

STAR WARS[™]

X-WING[™]

MINIATURES GAME

The cover art depicts a dynamic space battle. In the foreground, a Rebel X-wing is shown from a low angle, banking towards the left. It has red markings on its wings and is firing green laser beams. In the background, another X-wing is visible, also firing green beams. To the right, a TIE fighter is seen firing red laser beams. On the left side of the image, the Death Star is partially visible, appearing damaged. The entire scene is set against the backdrop of a planet's horizon, with a blue and white atmosphere curving across the bottom of the frame. The text "STAR WARS X-WING MINIATURES GAME" is at the top, and "RULES OF PLAY" is at the bottom.

**RULES OF
PLAY**

STAR WARS™ **X-WING™** MINIATURES GAME

JÁTEKLEÍRÁS

Az **X-WING** egy izgalmas, gyorsmenetű űrcsatákat ígérő társasjáték, ami a Star Wars univerzumban játszódik. Az **X-WING**-ben két játékos egy felpozícionált taktikai űrharc keretében egymásnak eresztetik X-szárnyúikat, TIE Fightereiket és más, a Star Wars univerzumból ismert űrhajóikat. A játékos, aki ellenfele összes űrhajóját meg tudja semmisíteni, nyer!

Ebben a dobozban minden elemet megtalálsz, ami a kétjátékos verzióhoz szükséges, többek között pár egyedi győzelmi feltételekhez szabott küldetés leírását is.



A SZABÁLYKÖNYV HASZNÁLATA

Ezt a szabálykönyvet a dobozban található három űrhajóval történő játékra írták. Miután a játékosok jobban megismerkedtek a játékkal, beépíthetik játékkukba a haladó szabályokat, amikkel terepek, egyénileg összeállított hajórajok és egyedi küldetések várnak rájuk.

Ha ez az első játékod, tedd félre ezt a szabálykönyvet, és elolvasása előtt használd a Bevezető Szabályokat, amiket a játékhoz mellékelte kis magyarázó füzetben találsz.

A DOBOZ TARTALMA

- Ez a Szabálykönyv
- 1 Bevezető Szabályok Füzet
- 3 Festett, műanyag űrhajó
 - 2 TIE Fighter
 - 1 X-wing
- 3 átlátszó, műanyag talp
- 6 átlátszó, műanyag pocók
- 8 Hajó Jelző (kétoldalú)
- 11 Manőver Sablonok, bővebben:
 - 3 Fordulás
 - 3 Bedöntés
 - 5 Egyenes
- 3 Manőver Tárcsa (mindegyik egy felső borításból, egy tárcsából és egy pár műanyag csatlakoztatóból áll)
- 19 Akció Jelző, bővebben:
 - 4 Kitérés Jelző
 - 3 Fókusz Jelző
 - 6 Vörös Célpontbemérő Jelző (kétoldalú)
 - 6 Kék Célpontbemérő Jelző (kétoldalú)
- 13 Küldetés Jelző, bővebben:
 - 8 Követő Jelző
 - 1 Űrkomp Jelző
 - 4 Műhold Jelző
- 6 Aszteroida Akadály Jelző
- 2 Pajzs Jelző
- 3 Stressz Jelző
- 3 Kritikus Találat Jelző
- 27 Azonosító Jelző (kétoldalú)
- 13 Hajó Kártya
- 33 Sérülés Kártya
- 5 Fejlesztés Kártya
- 3 Vörös Támadókocka
- 3 Zöld Védelemkocka
- 1 Távolságmérő

TARTOZÉKOK

Itt tárgyaljuk részletesebben a doboz tartalmát.

HAJÓK, TALPAK, PÖCKÖK

Ezek az előre megfestett modellek képviselik a hajókat a játékban. A pöckök tartják össze a hajókat a talpaikkal. Minden talphoz jár egy Hajó Jelző is, ami megmutatja, hogy ki vezeti a gépet.



HAJÓ JELZŐK

Ezek a jelzők mutatják a pilótát, és a hajók képességeit. Minden hajó talpába egy ilyen jelző kerül, a hajók könnyebb azonosítása végett.



MANŐVER SABLONOK

Ezek a sablonok a tárcsán is szereplő lehetséges manővereket mutatják. Ezeket használjuk, amikor ténylegesen is mozgatjuk a hajókat a játéktéren.



MANŐVER TÁRCSÁK

Ezen tárcsák segítségével tudják a játékosok titokban megtervezni hajóik manővereit. Minden hajónak saját tárcsája van.



AKCIÓ JELZŐK

Ezek a jelzők mutatják, hogy egy hajó milyen akciókat hajt épp végre, például: fókuszál, kitér, vagy épp beméri a célt.



KÜLDETÉS JELZŐK

Ezeket a jelzőket küldetések közben használjuk (21–24.o.).



MANŐVER TÁRCSA ÖSSZALLITÁSA

Játék előtt építsük össze a tárcsákat, a lenti módon. Kapcsoljuk össze az "XW" tárcsát az "X-szármáy" talpával, a "TF" tárcsát pedig a TIE Fighter talpával..



AKADÁLY JELZŐK

Ezek a jelzők mutatják a harcok során a felbukkanó akadályokat.



PAJZS JELZŐK

Ezek a jelzők mutatják, hogy milyen erős egy adott hajó védőpajza.



STRESSZ JELZŐK

Ezzel a jelzőkkel követjük, ha egy adott hajó vezetője stresszhelyzetbe került.



KRITIKUS TALÁLAT JELZŐK

Ezen jelzők mutatják azokat a hajókat, amik kritikus találatot szenvedtek el, így figyelmeztetve a hajó játékosát, hogy nézze meg Sérülés kártyáját.



AZONOSÍTÓ JELZŐK

Ezzel a jelzőkkel lehet megkülönböztetni a hajókat, ha több azonos színnel játszó játékos is részt vesz a küzdelemben.



HAJÓ KÁRTYÁK

Ezek a kártyák mutatják egy adott hajó adatait, a pilóta szakértelem-értékét és képességét, akcióit, a felszerelhető fejlesztéseket, és a ráépítéshez szükséges költséget.



SÉRÜLÉS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák mutatják, hogy mennyire rossz állapotban van egy adott hajó, és jelzik a kritikus találatok során szerzett különleges büntetéseket is.



FEJLESZTÉS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák mutatják a különböző fejlesztéseket, amiket a játékosok a hajóikhoz vásárolhatnak. Például: asztrodroidok, egyedi képességek, vagy másodlagos fegyverek.



EGYEDI KOCKÁK

Ezek az egyedi, nyolcoldalú kockák segítenek eldönteni a csaták és képességek kimenetelét. Két fajta kockával játszunk: támadókocka (vörös) és védelemkocka (zöld).



TÁVOLSÁGMÉRŐ

Ezzel mérjük a játék során a távolságokat.



ELŐKÉSZÍTÉS

Játék előtt a következőképp készítsük elő a játékot:

- 1. Oldal Választása:** A játékosok eldöntik, hogy ki melyik oldalt fogja irányítani. Az egyik játékos vezeti a Lázadókat, míg a másik a Birodalmat. Ha a játékosok döntésképtelenek, véletlenszerűen sorsolunk oldalakat. Minden, a játékos saját oldalához tartozó játékelem **BARÁTSÁGOSNAK**, míg minden, a másik játékos oldalához tartozó játékelem **ELLENESÉGESNEK** tekintendő.
- 2. Erők Összeállítása:** Mindkét játékos választ az oldalához tartozó Hajó és Fejlesztés kártyák közül. Ha a játékosok nem a rajépítő szabályt alkalmazzák (lásd 18-19. o.), a Lázadó játékos a "Luke Skywalker" Hajó Kártyát, a Birodalmi játékos pedig a "Éjjeli Vadállat" Hajó Kártyát és az egyik "Obszidián Raj Pilóta" kártyát kapja.
- 3. Hajók Összeállítása:** A játékosok megkeresik a hajókártyáikhoz tartozó Hajó Jelzőket és műanyag hajókat. Ezután a "Hajó összeállítás" ábra alapján megépítik őket.
- 4. Játékterület Kialakítása:** Lehetőleg egy asztalon, vagy egy sima felületen játszatok. Játékszőnyeg, terítő vagy más hasonló tárgy segítségével is megjelölhetők a játéktér szélei (lásd: "A játéktérület"). A játékosok egymással szemben ülnek a játéktér két végébe. A játékoshoz legközelebbi területet "játékos oldalaként" jelöljük meg.
- 5. Erők Elhelyezése:** Tegyük fel a hajókat a játéktérre, a pilóták képzettségi szintjeinek szerinti sorrendben (narancssárga szám), a legalacsonyabbtól kezdve a legmagasabb számúig. Ha több hajó is ugyanazzal a képzettségi értékkel rendelkezik, a kezdeményező játékos teszi le először hajóját (lásd a "Kezdeményezés" részt, 16. o.).

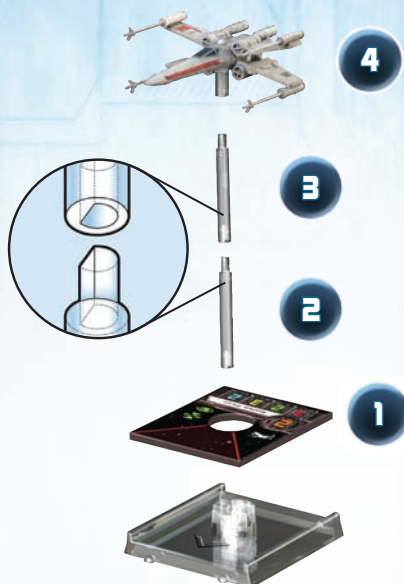
Egy hajó lerakásához a tulajdonosa leteszi kiegyenesítve a Távolságmérőt a saját oldalától indulva, és az 1-es Távolság részlegen belül leteszi a hajóját, ami bármerre nézhet (lásd a beállítási ábrát az 5. oldalon).
- 6. Összegyűjtött Kártyák Előkészítése:** A játékosok a választott erőikhez tartozó kártyákat képpel felfelé maguk mellé teszik az asztalra úgy, hogy mindenki láthassa őket.
- 7. Pajzsok Aktiválása:** A hajó pajzs értékével (kék szám) egyenlő mennyiségű Pajzs Jelzőt tegyünk minden hajókártya mellé. Egy hajónak sem lehet a saját pajzs értékénél több pajzsjelzője.
- 8. A Többi Tartozék Előkészítése:** A Sérülés paklit keverjük meg, és képpel lefelé tegyük a játéktér mellé úgy, hogy mindenki könnyen hozzáférhessen. Helyezzük a többi tartozékot is a játéktér mellé, mindenki számára elérhető helyre (lásd: 5. o.).

A JÁTEKTÉR

Az **X-WING** játékot nem táblán kell játszani, bármely sima felületen játszható, ha az megvan 1x1 méter. Ajánlott valamilyen ruha vagy filc anyagot használni alapként, hogy az esetleg meglökött játékelemek ne csússzanak el.

Háromhajós játékhoz ajánlott legalább 1x1 méteres játéktér. Tapasztaltabb játékosok más méreteket használva is próbára tehetik magukat.

HAJÓ ÖSSZEÁLLÍTÁSA

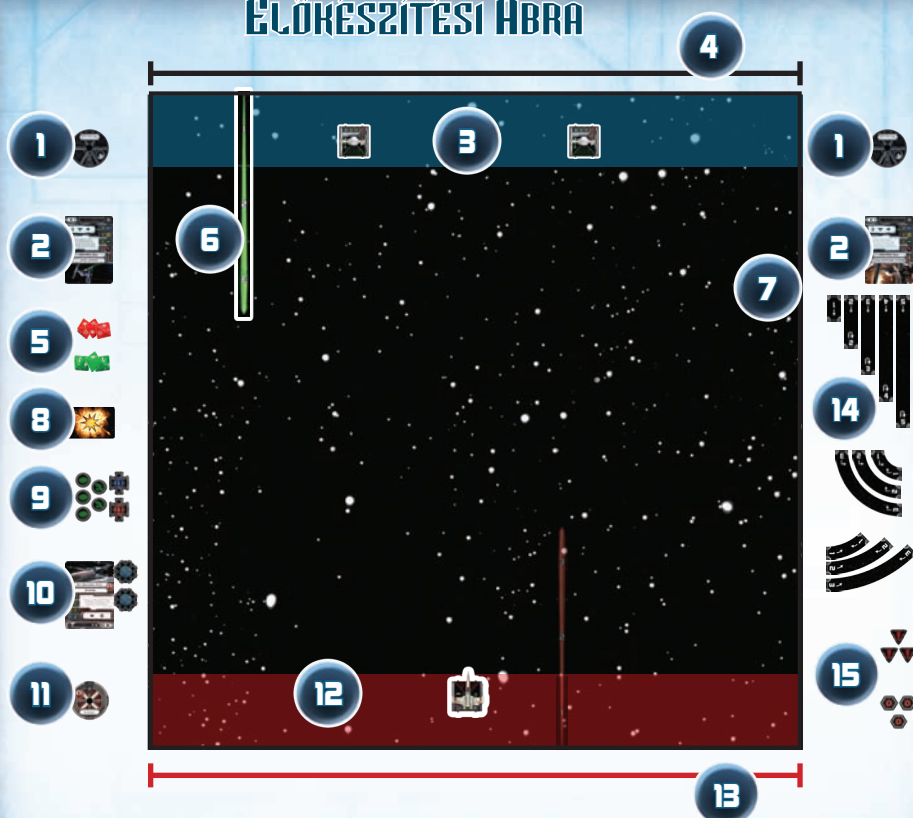


A hajó összeállításához kövessük ezeket a lépéseket:

1. A választott Hajó Jelzőt tegyük a talpába úgy, hogy a tüzelési szöge a kis ékalakú pöck fölé kerüljön, a talp eleje felé nézve.
2. A talp kiálló oszlopába tegyük bele az egyik pöcköt.
3. Tegyük a másik pöcköt az elsőre.
4. Tegyük a hajó alján található pöcköt a másodikra.

Innentől kezdve a szabálykönyvben a "hajó" kifejezés mindig egy teljességében összeállított hajóra utal, műanyag modellel, pöckökkel, talppal és Hajó Jelzővel (plusz az Azonosító Jelzőkkel, ha azok is játszanak, lásd: 18.o.).

ELŐKÉSZÍTÉSI ÁBRA



- | | | |
|---------------------------------|------------------------|-------------------------------|
| 1. TIE Fighter Manöver Tárcsák | 6. Távmérő | 11. X-wing Manöver Tárcsa |
| 2. TIE Fighter Hajó Kártyák | 7. Játéktér | 12. Lázadó előkészítő terület |
| 3. Birodalmi előkészítő terület | 8. Sérülés Pakli | 13. Lázadó oldal |
| 4. Birodalmi oldal | 9. Akció Jelző halom | 14. Manöver Sablonok |
| 5. Kockák | 10. X-wing Hajó Kártya | 15. Többi jelző |

A JÁTÉK EGY KÖRE

Az **X-WING** játék egymás utáni körök sorozatából áll. Minden körben a játékosok sorrendben végigmennek a lentebb sorolt négy fázison:

- 1. Tervezési Fázis:** A játékosok titokban választanak hajóiknak egy-egy manővert, a Manöver Tárcsa segítségével.
- 2. Aktiválási Fázis:** Minden hajó mozog és cselekszik egyet. A pilótaképzettség szerinti **növekvő sorrendben** minden hajó Manöver Tárcsáját felfedjük, és végrehajtjuk a választott manővert. Ezután minden hajó végrehajtja az Akcióját.

3. Harci Fázis: Minden hajó támadhat egyet. A pilótaképzettség szerinti **csökkenő sorrendben** minden hajó megtámadhat egy ellenséges hajót, ha az tüzelési szögében áll, lőtávolságban.

4. Befejező fázis: A játékosok leveszik fel nem használt Akció Jelzőiket hajóik mellől (kivéve a Célpontbemérőket), és végrehajtják a kártyáikon esetlegesen szereplő "Befejező Fázisú" képességeiket.

A Befejező Fázis után egy új kör kezdődik, ismét a "Tervezési Fázissal". Ez mindaddig megy, amíg az egyik játékos összes hajója meg nem semmisül.

A következő pár oldalon midegyik fázist részletesebben tárgyaljuk.

TERVEZÉSI FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosok titokban választanak hajóiknak egy-egy manővert a Manőver Tárcsáik segítségével. A tárcsán választott rész mutatja, hogy mit fog majd csinálni az adott hajó az "Aktiválási Fázisban". A játékosoknak minden hajónak külön tárcsát **kell** beállítaniuk. Amint minden hajónak beállítottuk a választott manővert, az "Aktiválási Fázis" következik.

MANŐVER VÁLASZTÁSA

Egy manőver kiválasztásához a játékosok elforgatják a hajójukhoz tartozó Manőver Tárcsa előlapját, amíg az ablakban meg nem jelenik a kiválasztott manőver. Ezután ezt a manővert egy hajóhoz rendeli, **a megfelelő hajó mellé téve a tárcsát, képpel lefordítva**, a játéktéren belülre.

Egy játékos bármikor megnézheti saját Manőver Tárcsáját, az ellenfél tárcsáit azonban nem. Ha egy játékos több hajót is kezel, bármilyen sorrendben hozzárendelheti hajóihoz a manővereket.

A Manőver Tárcsán minden választáshoz tartozik egy Manőver Sablon is, ami az "Aktiválási Fázis" alatti hajómozgást mutatja. A "Tervezési Fázis" alatt a játékosok **nem** használhatják a Manőver Sablonokat annak kimérésére, hogy hova érzékelhet az adott hajó a választott manőver végrehajtása után! Ehelyett becslés alapján kell kiválasztaniuk, hogy melyik manőverrel érhető el a választott távolság és irány.

Megjegyzés: Mivel a Star Wars univerzumban a különböző hajók más-más maximális sebességgel és irányíthatósággal rendelkeznek, a játékban is minden hajótípushoz egyedi tárcsa tartozik. Emiatt nem minden hajó képes minden Manőver Sablon használatára, így egyes hajók tudhatnak olyan manővereket is, amit a többi nem.

MANŐVER TÍPUSOK

Minden manőver három részből áll: Irány (nyíl), sebesség (szám), és a nehézség (a nyíl színe).



IRÁNY

Az irányt a Manőver Tárcsákon nyilak jelölik. A hajók hat lehetséges irányba mozoghatnak, a tárcsán szereplő lehetőségektől függően:



Egyenes: A hajó előre megy, irányváltoztatás nélkül.



Bedöntés: A hajó kis ívben előre jut, enyhén elkanyarodva az egyik oldalra, elejét elforgatva 45 fokkal.



Fordulás: A hajó egy élesebb kanyart tesz az egyik oldalra, és miközben előre jut, az eleje 90 fokkal elfordul.



Koigran Fordulat: A hajó megindul előre, elejét hátrafordítva 180 fokban.

SEBESSÉG

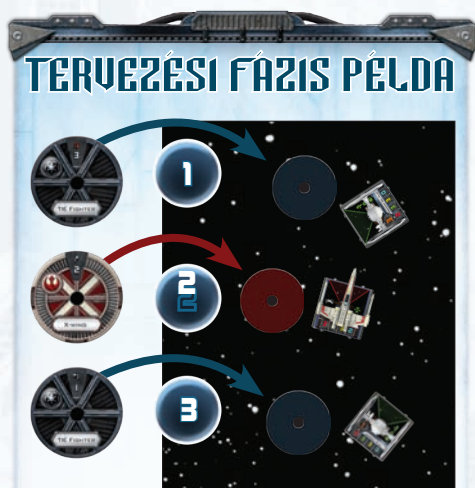
A sebesség a Manőver Tárcsán számokkal van jelölve, "1" és "5" között lehet, a tárcsa lehetőségeitől függően. Minél nagyobb a sebesség, annál távolabbra képes utazni a hajó egy-egy manőver során.

NEHÉZSÉG

Bizonyos manővereket nehezebb végrehajtani, mint a többit. Az irányjelző nyíl színe jelzi az adott manőver nehézségét. A legtöbb nyíl fehér, ami egy általános manővert jelöl. Némelyik piros vagy zöld, ami azt jelzi, hogy az adott manőver mennyire nehéz (piros) vagy könnyű (zöld) az adott pilótának.

Az "Aktiválási Fázis" során a játékosok a végrehajtott manőver színe alapján kapnak vagy vesznek el Stressz jelzőket a hajók mellől (lásd: 7.o.).

Megjegyzés: Némelyik manővert más tényezők is befolyásolhatnak, vagy korlátozhatnak. Ilyen például a Stressz jelző, vagy egy felfordított Sérülés kártya szövege.



A játékosok egyidejűleg kiválasztják saját hajóiknak a következő manővert:

1. A Birodalmi játékos a TIE Fighter tárcsáját a (1) manőverre forgatja, és **képpel lefelé** az Obszidián Raj Pilóta mellé teszi a tárcsát.
2. Eközben a Lázadó játékos az X-szárnyú tárcsáját a (2) manőverre forgatja, és a "Kezdő Pilóta" mellé teszi **képpel lefele** fordított tárcsáját.
3. A Birodalmi játékos elforgatja az egyik TIE Fighter tárgyát a (1) manőverre, és **képpel lefelé** leteszi azt az "Akadémiai Pilóta" mellé.

AKTIVÁLÁSI FÁZIS

Ebben a fázisban a hajók **egyenként** aktiválásra kerülnek. A **legalacsonyabb pilótaképzettségű** hajó kezd először, a következő lépéseket sorrendben végrehajtva:

1. **Tárcsa felfedése:** A jelenlegi játékos felfordítja hajója Manőver Tárcsáját.
2. **Sablon lerakása:** Vedd fel a tárcsán látható manőverhez tartozó Manőver Sablont, és helyezd a hajó talpának elülső illesztékeibe (két kis büttyök). A sablon végének egy vonalban kell lennie a talpazattal.
3. **Manőver végrehajtása:** Ha a sablon rendesen a helyén van, fogd meg a talp oldalait és emeld fel a hajót a talajról. Mozdasd a hajót a sablon **másik végére**, a hajó **hátluját** rácsúsztatva a sablon ellenétes végére.

Kivétel: Egy ↱ manőver végrehajtásához lásd a "Koio gran Fordulás" részt.

Ha a hajóhoz tartoztak jelzők (például Akció Jelző, vagy Stressz Jelző), ezeket is vidd a hajó mellé.

Megjegyzés: Ha egy manőver végrehajtása után két hajó talpazata fedésbe kerülne, lásd a "Áthaladás egy hajón" és "Átfedés Más Hajókkal" részt a 17. oldalon.

4. Pilóta Stresszhelyzetének ellenőrzése:

Ha a hajó épp egy piros manővert hajtott végre, helyezz egy Stressz Jelzőt a hajó mellé. Ha a hajó egy zöld manővert hajtott végre, ha van Stressz Jelző a hajó mellett, eltávolíthatasz egyet. A levett jelzőt tedd a gyűjtőhalomba (lásd: Stressz, 17.o.).

5. Takarítás:

A használt sablont tedd vissza a többi Manőver Sablon mellé. A felfedett tárcsát tedd a játéktéren kívülre, a hajóhoz tartozó Hajó Kártya mellé.

6. Akció végrehajtása:

A hajó végrehajthat egy Akciót. Az Akciók széleskörű kedvező hatásokat jelenthetnek, bővebben a 8-9. oldalon értekezünk róluk. Ha a hajó mellett egy, vagy több Stressz Jelző található, egy akciót sem hajthat végre (lásd: Stressz, 17.o.).

Azt a hajót, amelyik épp egy fázis tevékenységeit hajtja végre, **AKTÍV HAJÓNAK** nevezzük. Miután az aktív hajó befejezte utolsó lépését, a következő hajó, amelyik a legalacsonyabb pilótaképzettséggel rendelkezik, lesz az új aktív hajó, és ő kezdheti meg a fenti lépések végrehajtását. A játékosok sorban aktiválják a hajókat, míg mindegyik sorra nem kerül.

EGYENLŐSÉG FEOLDÁSA

Ha több hajó is azonos pilótaképzettségi értékkel rendelkezik, a **KEZDEMÉNYEZÉssel** rendelkező játékosnak kell elsőként aktiválnia minden hajóját. Hacsak valami nem rendelkezik másként, a **Birodalmi játékos a kezdeményező fél**. A kezdeményezésről többet olvashatsz a 16. oldalon.

MANŐVER SABLONOK

A Manőver Sablonok biztosítják, hogy minden hajómozgás minden mérésnél megegyező irányú és távolságú legyen az adott manőveren belül. Egy adott Manőver Sablon végein látszik egy nyíl (irány) és egy szám (sebesség).

Miután egy játékos felfedi tárcsáját az "Aktiválási Fázisban", meg kell keresnie azt a lapkát, amin a tárcsán felfedett manőverhez illő irány és sebességjelzés található. Ezzel mozgatja hajóját.

Megjegyzés: A hajók kizárólag a tárcsával **teljesen megegyező** jelzésű sablonnal fordulhatnak vagy dönthetik be a hajót. Vagyis, ha egy játékos felfed egy (↱ 3) manővert, **nem** forgathatja el a lapkát, hogy egy (↘ 3) manővert hajtson végre.

KOIOGRAN FORDULÁS

A Koio gran fordulási manőver (↱) ugyanazt a Manőver Sablont használja, mint amelyiket az egyenes (↑) manőver is. Az egyetlen különbség a két manőver között, hogy a Koio gran (↱) manőver után a játékos **elforgatja a hajóját 180 fokkal** (így a hajó talpának **eleje** kerül a lapka érzékesi pontjához).



Akciók

Az "Aktiválási Fázis" alatt minden hajó **egy akciót** hajthat végre, közvetlenül a mozgása után. Egy hajó a Hajó Kártyáján szereplő képességek bármelyikét végrehajthatja. Emellett bizonyos pilóta képessége, Fejlesztés Kártyák, Sérülés Kártyák vagy küldetések lehetővé teszik, hogy bizonyos hajók más akciókat is végrehajthassanak. Ezekről részletesebben a következő oldalakon írunk.

Ha egy képesség lehetővé teszi, hogy egy hajó "ingyen akciót" hajtson végre, az az Akció **nem számít** az "Akció végrehajtása" lépésben taglalt Akciónak.

Kitérés (↯)

A (↯) ikonnal rendelkező Akciósávú hajók végrehajthatnak egy **KITÉRÉS** akciót. Az akció végrehajtásához helyezd egy Kitérés jelzőt a hajó mellé.

A játékos a Harci fázis alatt, ha akarja, elköltheti ezt a kitérés jelzőt, hogy a támadója egyik sebző dobását semlegesítse (lásd: 12.o.). A Befejező Fázisban minden nem használt Kitérés jelzőt el kell távolítani a hajó mellől.

Fókusz (👁)

A (👁) ikonnal rendelkező Akciósávú hajók végrehajthatnak egy **FÓKUSZ** akciót. Az akció végrehajtásához helyezd egy Fókusz jelzőt a hajó mellé.

A játékos a Harci fázis alatt, ha akarja, elköltheti ezt a Fókusz jelzőt, hogy növelje támadáskor a találat esélyét, vagy csökkentse védekezéskor a sérülés esélyét (lásd "Fókusz jelző elköltése", 11-12.o.). A Befejező Fázisban minden nem használt Fókusz jelzőt el kell távolítani a hajó mellől.

Orsózás (↻)

A (↻) ikonnal rendelkező Akciósávú hajók végrehajthatnak egy **ORSÓZÁS** akciót, ami során a játékosok oldalra mozoghatnak, miközben továbbra is ugyanabba az irányba néznek, mint az akció előtt. Orsózáshoz a következő lépéseket kell végrehajtani:

1. Vegyél fel egy (↑1) Manőver Sablont.
2. Helyezd a sablon egyik végét a hajótalp egyik oldalsó feléhez (a sablon a talpzat oldalának bármelyik részére mozgatható mindaddig, amíg a sablon **nem** lóg túl a talpzat elülső vagy hátsó oldalán).
3. Erősen leszorítva a lapkát, emeljük fel a hajót a talajról. Ezután tegyük a hajót a sablon másik felére, úgyelve arra, hogy a sablon egyik irányból se lógjon túl a talp elején és hátulján. A hajó eleje ugyanarra kell, hogy nézzen, mint az akció végrehajtása előtt.

Egy hajó nem hajthat végre orsózást, ha az akció miatt a hajó talpa átfedésbe kerülne egy másik hajóval vagy akadály jelzővel. A játékos lemeríheti, hogy hajója képes-e orsózni, **még mielőtt** végrehajtaná az akciót.

HAJÓ KÁRTYA FELEPÍTÉSE



- | | |
|------------------------------|---|
| 1. Pilóta Képzettségi Érték | 7. Szerkezet ereje |
| 2. Pilóta neve | 8. Pajzs ereje |
| 3. Hajó típusa | 9. Hajótípus ikonja |
| 4. Frakció ikon | 10. Fejlesztési sáv |
| 5. Elsődleges fegyver értéke | 11. Pilóta képessége (vagy dőlt betűs színesítő szöveg) |
| 6. Mozgékonyság értéke | 12. Akciósáv |
| | 13. Raj pontköltség |

PÉLDA ORSÓZÁSRA



Az Akadémiai Pilóta végrehajt egy orsózás akciót, remélve, hogy ezzel kikerül az X-szárnnyú tüzelési szögéből.

1. A Birodalmi játékos jobbra akar oldalazni, ezért felveszi a (↑1) sablont és hajótalpának jobb fele mentén leteszi azt.
2. Fogja az Akadémiai Pilótát és a sablon másik felére teszi úgy, hogy a sablon érintkezzen a hajótalp bal oldalával.

CÉLPONT BEMÉRÉSE (✖)

Ha egy hajó Akciósávján megtalálható a (✖) ikon, végrehajthatnak egy **CÉLPONT BEMÉRŐ** akciót, amivel elhelyezhetnek egy pár célpontbemérő jelzőt (lásd lentebb). A játékos a Harci fázis alatt, ha akarja, elköltheti ezt a Célpontbemérő jelzőt, hogy növelje a bemért hajóval szembeni találati esélyét (lásd: "Célpontbemérő Jelzők Elköltése", 11.o.).

Egy célpont beméréséhez a következő lépéseket kell végigjárni:

1. Meg kell nézni, hogy az ellenséges hajó lőtávolságban van-e. Ezt a távolságmérővel lemérhetjük. Az aktív hajó **bármely pontjától** az ellenséges hajó **bármely pontjái**g megmérjük a távolságot.
2. Ha az ellenséges hajó 1-es, 2-es, vagy 3-as Távolságon belül van, bemérhetjük azt a hajót célpontnak.
3. Helyezz egy **vörös** célpontbemérő jelzőt az ellenséges hajó mellé, ezzel jelezve, hogy **BEMÉRTÉK**.
4. Helyezz egy olyan **kék** célpontbemérő jelzőt az aktív hajó mellé, amin a piros jelzővel megegyező betű áll, ezzel jelezve, hogy a hajó **BEMÉRTE** a célpontot.

A Célpont beméréséhez az aktív hajó körüli teljes 360 fokot használhatjuk. Az aktív játékos lemérheti, hogy az ellenfél lőtávolságban van-e, **még azelőtt**, hogy a Célpontbemérő akciót választaná.

Minden, erre az akcióra képes hajó egyszerre csak egy célpontot tud követni (vagyis hajónként csak 1 kék célpontbemérő jelző lehet aktív). Emellett akár több hajó is bemérheti ugyanazt a hajót, vagyis akár több vörös célpontbemérő jelző is lehet egyazon hajón.

A Célpontbemérő jelzőket csak akkor lehet levenni egy bemért hajó mellől, ha a bemérő hajó más célpontot választ, **vagy** ha a Harci Fázisban elkölti az adott jelzőt.

Kivétel: Bizonyos képességek lehetővé teszik, hogy a bemért hajóról azonnal lekerülhessen a célpontbemérő jelző.

Adott másodlagos fegyverek, például a protontorpedók csak azután használhatók, ha a célpont hajó bemérésre került. (lásd: "Másodlagos fegyverek", 19.o.).

PASSZOLÁS

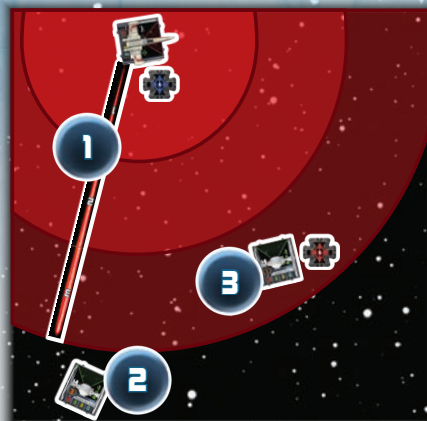
Ha egy hajóval nem kívánunk Akciót végrehajtani, **PASSZOL**-hatunk is.

TOVÁBBI AKCIÓK

Némelyik kártyán megtalálható az "**Akció**" fejléc. A hajó az "Akció Végrehajtása" lépés során hajthatja végre az itt írt akcióját. Ilyenkor ezen akciót számítjuk az ebben a körben megtehető egyetlen akció végrehajtásának.

Azon kártyaképességek, amelyeknél nem szerepel az "**Akció**" fejléc, csak a kártyán is külön feltüntetett alkalmakkor hajthatók végre, és nem tekintendők a hajó körében felhasználható egyetlen akciónak. Megjegyzendő, hogy egy hajó **nem hajthatja végre egymás után többször is ugyanazon akciót** egyetlen kör alatt (még akkor sem, ha az az akció "Ingyen Akció").

PÉLDA CÉLPONTBEMÉRÉSRE



Miután a Kezdő Pilóta mozog, végrehajt egy célpontbemérő akciót.

1. A Lázadó játékos a Kezdő Pilóta körül 360 fokban végigméri, hogy van-e ellenséges hajó az 1-3-as Távolságon belül.
2. Az Obszidián Raj Pilóta lőtávolságon kívül van, így a Kezdő Pilóta nem tudja bemérni célpontnak.
3. Az Akadémiai Pilóta 3-as Távolságban van, így a Kezdő Pilóta beméri célpontnak az Akadémiai Pilótát. A Lázadó játékos letesz egy **vörös** célpontbemérő jelzőt az Akadémiai Pilóta hajója mellé, ezután egy, a piros jelzővel **azonos betűvel** megjelölt **kék** jelzőt tesz le saját Kezdő Pilóta hajója mellé.

TÁVOLSÁGMÉRŐ

A távolságmérő három részre van osztva, amik meg is vannak számozva (1, 2, 3). Amikor egy szabály arra utasítja az egyik játékost, hogy mérjen le egy távolságot, a távolságmérő 1-es Távolságot jelölő végének mindig a kiindulási ponthoz kell érnie (általában ez az aktív hajó), míg a 3-as Távolságot jelölő vége a kívánt célpontba kell, hogy érjen.

Amikor a szabályok egy 2-es Távolságban álló hajóról írnak, az azt jelenti, hogy a kívánt célpont talpának legközelebbi része a 2-es Távolságon belül kell, hogy elhelyezkedjen. Amikor a szabályok egy 1-3-as Távolságú hajóról írnak, az azt jelenti, hogy a célpont talpa bármelyik távolságon belül elhelyezkedhet.

HARCI FÁZIS

Ebben a fázisban minden hajó végrehajthat egy támadást egy olyan ellenséges hajó ellen, amelyik lőtávolonban és tüzelési szögön belül található. A **legmagasabb pilótaképzettséggel** rendelkező hajó kezd a támadást, a következő lépéseknek megfelelően:

1. **Célpont Kiválasztása:** A támadó kiválasztja, hogy melyik hajót kívánja megtámadni.
2. **Dobás a Támadókockával:** A támadó a hajója elsődleges fegyverértékével (piros szám) megegyező mennyiségű Támadókockával dob, ha csak nem a másodlagos fegyverét használja (lásd: "Másodlagos fegyverek", 19.o.).
3. **Támadókocka Módosítása:** A játékosok most játszhatják ki azokat az akciójelzőket vagy képességeket, amik befolyásolnak a támadódobás eredményét, vagy újradozást idézhetnek elő.
4. **Dobás a Védelemkockával:** A védekező játékos dob a hajója mozgékonyági értékével megegyező mennyiségű Védelemkockával (zöld szám).
5. **Védelemkocka Módosítása:** A játékosok most játszhatják ki azokat az akciójelzőket vagy képességeket, amik befolyásolnak a védelemdobás eredményét, vagy újradozást idézhetnek elő.
6. **Eredmények Összehasonlítása:** A játékosok összehasonlítják a végső Támadó- és Védelemdobások eredményeit, hogy megnézzék, a védekező játékost eltalálták-e, és ha igen, mennyivel sebződik.
7. **Sérülés Kiosztása:** Ha a védekező játékost eltalálták, pajszjelzőket veszít, vagy a sebzés erejétől függően kap Sérülés Kártyákat.

Az utolsó lépés után a következő, legmagasabb pilóta képzettséggel rendelkező hajó jön. A játékosok egymás után végrehajtják a hajók támadásait, pilóta képzettség szerint a **legmagasabbtól a legalacsonyabb felé** haladva mindaddig, amíg minden hajó el nem végezte a körönkénti 1 támadását.

Ha egy játékos több olyan hajóval is rendelkezik, amik pilóta képzettségi szintje megegyezik, ő választhatja meg, hogy az adott hajók milyen sorrendben támadhatnak.

Ha több játékosnak is megegyező pilóta képzettségi szintű hajója van, a **Kezdeményezéssel rendelkező játékos** hajtja végre a támadás lépéseit **először** (lásd: "Kezdeményezés" és "Egyidejű Támadás" szabályai, 16.o.).

Megjegyzés: Minden hajó körönként csak egyszer támadhat!

A harc lépéseit a következő oldalakon részletesen tárgyaljuk.

1. CÉLPONT KIVÁLASZTÁSA

Ezen lépés során a **TÁMADÓ**-nak (az aktív hajó) **CÉLPONT**-ot kell választania. A célpontnak a támadó **TÜZELÉSI SZÖG**-én és **LŐTÁVOLSÁG**-án belül kell lennie. A játékosok lemérhetik a távolságmérővel, hogy egy hajó bemérhető-e, **mielőtt** célpontot választanak.

Egy hajó **nem** vehet célba egy másikat, ha a két hajó talpai érintkeznek (lásd: "Érintkezés más hajókkal", 17.o.). A célpont kiválasztása után a célba vett hajó lesz a **VÉDEKEZŐ**, és a játékosok a "Dobás a Támadókockával" lépésre mennek.

TÜZELÉSI SZÖG

Minden Hajó Jelző elején egy ívezett alakzat található (Birodalmiaknak zöld, Lázadóknak piros színben). Ez a terület mutatja a hajók tüzelési szögét. Az ellenséges hajó az aktív hajó tüzelési szögén belül található, ha talpának **bármilyen kis része** is a talpázat által megadott szögön belül helyezkedik el (lásd "Példa Tüzelési szögre és lőtávolságra", 11.o.).

Más hajók **nem** korlátozzák a tüzelési szöget. Például, ha több ellenséges hajó is a tüzelési szögön belül található, a támadó bármelyiket választhatja célpontnak. A valóságban ezzel azt jelképezzük, hogy a 3D-s űrben a hajók lehetnek akár egymás alatt vagy felett is.

LŐTÁVOLSÁG

A lőtávolságot a Távolságmérővel számoljuk ki. A Távolságmérő három részre van osztva: 1-es Távolság (közel), 2-es Távolság (közepes), és 3-as Távolság (távoli). Bizonyos fegyverek és képességek külön bónuszokat adnak adott távolságokra levő hajók ellen, vagy akár korlátozva is lehetnek a távolságuk miatt (lásd: "Fejlesztés Kártyák Felépítése", 19.o.).

Minden hajó elsődleges fegyverzete képes célba venni az 1-3-as Távolságban tartózkodó hajókat.

Távolság méréséhez a Távolságmérő 1-es Távolság felőli végét helyezzük a támadó talpának **legközelebbi részéhez**, összeérintve a mérőt a talpazattal. Ezután vigyük a mérőt a célpontnak választott hajó talpának azon **legközelebbi részéhez**, ami a támadó hajó tüzelési szögén belül található. A célba vett hajó talpázatát átfedő távolsági rész (1,2, vagy 3) jelenti a két hajó közötti távolságot.

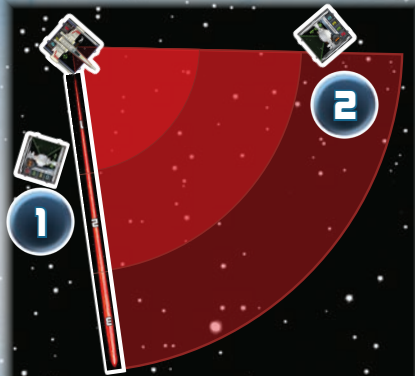
Ha a Távolságmérő nem elég hosszú, hogy elérjen a célba vett hajóig, akkor a hajót lőtávolságon kívülnek kell tekinteni, vagyis nem lehet célba venni azt. Egy hajó lehet lőtávolon belül, de még így is kívül eshet a tüzelési szögön.

Megjegyzés: Tüzelési szög és lőtávolság mérésekor a talpázat elején és hátulján található két kis büttyöt nem szabad figyelembe venni.

TÁVOLSÁGI HARC BÓNUSZAI

A hajók közti távolságtól függően a támadó vagy védekező hajó további kockákkal is dobhat a támadás során (lásd: "Dobás a Támadókockával" és "Dobás a Védelemkockával", 11-12. oldal). A távolsági bónuszokat csak akkor kell figyelembe venni, ha a támadó az **elsődleges fegyverével** támad.

PÉLDA A TÜZELÉSI SZÖGRE ÉS A LŐTÁVOLSÁGRA



1. Az Obszidián Raj Pilóta 1-es Távolságra van, de a Kezdő Pilóta tüzelési szögén kívül.

2. Az Akadémiai Pilóta 3-as Távolságra van, az Obszidián Raj Pilóta tüzelési szögén belül.



3. A Kezdő pilóta 1-es Távolságra van, az Obszidián Raj Pilóta tüzelési szögén belül.

2. DOBÁS A TÁMADÓKOCKÁVAL

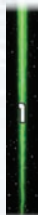
Ezen lépés során a támadó kiszámolja, hogy hány Támadókockát használhat a támadáshoz, és dob is ezekkel.

Minden hajó elsődleges fegyvere a lézérágyú. A játékos annyi Támadókockával dob, amennyi a hajójának **ELSŐDLEGES FEGYVER ÉRTÉKE** (a Hajó Kártyán és Hajó Jelzőn piros számmal jelölve).

Az Elsődleges Fegyverrel való támadás helyett a támadó dönthet úgy, hogy egy másodlagos fegyver Fejlesztés Kártyát használ inkább, amit korábban felszerelt a hajóra (lásd: "Fejlesztés Kártyák", 19.o.).

A támadó minden olyan kártyaképességet megold, ami befolyásolná a dobandó kockák mennyiségét. Emellett, ha egy olyan hajót vett célba elsődleges fegyverével, ami 1-es Távolságra van, további 1 Támadókockával dobhat.

A Támadókockák számának kiderítése után a játékos magához vesz a számnak megfelelő mennyiségű vörös Támadókockát.



HARCI BÓNUSZOK

Több minden is befolyásolhatja egy hajó támadását. Minden dobásmódosító elem összeadódik, így ha a módosítások után a támadás értéke nullára, vagy az alá csökken, a támadás nem okoz sebzést.

3. TÁMADÓKOCKA MÓDOSÍTÁSA

Ezen lépés során a játékosok a Támadókockákra ható különböző képességeket használhatják fel, vagy elkölthetik az ide vonatkozó jelzőiket, hogy módosítsák a támadókocka eredményét. Ez magába foglalja a kocka eredményéhez történő **HOZZÁADÁS**-t, a kocka eredményének **MEGVÁLTOZTATÁS**-át, vagy a kocka **ÚJRADOBÁS**-át (lásd: "Kockadobások módosítása, 12.o.).

Ha egy játékos több módosító képességet vagy elemet is fel szeretne használni, azt a saját maga által választott sorrend szerint teheti meg. Ha a támadó és védekező játékos is egyaránt szeretne módosító elemeket adni a dobáshoz, a támadó **előtt** mindig a védekező játsza ki először képességeit.

CÉLPONTBEMÉRŐ JELZŐK ELKÖLTÉSE



Ha a támadó korábban bemérte a védőt, a letett célpontbemérő jelző **párost** most visszateheti a tartálékok közé, és az általa választott mennyiségű kockával egyszer újra dobhat (lásd: "Harci Fázis Példa, 14-15.o.).

A támadó csak akkor költheti el Célpontbemérő Jelzőit, ha a jelenlegi támadása az általa bemért célpont felé irányul (vagyis a vörös Célpontbemérő Jelző betűje megegyezik a támadó hajó melletti kék Célpontbemérő betűjével).

FÓKUSZ JELZŐ ELKÖLTÉSE



Ha a támadó rendelkezik fókusz jelzővel, visszateheti azt a tartálékok közé, hogy a Támadókockákon található minden  eredményt átváltoztasson * eredményre (lásd: "Harci Fázis Példa, 14-15.o.).

4. DOBÁS A VÉDELEMKOCKÁVAL

Ezen lépés során a védekező játékos kiszámolja, hogy hány Védelemkockával dobhat, és dob is velük.

A védő a hajója **MOZGÉKONYSÁG ÉRTÉK**-ével megegyező mennyiségű Védelemkockával dob (a Hajó Kártyán és Hajó Jelzőn jelölt zöld szám).

A védő kijátssza azokat a kártyaképességeket, amik változtathatnak a dobandó kockák mennyiségén. Emellett, ha az elsődleges fegyverzetével támadó játéktól a védő 3-as Távolságban áll, további 1 védelemkockával dobhat.

A Védelemkockák számának kiderítése után a játékos magához vesz a számnak megfelelő mennyiségű zöld Védelemkockát és dob is velük.

DOBÁS EREDMÉNYENEK MÓDOSÍTÁSA

A Harc során használandó kockákat mind egy adott területre (dobóterület) dobjuk. A kockák felfelé néző oldala mutatja az **EREDMÉNY**-t.

A dobóterületen belül található kockák értékét többféleképpen is módosíthatjuk, és végső eredményük határozza meg, hogy mekkora sebzést szenved el a célba vett hajó (ha sérül egyáltalán).

Hozzáadás: Némelyik hatás bizonyos eredményeket **HOZZÁAD** a harchoz. Ilyenkor a játékos a dobóterületen belülre teszi az adott jelzőt, vagy egy nem használt dobókockát, ami az adott hatást mutatja.

Változtatás: Némelyik hatás egy adott kocka eredményét egy másikra **VÁLTOZTAT**-ja. Ehhez a játékos felveszi a dobóterületről az egyik kockát és az új eredményre forgatva teszi azt vissza.

Újradobás: Némelyik hatás lehetővé teszi, hogy a játékosok **ÚJRADOB**-hassák az egyik kocka értékét. Ilyenkor a játékos felveszi a megadott számú kockákat a dobóterületről, és újra dob velük.

Fontos: Egy kocka megváltoztatása vagy újradobása után a régi eredményt figyelmen kívül kell hagyni, csak az új eredmény számít. Ez az új eredmény is módosítható más hatásokkal, azonban egy már újradobott kockát nem lehet többször újradobni.

5. VÉDELEMKOCKA MÓDOSÍTÁSA

Ezen lépés során a játékosok a Védelemkockákra ható különböző képességeket használhatják fel, vagy elköltethetik az ide vonatkozó jelzőket, hogy módosítsák a Védelemkocka eredményét. Ez magába foglalja a kocka eredményhez történő **HOZZÁADÁS**-t, a kocka eredmény **MEGVÁLTOZTATÁS**-át, vagy a kocka **ÚJRADOBÁS**-át (lásd: "Kockadobások módosítása").

Ha egy játékos több módosító képességet is fel szeretne használni, a felhasználás sorrendjét maga dönti el. Ha a támadó és védekező játékos is egyaránt szeretne módosító elemeket adni a dobáshoz, a védekező **előtt** mindig a támadó játsza ki először képességeit.

FÓKUSZ JELZŐ ELKÖLTÉSE



Ha a védő rendelkezik fókusz jelzővel, visszateheti azt a tartalékok közé, hogy a Támadókockákon található minden eredményt átváltoztasson eredményé (lásd: "Harci Fázis Példa", 14-15.o.).

KITÉRÉS JELZŐ ELKÖLTÉSE



Ha a védő rendelkezik Kitérés jelzővel, visszateheti azt a tartalékok közé, hogy további 1 eredményt adjon a védelmi dobásokhoz (lásd: "Harci Fázis Példa", 14-15.o.).

6. EREDMÉNYEK ÖSSZEHASONLÍTÁSA

Ezen lépés során a játékosok összehasonlítják kockáik eredményeit, hogy eldöntsék, **TALÁLAT** éri-e a védőt.

Ahhoz, hogy kiderüljön, eltalálták-e a védőt, össze kell hasonlítani a dobóterületen belül található , , és eredmények számát. Minden eredmény után érvényteleníts (távolíts el) egy vagy eredményt a támadó dobások közül. Először az összes eredményt érvényteleníteni **kell**, mielőtt a eredményeket kezdenék eltávolítani a dobóterületről.

Ha legalább egy vagy eredmény eltávolítatlan maradt, a védekező játékos találatot szenvedett (lásd: 13.o.). Ha minden és eredmény eltávolításra került, a támadás sikertelen volt, a védő nem szenved semmilyen sérülést.

KOCKA ÉRVÉNYTELENÍTÉSE

Minden kiütt eredmény után a játékos elveszi az adott eredményt jelző kockát a dobóterületről. A támadás során minden eltávolított kockát figyelmen kívül kell hagyni.

Minden olyan képességet, ami kockák eltávolításával kapcsolatos, az "Eredmények Összehasonlítása" lépés **legelején** kell kijátszani.



7. SÉRÜLÉSEK KIOSZTÁSA

Ezen lépés során az eltalált hajó, az érvénytelenítetlen * és ✱ értékek alapján sérülést szenved el.

Az eltalált hajó minden * eredmény után egy **SÉRÜLÉS**-t kap, és minden ✱ eredmény után egy **KRITIKUS TALÁLAT**-ot. Minden sérülés vagy kritikus találat után a hajó elveszít 1 pajzs jelzőt. Ha nincs pajzs jelzője, a sérülések után húznia kell egy-egy Sérülés Kártyát helyette (lásd: "Elszenvedett Sérülés", 16. o.).

Ha a hajó a **SZERKEZET ÉRTÉK**-nél (sárga szám) több Sérülés Kártyával rendelkezik, a hajó megsemmisül (lásd: "Hajók Megsemmisítése", 16. o.).

Az utolsó lépés megtétele után a sorban a **következő legmagasabb** pilóta képzettségi értékkel rendelkező hajó kezd meg a harczi lépéseket.

Miután minden hajónak lehetősége volt támadni, a Harci Fázis véget ér és a játékosok a Befejező Fázisba lépnek.

BEFEJEZŐ FÁZIS

Ezen fázis során a játékosok eltávolítanak minden Kitérés és Fókusz jelzőt a hajók mellől, és visszateszik őket a tartalékjelzők közé. A Célpontbemérő és Stressz jelzők mindaddig játékban maradnak, míg bizonyos feltételek nem teljesülnek (lásd 11. és 16. o.).

Bizonyos kártya képességek vagy küldetések utasíthatják a játékosokat arra, hogy adott hatásokat oldjanak meg a Befejező Fázisban. Ha ez a helyzet, most kell végrehajtani azokat.

A Befejező Fázis befejeztével vége a körnek. Ha egyik játékosnak sem sikerült ellenfele összes hajóját elpusztítania, új kör kezdődik, a Tervezési Fázissal.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Amint az egyik játékosnak sikerül ellenfele összes hajóját megsemmisítenie, megnyeri a játékot. Küldetések során a küldetés győzelmi feltételei határozzák meg, mikor nyeri meg valaki a játékot.

Abban a valószínűtlen esetben, ha mindkét játékos utolsó hajója egyazon időben semmisül meg, a Kezdeményezéssel rendelkező játékos nyeri a játékot.

VITÁS KÉRDÉSEK ELDÖNTÉSE

Bizonyos helyzetekben más véleményen lehetnek a játékosok az adott problémáról (például nem egyeznek meg egy adott hajó távolságán, stb.). Ha a játékosok képtelenek közös nevezőre jutni, a következő lépéseket kell követni:

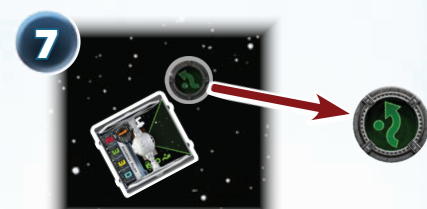
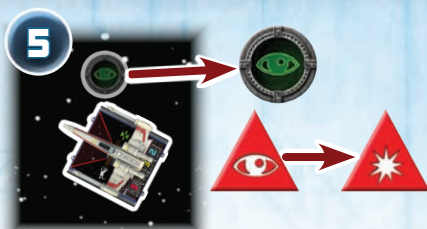
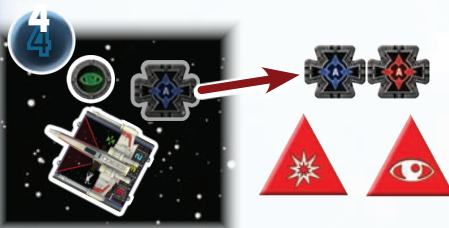
1. Az egyik játékos fog 3 Támadókockát, míg a másik 3 Védelemkockát.
2. Mindketten dobnak. Aki a legtöbb  eredményt dobja, az nyeri a vitát.

A vitát nyert játékos dönt a probléma végleges megoldásáról az adott szituációban. Ha ismét felmerül ugyanezen helyzet a játék későbbi szakaszában, a korábbi döntést kell itt is alkalmazni.

Ne felejtsetek el, az X-wing játék során mindennél fontosabb a jó szórakozás!



HARCI FÁZIS PÉLDA



1. Az Aktiválási Fázis végén ebben a helyzetben állnak a hajók. Megkezdődik a Harci Fázis. Minden játékban lévő hajó közül a Kezdő Pilótának van a legmagasabb pilóta képzettsége ("2"), így ő kezdi a harci lépéseket.

2. Az Akadémiai Pilóta a Kezdő Pilóta tüzelési szögében van 1-es Távolságra, így a Kezdő Pilóta megtámadja azt.

3. A Lázadó játékos négy Támadókockával dob (három kocka jár a Kezdő Pilóta elsődleges fegyverének értéke miatt, és további 1 kocka, amiért elsődleges fegyverével egy 1-es Távolságban található hajót támad). A dobások eredményei: ✱, ✱, és két üres eredmény.

4. Úgy dönt, használja Célpontbemérő jelzőjét (amit egy korábbi körben szerzett), hogy újradobja a két üres eredményt. Az új eredmények: ✱ és 👁.

5. Ezután elkölti Fókusz jelzőjét, hogy minden 👁 eredményt ✱ eredményre változtassa. Ebben az esetben csak egyetlen kockája változik meg.

6. A Birodalmi játékos három Védelemkockával dob (ennyi az Akadémiai Pilóta Mozgékonsági értéke). Az eredmény: 🌀, 👁, és egy üres eredmény.

7. Úgy dönt, hogy felhasználja az Akadémiai Pilóta Kitérés jelzőjét, így a védelmi dobáshoz további egy 🌀 eredményt ad.

8. A két 🌀 eredmény érvényteleníti a két ✱ eredményt, így marad egy ✱ és egy ✱ eredmény: Az Akadémiai Pilótát eltalálták!

HARCÍ FÁZIS PÉLDA (FOLYTATÁS)

9

12

10

14

11

15

9. Az Akadémiai Pilótának nincs pajzs jelzője, így az érvénytelenítetlen ✱ eredmény után sebződik egyet. A Birodalmi játékos **képpel lefordítva** az Akadémiai Pilóta kártyája mellé tesz egy Sérülés Kártyát.

10. Az érvénytelenítetlen ✱ eredmény után 1 kritikus találatot is elszenved. A Birodalmi játékos **képpel felfelé** fordítva az Akadémiai Pilóta kártyája mellé tesz egy Sérülés Kártyát. Ez a felfordított Sérülés Kártya egy olyan hatással bír, ami minden Aktiválási Fázisban érvénybe lép.

A játékos egy kritikus találat jelzőt tesz az Akadémiai Pilóta hajója mellé, hogy emlékezzen a Sérülés Kártya hatására.

Ez a hajó nem semmisül meg a támadás során, mivel a Szerkezeti értéke (3) nagyobb, mint a kapott Sérülés Kártyák száma (2).

11. A sorban következő legmagasabb pilóta képzettségi értékkel rendelkező hajó az Akadémiai Pilóta, így az ő támadó köre jön. Az Akadémiai Pilóta a Kezdő Pilótát veszi célba, 1-es Távolságból.

12. A Birodalmi játékos három Támadókockával dob (kettőt kap elsődleges fegyvere miatt, és további egyet, amiért 1-es Távolságban álló ellenfélre lő, elsődleges fegyverével). Az eredmények: , és .

13. A Lázadó játékos két Védelemkockával dob (ez a Kezdő Pilóta Mozgékonsági értéke), egy üres és egy eredményt.

14. Egy eredmény érvénytelenít egy ✱ eredményt, de egy ✱ eredmény még marad - A Kezdő Pilótát eltalálták!

15. A Kezdő Pilóta egy kritikus találatot szenved az érvénytelenítetlen ✱ miatt. A Lázadó játékos leveszi a hajója mellől egy pajzsjelzőt, semlegesítve a támadást.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Ebben a szekcióban tárgyaljuk a korábban nem említett szabályokat.

ELSZENVEDETT SÉRÜLÉS

A hajók több módon is sérülhetnek, például harc során szerzett találat miatt, vagy bizonyos hatások és kártyák után. A Sérülés Kártyák száma jelzi, hogy egy hajó mekkora sérülést szenvedett, és hogy mikor semmisül az meg (lásd: "Megsemmisült Hajók").

Amikor egy hajó sérülést vagy kritikus találatot szenved el, azokat **egyesével** kell megoldani, a következő lépéseknek megfelelően. A hajó először a normál sérüléseket szenved el, csak utána kapja a Kritikus Találatokat.

- Pajzsok Csökkentése:** Ha a hajó kártyáján maradt még pajzs jelző, távolítsd el róla egy pajzs jelzőt és ugorj át a 2-es lépést. Ha nincs pajzs jelzője, a 2-es lépés jön.
- Szerkezet Sérülése:** Egy, az elszenvedett sérülésnek megfelelő Sérülés Kártyát kell a hajó kártyája mellé tenni. Ha a hajó normál sérülést szenvedett (például egy * eredmény miatt), a Sérülés Kártyát lefordítva kell a hajó kártyája mellé tenni. Ha a hajó kritikus találatot szenvedett (például egy * eredmény miatt), a Sérülés Kártyát **képpel felfelé** kell letenni (lásd: "Kritikus Találat", lentebb).

Megjegyzés: Ha a Sérülés pakli elfogy, keverd újra az eldobott paklik kupacát, ez alkotja majd az új paklit.

KRITIKUS TALÁLAT

Ha egy hajó sérülést szenved, a kiosztott Sérülés Kártyákat **képpel lefordítva** tesszük le, a kártya szövegét figyelmen kívül hagyva. Azonban, ha a hajót **KRITIKUS TALÁLAT** éri, a Sérülés Kártyát képpel felfelé kell letenni.

A felfordított Sérülés Kártyák szövegét úgy kell végrehajtani, ahogy a kártya szövegében szerepel. A kártyán szereplő képesség felett található a **JELLEG (Hajó, vagy Pilóta)**. Ennek nincs hatása, de néhány kártya vagy képesség utalhat rá.

Mikor egy hajó felfordított Sérülés Kártyát kap, a hajó mellé egy kritikus találat jelzőt kell tenni. Ez a jelző mutatja az adott játékosnak, hogy a hajót egy állandó hatás éri. Ha a hajóról valahogy lekerül ez a hatás (például a kártyát lefordítják vagy eldobják, stb.), a kritikus találat jelzőt is a tartalékba kell tenni.



HAJÓK MEGSEMMISÍTÉSE

Amikor egy hajó mellé a Szerkezeti értékével **meg egyező számú, vagy annál több** Sérülés Kártya kerül, a hajó azonnal megsemmisül (az összegbe a lefordított és felfordított kártyák is egyaránt beletartoznak). Azonnal vedd le a játéktérrel a megsemmisült hajót, minden Sérülés Kártyáját dobd a képpel felfelé elhelyezett eldobott lapok kupacába a Sérülés pakli mellé, és tedd vissza a hajó összes jelzőjét a megfelelő tartalékkupacába.

Kivétel: Lásd: "Egyidejű Támadás Szabálya".

Megjegyzés: Mivel a hajók a megfelelő mennyiségű Sérülés Kártyák megszerzésekor azonnal megsemmisülnek, az alacsony pilóta képzettséggel rendelkező hajók megsemmisülhetnek, mielőtt lehetőségük lenne a támadásra.

EGYIDEJŰ TÁMADÁS SZABÁLYA

Bár egyszerre csak egy hajó támadása zajlik, azok a hajók, melyek **az aktív hajóval megegyező** pilóta képzettségi értékkel rendelkeznek, megsemmisülésük **előtt** alkalmat kapnak egy támadásra.

Amikor egy ilyen hajó semmisülne meg, megtartja Sérülés kártyát, és még a játéktéren marad. Még a megszo-
kott módon támadhat egyszer a Harci Fázis során (a felfordított Sérülés Kártyák továbbra is hatással lehetnek a támadására).

Miután ez a hajó elvégezte a támadását, azonnal megsemmisül és kikerül a játékból.

Példa: Egy Fekete Raj Pilóta (4-es pilóta képzettségű) megtámad egy Vörös Raj Pilótát (4-es pilóta képzettségű). A támadás során a Vörös Raj Pilóta a Szerkezeti értékével megegyező mértékben sebződik. A Vörös Raj Pilóta megsemmisülne, ám mivel pilóta képzettségi értéke megegyezik a Fekete Raj pilóta ezen értékével, még egyszer támadhat a Harci Fázis során. Miután a Vörös Raj Pilóta támadott, azonnal megsemmisül és kikerül a játékból.

KEZDEMÉNYEZÉS

Mindig az egyik játékosé a **KEZDEMÉNYEZÉS**, ezzel oldjuk meg az időbeli sorrendiség kérdéséből fakadó problémákat. Hacsak nem használjuk a Rajépítő szabályokat (18.o.), mindig a **Birodalmi játékosé a kezdeményezés**. A Kezdeményezés a játék végéig ugyanannál a játékosnál marad.

Ha több azonos pilóta képzettségi értékkel rendelkező hajó is egyszerre aktiválódna, a kezdeményezéssel rendelkező játékos az **összes** ezen értékkel rendelkező hajóját elsőként aktiválja. Ezután következnek csak a másik játékos hajói. A kezdeményezés a Harci Fázis során is érvényben van; a kezdeményezéssel rendelkező játékos ellenfele **előtt** hajtja végre a harci lépéseket, megegyező pilóta képzettségi értékek esetén (lásd: "Egyidejű Támadás Szabálya", fentebb).

Ha több képesség is egyidejűleg kerülne végrehajtásra, a kezdeményezéssel rendelkező játékos képességét kell végrehajtani először.

STRESSZ



Többféleképpen is kaphatnak a pilóták Stressz jelzőt, például egy nehéz (piros) manőver végrehajtásakor (lásd: 4-es lépés a 7. oldalon). Amíg egy hajó legalább 1 stressz jelzővel rendelkezik, **nem hajthat végre piros manővereket, vagy nem hajthat végre akciót** (még "Ingyen Akciót" sem).

Ha egy hajó már rendelkezik Stressz jelzővel és az Aktiválási fázis során ismét egy piros manőver kerül felfedésre, az **elleneséges játékos** választ az adott hajó tárcsájáról egy nem-piros manővert végrehajtásra.

Ha egy hajó zöld manővert hajt végre, a hajóról lekerül 1 Stressz jelző (lásd: 4-es lépés a 7. oldalon).

ELMENEKÜLÉS A HARCMEZŐRŐL

Ha egy hajó olyan manővert hajt végre, melynek során a hajó talapzatának **bármely része** is a játéktéren kívülre kerül (a szélein túlra ér), a hajó elmenekült a harcmezőről. Hacsak egy küldetés során más szabály nincs érvényben, az elmenekült hajó azonnal megsemmisül.

ÁTHALADÁS EGY HAJÓN

A hajók büntetés nélkül áthaladhatnak más hajók által elfoglalt területeken, a valóságban a 3D-s űrben van elég idejük és terük kikerülni azt.

Egy másik hajón történő áthaladáshoz a játékosnak a hajó felett kell tartania a Manőver Sablont, és legjobb tudása szerint kell megbecsülnie, hova érkezik majd hajója. Ezután felveszi hajóját, és az új helyszínre teszi azt. Mindkét játékos beleegyezése szükséges a végső helyzetről és arról, hogy merre néz ezután az adott hajó.

ÁTFEDÉS MÁS HAJÓKKAL

Bizonyos helyzetek során a hajók talapzata érintheti vagy átfedheti egymást. Ilyenkor az alábbiak szerint kell eljárni.

A MŰANYAG TALPAK ÁTFEDIK EGYMÁST

Ha egy manőver során a hajó olyan helyzetbe kerülne, hogy talapzata valóban rákerülne egy másik hajó talapzatára, a következő lépéseket kell követni:

1. A lapka érkezési oldala felől az aktív hajót visszafelé kell mozgatni mindaddig, amíg a hajó többé már nem fedi át egy másik hajó talapzatát. A mozgás során a lapkának a talpon található két pár bütök között kell maradnia. A hajót úgy kell helyezni, hogy annak talpa érintse a másik hajó talpát.
2. Ebben a körben ez a hajó már követheti el az "Akció végrehajtása" lépést.

Ha két hajó talapzata érinti egymást, **amíg a talpaik érintkeznek**, nem jelölhetik meg egymást célpontként. Amint valamelyik hajó máshová kerül (vagyis talpuk már nem érintkezik többé egymással), ezen harci korlátozás már nem áll fenn.

Fontos: Ha egy hajó egy ↻ manőver során kerülne átfedésbe egy másik hajóval, manőverét a tárcsán felfedett sebességgel és színnel megegyező ↑ manőverként kell tekinteni.

MŰANYAG FIGURÁK ÁTFEDÉSE

Némelyik hajó figurája túllóg a talpzat szélein. Ha a figura ezen része érintésbe vagy átfedésbe kerülne egy másik hajóval, egyszerűen csak növeljük vagy csökkentjük a hajó figura magasságát egy újabb pocók hozzáadásával, vagy egy meglévő elvételével, és folytassuk a játékot a megszokott módon.

ÁTHALADÁS EGY MÁSIK HAJÓN PÉLDA



1. A Kezdő Pilóta olyan manővert kiderít, ami úgy tűnik átfedésbe hozza majd az Akadémiai Pilóta hajójával.



2. A manőver kivételése során kiderül, hogy valóban átfedésre kerül sor.



3. A Lázadó játékos visszafelé mozgatja a Kezdő Pilótát a lapkán, így viszont a Kezdő Pilóta most a Fekete Raj Pilótát fedi át.



4. A Lázadó játékos tovább mozgatja visszafelé a Kezdő Pilótát úgy, hogy annak eleje érinti a Fekete Raj Pilótát.

HALADÓ SZINTŰ SZABÁLYOK

A szabálykönyv ezen részében az **X-Wing** életérzést erősítjük pár haladó szintű szabály segítségével. Játék előtt mindig beszéljük át a többi játékoskal, hogy melyik haladóknak szánt szabályokkal szeretnék játszani a játékot (ha van ilyen).

RAJÉPÍTÉS

Bár az **X-Wing** a dobozban található hajókkal is gyors és élvezetes játék, több hajóval a játékmenet még izgalmasabb és taktikusabbá tehető. Miután a játékosok megtapasztalták a játék alapjait, pár további szabályt is hozzátehetnek a játékhoz, az itt leírtak alapján.

A Rajépítés szabály használatához a játékosoknak az alapdobozhoz járó három hajón kívül még többre lesz szükségük. A többi hajót külön megvásárolható kiegészítő csomagokból lehet megszerezni.

Minden Hajó és Fejlesztés Kártya jobb alsó sarkában található egy szám. Ez egy hajó vagy fejlesztés **RAJ PONTÉRTÉK**-e.

A játék előkészítésének "Erők Összeállítása" lépése során a játékosoknak először meg kell egyezniük, hogy hány raj pontból szeretnék csapatukat összeállítani. Ajánlott, hogy oldalanként 100 pontból gazdálkodjanak a játékosok, természetesen a játékosok kedvük szerint változtathatnak ezen. Ha a játékosok csak a dobozban található három hajóval játszanak, mindenkinek 31 ponttal kell gazdálkodnia.

Megjegyzés: Ha játékosonként több, mint 100 rajpontos játékot szeretnénk, mindenképp érdemes átolvasni az "Elemek Korlátozása" részt a 21. oldalon.

A felső ponthatár kiválasztása után a játékosok titokban, egyidejűleg összeállítják rajukat. A maximális pontszámot nem meghaladó összértékkel rendelkező paklit alkotnak a Hajó és Fejlesztés kártyákból.

Miután mindenki elégedett a választásával, mindenki egyidejűleg bemutatja választott hajóit és Fejlesztés kártyáit. A játékosok ezután folytatják a játék előkészítését, a "Hajók összeállítása" lépéssel (4. oldal).

KEZDEMÉNYEZÉS RAJÉPÍTÉS SORÁN

A rajépítés szabály használata során a **legkevesebb** rajponttal rendelkező játékos lesz a kezdeményező. Ha minden játékos rajpontja ugyanannyi, a Birodalmi játékos kapja a kezdeményezés lehetőségét (lásd "Kezdeményezés", 16. oldal).

JÁTÉKTÉR BEÁLLÍTÁSA

Játékosonként 100-nál több rajpont használata során a játékosok, ha gondolják, kibővíthetik az alap játéktér 1x1 méteres területét. Bármilyen közösen meg egyezett méretű játéktérrel használhatnak.

EGYEDI NEVEK

A játék dobozában több, a Star Wars univerzumból ismerős neves pilótával és asztrodroiddal is találkozhatunk. Minden ilyen karakternek egyedi nevű kártyája is van. Egyedüségüket a nevük bal oldala mellett található kis pötty (●) jelzi.

Egy játékos soha nem használhat két ugyanolyan egyedi névvel rendelkező kártyát egy játék során. Csapatjáték esetén ez a szabály egy-egy csapatra vonatkozik (lásd: "Csapatjáték szabályai", 20. oldal).

Példa: A "Luke Skywalker" kártyán a pilóta nevének bal oldalánál ott van a kis pötty jel. A Lázadó játékos csak egyetlen "Luke Skywalker" kártyát használhat a játék során. A "Kezdő Pilóta" kártyán nincs ilyen pötty, ezért a játékos az általa választott mennyiségben használhatja ezen "Kezdő Pilóta" kártyákat (a rajponthatár értékén belül).

AZONOSÍTÓ JELZŐK

Ha a nem-egyedi hajókból egyszerre többel is játszunk (például több "Kezdő Pilótával"), a játékosok az azonosító jelzők segítségével könnyebben kiigazodhatnak azon, hogy melyik hajóhoz melyik Hajó Kártya tartozik. Ez igen fontos dolog, hiszen mindig tudnunk kell, hogy éppen melyik kártyához kell például a kapott sebzést osztanunk. A hajók elkülönítésére használhatjuk tehát ezeket az azonosító jelzőket, amiket a következő 8 lépésben állíthatunk össze:

1. Fogjuk a három, megegyező számozású és színű azonosító jelzőt (fehér vagy fekete háttérrel).
2. Az egyik azonosító jelzőt egy Hajó Kártya mellé tesszük.
3. A maradék két azonosító jelzőt a kártyához tartozó figura tartórúdjának közepébe tesszük, a két pöcök közé. A jelzők látható felének színe egyező kell, hogy legyen a Hajó Kártyához társított jelző színével.



KÁRTYA KÉPESSÉGEK

A legtöbb kártyában a "Te" szó az adott Hajó kártyára vonatkozik. A Hajó kártyákon található képességek **nem befolyásolnak más hajókat**, kivéve, ha kifejezetten ez van a képességhez írva.

Példa: Az Éjjeli Vadállat képessége: "Egy zöld manőver végrehajtása után 1 ingyen fókusz akciót kapsz." Ezt a képességet csak arra lehet használni, hogy Éjjeli Vadállat egy ingyenes Fókusz akciót kapjon (és csak azután, hogy hajója elvégzett egy zöld manővert).

Ugyanezen elv alapján a Sérülés és Fejlesztés kártyák is csak arra a hajóra vonatkoznak, amelyekhez rendelték őket, kivétel ha másként nem határozza a szövegük.

Hacsak a kártya nem használ feltételes módot (-hat, -het), vagy nincs a fejlécben az "Akció:" vagy "TÁMADÁS:" szó, az adott képesség kötelezően végrehajtandó, az ott leírtak szerint.

FEJLESZTÉS KÁRTYÁK

Több módon is testreszabjuk hajóinkat, például asztrodroid, másodlagos fegyverzet vagy egy elit képesség hozzáadásával, azonban minden hajónál meg van határozva, hogy milyen fajta fejlesztéseket birtokolhat, és hogy azokból mennyit.

A Hajó Kártya alján található Fejlesztés Sáv mutatja, hogy milyen Fejlesztés Kártyákkal erősíthető az adott hajó. Minden ott jelzett ikon az azzal megegyező jelű Fejlesztés Kártyákból **egy** darabot enged a hajóhoz tenni (1 jel 1 kártyát jelöl). A Fejlesztés kártyákat bármely oldal hajói képesek használni mindaddig, amíg a megfelelő ikon megtalálható a hajó Fejlesztés Sávjában.

Bizonyos képességek arra kötelezik a játékost, hogy eldobjanak egy Fejlesztés Kártyát. Az eldobott Fejlesztés Kártyákat vissza kell tenni a játék dobozába, a játék végéig ezeket már nem lehet használni.

FEJLESZTÉS SÁV



Egy X-Wing Hajó kártya egy protontorpedó ikonnal és egy asztrodroiddal rendelkezik a Fejlesztés Sávján. A Rajépítés során a Lázadó játékos tehát felszerelheti X-szárnúját egy Protontorpedó Fejlesztés Kártyával és egy Asztrodroid Fejlesztés Kártyával (ő dönti el, hogy miket használ), persze csak akkor, ha rendelkezik megfelelő számú rajponttal.

MÁSODLAGOS FEGYVEREK

Több hajó is képes másodlagos fegyverek felszerelésére, például protontorpedók használatára. A következőkben pár, a másodlagos fegyverekhez tartozó szabályról olvashatsz.

A hajók a Harci Fázisban csak egyetlen támadást hajthatnak végre. A másodlagos fegyver kártyák fejlécén megtalálható az "TÁMADÁS:" szó, ami emlékeztetőként szolgál arra, hogy a hajó a támadása során **vagy** az elsődleges fegyverével támadhat, **vagy** egyik másodlagos fegyverével.

A tüzelési szögön belüli elhelyezkedés mellett a célba vett hajó talpának legközelebbi része a Fejlesztés kártyán írt lőtávolságon belül kell, hogy legyen (lásd: "Fejlesztés Kártyák felépítése", lentebb). Ha a fenti két feltétel adott, a játékos a kártya támadóértékével megegyező számú Támadókockával dob (ahelyett, hogy a hajó elsődleges fegyver értékével számolna).

Példa: A Protontorpedókat csak olyan ellenfélre lehet használni, aki a 2-3-as Távolságon belül található. A kártya nem használható, ha a célba vett hajó 1-es Távolságon belül, vagy 3-as Távolságon túl van.

Némelyik másodlagos fegyverhez más követelmények is társulnak, amiket a "TÁMADÁS:" szó után olvashatunk.

Példa: A "Protontorpedó" kártya követelménye: "TÁMADÁS (CÉLPONT BEMÉRÉS)": Ha ezzel a másodlagos fegyverrel szeretne támadni, a támadónak előzőleg célpontba kellett venni a védekező hajót.

FEJLESZTÉS KÁRTYA FELEPÍTÉSE



1. Kártya megnevezése
2. Kártya képessége
3. Támadási Érték (csak másodlagos fegyvereknél)
4. Fegyver Lőtávolsága (csak másodlagos fegyvereknél)
5. Fejlesztési Ikon
6. Raj Pontérték

AKADÁLYOK

Az űr számos veszélyt rejt magában, például aszteroidákat vagy lebegő űrszemetet. Némelyik küldetés során találkozhatunk ilyenekkel, hisz ezen akadályok játékba hozásával a játékosok színesíthetik a küzdelmeket.

Az alapjáték dobozában aszteroida akadályjelzőket találhatunk, a jövőben megjelenő kiegészítőkben azonban számos más típusú akadályokkal is összefuthatunk majd.

AKADÁLYOK HOZZÁADÁSA EGY ALAP JÁTÉKHOZ

A játék előkészítése során, az "Erők Összeállítása" lépés előtt a játékosok megbeszélhetik, hogy használjanak-e akadályokat a játékban.

A Birodalmi játékostól kiindulva minden játékos egy-egy akadályt tesz a játéktérre. Akadályt a játéktér **bármely** szélétől 1-2-es Távolságon belülre nem lehet tenni. Miután minden akadály felkerült, a Lázadó játékos kiválasztja, hogy a játéktér melyik fele lesz az övé. A Birodalmi játékos a játéktér áttellenes oldalát kapja.

A játékosok eldönthetik, hogy az akadályok behozásával megnöveljék-e a játéktér méretét.

AKADÁLYBA ÉRKEZÉS ÉS ÁTHALADÁS

Ha egy hajó olyan manővert hajt végre, aminek során a Manőver Sablon vagy a hajó talpa áthaladna egy akadály jelzőjén, a következőket kell tenni:

1. A megszokott módon végrehajtjuk a manővert, de elhagyjuk az "Akció végrehajtása" lépést.
2. A játékos dob egy Támadókockával. Ha sebzés vagy kritikus találat az eredmény, a hajó annak megfelelően sérül (lásd: "Elszenvedt Sérülés", 16. oldal).

Fontos: Ha egy akadály jelző átfedésbe kerül, a hajó ott marad, ahova érkezne (rajt marad a jelzőn). Az akadály jelzőt átfedő hajó a Harci Fázisban nem támadhat meg egy hajót sem, de más hajók által őt a megszokott módon lehet támadni.

AKADÁLYOKON ÁT TÖRTÉNŐ TÁMADÁS

Az akadályok olyan ürelemek, amiken nehéz áttüzelni.

Harc közbeni távolságmérés során, ha a Távolságmérő bármely része a **két hajó között** áthalad egy akadály jelzőn, a támadás **AKADÁLYOZOTT**-nak tekintendő. Az akadályozás miatt a védő ezen támadás során a "Dobás a Védelemkockával" lépés során további 1 Védelemkockával dobhat.

Nem szabad elfelejteni, hogy a távolságot mindig két hajó talpának egymáshoz mért legközelebbi pontjai közt kell mérni. A támadó nem próbálhatja meg úgy kimérni a támadást, hogy a talp egy másik részéről kiindulva kikerülje az egyik, közelben található akadályt.

A GALAKTIKUS CIVIL HÁBORÚ

Az **X-Wing** játék idejében két fő frakció között dúl a háború: a Lázadók Szövetsége, és a Galaktikus Birodalom. A játék dobozában található hajók mindegyike a fenti két oldal egyikéhez sorolható.



A LAZADÓK
SZÖVETSÉGE



A GALAKTIKUS
BIRODALOM

CSAPATJÁTÉK SZABÁLYOK

Bár az **X-Wing** játék két oldal, a Lázadók és a Birodalom körül forog, lehetőség van több játékkal is részt venni a játékban. A kettőnél több játékkal való játékhoz a játékosoknak egyenlő méretű csapatokba kell vergődniük. Az egyik csapat a Lázadás színeiben, míg a másik a Birodalmat képviselve játszik.

Csapatjáték esetén ajánlott a rajépítés szabálya szerint játszani a játékot (18. oldal). A csapatok a játékosok számától függetlenül ugyanannyi rajpontot kapnak, amiből gazdálkodhatnak.

A csapaton belül megbeszéltekhez mérten a játékosok bizonyos számú hajó fölött veszik át az irányítást. Minden játékos a saját hajói számára tervez manővereket, és saját hajói számára hoz akciókkal vagy támadással kapcsolatos döntéseket. Azon képességek, amik egy csapaton belül több hajóra is hatással vannak (például Biggs Darklighter képessége), a tulajdonostól függetlenül minden csapattárs hajójára hatással van.

A játékosok a csapatjukkal együtt nyernek vagy vesztenek. Lehet, hogy a csapatból csak egyetlen ember egyetlen hajója marad életben, akkor sem csak egy ember nyer, hanem az egész csapat.

INFORMÁCIÓ MEGOSZTÁSA

Csapaton belül a játékosok stratégiázhatnak az ellenfelek ellen. Csapaton belül szabadon megbeszélhetnek bármit, de csak nyilvánosan (az ellenfeleknek hallaniuk kell minden elhangzott szót). Emellett a csapattársak még egymásnak sem mutathatják meg tárcsájukat a manőverek kiválasztása során.

SZABÁLYOK ÁTHÁGÁSA

Némelyik kártya képessége ellentmond az általános szabályoknak. Ilyen esetben a kártya szövege mindig felülírja az általános szabályt.

Ha egy kártya képessége megtilt egy hatást míg egy másik engedélyezi azt, a hatás megtiltásra kerül.

KÜLDETÉSEK

A küldetések különös módokon befolyásolják egy adott játék menetét, megváltoztatva a nyerési feltételeket, vagy pár egyedi szabályt és célt hozva a játékba. Miután a játékosok elsajátították az **X-Wing** alapszabályait, a játékosok tovább módosíthatják az alapjátékot ezen küldetések segítségével.

Mielőtt a játékosok megtennék az általános előkészületi lépéseket, először ezeket a lépéseket kell elvégezniük:

1. **Küldetés kiválasztása:** A játékosok közösen megegyeznek, hogy melyik küldetést játszik le. Ebből a szabálykönyvből három küldetés közül lehet választani (lásd: 22-24.o.).
2. **Hajók választása:** A játékosok közösen megegyeznek, hogy az adott küldetés előkészületei során megadott hajókat és fejlesztéseket használják, vagy mindenki saját maga építi meg kártyapakliját (lásd: Rajépítés Küldetések során). Az itt választott hajókat kell használni az "Erők Összeállítása" előkészületi lépés során.

Ezután a játékosok a 4. oldalon ismertetett előkészületi lépéseket hajtják végre, a következő kivétellel: az "Erők elhelyezése" lépés helyett a játékosok az adott küldetés "Küldetés előkészítése" résznél leírt módon járnak el a játékosok.

A játék előkészítése után érdemes újra átnézni az adott küldetés különleges szabályait és céljait. Ezután kezdődhet a játék!

ELEMENK KORLATOZÁSA

Az aszteroida akadályjelzők, a kártyák, műanyag hajók, talpak, pöckök mind a dobozban található mennyiségre vannak korlátozva.

Ha egy játékos kifogy a fentiek közül valamiből, helyettesítésként találhatnak valami mást, például érméket vagy gyöngyöket).

Ha a játékosok a meglévő kockák számánál többel dobhat, az eddig dobott eredményt fel kell jegyezni, és újra kell dobni, amíg a megadott számú dobásokat végre nem hajtottuk. Az így újradozott kockák nem számítanak "kockamódosító" elemnek, amit a 12. oldalon a "Kockadobás eredményének módosítása" rész alatt tárgyaltunk.

Abban a valószerűtlen esetben, ha nem lenne több Sérülés kártya sem a pakliban sem a szemétpakliban, minden * eredményt * eredménynek kell tekinteni. Amíg a pakli fel nem töltődik, valami mással helyettesítsék a többi bevitt sebzés követését.

EGY KÜLDETÉS LEJÁTSZÁSA

Egy küldetés végrehajtása során a játékosok a megszokott szabályokat követik, **továbbá** minden speciális szabályt, amit az adott küldetés hozzáad. A játékosok addig játszóznak körüket, míg valaki nem teljesíti a küldetés által megadott célt (lásd: "Küldetés áttekintése", alant).

KÜLDETÉS JÁTÉKTERÉNEK MÉRETE

Küldetések során a játéktér mérete jelentősen befolyásolja a játék kiegyensúlyozottságát. A szabálykönyvben megtalálható küldetéseket a legjobb egy 1x1 méteres játéktér használatával játszani.

KÜLDETÉS ÁTTEKINTÉSE

Az egyes küldetések szabályai három nagyobb részre vannak osztva: Küldetés előkészítése, Különleges szabályok, és Célok. Minden részt lentebb részletezünk:

Küldetés Előkészítése: Ez a rész írja le, hogy a játékosok milyen Hajó és Fejlesztés kártyákat használhatnak (hacsak úgy nem döntenek, hogy a Rajépítés szabályait követik inkább, lásd: "Rajépítés Küldetések során", alant). Az "Erők Összeállítása" előkészületi lépés alatt a játékosok az előírt Hajó és Fejlesztés kártyákat magukhoz veszik. Utóbbiakat a pilóta neve után zárójelben jelöltük. Ebben a részben található minden adat, ami a hajók elrendezésével és a szükséges különleges jelzők előkészítésével kapcsolatos. Ezen utasításokat akkor is követni kell, ha a Rajépítés szabályai szerint játszunk, amit lentebb ismertetünk.

Különleges Szabályok: Ez a rész mutatja be azon különleges szabályokat, amiket a játékosoknak az adott küldetés során követniük kell. Ezek a szabályok minden más szabályt vagy képességet felülírnak.

Célok: Ez a rész ismerteti, hogy mit kell elérniük a játékosoknak ahhoz, hogy ők nyerjék meg a játékot. Egy játékos **csak akkor nyer, ha teljesíti az oldalához tartozó célt**. A játékosok **nem akkor nyernek**, ha megsemmisítik az ellenfél összes hajóját, kivétel, ha ez az egyik cél.

RAJÉPÍTÉS KÜLDETÉSEK SORÁN

A "Küldetés előkészítése" rész alatti előre megadott hajók helyett a játékosok közösen megegyezve dönthetnek úgy, hogy inkább maguk állítják össze saját hajóikat és fejlesztéseiket.

Ehhez a játékosoknak meg kell egyezniük egy rajpont érték határszámban. Ezután a határszám értékét nem meghaladva felépítik paklijaikat (lásd: "Rajépítés", 18-19.o.).

Az ebben a szabálykönyvben leírt küldetéseket a legjobb egy 100 rajpontos határszámmal játszani. Ha a játékosok csak az ebben a dobozban található három hajóval rendelkeznek, az ajánlott határszám a 31. A Birodalmi játékos választ először az elérhető Fejlesztés Kártyák közül.

A játék elején (a "Küldetés Előkészítése" lépés előtt) kell kideríteni, hogy ki lesz a kezdeményező: az a játékos, aki összesítve kevesebb rajpontértékkel játszik mint a többi játékos. Ha minden játékos rajpontértéke egyenlő, vagy ha az adott küldetésnél megadott előre meghatározott hajókkal játszanak, a Birodalmi játékos lesz a kezdeményező (lásd "Kezdeményezés", 16. o.).

1. KÜLDETÉS: POLITIKAI KÍSÉRET

Dantooine-ra indulva egy Lázadó szenátor flottáját megtámadja a Birodalom, és majdnem megsemmisítik a teljes flottát. A szenátor egy kis űrkompban menekült meg, de egy kőszugárnyaláb megbénította a hiperhajtóművét és az érzékelőket. Kíséréte nélkül a szenátor magatehetetlenül sodródik a barátságos űr határa felé. Szerecsétlenségére a Birodalmi Flotta már utána küldött egy osztagot. Most a Lázadó kísérőktől függ a szenátor élete, biztonságba kell őt szállítaniuk... a Birodalmiak nem könnyítik meg helyzetüket...

KÜLDETÉS ELŐKÉSZÍTÉSE

Lázadó: Vörös Raj Pilóta

Birodalom: Akadémiai Pilóta, Akadémiai Pilóta (a két hajó megkülönböztetésére használd az azonosító jelzőket, lásd: 18. o.)

A Lázadó játékos a játéktér egyik szélétől 1-es Távolságba a játéktérre helyezi a szenátor űrkompját. Az űrkompot a választott szél közepén kell elhelyezni és a rajz alapján a Birodalmi játéktér széle felé kell néznie.

Egy felhasználatlan Lázadó Hajó Kártyát **képpel lefelé** tegyünk a Lázadó játékos térfelére (lásd: "Űrkomp Sérülése", alant). Ezután hajóját és az űrkompot a játéktér saját oldalának szélétől számított 2-es Távolságon belül kell elhelyeznie.

Ezután a Birodalmi játékos a saját oldalának szélétől számított 2-es Távolságon belül elhelyezi hajóját.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- **Űrkomp Adatai:** A szenátor űrkompjára Lázadó hajóként kell tekinteni, ami azt jelenti, hogy minden olyan Lázadó képesség, ami "baráti hajókra" hat, ugyanúgy hat az űrkompra is. Mozgékonsági értéke "2", szerkezeti értéke "6", ahogy ez a jelzőn is látható. Ha 100 pontos rajokkal játszunk, pajzs értéket is kap, ami "6" lesz. Az űrhajó pajzsjelzőit a követőjelzőkkel jelöljük.
- **Űrkomp Mozgása:** Minden Aktiválási Fázis kezdetekor a Lázadó játékos elmozdíthatja a szenátor űrkompját, a következő manőverek egyikét választva: (↑2), (↖1), vagy (↗1). A szenátor űrhajója nem hajthat végre akciókat és nem is támadhat.
- **Űrkomp Sérülése:** Minden, a komp által elszenvedett sérülés után tegyél egy képpel lefelé fordított Sérülés Kártyát az előkészületkor letett lefordított Lázadó Hajó kártyára. A szenátor hajója elleni minden ✱ eredmény ✱ eredménnyé alakul (vagyis a szenátor űrkompja nem kap felfordított Sérülés kártyákat).



A Szenátor Űrkompjának jelzője



Követő Jelző

1. KÜLDETÉS ELŐKÉSZÍTÉSE



1. Birodalmi Előkészületi Oldal
2. Birodalmi oldal széle
3. Lázadó Előkészületi oldal
4. Űrkomp előkészületi terület
5. Lázadó oldal széle

Védelmi Akció: Ha egy Lázadó hajó 1-es Távolságon belül van a szenátor űrkompjától, végrehajthat egy **VÉDELMI** Akciót. Ha a Lázadó játékos egy **VÉDELMI** Akciót hajt végre, egy Kitérés jelzőt tesz a szenátor űrkompja mellé. Amikor megtámadják azt, az űrkomp elköltheti a letett Kitérés jelzőt, hogy védelmi dobásához egy további ✱ eredményt adjon (lásd: "Kitérés jelző elköltése", 12. o.).

Nincs korlátozva, hogy mennyi Kitérés jelző lehet egyidejűleg a szenátor űrkompján. A Lázadó játékos támadásonként 1 Kitérés jelzőt használhat fel. A Befejező Fázis során az űrkomp mellől minden Kitérés jelzőt el kell távolítani.

- **Birodalmi Erősítés:** A Befejező Fázis során a Birodalmi játékos minden, a jelenlegi körben megsemmisült Birodalmi hajó után **ERŐSÍTÉS**-t kérhet. Minden ilyen alkalommal fog egy "Akadémiai Pilóta" Hajó Kártyát, és a játéktéren kívül leteszi azt. Ezután a **saját oldalának szélétől** 1-es Távolságban a játéktérre helyez egy Akadémiai Pilóta hajót. A Birodalmi játékos mindenben úgy kezeli ezt a hajót, mint bármelyik másikat (manőverezhet, támadhat, akciózhat, stb).

CÉLOK

Lázadó Győzelem: A Lázadók nyernek, ha a szenátor űrkompja lemenekül a játékterről, a Birodalmi játékos oldalának szélén keresztül (lásd: "Menekülés a harcmezőről", 17. o.).

Birodalmi Győzelem: A Birodalom nyer, ha a szenátor űrkompja megsemmisül.

2. KÜLDETÉS: ASZTEROIDA FUTAM

A Külső Perem felderítése során a Lázádo hajók egy rejtett Birodalmi helyőrségre bukkannak! Sajnálatos módon, mielőtt értesíthették volna a Szövetséget, a Birodalmi építmény ionágyúi már ki is lőtték az egyik Lázádo hajó kommunikációs radarját és a hiperhajtóművet. Elkeseredettségük okán a Lázádok egy közeli aszteroida mezőbe menekültek, ahol asztrodroidjaik megpróbálják megjavítani a sérült rendszereket. A végtelen túlérővel szemben a megbénult hajónak túl kell élnie a támadásokat, amíg rendszerei meg nem javulnak, hogy elmenekülve a harcmezőről értesíthessék a Lázádok parancsnokságát!

KÜLDETÉS ELŐKÉSZÍTÉSE

Lázádo: Luke Skywalker (Elkötelezettség)

Birodalom: "Éjjeli Vadállat", "Mauler Mithel" (Lövészet)

A Birodalmi játékos a játéktér **bármely játékos felőli oldalának szélétől** 1-es Távolságban elhelyezi hajóját. Nem muszáj saját oldalát választania a hajók letételekor.

A Lázádo játékos ezután elhelyezi hajóját úgy, hogy az a Birodalmi vagy Lázádo oldal szélétől 1-3-as Távolságban **belül nem lehet**. Egyik hajóját **MEGBÉNULT HAJÓNAK** nevezi ki, annak talpába egy követőjelzőt helyez.

Ezután a Birodalmi játékos 6 aszteroida jelzőt helyez a játéktérre úgy, hogy azok 1-es Távolságban belül egyetlen Lázádo hajóhoz, **vagy** egy másik aszteroidához képest **sem lehetnek** (példaként tekintsd meg az előkészületi példa ábráját).

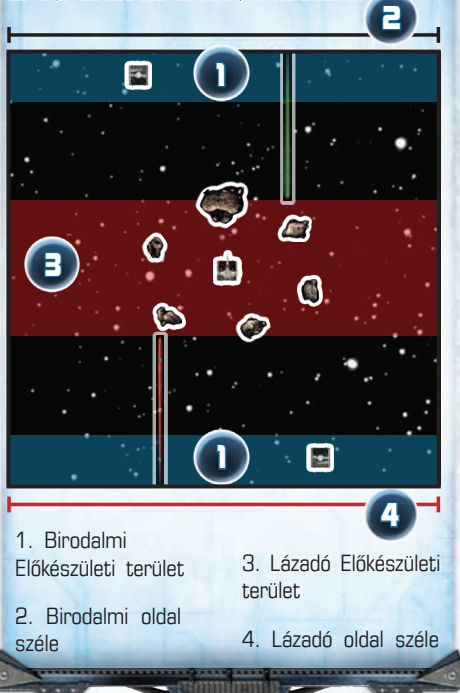
KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- **Körök Számolása:** Minden Tervezési fázis elején (az első kört is beleértve) a Lázádo játékos fog egy követőjelzőt a tartalék kupacból és lehelyezi azt Hajó Kártyái mellé. Ezzel jelöljük, hogy mennyi kör telt el a játék kezdete óta (lásd: Célok).
- **Megbénult Hajó:** Amíg a megbénult hajó rendszere nem kerül **MEGJAVÍTÁS**-ra, csak 1-es vagy 2-es sebességű manővert hajthat végre. Az 5. körtől kezdve a megbénult hajó rendszerei megjavulnak. A Lázádo játékos innentől bármilyen manővert választhat a hajó tárcsájáról, és megpróbálhat elmenekülni (lásd: "Célok").
- **Birodalmi Erősítés:** A Befejező Fázis során a Birodalmi játékos minden, a jelenlegi körben megsemmisült Birodalmi hajó után **ERŐSÍTÉS**-t kérhet. Minden ilyen alkalommal fog egy "Akadémiai Pilóta" Hajó Kártyát, és a játéktéren kívül leteszi azt. Ezután a játéktér **bármely játékos felőli oldalának szélétől** 1-es Távolságban a játéktérre helyez egy Akadémiai Pilóta hajót. A Birodalmi játékos mindenben úgy kezeli ezt a hajót, mint bármelyik másikat (manőverezhet, támadhat, akciózhat, stb).



Követő
Jelző

2. KÜLDETÉS ELŐKÉSZÍTÉSE



Megjegyzés: A hajók és aszteroidák kapcsolatáról bővebben az "Akadályok" címszó alatt olvashatsz, a 20. oldalon.

CÉLOK

Lázádo Győzelem: A Lázádok nyernek, ha a megbénult hajó az 5., vagy azutáni körökben a játéktér **bármelyik játékos felőli oldalának széléről** lemenekül a harcmezőről. Ezen küldetés során ez a hajó nem semmisül meg, ha lemenekül a játéktérrel.

Az 5. kör előtt, vagy a játéktér nem-birodalmi/nem-lázádo széléről lemenekülő hajók a megszokottak szerint megsemmisülnek (lásd: "Menekülés a harcmezőről", 17. o.).

Birodalmi Győzelem: A Birodalom nyer, ha a megbénult hajó megsemmisül.



3. KÜLDETÉS: SÖTÉT SUTTOGÁSOK

Birodalmi felderítők rábukkantak egy Lázádo holonet műhold hálózatra, aminek segítségével az egész galaxisban képesek titkos csatornákon keresztül kommunikálni. Ha a Birodalmi hajók elég közel tudnak jutni, letölthetik és feltörhetik a kódot Lázádo adást. A Lázádo védőeknek vissza kell tartaniuk a Birodalmi vadászokat, amíg a biztonsági intézkedésekkel blokkolni nem tudják az adást, leállítva ezzel a holonet hálózatot, de ezzel meg is védve a sugárzott adatokat.

KÜLDETÉS ELŐKÉSZÍTÉSE

Lázádo: Vörös Raj Pilóta (Proton torpedók, R2-F2)

Birodalom: Fekete Raj Pilóta (Elkötelezettség), Obszidián Raj Pilóta

A Birodalmi játékos a saját oldalának szélétől 1-es Távolságban elhelyezi hajóit.

Ezután a Lázádo játékos saját oldalának szélétől 3-as, 2-es és 1-es Távolságban elhelyez a játéktéren 1-1 műhold jelzőt. 100 pontos rajokkal történő játék során a Lázádo játékos további 1 műhold jelzőt tesz le 3-as Távolságban, és még egyet 2-es Távolságban).



Műhold Jelző

Minden műhold jelzőnek **2-es, vagy nagyobb Távolságban** kell állni a játéktér oldalsó szélétől. Elhelyezésük után a műholdaknak legalább 2-3-as Távolságban kell állniuk egymástól.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

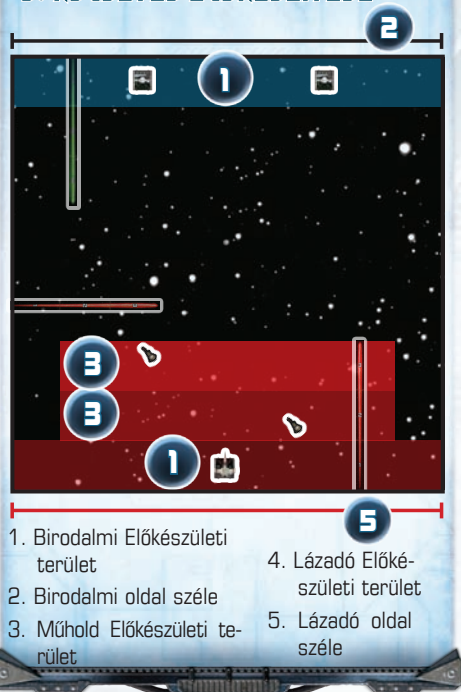
- **Átvizsgálás:** A Harci Fázisban egy támadás helyett a Birodalmi játékos **ÁTVIZSGÁL**-hat egy műhold jelzőt, ha egyik hajója épp átfedésben van az adott műhold jelzővel. Az Átvizsgálás során a műhold jelzőt le kell venni a játéktérről, és az azt átvizsgáló Hajó Kártya mellé kell tenni (lásd: "Célok" lentebb). Egy hajó több műhold jelzőt is átvizsgálhat.

Ha egy Lázádo játékos kerül átfedésbe egy műholddal, miközben a Lázádo hajót egy Birodalmi hajó is érinti valamelyik szögéből, a Birodalmi hajó így is átvizsgálhatja a műholdat, mintha átfedésbe került volna vele.

Ha egy Birodalmi hajó megsemmisül, miután egy vagy több műholdat átvizsgált, a Hajó Kártyáján található összes műhold jelzőt vissza kell tenni a tartalék kupacba.

- **Lázádo Erősítés:** A Befejező Fázis során a Lázádo játékos egy **ERŐSÍTÉS**-t kérhet, minden, a jelenlegi körben elpusztult Lázádo hajó után. Minden ilyen alkalommal fog egy "Kezdő Pilóta" Hajó Kártyát, és a játéktéren kívül leteszi azt. Ezután a **saját oldalának szélétől** 1-es Távolságban a játéktérre helyez egy Kezdő Pilóta hajót. A Lázádo játékos mindenben úgy kezeli ezt a hajót, mint bármelyik másikat (manőverezhet, támadhat, akciózhat, stb).

3. KÜLDETÉS ELŐKÉSZÍTÉSE



CÉLOK

Lázádo Győzelem: A Lázádok nyernek, ha minden Birodalmi hajó megsemmisül (vagy minden műhold jelző visszasikerül a tartalék kupacba).

Birodalmi Győzelem: A Birodalom nyer, ha minden műhold jelzőt átvizsgáltak, és legalább egy olyan Birodalmi hajó lemenekül a játéktér birodalmi oldalának széle felé a játéktérről, ami legalább egy műhold jelzővel rendelkezik. Az így elmenekült hajókat nem tekintjük megsemmisültnek.

Ha egy hajó azelőtt menekül le a játéktérről, hogy az összes műhold jelző át lett volna vizsgálva, vagy ha bármikor a játéktér nem-birodalmi oldal irányából menekül le a játéktérről, azonnal megsemmisül. (lásd: 17. oldal).



© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China.

For additional material, support, and information, visit us on the web:
www.FantasyFlightGames.com

KÉSZÍTŐK

Game Design: Jay Little

Special thanks to Lucasfilm for letting me play with X-wings and TIE fighters on the job.

Game Development: Adam Sadler, Brady Sadler, and Corey Konieczka

Producer: Steven Kimball

Editing and Proofreading: Julian Smith, David Hansen, and Adam Baker

Cover Art: Matt Allsop

Interior Art: Matt Allsop, Cristi Balenescu, Jon Bosco, Matt Bradbury, Sacha Diener, Blake Henriksen, Lukasz Jaskolski, Jason Juta, Henning Ludvigsen, Jorge Maese, Scott Murphy, David Augen Nash Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman, Angela Sung

3D Ship Modeling: Benjamin Mailllett with Jason Beaudoin

Rapid Prototyping Services: Red Eye

Graphic Design: Dallas Mehlhoff, with Chris Beck, Shaun Boyke, Brian Schomburg, Michael Silsby, and Evan Simonet

FFG Licensing Coordinator: Deb Beck

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Zoë Robinson

Production Manager: Eric Knight

Production Coordinator: Laura Creighton

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: David Arimond, Justin Baller, Andrew Baussan, Randy Barker, Chris Beck, Deb Beck, Carolina Blanken, Bryan Bommuelier, Max Brooke, Chris Brown, Pedar Brown, Wilco van de Camp, Wendy Carson, Daniel Lovat Clark, James Connor, Gabriel Duval, Andrew Fischer, Trenden Flanigan, Sean Foster, Marieke Franssen, John Gardiner, Tod Gelle, Chris Gerber, Michael Gernes, Molly Glover, John Goodenough, Scott Hankins, Ryan Hanson, Andrew Harding, Anita Hilberdink, Matthew Holmes, Stephen G. Horvath, Steve Horvath, Wendy Horvath, Christopher Hosch, Joseph Houff, Tim Huckelbery, Evan Kinne, Mason Kinne, James Kniffen, Kalar Komarec, Rob Kouba, Eric M. Lang, Andrew Liberko, Anthony Lillig, Lukas Litzinger, Emile de Maat, Mack Martin, Dallas Mehlhoff, John Mehok, Nick Mendez, Francesco Moggia, Brian Mola, Christie Mola, Richard Nauertz, Bryan O'Daly, Brian Schomburg, Chris Shibata, Erik Snippe, Steven Spikermans, Sam Stewart, Amy Stormberg, Jeremy Stormberg, Damon Stone, Anton Torres, Jason Walden, Ross Watson, Lynell Williams, Christian Williams, Nik Wilson, and Peter Wocken

Special thanks to the beta testers and all those who played an early version of this game at Gen Con 2011!

Lucas Licensing Senior Manager:

Chris Gollaher

TARTALOMJEGYZÉK

Célpont bemérése	9
Akciók	8
Aktiválási Fázis	7
Akadályok hozzáadása egy alap játékhoz	20
Haladó szabályok	18
Akadályokon át történő támadás	20
Orsózás	8
Egyenlőség feloldása	7
Kocka érvénytelenítése	12
Manőver választása	6
Harci Fázis	10
Kritikus Találat	16
Sérülés	16
Hajók megsemmisítése	16
Befejező Fázis	13
Kitérés	8
Tűzelési szög	10
Menekülés a harcmezőről	17
Fókusz	8
Azonosító jelzők	18
Kezdeményezés	16
Kezdeményezés Rajépítéskor	18
Koiogri Fordulás	7
Manőver Sablonok	7
Küldetés Áttekintése	21
Játéktér mérete Küldetések során	21
Küldetések	21
Áthaladás Akadályokon	20
Áthaladás egy másik hajón	17
Akadályok	20
További Akciók	9
Átfedés egy másik hajón	17
Tervezési fázis	6
Műanyag Talpak átfedése	17
Műanyag Figurák átfedése	17
Távolság	10
Távolsági Harci Bónuszok	10
Másodlagos fegyverek	19
Információ megosztása	20
Egyidejű Támadás Szabálya	16
Fókusz jelző elköltése	11–12
Kitérés jelző elköltése	12
Célpontbemérő jelző elköltése	11
Rajépítés	18
Rajépítés küldetések során	21
Stressz	17
Csapatjáték szabályai	20
A játék körei	5
Manővertípusok	6
Egyedi nevek	18
Fejlesztés Kártyák	19
A játék megnyerése	13

KÉSZÍTŐI JEGYZETEK

Az **X-Wing** játék gondossággal és törődéssel lett megtervezve és legyártva, a Fantasy Flight Games csapata által. A Star Wars univerzum fontos szerepet tölt be mindannyiunk életében, és rendkívül izgalmas lehetőség számunkra, hogy elsőként mi készíthetünk egy dinamikus, részletes, intuitív űrharcot bemutató asztali játékot az univerzum alapján.

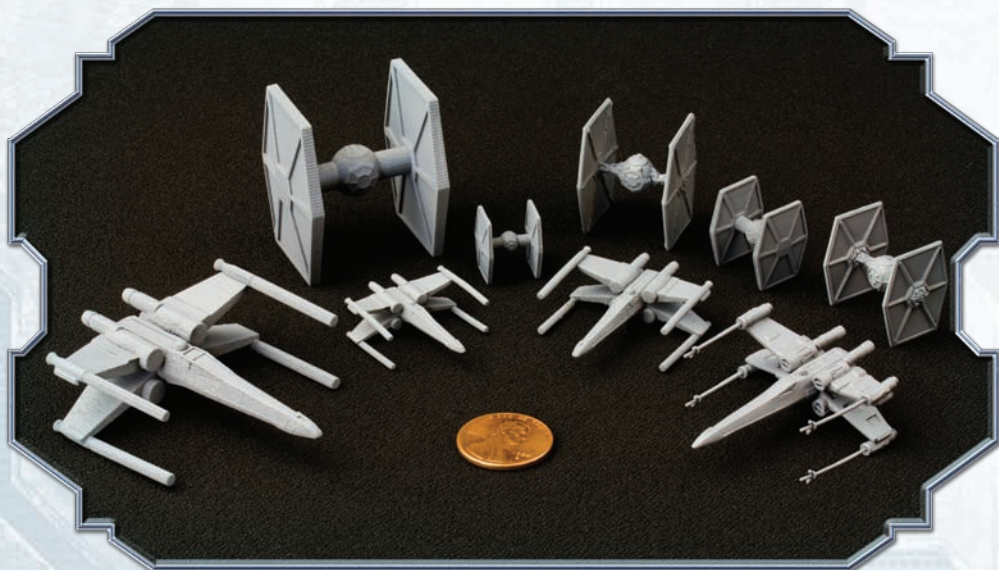
Az **X-Wing** fejlesztőcsapata csak egyetlen szerény célt szeretne elérni: olyan minifigurás játékot készíteni, ami hűen visszahozza a Star Wars filmekben látott űrcsaták hangulatát. Szeretnénk, ha a játékosok lehetőséget kapnának a Star Wars univerzumból ismert neves hajókat irányításra, mint amilyen maga az **X-Wing** is. Az is célunk volt, hogy kedvelt hajóink mi-nifigurái a lehető legrészletesebben, a legpontosabb modellezéssel kerüljenek a játékosok kezébe.

A minifigurák tervezése során el kellett döntenünk, hogy mekkora modellekben is gondolkodunk. Ha túl nagyot választunk, a játék túl nagy helyet foglalt volna el... ha túl kis modelleket választunk, sok kis részlet elveszett volna a figurákról. Miután sok méretarányt kipróbáltunk, végül az 1/270-es méretarány mellett döntöttünk. Ebben a méretben lehetőség volt továbbra is részletes modelleket alkotnunk úgy, hogy a játék sem foglal el jelentősen nagy helyet.



Egy FFG Media Department alkalmazott, ahogy a hajómodellek 3D-s változatán dolgozik és finomítja azokat

A méret eldöntése után megtapasztalhattuk, milyen részletesen meg tudjuk alkotni az egyes modelleket. A következő lépés az volt, hogy ezeket a lehető legpontosabban adjuk vissza. A pontosság életbevágóan fontos volt nekünk, mind a modellek kinézetének, mind a játékmenet élvezhetőségének tekintetében. Természetesen azonnal felkerestük a forrást, a Lucasfilm Ltd.-t, akik rendkívül nagylelkűen bevezettek minket a színpalak mögé, és olyan háttérinformációkat tudhattunk meg az eredeti trilógiáról, amivel fáradhatatlanul dolgozva biztosíthattuk, hogy elkészült termékünk megfelel a Star Wars mítosz hírnevének.



Csoportkép az FFG által az X-Wing-hez tervezett hajómodellek méreteinek prototípusairól



Egy színpalack mögötti fotó a Star Wars: Új Remény forgatásáról, a filmhez használt eredeti modellekről.

A klasszikus filmekről szerzett információk alapján minden hajónak megalkottuk a CAD 3D-s modelljét, amire azért volt szükség, hogy a végső műanyag **X-Wing** modellek öntvénye a lehető legpontosabban meg legyen formázva. Mivel abban a kivételes helyzetben voltunk, hogy ezeket a modelleket a legkezdetlegesebb formájától kezdve készíthettük el, minden egyes apró részlet megfelelő megalkotását felügyelni tudtuk, így a kész termék a kívánt formában kerülhetett elénk. Reméljük a játékosok is úgy találják, hogy az **X-Wing** játék figurái a lehető legtökéletesebb pontossággal és részletességgel egyeznek az eredeti modellekkel.

Odaadásunk bizonyítására nincs jobb példa, mint a TIE Fighter. Kemény kutatómunka árán, a Lucasfilm Ltd. segítségével ezen igen népszerű Birodalmi vadászgép modelljét mindenre kiterjedő aprólékosssággal sikerült megalkotnunk, még a filmekhez használt eredeti modelleket is alaposan megvizsgáltuk.

Természetesen még nem végeztünk. Ahogy bővítjük az **X-Wing** minifigurás játékot, további csodás modellekre számíthatunk a jövőben, pár igazi **nagy** meglepetésre is.

Köszönjük, hogy részt vettél az **X-Wing** játék kalandjainak első lépésében. Reméljük, hogy a Star Wars űrcsatái az asztalodon játszva is számtalan órányi mókát hoznak majd.

Az Erő Legyen Veled!



FFG alkalmazottak a játék kiadásának óráiban, az egyhetes bajnokság alatt

GYORS ÁTTEKINTÉS

A JÁTÉK EGY KÖRE

- Tervezési Fázis:** Minden játékos titokban megtervezi hajói következő manőverét a Manőver Tárcsák segítségével, amit lefordítva helyez a megfelelő kártyák mellé.
- Aktiválási Fázis:** Minden hajó mozog és végrehajt 1 Akciót. A pilóták képzettségi szintjeinek **növekvő sorrendjében** a játékosok hajóként felfedik a Manőver Tárcsákat, végrehajtják az ott választott manővert, és aztán egy Akciót végrehajtanak a hajóikkal.
- Harci Fázis:** Minden hajó végrehajt 1 Támadást. A pilóták képzettségi szintjeinek **csökkenő sorrendjében** a játékosok egy támadást intézhetnek egy olyan ellenséges hajó ellen, aki tüzelési szögben és megfelelő távolságban van a támadó hajótól.
- Befejező Fázis:** A játékosok eltávolítják a nem használt jelzőket a hajók mellől (kivéve a célpont-bemérő jelzőket), és ha szükséges, végrehajtják a kártyák "Befejező Fáziskor" használandó képességeit.

AKTIVÁLÁSI FÁZIS ÁTTEKINTÉSE

- Tárcsa felfedése
- Lapka beállítása
- Manőver végrehajtása
- Pilóta Stressz szintjének ellenőrzése
- Takarítás
- Akcio végrehajtása

HARCI FÁZIS ÁTTEKINTÉSE

- Célpont kiválasztása
- Dobás a Támadókockákkal
- Támadókockák módosítása
- Dobás a Védelemkockákkal
- Védelemkockák módosítása
- Eredmények összehasonlítása
- Sebzés kiosztása

SÉRÜLÉS PAKLI FELÉPÍTÉSE

A Sérülés Kártyák száma: 33

- Pilóta** Sérülés Kártyák: 8
- Hajó** Sérülés Kártyák: 25 (beleértve a 7 "Közvetlen Találat!" kártyát is)

TÁVOLSÁGI HARCI BÓNUSZ

Ha az elsődleges fegyverrel támad:

1-es Távolságnál: 2-es Távolságnál:

AKCIÓK FELSOROLÁSA

Orsózás: Fogj egy lapkát és mozgasd a hajót oldalra (balra vagy jobbra), a hajó nem fordul el, ugyanarra néz.

Fókusz: Helyezz 1 Fókusz Jelzőt az aktív hajóra. A Harci Fázis során használd fel ezt a jelzőt arra, hogy minden eredményt eredménnyé alakíts (támadásnál), vagy minden eredményt eredménnyé alakíts (védekezésnél).

Kitérés: Helyezz 1 Kitérés Jelzőt az aktív hajóra. A Harci Fázis során használd fel ezt a jelzőt arra, hogy egy eredményt adj a védelmi dobáshoz.

Célpont bemérése: Helyezz 1 kék Célpont-bemérő Jelzőt az aktív hajó mellé, és 1 vörös Célpont-bemérő Jelzőt a bemérni kívánt hajó mellé (a kék jelzővel megegyező számozású legyen), ha az 1-3-as Távolságban van.

Ha a támadó hajó az általa bemért hajót támadja, a támadó hajó tulajdonosa felhasználhatja a letett párnai Célpontbemérő jelzőt arra, hogy az általa választott mennyiségű támadás kockákkal újra dobhasson.

HAJÓ MANŐVEREK

Az alábbi táblázat az X-wing és TIE Fighterek számára lehetséges összes manővert tartalmazza. A játékosok bármikor megtekinthetik ezt a táblázatot.

X-WING					
4		↑			
3			↑		
2			↑		
1			↑		

TIE FIGHTER					
5		↑			
4		↑			
3			↑		
2			↑		
1					

Ha egy hajó **piros manővert** hajt végre, helyez mellé 1 Stressz jelzőt. Amíg a hajó mellett akár 1 Stressz jelző is van, nem hajthat végre piros manővereket, és nem hajthat végre **semmilyen** Akciót sem (még Ingen Akciót sem).

Ha egy hajó egy **zöld manővert** hajt végre, vegyél le 1 Stressz jelzőt a hajó mellől. Ha a hajó mellett nincs Stressz jelző, abban a körben végrehajthatja a szokásos 1 Akcióját.