nie jest jednak ważne, ile dokładnie ta różnica wynosi. To oznacza, że postać może się wspinać ($\uparrow$) i skakać ($\curvearrowright$) na dowolną wysokość.

Ostatnią cechą elementu terenu jest jego przekraczalność/nieprzekraczalność. Przekraczalne elementy bądź ich części, jak wspomniany podest, nie blokują postaciom ruchu pod nimi lub przez nie. Nieprzekraczalne elementy bądź części, jak ściana budynku lub mur, nie pozwalają postaciom na przejście. Postać musi przejść pod nimi, nad nimi lub je obejść.





Wyznaczając pole widzenia, postacie mogą zawsze zignorować przejrzyste elementy terenu, bez względu na ich poziom.

PUNKTY PRZEJŚCIA

Punkty przejścia mogą występować w różnych formach. Są nimi na przykład drabiny i windy. Punkt przejścia jest sposobem na szybkie pokonanie określonego dystansu w pionie.

Punkty przejścia są zazwyczaj ze sobą połączone, najczęściej w pary, choć połączonych punktów może być więcej. Zaleca się, aby przed rozgrywką gracze dokładnie ustalili, gdzie są i jak działają punkty przejścia.

Gdy postać ma zakończyć marsz (→), wspinaczkę (↑), zryw (↗) albo skok (↘) w zasięgu (⊕) 1 od punktu przejścia na tym samym poziomie, może z niego skorzystać. Jeśli to zrobi, należy ją umieścić w zasięgu (⊕) 1 i na tym samym poziomie co inny połączony z nim punktu przejścia. Gdy postać używa punktu przejścia musi być umieszczona na innym poziomie. Po umieszczeniu postaci na nowym miejscu jej ruch się kończy.



Góra i dół drabiny to połączone ze sobą punkty przejścia.

POLE WIDZENIA

Postać ma obiekt w polu swojego widzenia, jeśli gracz może wyznaczyć prostą nieprzerwaną linię od dowolnej części podstawy postaci do tego obiektu. Linia może przechodzić przez postacie, przejrzyste elementy terenu, nieprzejrzyste elementy terenu, na których stoi patrząca postać, i nieprzejrzyste elementy terenu o tym samym lub niższym poziomie niż ona. Linia nie może przechodzić przez nieprzejrzyste elementy terenu o wyższym poziomie niż postać. Jeśli obiekt znajduje się na jakimś elemencie terenu, linia może przechodzić przez wszystkie elementy terenu o tym samym lub niższym poziomie co obiekt.

ŻETONY PRZYZAJENIA I OSŁONA

Postać korzystająca z osłony podczas ataku dystansowego (↘) dodaje do swojej puli kości obrony tyle kości, ile wynosi wartość osłony.

Aby element terenu stanowił osłonę dla postaci, muszą być spełnione następujące warunki:

- Jednostka broniąca się postaci musi mieć co najmniej 1 żeton przyzajenia (⬆).
- Broniąca się postać musi być w zasięgu (⊕) 1 od co najmniej 1 elementu terenu o tym samym lub wyższym poziomie niż postać atakująca.
- Da się wyznaczyć linię prostą od dowolnego punktu podstawy atakującego do dowolnego punktu podstawy obrońcy, przechodzącą przez którykolwiek z tych elementów terenu.
- Atakujący przeprowadza atak dystansowy (↘).

Jeśli wszystkie powyższe warunki są spełnione, postać ma osłonę [1].

Jednostka może także zyskać osłonę dzięki żetonom przyzajenia (⬆). Każdy posiadany żeton przyzajenia (⬆) zapewnia osłonę [1] postaciom w tej jednostce. Jednostka traci wszystkie żetony przyzajenia (⬆) na początku swojej aktywacji albo gdy postać z tej jednostki znajdzie się w zwarcu. Jednostka, która jest w zwarcu, nie może otrzymywać żetonów przyzajenia (⬆).



ŻETON PRYZAJENIA

ZAŁĄCZNIK A:

KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

Jeśli gracze chcą użyć zdolności reakcyjnych (⊗) w tym samym czasie, aktywny gracz deklaruje i rozpatruje swoje efekty jako pierwszy.

Jeśli w jakimkolwiek momencie kilka efektów zachodzi w tym samym czasie, a zasady gry nie precyzują kolejności ich rozpatrywania ani żaden z graczy nie przeprowadza właśnie ataku, aktywny gracz rozpatruje efekty jako pierwszy. Po rozpatrzeniu efektów graczy rozpatruje się efekty niezależne od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.

Jeśli gracz przeprowadza atak, rozpatruje wszystkie efekty jako pierwszy, następnie gracz broniący się, a na końcu rozpatruje się efekty niezależne od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.

Jeśli któryś gracz ma do rozpatrzenia kilka efektów w tym samym czasie, sam decyduje o kolejności ich rozpatrywania.

Kolejność działań podczas przeprowadzania ataku:

WYKONYWANIE ATAKU

- Wybór rodzaju ataku: dystansowy (↘) albo bezpośredni (×).
- Sprawdzenie dostępnych celów: w zasięgu (⊕) [dla ataków dystansowych (↘)] albo w zwarcu [dla ataków bezpośrednich (×)] i w polu widzenia.
- Wybór dostępnego celu [w zasięgu (⊕) albo w zwarcu].
 - Postać przeprowadzająca atak to atakujący. Postać będąca celem ataku to obrońca.
 - Rozpatrzenie efektów aktywowanych po wyznaczeniu celu. Rozpoczyna atakujący.
- Przygotowanie puli kości.
 - Atakujący bierze liczbę kości ataku równą swojemu atrybutowi ataku.
 - Rozpatrzenie wszystkich efektów, które zwiększają liczbę kości ataku w puli.
 - Rozpatrzenie wszystkich efektów, które usuwają kości ataku z puli.
 - Obrońca bierze liczbę kości obrony równą swojemu atrybutowi obrony.
 - Rozpatrzenie wszystkich efektów, które zwiększają liczbę kości obrony w puli.
 - Rozpatrzenie wszystkich efektów, które usuwają kości obrony z puli.
- Rzuty kośćmi.
 - Rzut pulą kości ataku i rzut pulą kości obrony.

- Modyfikowanie wyników rzutów.
 - Modyfikowanie wyniku rzutu atakującego.
 - Atakujący rozpatruje zdolności i efekty spoza tabeli wyszkolenia, które dodają, zmieniają, usuwają i przerzucają wyniki rzutu ataku.
 - Obrońca rozpatruje zdolności i efekty spoza tabeli wyszkolenia, które dodają, zmieniają, usuwają i przerzucają wyniki rzutu ataku.
 - Modyfikowanie wyniku rzutu obrońcy.
 - Atakujący rozpatruje zdolności i efekty spoza tabeli wyszkolenia, które dodają, zmieniają, usuwają i przerzucają wyniki rzutu obrony.
 - Obrońca rozpatruje zdolności i efekty spoza tabeli wyszkolenia, które dodają, zmieniają, usuwają i przerzucają wyniki rzutu obrony.
 - Uwzględnienie tabeli wyszkolenia.
 - Atakujący rozpatruje efekty tabeli wyszkolenia w ataku, które dodają lub zmieniają wyniki rzutów ataku i obrony i dodają obrażenia (✖) do puli obrażeń.
 - Obrońca rozpatruje efekty tabeli wyszkolenia w obronie, które dodają lub zmieniają wyniki rzutów ataku i obrony.
- Ustalenie wyników.
 - Usunięcie 1 symbolu trafienia (★) z rzutu ataku za każdy symbol bloku (⊗) w rzucie obrony.
 - Jeśli zostały symbole trafień (★) lub trafień krytycznych (⚡), należy przejść do punktu 8. Jeśli w puli nie ma już żadnych symboli trafień (★) ani trafień krytycznych (⚡), należy pominąć punkt 8. i przejść do punktu 9.
- Atakujący podlicza liczbę sukcesów, którymi są pozostałe w puli symbole trafień (★) i trafień krytycznych (⚡). Następnie, počawszy od wybranej pomarańczowej opcji z lewej strony drzewka wyników walki, rozpatruje tyle właśnie kolejnych opcji połączonych liniami, stosując wszystkie efekty danej opcji, zanim przejdzie do następnej. Więcej szczegółów dotyczących korzystania z drzewka wyników walki znajduje się na stronie 31.
- Przydzielenie obrońcy wszystkich obrażeń (✖) z puli obrażeń.
- Rozpatrzenie wszystkich efektów zachodzących po rozpatrzeniu ataku.
 - Atakujący rozpatruje ewentualne efekty, jakie pozostały mu w tabeli wyszkolenia w ataku.
 - Obrońca rozpatruje ewentualne efekty, jakie pozostały mu w tabeli wyszkolenia w obronie.
 - Atakujący rozpatruje wszystkie swoje zdolności i reguły specjalne w wybranej przez siebie kolejności.
 - Obrońca rozpatruje wszystkie swoje zdolności i reguły specjalne w wybranej przez siebie kolejności.
 - Rozpatrzenie wszystkich zdolności niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez atakującego.

AKTYWACJA JEDNOSTKI

1. Aktywowanie jednostki odpowiadającej odkrytej karcie rozkazu, karcie z rezerwy albo wybranej jednostki po odkryciu karty Shatterpoint.
2. Rozpatrzenie efektów zachodzących na początku aktywacji.
 - A. Jeśli jednostka jest osłabiona:
 - I. Odwrócenie żetonu osłabienia na stronę okaleczenia.
 - II. Usunięcie wszystkich żetonów obrażeń (✖).
 - III. Usunięcie 1 żetonu stanu.
 - B. Usunięcie wszystkich żetonów przyczajenia (☛).
 - C. Rozpatrzenie wszystkich zdolności taktycznych (⚔).
 - D. Rozpatrzenie wszystkich efektów graczy, począwszy od aktywnego gracza.
 - E. Rozpatrzenie wszystkich efektów niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.
3. Jednostka wykonuje swoje akcje i korzysta ze zdolności oraz reguł specjalnych.
4. Rozpatrzenie efektów zachodzących na koniec aktywacji.
 - A. Rozpatrzenie wszystkich efektów graczy, począwszy od aktywnego gracza.
 - B. Rozpatrzenie wszystkich efektów niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.

PRZEBIEG TURU

1. Rozpatrzenie efektów zachodzących na początku tury.
 - A. Rozpatrzenie efektów graczy, począwszy od aktywnego gracza.
 - B. Rozpatrzenie efektów niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.
2. Aktywny gracz odkrywa wierzchnią kartę swojej talii rozkazów albo wybiera kartę rozkazu z rezerwy.
 - A. Jeśli w talii rozkazów nie ma kart, ale gracz ma kartę w rezerwie, to musi wybrać kartę z rezerwy.
 - B. Jeśli gracz odkryje kartę rozkazu odnoszącą się do pokonanej już jednostki, usuwa tę kartę z gry i odkrywa nową kartę rozkazu.
3. Aktywny gracz aktywuje jednostkę, której kartę rozkazu odkrył albo wybrał.
4. Rozpatrzenie efektów zachodzących na początku aktywacji.
 - A. Rozpatrzenie efektów graczy, począwszy od aktywnego gracza.
 - B. Rozpatrzenie efektów niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.
5. Jednostka wykonuje do 2 akcji i używa dowolnych ze swoich zdolności i reguł specjalnych.

6. Rozpatrzenie efektów zachodzących na koniec aktywacji.
 - A. Rozpatrzenie efektów graczy, począwszy od aktywnego gracza.
 - B. Rozpatrzenie efektów niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.
7. Koniec aktywacji jednostki.
8. Rozpatrzenie efektów zachodzących na koniec tury.
 - A. Rozpatrzenie efektów graczy, począwszy od aktywnego gracza.
 - B. Rozpatrzenie efektów niezależnych od graczy w kolejności wybranej przez aktywnego gracza.
9. Aktywny gracz przesuwając znacznik zmagania w stronę swoich znaczników postępu o 1 pole za każdy aktywny cel, jaki w tej turze kontroluje. W pierwszej turze gry ten krok należy pominąć.
10. Jeśli liczba żetonów okaleczenia jednostki właśnie aktywowanej jest równa jej wytrzymałości (-/-), jednostka zostaje pokonana.
11. Jeśli któryś z graczy wygrał zmaganie, wszystkie znaczniki impetu z toru zmagania są odrzucane, wszystkie żetony celów odwracane na nieaktywną stronę, a żetony kontroli usuwane z pola bitwy.
 - A. Tor zmagania jest resetowany i dobierana jest następna karta zmagania.
 - B. Jeśli trzeba wybrać mapę, wybiera ją gracz, który przegrał poprzednie zmaganie.
 - C. Zgodnie z oznaczeniami na mapie odpowiednie żetony celów są odwracane na aktywną stronę.
12. Koniec tury. Jeśli gracz wygrał zmaganie w tej turze, należy zresetować tor zmagania i dobrać kolejną kartę zmagania z talii misji. Następnie przeciwnik zostaje aktywnym graczem i rozpoczyna swoją turę od kroku 1.
 - A. Jeśli gracz, który właśnie zakończył swoją turę, nie ma żadnych kart w swojej talii rozkazów ani w rezerwie, odświeża swoją talię rozkazów.

ZAŁĄCZNIK B: SŁOWA KLUCZOWE

W tym załączniku opisano słowa kluczowe i zasady związane ze zdolnościami jednostek.

Odporność [X]: Ta jednostka nie może otrzymać wymienionego stanu. Jeśli jednostka ma określony żeton stanu i zdobędzie odporność na ten stan, usuwa ten żeton.

Impet [X]: Gdy ta postać wykonuje akcję skupienia, dodaje X kości do swojego najbliższego ataku bezpośredniego (X) oprócz dodania 1 kości ataku z samej akcji skupienia.

Protekcja: Gdy ta postać się broni, zanim zostaną przydzielone jej obrażenia z puli obrażeń, należy usunąć 1 obrażenie (✖) z puli.

Mobilność: Gdy ta postać ma wykonać marsz (→) albo zryw (↗), może zamiast tego wykonać wspinaczkę (↑).

Celność [X]: Gdy ta postać wykonuje akcję skupienia, dodaje X kości do swojego najbliższego ataku dystansowego (↘) oprócz dodania 1 kości ataku z samej akcji skupienia.

Niezlomność: Gdy ta postać się broni, nie porusza się pod wpływem pierwszego efektu szarpnięcia (⚡) z opcji wybranej przez atakującego z jego drzewka wyników walki.

ZAŁĄCZNIK C: JEDNOSTKI WIELOEROWE

Większość jednostek jest przypisanych do jednej ery, ale są jednostki wieloerowe, które przypisano do kilku er. Takie jednostki są oznaczone na rewersie przedzielnym symbolem ery. Podczas tworzenia oddziałów gracz musi wybrać jedną z widocznych na symbolu er albo jedną z er znajdujących się między nimi zgodnie z poniższym diagramem.



ZAŁĄCZNIK D: KARTY TAKTYK BITEWNYCH

Niektóre jednostki dodają karty taktyk bitewnych do talii rozkazów gracza. Karty taktyk bitewnych to specjalny rodzaj kart rozkazów, które nie są kartami rozkazów jednostek. Gdy karta taktyk bitewnych zostanie odkryta, gracz, który ją odkrył, rozpatruje tekst tej karty, a następnie odkrywa kolejną kartę ze swojej talii rozkazów i normalnie kontynuuje rozgrywanie swojej tury. Może się zdarzyć, że dwie karty taktyk bitewnych będą rozpatrzone jedna po drugiej.

Gracz może dodać do swojej talii rozkazów karty taktyk bitewnych tylko jednej jednostki. Jeśli kilka jednostek zapewnia karty taktyk bitewnych, gracz musi wybrać, która jednostka doda karty taktyk bitewnych do talii rozkazów.

Gdy gracz odświeża swoją talię rozkazów, a jednostka zapewniająca karty taktyk bitewnych nie jest pokonana, wszystkie jej wybrane karty taktyk bitewnych zostają wtasowane do talii. Jeśli taka jednostka zostanie pokonana, usuń z gry jej karty taktyk bitewnych, które nie są aktualnie w talii rozkazów. Jeśli odkrywając kartę z talii rozkazów, odkryjesz kartę taktyk bitewnych pokonanej jednostki, usuń ją z gry i odkryj kolejną kartę z talii.



PRZEDZIELONY
SYMBOL ERY

SZYBKA POMOC

PRZEBIEG TURY

- **ROZPATRZENIE EFEKTÓW**
zachodzących na początku tury.
- **ODKRYCIE KARTY ROZKAZU**
albo wybór karty rozkazu z rezerwy.
- **AKTYWACJA JEDNOSTKI**
- **KONIEC AKTYWACJI JEDNOSTKI**
- **ROZPATRZENIE EFEKTÓW**
zachodzących na koniec tury.
- **PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA ZMAGAŃ**
W pierwszej turze gry ten krok należy pominąć.
- **SPRAWDZENIE, CZY AKTYWOWANA WŁAŚNIE JEDNOSTKA ZOSTAŁA POKONANA.**
- **KONIEC TURY**
Jeśli gracz, który właśnie zakończył swoją turę, nie ma żadnych kart w swojej talii rozkazów ani w rezerwie, odświeża swoją talię rozkazów.

PRZEBIEG ATAKU

1. **WYBÓR RODZAJU ATAKU**
Dystansowy (☞) albo bezpośredni (X).
2. **SPRAWDZENIE DOSTĘPNYCH CELÓW**
3. **PRZYGOTOWANIE PULI KOŚCI**
4. **RZUTY KOŚCI**
5. **MODYFIKOWANIE WYNIKÓW RZUTÓW**
6. **USTALENIE WYNIKÓW**
7. **PRZYDZIELENIE WSZYSTKICH OBRAŻEŃ**
8. **ROZPATRZENIE WSZYSTKICH EFEKTÓW ATAKU**

SYMBOLE

	PRZYGWOŹDZENIE		ZDOLNOŚĆ AKTYWACYJNA
	ZAGROŻENIE		ZDOLNOŚĆ REAKCYJNA
	ZMĘCZENIE		ZDOLNOŚĆ WRODZONA
	ROZBROJENIE		ZDOLNOŚĆ TAKTYCZNA
	LECZENIE		ZDOLNOŚĆ INDYWIDUALNA
	POSTAĆ		WALKA BEZPOŚREDNIA
	ZASIĘG		WALKA DYSTANSOWA
	MARSZ		SZARPNIĘCIE
	ZRYW		OBRAŻENIE
	SKOK		PRZEMIESZCZENIE
	WSPINACZKA		Moc
	PRZYCAJENIE		

SYMBOLE NA KOŚCIACH

	TRAFIENIE
	TRAFIENIE KRYTYCZNE
	WYSZKOLENIE W ATAKU
	BŁOK
	WYSZKOLENIE W OBRONIE
	PORAŻKA

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl

Już po rozgrywce? Podziel się
wrażeniami z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA

