STAR WARS™ LEGION™

POTYCZKA

POTYCZKA

Ten dokument dostarcza wszystkiego czego potrzebujesz, aby grać w Star Wars: LEGION w trybie potyczki. Ten tryb jest idealnym sposobem, aby wprowadzić nowych graczy, a także stanowi doskonałą alternatywę dla weteranów, którzy szukają szybszego i lżejszego doświadczenia płynącego z rozgrywki. Rozgrywka w tym trybie przebiega w klasyczny sposób z następującymi wyjątkami:

RUNDY

Potyczka kończy się po piątej rundzie, zamiast po szóstej.

POLE BITWY

Potyczka jest rozgrywana na planszy o rozmiarach 3' na 3' zamiast 3' na 6'.

KARTY BITWY DLA POTYCZKI

Tryb potyczki wprowadza nowe karty bitwy, wyjątkowe tylko dla tego trybu, które oddają uczucie bitwy na mniejszą skalę. Karty załączone są na końcu tego dokumentu i są przygotowane pionowo zamiast poziomo, aby odróżnić je od klasycznych kart bitew. Karty bitwy dla trybu potyczyki nie mogą być używane podczas klasycznych gier w *STAR WARS: LEGION*.

BUDOWANIE ARMII

Grając w trybie potyczki, każdy z graczy przygotowuje swoją armię, przestrzegając następujących zasad:

PUNKTY I RANGI

Grając w trybie potyczki, każdy z graczy przygotowuje swoją armię wykorzystując maksymalnie 500 punktów oraz przestrzegając następujących zasad:

Dowódca: Każda armia musi posiadać dokładnie jedną jednostkę dowódcy.

Agent: Każda armia może posiadać maksymalnie jednego agenta.

Piechota: Każda armia musi posiadać od dwóch do czterech jednostek piechoty.

Siły Specjalne: Każda armia może posiadać do dwóch jednostek Sił specjalnych.

Wsparcie: Każda armia może posiadać do dwóch jednostek wsparcia.

Ciężki sprzęt: Każda armia może zawierać do jednej jed-

PRZYGOTOWANIE

Aby rozegrać partię potyczki w *STAR WARS: LEGION*, wykonaj następujące czynności:

1. **Przygotuj pole bitwy oraz zbierz potrzebne komponenty:** Przygotuj pole bitwy o wymiarach 3' na 3'. Gracze siadają naprzeciwko siebie i każdy przygotowuje swoje jednostki, karty, żetony rozkazów, narzędzia do wykonywania manewrów oraz inne niezbędne komponenty. Następnie, jeżeli jest taka potrzeba, gracze przypisują żeton ID do swoich jednostek.

2. **Omówienie terenów:** Istotnym jest, aby gracze omówili efekty terenów przed rozpoczęciem rozgrywki. Gracze powinni dokładnie omówić każdy z terenów oraz dojść do porozumienia w określeniu typu ochrony jaki one dają oraz innych cech. Sugeruje się, aby tereny pokryły przynajmniej 1/3 pola bitwy, w tym tereny, które blokują pole widzenia oraz takie, które dają wyłącznie ochronę.

3. **Ustawienie terenów:** Gracze wspólnie ustawiają tereny.

4. **Określcie kolor graczy oraz strony:** Gracz, którego armia kosztuje mniej punktów wybiera, czy chce być graczem "niebieskim", czy "czerwonym". Następnie, "niebieski" gracz wybiera jedną z czterech krawędzi pola bitwy i ustawia swoją armię blisko tej krawędzi. Drugi graczy przypisany zostaje do krawędzi po przeciwnej stronie. Jeżeli obie armie graczy kosztują tyle samo punktów, rzućcie kostką, albo monetą, aby zdecydować, który z graczy wybierze, czy chce być graczem "niebieskim", czy "czerwonym".

5. **Odsłońcie karty bitwy dla Potyczki:** przetasujcie osobno wszystkie cele, rozstawienia oraz warunki specjalne. Następnie, dociągnijcie i odkryjcie trzy z czterech kart z każdej talii Potyczki, ustawiają karty w ten sposób, aby utworzyły poziome rzędy skierowane w stronę krawędzi niebieskiego gracza.

6. **Określ pole bitwy:** Zaczynając od niebieskiego gracza, gracze na zmianę wybierają jedną kategorię i usuwają kartę, która jest najbardziej na lewo w tej kategorii. Gracz może też zrezygnować z usunięcia karty. Po tym jak każdy z graczy miał dwukrtoną szansę, aby usunąć kartę, karta najbardziej na lewo w danej kategoii, jest kartą, która będzie używana podczas tej partii. Jeżeli gracze usuną dwie pierwsze karty w danej kategorii, ostatnia karta nie może zostać usunięta.

7. **Wykonaj wszystkie wytyczne celów oraz warunków specjalnych:** Wykonaj wszystkie polecenia zawarte na kartach celów; następnie wykonaj wszystkie polecenia z kartwarunków specjlanych.

8. **Rozstaw jednostki:** Wykonaj wszystkie polecenia na kartach rozstawienia; niektóre karty rozstawienia mają trwałe efekty podczas rozstawiania. Następnie, zaczynając od niebieskiego gracza, gracze pokolei wystawiją pojedynczo i na zmianę oddziały w swojej strefie rozstawienia. Gracze wykonują to do momentu, w który obaj wystawią wszystkie swoje jednostki.

9. **Przygotuj zasoby:** ustaw żetony ran, przygwożdżenia, celowania, uniku oraz wszystkie pozostałe żetony blisko pola bitwy tworząc w ten sposób pulę żetonów. Niebieski gracz ustawia na znaczniku rund liczbę "1". W tym momencie obaj gracze są gotowi, aby rozpocząć partię!

PRZEWODNIK TURNIEJOWY

Tryb potyczki zapewnia nowe możliwości dla organizatorów, ponieważ turniej wymaga mniej czasu i przestrzeni. Organizatorzy, którzy chcą przeprowadzić turniej w trybie potyczki powinni użyć klasycznych zasad turniejowych dla gry *STAR WARS: LEGION*, z następującymi zmianami:

PRZYGOTOWANIE TURNIEJU

Przed rozpoczęciem turnieju, organizator powinien przygotować odpowiednie stoły nadające się do rozgrywki turniejowej. Każdy stół musi posiadać strefę o wymiarach 3' na 3' z jasno zarysowanymi krawędziami strefy oraz wystarczającą ilością terenów, aby w pełni pokryć przynajmniej 1/3 strefy gry.

CZAS NA RUNDĘ

Każda turniejowa runda w grze *STAR WARS: LEGION* ma określony z góry limit czasu, dając graczom równe szanse na ukończenie gier. Organizator powinien włączyć czas rundy po tym jak większość graczy odnajdzie swoje miejsce gry i rozpocznie przygotowania do partii. Jeżeli gra nie zakończyła się w czasie, gracze kończą aktualną rundę i liczą ostateczny wynik. Długość rundy turniejowej różni się w zależności od typu rundy.

- RUNDY SWISS: 90 minut każda
- RUNDY FAZY PUCHAROWEJ (POZA FINAŁEM): 90 minut każda
- RUNDA FINAŁOWA FAZY PUCHAROWEJ: 150 minut

Organizator może zwiększyć czas na rundę o 30 minut do maksimum 150 minut, pod warunkiem, że ogłosi tą zmianę odpowiednio wcześniej. Wydłużenie rundy zalecane jest dla organizatorów, którzy preferują bardziej luźny tryb turnieju, albo gdy ma się pojawić większa liczba nowych graczy.

STRUKTURA TURNIEJU

Struktura turnieju określa jak dużo zostanie rozegranych rund swiss oraz rund finałowych. Wszystkie turnieje w trybie potyczki w grze *STAR WARS: LEGION* muszą użyć jednego z poniższych trybów:

PODSTAWOWA STRUKTURA

Podstawowa struktura zaprojektowana jest w sposób taki, aby gra była bardziej przystępna, szczególnie dla nowych graczy. Ta struktura wymaga podstawowego zaangażowania czasowego od organizatorów i graczy.

Liczba zarejestrowanych graczy	Liczba rund swiss	Finalisci
4-8	3	brak
9-44	4	brak
45 i wiecej	5	brak

ZAAWANSOWANA SRUKTURA

Zaawansowana struktura turniejowa przewidziana jest dla uczestników lubujacych się w kompetetywnym podejściu do turnieju. Ten tryb wymaga głębszego zaangażowania od organizatora, czy graczy, tak w czasie, jak i w poświęconych zasobach.

Liczba zarejestrowanych graczy	Liczba rund swiss	Finalisci
4-24	4	Top 2
25-44	4	Top 4
45 i wiecej	5	Top 4

Przełamanie

Warunki wygranej: Na koniec gry, każdy gracz otrzymuje 2 żetony zwycięstwa za każdego swojego lidera jednostki w zasięgu 1 od wrogiej krawędzi pola bitwy.

© LFL © FFG

Kluczowe położenie

Przygotowanie: ustaw żeton celu na terenie, który znajduje się najbliżej środka pola bitwy (jeżeli kilka terenów jest w tej samej odległości, niebieski gracz wybiera). Następnie, zaczynając od niebieskiego gracza, każdy gracz kładzie 1 żeton celu na wybranym terenie. Każdy żeton musi zostać położony na terenie, który w całości znajduje się poza strefami rozstawienia obu graczy i poza zasięgiem 1 od innego terenu z żetonem celu. Jeżeli gracz nie jest w stanie położyć żetonu zgodnie z powyższymi zasadami, to może ustawić ten żeton na dowolnym terenie, który nie posiada żetonu celu i jest poza strefą rozstawienia obu graczy. Jeżeli żeton wciąż nie może zostać ustawiony, to jest odrzucany.

Warunki wygranej: Na koniec gry, za każdy teren z żetonem celu, gracz, który ma najwięcej liderów jednostki stykających się podstawką z terenem, który ma żeton celu otrzymuje 2 żetony zwycięstwa.

© LFL © FFG

Likwidacja

Warunki wygranej: Na koniec gry, każdy gracz otrzymuje 1 żeton zwycięstwa za każdą pokonaną jednostkę wroga oraz 1 dodatkowy żeton zwycięstwa za każdą pokonaną jednostkę wroga typu , , oraz .

© LFL © FFG

Kontrola

Przygotowanie: ustaw 1 żeton celu w centrum pola bitwy.

Warunki zwycięstwa: Na koniec rund 2-4, każdy gracz otrzymuje 1 żeton zwycięstwa, jeżeli gracz kontroluje żeton celu. Na koniec gry, gracz otrzymuje 2 żetony zwycięstwa, jeżeli kontroluje żeton celu. Gracz kontroluje żeton celu, jeżeli ma więcej liderów jednostek w zasięgu 1 od żetonu celu, niż każdy inny gracz.

© LFL © FFG

Idealne warunki

Ta karta nie ma żadnego efektu.

Warunki są idealne, jest jasno, a zasięg widzenia jest optymalny. Wojsko się mobilizuje, wiedząc, że doskonała pogoda oznacza jedno - wkrótce rozpocznie się bitwa!

© LFL © FFG

Zmęczenie wojną

W momencie sprawdzania, czy jednostka jest spanikowana, zasięg w którym jednostka może użyć wartości odwagi swojego dowódcy jest zmniejszona o 2 (do minimum 1).

Zmęczenie i stres przedłużającej się kampanii odcisnęły swoje piętno nawet na najbardziej zmotywowanych dowódcach. Ostatecznie, żołnierze muszą odnaleźć odwagę wewnątrz siebie, aby przetrwać.

© LFL © FFG

Udzielono pozwolenia do druku i kopiowania dla indywidualnego użytku. ©LFL ©FFG

Improwizowana linia obrony

Przygotowanie: Zaczynając od niebieskiego gracza, gracze na zmianę rozstawiają barykady na polu bitwy do momentu aż 4 barykady zostaną rozstawione. Gdy gracz ustawia barykadę, musi ona zostać ustawiona w jego strefie rozstawienia albo w zasięgu 1-2 od jego strefy rozstawienia. Każda barykada musi zostać ustawiona poziomo.

Doświadczeni żołnierze zawsze szukają sposobu, aby umocnić swoje pozycje.

© LFL © FFG

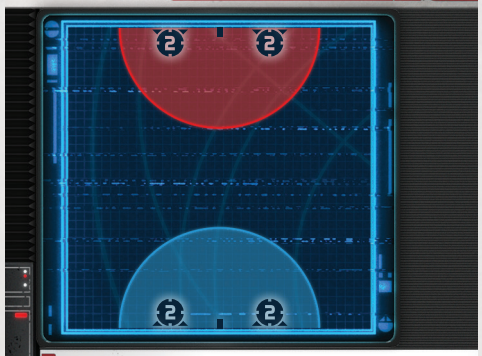
Świt

Podczas pierwszej rundy, jednostki nie mogą wykonywać ataków zasięgowych powyżej zasięgu 2.

Na horyzoncie wstaje świt, a wrogie armie zbliżają się do siebie wykorzystując ostatnie minuty nocy. Gdy wstanie dzień, bitwa rozpocznie się na całym froncie.

© LFL © FFG

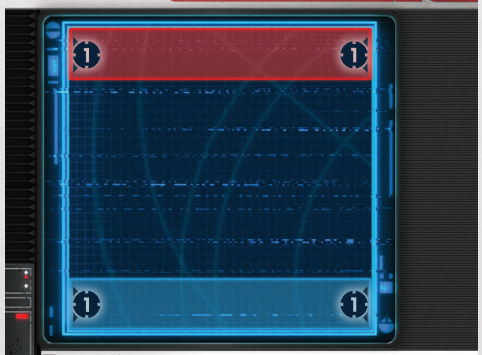
Starcie



Strefa rozstawienia graczy jest wyznaczona przez półkole zarysowane przy użyciu miarki zasięgu 2. Wyznaczenie strefy rozstawienia zaczyna się od środka krawędzi gracza.

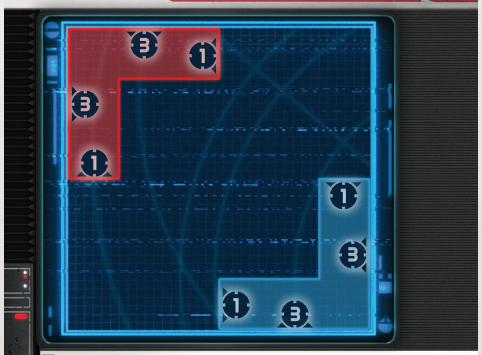
© LFL © FFG

Linia frontu



© LFL © FFG

Oskrzydlenie



© LFL © FFG

Bój spotkaniowy

© LFL © FFG

Udzielono pozwolenia do druku i kopiowania dla indywidualnego użytku. ©LFL ©FFG