



STAR WARS THE **MANDALORIAN**

WAY OF THE MANDALORIAN

W grze **Way of the Mandalorian** wcielcie się w jednego z 4 bohaterów serialu *The Mandalorian*. Uratujcie małego Grogu i zdobądźcie sławę. Waszym zadaniem będzie wykonywanie coraz trudniejszych misji, za które otrzymacie kredyty. Kto pod koniec gry zdobędzie ich najwięcej, zostanie zwycięzcą!

ZAWARTOŚĆ GRY



plansza misji



4 planszki postaci

45 kart misji



20 poziomu 1



14 poziomu 2



10 poziomu 3



1 poziomu 4



30 kart ekipunku (zielone)



26 kart wydarzeń (niebieskie)



instrukcja



82 żetony kredytów w różnych nominałach



Video

OPIS ELEMENTÓW GRY

karty wydarzeń

Służą zmienianiu biegu wydarzeń podczas misji.



1 nazwa

2 atrybuty karty

3 typ karty (ekwipunku lub wydarzeń)

4 koszt (w kredytach)

karty ekwipunku

Wzmacniają atrybuty bojowe Waszych bohaterów.



karty misji

Określają misje oraz wymagania z nimi związane.



1 wymagania

2 nagroda

3 kara

plansza misji

Służy do wykonywania misji oraz przypomina graczy o dostępnych akcjach.



1 przypomnienie o liczbie akcji gracza

2 dobranie 2 kart z rynku

3 sprzedaż kart

4 szybkie zlecenie
(maksymalnie raz na turę gracza)

5 wykonanie misji

6 miejsce na zagrywanie karty wydarzeń

7 miejsce na rozpatrywaną kartę misji

Każda postać posiada swoją własną unikalną **zdolność specjalną**:

planszki postaci

Wizerunek Waszego bohatera

wraz z zestawem

atributów i umiejętności, z których będziecie korzystać podczas gry.



- 1 imię postaci
- 2 atrybuty postaci
- 3 miejsce na karty ekwipunku
- 4 zdolność specjalna



Din Djarin posiada dodatkowe miejsce na **kartę ekwipunku**.



Fennec Shand może zapłacić 200 kredytów i zatrzymać na ręce odrzuconą przez siebie **kartę ekwipunku**.



Bo-Katan Kryze podczas wykonywania misji może odrzucić 1 kartę z ręki, by móc zignorować 1 symbol atrybutu z wymagań **karty misji**.



Boba Fett posiada dodatkowe miejsce na zakrytą **kartę wydarzenia** oraz nie ponosi kosztu za zagranie karty z tego miejsca.



5



4



4



7



3



3

3



3

3



3



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Położyćcie **planszę misji** na środku stołu.
- 2 Utwórzcie stos **kart misji**. W tym celu podzielcie **karty misji** według poziomów i wylosujcie odpowiednią liczbę kart w zależności od liczby graczy, zgodnie z poniższą tabelą:

karty misji	2 graczy	3 graczy	4 graczy
poziom 1	8	12	16
poziom 2	4	6	8
poziom 3	4	6	8
poziom 4	1	1	1

Zakrytą **kartę misji** poziomu 4 położyćcie obok planszy.



Potasujcie odpowiednią liczbę **kart misji** poziomu 3. Zakryte karty ułożcie na **karcie misji** poziomu 4. Następnie potasujcie odpowiednią liczbę **kart misji** poziomu 2. Położyćcie je zakryte na kartach poziomu 3. Odpowiednią liczbę zakrytych **karty misji** poziomu 1 umieśćcie na wierzchu ułożonych wcześniej kart. W ten sposób utworzycie zakryty **stos kart misji**. Pozostałe **karty misji** odłożyćcie do pudełka – nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce.

- 3 Pobierzcie z przygotowanego **stosu kart misji** 6 wierzchnich kart i rozłożcie je ilustracjami do góry dookoła **planszy misji**.
- 4 Wszystkie **karty ekwipunku** i **karty wydarzeń** przetasujcie ze sobą. Ułożcie je w zakrytym stosie obok **stosu kart misji**. W ten sposób powstanie **stos rynku**. W trakcie rozgrywki będziecie odrzucać te karty, dlatego przygotujcie miejsce na **stos kart odrzuconych**.
- 5 Ze **stosu rynku** pobierzcie 4 wierzchnie karty i ułożcie obok **planszy misji**. W ten sposób powstanie **rynek**.
- 6 Pobierzcie po jednej **planszecie postaci** oraz po 800 kredytów w dowolnych nominałach. Następnie dobierzcie po 5 kart z wierzchu **stosu rynku**. Trzymajcie je zakryte.
- 7 Pozostałe kredyty umieśćcie obok planszy, aby utworzyły **wspólną pulę**.



6



6



ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna najstarszy gracz, a następnie kolejne osoby, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W ramach swojej tury możecie dołożyć **karty ekwipunku** do własnej **planszki postaci** oraz wykonać dowolną kombinację 2 akcji. Jeżeli akcja na to pozwala, możecie wykonać ją 2 razy w 1 turze.

DOKŁADANIE EKWIPUNKU

Pomiędzy wykonywaniem akcji możecie dołożyć **karty ekwipunku** do swojej **planszki postaci**. Aby to zrobić, musicie wyłożyć **kartę ekwipunku** z ręki i umieścić ją odkrytą na jednym z wolnych miejsc na ekwipunek na swojej **planszce postaci**. Każda postać ma 4 podstawowe miejsca na **karty ekwipunku**. Następnie opłacacie dołożone karty – odkładacie wskazaną na **karcie ekwipunku** wartość kredytów do wspólnej puli.



DOSTĘPNE AKCJE



1. **Dobranie 2 kart** – dobieracie 2 karty wyłożone na **rynk** lub ze **stosu rynku**.

Uwaga: Podczas gry może dojść do sytuacji, gdy wyczerpie się **stos rynku**. Wówczas musicie przygotować nowy stos z kart, które sprzedaliście lub odrzuciliście podczas rozgrywki.

Na koniec tury możecie mieć maksymalnie 5 kart na ręce. Jeżeli na koniec swojej tury macie ich więcej, musicie odrzucić dowolnie wybrane nadmiarowe karty.



2. **Sprzedaż kart** – możecie odrzucić dowolną liczbę kart z ręki lub ze swojej **planszki postaci**, by otrzymać połowę kosztu wszystkich sprzedawanych kart. Otrzymane kredyty pobierzcie ze **wspólnej puli**.

Przykład

Jeżeli sprzedajecie 2 karty o koszcie 200 oraz jedną o koszcie 400 otrzymujecie łącznie 400 kredytów.

$$(200 + 200 + 400) : 2 = 400$$



3. **Szybkie zlecenie** – otrzymujecie 200 kredytów ze wspólnej puli. Tę akcję można wykonać tylko raz w swojej turze.



4. **WYKONYWANIE MISJI**

Wykonujecie misje poprzez porównywanie atrybutów gracza z wymaganiami misji.

Gracz wykonujący misję wybiera 1 z odkrytych **kart misji** i kładzie ją we wskazanym miejscu na **planszy misji**.

Pozostali gracze, zaczynając od tego po lewej stronie od wykonującego misję, mogą zagrać kolejno po 1 **karcie wydarzenia** z ręki i położyć ją odkrytą w odpowiednim miejscu na **planszy misji**. Każdy gracz, który zagrał **kartę wydarzenia** oddaje do **wspólnej puli** 200 kredytów.



Następnie gracz, który wykonuje misję, może zagrać 1 kartę wydarzenia z ręki. W tym celu umieszcza odkrytą kartę wydarzenia obok swojej planszki postaci i oddaje do wspólnej puli 200 kredytów.

Uwaga: Boba Fett może zagrać kartę wydarzenia ze swojej planszki postaci, nie płacąc jej kosztu.

1. Określcie wymagania misji.

Suma poszczególnych symboli atrybutów () z karty misji oraz wszystkich dodatkowych kart wydarzeń zagranych przez przeciwników stanowi wymagania misji.

2. Określcie atrybuty gracza.

W tym momencie gracz wykonujący misję decyduje, z których dołożonych kart ekwipunku chce skorzystać.

Jeżeli wybierze kartę z symbolem karty ekwipunku tymczasowego , trzeba będzie je odrzucić na koniec wykonywania tej misji.

Suma poszczególnych symboli atrybutów z planszki postaci, zagranej karty wydarzenia oraz pozostałych kart ekwipunku stanowi atrybuty gracza.



Jeśli suma poszczególnych atrybutów gracza jest równa lub wyższa od wymagań misji, gracz otrzymuje nagrodę wskazaną na karcie misji. Pobiera ze wspólnej puli odpowiednią liczbę kredytów, a zrealizowaną kartę misji odkłada do pudełka.



Jeśli suma poszczególnych atrybutów gracza jest niższa od wymagań misji, gracz musi wpłacić do wspólnej puli wartość kary wskazanej na karcie misji. Jeżeli nie jest w stanie zapłacić pełnej kwoty, oddaje tyle kredytów, ile posiada. Odkłada niezrealizowaną kartę misji na miejsce, z którego została wzięta.

Niezależnie od rezultatu wszystkie zagrane karty wydarzeń odłóżcie na stos kart odrzuconych.



Przykład

Marcel zdecydował się podjąć akcję wykonania misji. W tym celu pobiera dostępную kartę misji i umieszcza ją na planszy misji. Pankracy zagrywa 1 kartę wydarzenia ze swojej ręki i oddaje do puli 200 kredytów. Pozostali gracze nie decydują się na zagrywanie kart wydarzeń. Marcel również nie zagrywa żadnej dodatkowej karty wydarzenia ze swojej ręki.

Wymagania misji stanowią 3 , 1 , 2 oraz 1 .

Marcel decyduje się na wykorzystanie 2 kart, które zagrał wcześniej do swojej planszefki postaci. Jedna z nich to karta ekwipunku tymczasowego, którą będzie musiał odrzucić na koniec tej akcji.



Atrybuty gracza stanowią 3 , 3 , 2 , 3 .

Suma poszczególnych symboli atrybutów jest większa od wymagań misji, dlatego Marcel pobiera ze wspólnej puli należną nagrodę (400 kredytów). Kartę zrealizowanej misji odkłada do pudełka, a zagrane karty wydarzeń oraz ekwipunku tymczasowego na stos kart odrzuconych.

PRZYGOTOWANIE DO TURY NASTĘPNEGO GRACZA

Po wykonaniu dwóch akcji następuje koniec turы. Uzupełnijcie rynek o karty wydarzeń i karty ekwipunku dobrane ze stosu rynku, tak by na stole znajdowały się 4 odkryte karty. W przypadku wyczerpania stosu rynku przetasujcie wcześniej odrzucone karty wydarzeń i karty ekwipunku, by stworzyć z nich nowy stos.

Następnie pobieracie karty ze stosu kart misji i dołączcie je do rozłożonych kart misji, aby znajdowało się tam 6 kart. Swoją turę rozpoczyna następny gracz po lewej stronie.

KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy zrealizuje misję poziomu 4, gra natychmiast się kończy. Podliczcie wszystkie posiadane kredyty oraz sprzedajecie wszystkie karty ze swojej planszefki (za połowę ceny). Ten, kto po sprzedaje kart posiada największą liczbę kredytów, wygrywa.

Autor: **Mariusz Majchrowski**

Prowadzący projekt: **Patryk Gęsiak**

Opracowanie graficzne: **Adam Strzelecki**

Zespół: **Agnieszka Walczak, Eryka Stachowska, Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Michał Szewczyk**

Opracowanie techniczne: **Grzegorz Traczykowski**

Redakcja i korekta: **Izabela Dawidowicz**

Tłumaczenie: **Loc At Heart**

TREFL SA, ul. Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com





STAR WARS

THE

MANDALORIAN

WAY OF THE MANDALORIAN

Ve hře **Way of the Mandalorian** si zahrajete za jednu ze 4 postav ze seriálu *The Mandalorian*. Zachraňte malého Grogu a získejte všechnu slávu pro sebe. Vaším úkolem je plnit čím dál obtížnější mise, za které budete dostávat kredity. Hru vyhrává hráč, který má na konci nejvíce kreditů!

OBSAH



deska misí



4 desky postav



45 karet misí:



20

karet 1. úrovně

14 karet 2. úrovně



10 karet 3. úrovně



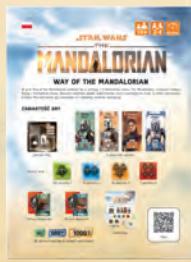
1 karta 4. úrovně



30 karet vybavení
(zelených)



26 karet událostí
(modrých)



návod ke hře



82 žetonů kreditů různé hodnoty



Video

SOUČÁSTI HRY

karty událostí

Slouží ke změně vývoje událostí při misích.



- 1 název
- 2 vlastnosti karty
- 3 typ karty (vybavení nebo událost)
- 4 cena (v kreditech)

Karty vybavení

Zvyšují bojové vlastnosti postav.



karty misí

Popisují mise a jejich požadavky.



- 1 požadavky
- 2 odměna
- 3 pokuta

deská misí

Slouží k plnění misí a připomíná hráčům dostupné akce.



- 1 připomenutí počtu dostupných akcí
- 2 dobrání 2 karet z tržiště
- 3 prodej karet
- 4 přivýdělek (max. jednou za kolo)
- 5 provedení mise
- 6 místo na zahrání karet událostí
- 7 místo na aktuální kartu mise

Každá postava má svou
zvláštní schopnost:

deský postav

Obsahují obrázek postavy a uvádějí její vlastnosti a dovednosti, které budete během hry používat.



- 1** jméno
- 2** vlastnosti postavy
- 3** pole pro karty vybavení
- 4** zvláštní schopnost



Din Djarin má pole pro
kartu vybavení navíc.



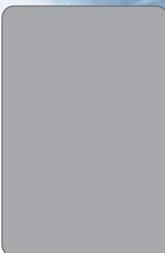
Fennec Shand může zaplatit
200 kreditů a nechat si v ruce
kartu vybavení, kterou
by jinak musela zahodit.



Bo-Katan Kryze může během
mise zahodit 1 kartu z ruky,
a ignorovat tak 1 symbol vlastnosti
z požadavků uvedených
na **kartě mise**.



Boba Fett má navíc pole
pro **kartu události**
otočenou lícem dolů a může
ji z něj bezplatně zahrát.



5



2



4



3



3



3



PŘÍPRAVA

- 1 Položte desku misí doprostřed stolu.
- 2 Vytvořte **balíček karet misí**. Uděláte to tak, že rozdělíte **karty misí** podle úrovně a náhodně vytáhnete odpovídající počet karet podle počtu hráčů. Použijte tabulku níže:

počet

karet misí	2 hráči	3 hráči	4 hráči
1. úrovně	8	12	16
2. úrovně	4	6	8
3. úrovně	4	6	8
4. úrovně	1	1	1



Kartu mise 4. úrovně položte lícem dolů vedle desky.

Zamíchejte odpovídající počet **karet misí** 3. úrovně. Položte je lícem dolů na **kartu mise** 4. úrovně. Poté zamíchejte odpovídající počet **karet misí** 2. úrovně. Položte je lícem dolů na karty misí 3. úrovně. **Karty misí** 1. úrovně položte lícem dolů na hromádku karet. To bude **balíček karet misí** (lícem dolů). Ostatní **karty misí** vraťte do krabice – v této hře je nepoužijete.

- 3 Vezměte 6 svrchních karet z **balíčku karet misí** a položte je lícem nahoru na **deskou misí**.
- 4 Zamíchejte dohromady všechny **karty vybavení** a **karty událostí**. Položte je lícem dolů na hromádku vedle **balíčku karet misí**. To bude **balíček tržiště**. Během hry budete tyto karty zahazovat, proto si připravte místo na **odhazovací balíček**.
- 5 Vezměte čtyři svrchní karty z **balíčku tržiště** a položte je vedle **deskou misí**. To bude **tržiště**.
- 6 Každý hráč si vezme jednu **deskou postavy** a 800 kreditů (v libovolných hodnotách). Poté si každý hráč shora z **balíčku tržiště** vezme pět karet. Dejte si je lícem dolů.
- 7 Zbývající kredity položte vedle desky. To bude váš **bank**.



PRŮBĚH HRY

Hru začíná nejstarší hráč. Hráči poté hrají postupně jeden po druhém a střídají se po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu můžete vykládat **karty vybavení** na svou **desku postavy** a zahrát 2 libovolné akce. Pokud to akce umožňuje, můžete jí v jednom tahu provést dvakrát.

VYKLÁDÁNÍ VYBAVENÍ

Mezi akcemi můžete vykládat na svou **desku postavy karty vybavení**. Uděláte to tak, že vezmete **kartu vybavení** z ruky a umístíte ji lícem nahoru na kterékoli volné místo pro vybavení na své **desce postavy**. Každá postava má pro **karty vybavení** 4 základní pole. Za vyložené karty je třeba zaplatit – vemte množství kreditů uvedené na **kartě vybavení** a vložte je do banku.



DOSTUPNÉ AKCE



1. **Dobrání 2 karet:** Vezměte si z **tržiště** nebo **baličku tržiště** 2 karty.

Poznámka: **Baliček tržiště** může během hry dojít. V takovém případě musíte připravit nový z karet, které jste během hry prodali nebo zahodili. Na konci tahu můžete mít v ruce maximálně 5 karet. Pokud máte na konci tahu karet více, musíte přebývající karty dle svého výběru zahodit.



2. **Prodej karet:** Z ruky nebo ze své **deskky postavy** můžete zahodit libovolný počet karet. Získáte za ně polovinu jejich ceny. Kredity si vezměte z **banky**.

Příklad

Pokud prodáte dvě karty za 200 a jednu za 400, dostanete celkem 400 kreditů.

$$(200 + 200 + 400) : 2 = 400$$



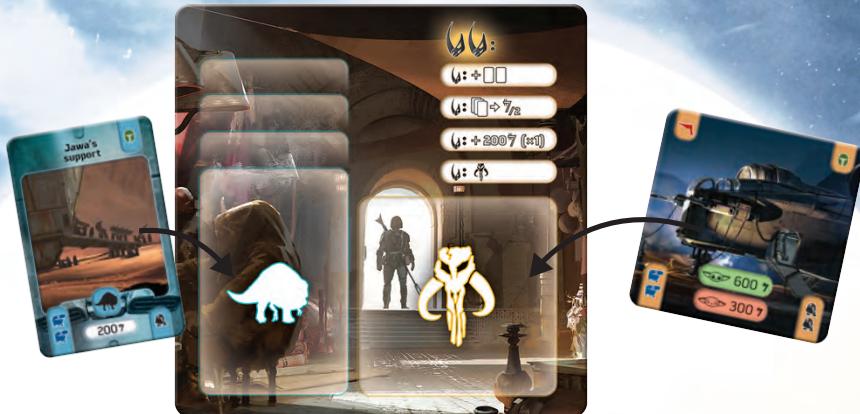
3. **Přivýdělek:** Z **banky** získáte 200 kreditů. Tuto akci lze provést pouze jednou za tah.



4. PLNĚNÍ MISE

Misi plníte tak, že porovnáte vlastnosti hráče s požadavky mise.

Hráč provádějící misi si vybere 1 z **karet misí** otočených lícem nahoru a položí ji na příslušné místo na **desce misí**. Ostatní hráči počinají hráčem vlevo od hráče provádějícího misi mohou zahrát z ruky 1 **kartu události** a položit ji lícem nahoru na příslušné místo na **desce misí**. Každý hráč, který zahrál **kartu události**, zaplatí 200 kreditů do **banky**.



Poté může hráč plnící misi zahrát z ruky 1 **kartu události**. Položí **kartu události** lícem nahoru vedle své **desky postavy** a zaplatí 200 kreditů do **banky**.

Boba Fett může zahrát **kartu události** ze své **desky postavy** bezplatně.

1. Určení **požadavků mise**.

Požadavky mise jsou dány počtem jednotlivých symbolů vlastností () na **kartě mise** a všech dalších **kartách událostí** zahraných protihráči.

2. Určení **vlastnosti hráče**.

Nyní se hráč plnící misi rozhodne, které z vyložených **karet vybavení** chce použít. Pokud si vybere karty se **symbolem dočasného vybavení** , musí je na konci mise zahodit.

Vlastnosti hráče jsou dány počtem jednotlivých symbolů vlastností na **desce hráče**, zahrané **kartě události** a všech **kartách vybavení** využitých při misi.

 Pokud jsou **vlastnosti hráče** stejné nebo vyšší než **požadavky mise**, získává hráč odměnu uvedenou na **kartě mise**. Vezme si z banku příslušné množství kreditů a splněnou **kartu mise** odloží zpátky do krabice.

 Pokud jsou **vlastnosti hráče** nižší než **požadavky mise**, musí hráč do banku zaplatit pokutu uvedenou na **kartě mise**. Pokud nemá dostatek kreditů, musí zaplatit všechny kredity, které má. Poté nesplněnou **kartu mise** vrátí na místo, odkud ji vzal.

Bez ohledu na výsledek musí být všechny zahrané **karty událostí** odloženy do **odhazovacího balíčku**.



Příklad

Petr se rozhodne plnit misi. Vezme si dostupnou **kartu mise** a položí ji na **deskou misí**. Marek zahráje z ruky 1 **kartu události** a zaplatí 200 kreditů do společné banky. Ostatní hráči nezahrájí žádné **karty událostí**. Petr nezahráje z ruky žádnou další **kartu události**.

Požadavky mise jsou následující: 3 , 1 , 2 a 1 .

Petr se rozhodne použít dvě karty, které si dříve vyložil na **deskou postavy**. Jedna z nich je **karta dočasného vybavení**, kterou bude muset na konci této akce zahodit.



Vlastnosti hráče jsou následující: 3 , 3 , 2 , 3 .

Počet symbolů vlastnosti je vyšší než **požadavky mise**. Proto Petr získá odměnu z banky (400 kreditů). Splněnou kartu mise odloží zpátky do krabice. Dále odloží zahráné **karty událostí** a **karty dočasného vybavení** na **odhazovací balíček**.

PŘÍPRAVA NA TAH DALŠÍHO HRÁČE

Po provedení dvou akcí tah končí. Na tržiště doplňte **karty událostí** a **karty vybavení** z **balíčku tržiště**, aby byly na stole 4 karty otočené lícem nahoru. Pokud **balíček tržiště** dojde, zamíchejte všechny **zahozené karty událostí** a **karty vybavení** a vytvořte nový.

Poté vezměte karty z **balíčku karet misí** a přidejte je ke stávajícím **kartám misí**, aby jich celkem bylo 6. Nyní je na tahu hráč vlevo.

KONEC HRY

Hra končí **v okamžiku**, kdy jeden z hráčů splní misi **4. úrovňě**.

Spočítejte si všechny kredity a prodejte všechny karty na své desce (za poloviční cenu). Hru vyhrává hráč, který má po prodeji karet nejvíce kreditů.

Autor hry: **Mariusz Majchrowski**

Vedoucí projektu: **Patryk Gęsiak**

Grafický návrh: **Adam Strzelecki**

Tým: **Agnieszka Walczak, Eryka Stachowska, Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Michał Szewczyk**

Technická asistence: **Grzegorz Traczykowski**

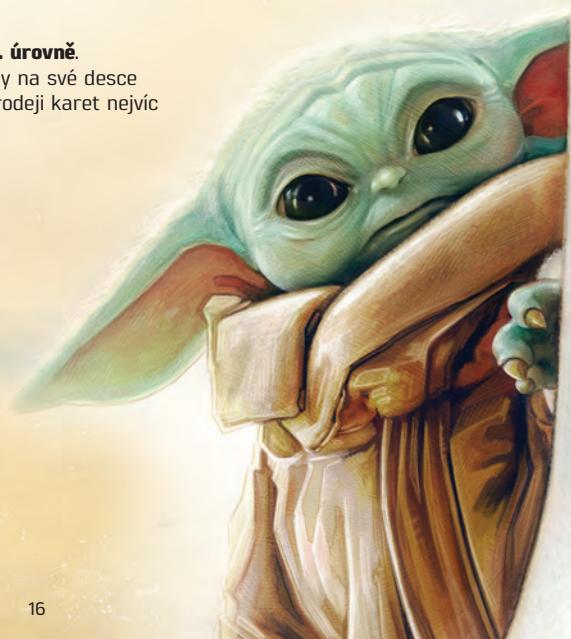
Revize a korektura: **Izabela Dawidowicz**

Překlad: **Loc At Heart**

TREFL SA, Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com





STAR WARS

THE

MANDALORIAN

WAY OF THE MANDALORIAN

V hre **Way of the Mandalorian** si zahráte ako 4 postavy zo seriálu *The Mandalorian*. Zachráňte malého Groguho a zožníte všetku slávu. Vašou úlohou je plniť čoraz náročnejšie misie, za ktoré získate kredity. Vyhrava hráč s najvyšším počtom kreditov na konci hry!

OBSAH HRY



doska misí



4 dosky postáv

45 kariet s misiami:



20 kariet 1. úrovne



14 kariet 2. úrovne



10 kariet 3. úrovne



1 karta 4. úrovne



30 kariet s vybavením
(zelené)



26 kariet s udalosťami
(modré)



návod



82 žetónov s kreditmi rôznych hodnôt



Video

SÚČASTI HRY

karty s udalosťami

Používajú sa na zmenu priebehu akcie počas misií.



- 1 meno
- 2 vlastnosti karty
- 3 typ karty (vybavenie alebo udalosť)
- 4 hodnota (v kreditoch)

karty s vybavením

Zvyšujú bojové vlastnosti vašich postáv.



karty s misiami

Opisujú misie a ich požiadavky.



- 1 požiadavky
- 2 odmena
- 3 pokuta

doska misií

Používa sa na výkonávanie misií a pripomína hráčom všetky dostupné akcie.



- 1 pripomienka počtu dostupných akcií
- 2 viať si 2 karty z trhu
- 3 predať karty
- 4 fuška (max. raz za ťah)
- 5 vykonať misiu
- 6 miesto na karty s udalosťami
- 7 miesto na aktuálnu kartu s misiou

Každá z postáv
má **zvláštnu schopnosť**.

dosky postáv

Obsahujú obrázok vašej postavy a jej vlastnosti a schopnosti, ktoré budete počas hry používať.



- 1 meno
- 2 vlastnosti postavy
- 3 miesto na karty s vybavením
- 4 zvláštna schopnosť



Din Djarin má miesto navyše
na **kartu s vybavením**.



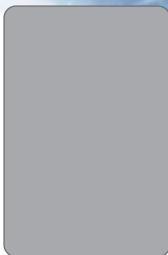
Fennec Shand môže zaplatiť 200 kreditov
a nechať si v ruke kartu s vybavením,
ktorú by inak musela zahodiť.



Počas misie môže Bo-Katan Kryze
zahodiť 1 kartu z ruky
a ignorovať tak 1 symbol vlastnosti
z požiadaviek **karty s misiou**.



Boba Fett má miesto navyše
na **kartu s udalosťou** obrátenú lícom
nadol a môže ju odtiaľ zahrať bez zaplatenia.



5



2



3



3



3



PRÍPRAVA

- 1 Umiestnite **dosku misií** uprostred stola.
- 2 Pripravte si **kôpku kariet s misiami**. Karty s misiami najprv rozdeľte podľa úrovni a potiahnite príslušný počet kariet podľa počtu hráčov.
Použite nasledujúcu tabuľku:

počet

kariet s misiami	2 hráči	3 hráči	4 hráči
1. úroveň	8	12	16
2. úroveň	4	6	8
3. úroveň	4	6	8
4. úroveň	1	1	1



Vedľa dosky položte lícom nadol **kartu s misiou** 4. úrovne.

Zamiešajte potrebný počet **kariet s misiami** 3. úrovne. Položte ich lícom nadol na **kartu s misiou** 4. úrovne. Potom zamiešajte potrebný počet **kariet s misiami** 2. úrovne. Položte ich lícom nadol na **karty s misiami** 3. úrovne. Napokon na kôpku položte lícom nadol potrebný počet **kariet s misiami** 1. úrovne. Toto bude vaša **kôpka kariet s misiami** (lícom nadol). Zvyšok **kariet s misiami** odložte späť do škatule – v tejto hre ich nepoužijete.

- 3 Vezmite 6 vrchných kariet z **kôpky kariet s misiami** a umiestnite ich lícom nahor okolo **dosky misií**.
- 4 Zamiešajte spolu všetky **karty s vybavením** a **karty s udalosťami**. Položte ich lícom nadol vedľa **kôpky kariet s misiami**. Toto bude vaša **kôpka trhu**. Počas hry budete karty zahadzovať, takže si pripravte miesto aj na **kôpku zahodených kariet**.
- 5 Vezmite 4 vrchné karty z **kôpky trhu** a umiestnite ich vedľa **dosky misií**. Toto bude váš **trh**.
- 6 Každý hráč si vezme jednu **dosku postavy** a 800 kreditov (v akýchkoľvek hodnotách). Potom si každý hráč vezme 5 kariet z **kôpky trhu**. Neobracajte ich.
- 7 Zvyšok kreditov položte vedľa dosky. Toto bude váš **bank**.



PRIEBEH HRY

Hru začína najstarší hráč. Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Počas svojho ťahu môžete na **dosku postavy** položiť **karty s vybavením** a výkonať 2 rôzne akcie. Ak to akcia povolí, môžete ju výkonať v jednom ťahu dvakrát.

PRIDANIE VYBAVENIA

Karty s vybavením môžete na svoju **dosku postavy** pridať medzi akciami. **Kartu s vybavením** stačí z ruky položiť lícom nahor na ktorékoľvek voľné miesto na vybavenie na **doske postavy**. Každá postava má 4 základné vyhradené miesta na **karty s vybavením**. Za pridané karty treba zaplatiť – vezmiete počet kreditov uvedených na **karte s vybavením** a vložte ich do banku.



DOSTUPNÉ AKCIE



1. **Vziať si 2 karty** – vezmete si 2 karty z **trhu** alebo **kôpky trhu**.

Poznámka: Ak počas hry na **kôpke trhu** došli karty, novú kôpku pripravte z kariet, ktoré ste počas hry predali alebo zahodili.

Na konci ťahu môžete mať v ruke maximálne 5 kariet. Ak máte na konci ťahu v ruke karty navyše, musíte nadbytočné karty zahodiť.



2. **Predať karty** – ak zahodíte akýkoľvek počet kariet z ruky alebo z **dosky postavy**, získate polovicu hodnoty predaných kariet. Kredity si vezmete z **banku**.

Príklad

Ak predáte 2 karty v hodnote 200 a jednu kartu v hodnote 400, naspäť dostanete 400 kreditov.
 $(200 + 200 + 400) : 2 = 400$



3. **Fuška** – získate 200 kreditov z **banku**. Túto akciu môžete výkonať iba raz za ťah.

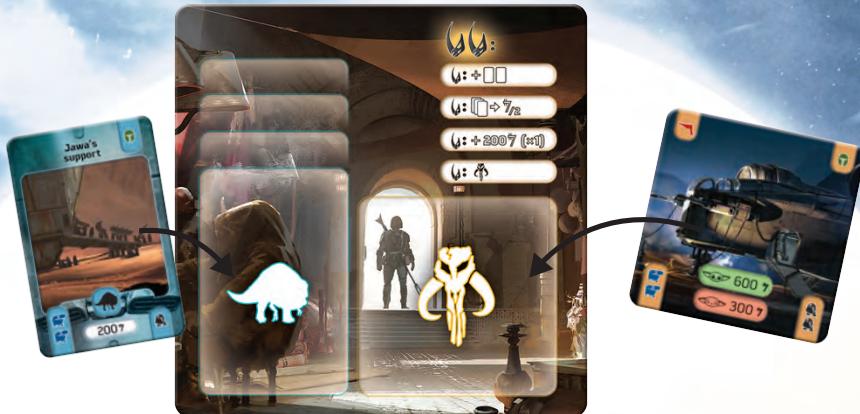


4. VYKONANIE MISIE

Misia sa vykonáva porovnaním vlastností hráča a požiadaviek misie.

Hráč vykonávajúci misiu si vyberie 1 z **kariet misií** otočených nahor a položí ju na príslušné miesto na **doske misií**.

Ostatní hráči v smere hodinových ručičiek môžu zahrať z ruky 1 **kartu s udalosťou** a položiť ju lícom nahor na príslušné miesto na **doske misií**. Každý hráč, ktorý zahrá **kartu s udalosťou**, zaplatí 200 kreditov do **banku**.



Aj hráč vykonávajúci misiu môže z ruky zahrať 1 **kartu s udalosťou**. Položí **kartu s udalosťou** lícom nahor vedľa svojej **dosky postavy** a zaplatí do **banky** 200 kreditov.

Boba Fett môže zahrať **kartu s udalosťou** zo svojej **dosky postavy** bez zaplatenia.

1. Určte **požiadavky misie**.

Požiadavky misie predstavuje súčet všetkých symbolov vlastností () na **karte s misiou** a všetkých ďalších **kariet s udalosťami**, ktoré zahrali súperi.

2. Určte **vlastnosti hráča**.

Teraz sa hráč vykonávajúci misiu rozhodne, ktoré z pridaných **kariet s vybavením** chce použiť. Ak si zvolí karty so **symbolom dočasného vybavenia** , musí ich na konci misie zahodiť.

Vlastnosti hráča predstavuje súčet každého symbolu vlastnosti z **dosky postavy**, zahranej **karty s udalosťou** a všetkých **kariet s vybavením**, ktoré sa na misiu použili.



Ak je súčet **vlastností hráča** rovnaký alebo vyšší ako **požiadavky misie**, hráč získá odmenu uvedenú na **karte s misiou**. Z banku si vezme príslušný počet kreditov a splnenú kartu s misiou odloží späť do škatule.



Ak je súčet **vlastností hráča** nižší ako **požiadavky misie**, hráč musí do banku zaplatiť pokutu uvedenú na **karte s misiou**. Ak nemá požadovanú sumu, zaplatí všetkými svojimi kreditmi. Potom sa nesplnená **karta s misiou** odloží na miesto, odkiaľ ju hráč vzal.

V oboch prípadoch musíte položiť všetky zahrané **karty s udalosťami** na **kôpku zahodených kariet**.



Priklad

Tomáš sa rozhodne vykonať misiu. Vezme dostupnú **kartu s misiou** a položí ju na **dosku misií**. Ondrej z ruky zahrá 1 **kartu s udalosťou** a do banku zaplatí 200 kreditov. Ostatní hráči nezahrajú žiadnu **kartu s udalosťou**. Ani Tomáš z ruky nezahrá žiadnu ďalšiu **kartu s udalosťou**.

Požiadavky misie sú takéto: **3 ⚡, 1 ⛵, 2 🚒 a 1 🎖.**

Tomáš sa rozhodne použiť 2 karty, ktoré predtým pridal na svoju **dosku postavy**. Jedna z nich je **karta s dočasným vybavením**, ktorú musí na konci tahu zahodiť.



Vlastnosti hráča sú takéto: **3 ⚡, 3 ⛵, 2 🚒, 3 🎖.**

Súčet symbolov vlastností je vyšší ako **požiadavky misie**, a preto si Tomáš z banku vezme príslušnú odmenu (400 kreditov). Splnenú kartu s misiou odloží späť do škatule. Taktiež položí zahrané **karty s udalosťami** a **karty s dočasným vybavením** na kôpku zahodených kariet.

PRÍPRAVA NA ŤAH ĎALŠIEHO HRÁČA

Tah sa končí po vykonaní dvoch akcií. Trh doplňte **kartami s udalosťami** a **kartami s vybavením** z **kôpky trhu**, aby na stole boli 4 karty otočené lícom nahor. Ak v **kôpke trhu** došli karty, zamiešajte všetky **zahodené karty s udalosťami** a **karty s vybavením** a vytvorte novú kôpku.

Potom vezmite karty z **kôpky kariet s misiami** a pridajte ich k vyloženým **kartám s misiami**, aby ich na stole bolo 6. Na rade je ďalší hráč po ľavej strane.

KONIEC HRY

Hra sa končí, len čo jeden z hráčov splní misiu **4. úroveň**. Spočítajte si všetky kredity a predajte zvyšok kariet zo svojej dosky (za polovičnú cenu). Vyhŕáva hráč s najvyšším počtom kreditov po predaní všetkých kariet.

Návrh hry: **Mariusz Majchrowski**

Vedúci projektu: **Patryk Gęsiak**

Grafický dizajn: **Adam Strzelecki**

Tím: **Agnieszka Walczak, Eryka Stachowska, Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Michał Szewczyk**

Technické spracovanie: **Grzegorz Traczykowski**

Úprava a korektúra: **Izabela Dawidowicz**

Preklad: **Loc At Heart**

TREFL SA, Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com





STAR WARS

THE

MANDALORIAN

WAY OF THE MANDALORIAN

A **Way of the Mandalorian** játékban a *The Mandalorian* sorozat 4 karakterének egyikét személyesítheted meg. Mentsd meg Grogut, és tiéd lesz a dicsőség! Egyre nehezebb küldetéseket kell végrehajtanod, amelyekért krediteket kapsz majd. Az a játékos, akinek a legtöbb kredit van a játék végén, megnyeri a játékot!

A DOBOZ TARTALMA



küldetéstábla



4 darab karaktertábla

45 darab küldetéskártya:



20 darab 1. szintű kártya



14 darab 2. szintű kártya



10 darab 3. szintű kártya



1 darab 4. szintű kártya



30 darab felszereléskártya (zöld)



26 darab eseménykártya (kék)



játékleírás



82 darab kreditzseton, különböző címletekben



Video

A JÁTÉK ELEMEI

eseménykártyák

Megváltoztatják az akciók menetét a küldetések teljesítése közben.



- 1. név
- 2. kártyaértékek
- 3. kártyatípus (felszerelés vagy esemény)
- 4. költség (kreditben megadva 7)

felszereléskártyák

Növelik a karakter harci értékeit.



küldetéskártyák

Leírják a küldetéseket és azok követelményeit.



- 1. követelmények
- 2. jutalom
- 3. büntetés

küldetéstábla

Ezen lehet végrehajtani a küldetéseket, valamint emlékeztet a játékosokat a számukra elérhető akciókra is.



- 1. emlékeztető az elérhető akciókról
- 2. vegyél el 2 kártyát a piacról
- 3. adj el kártyát
- 4. fejvadászat (körönként csak egyszer)
- 5. hajts végre egy küldetést
- 6. a kijátszott eseménykártya helye
- 7. az aktuális küldetéskártya helye

Minden karakternek van egy egyedi **különleges képessége**:

karaktertáblák

A karakter képe körül láthatod az értékeit és képességeit, amelyeket használnod kell majd a játék során.



1 név

2 karakter értékei

3 felszereléskártyák helyei

4 különleges képesség



Din Djarin egy extra **felszereléskártyát** viselhet.



Fennec Shand 200 kreditért cserébe megtarthat a kezében egy felszereléskártyát, amelyet el kellene dobnia.



Egy küldetés során Bo-Katan Kryze eldobhat 1 kártyát a kezéből, hogy figyelmen kívül hagyasson 1 szimbólumot a **küldetéskártya** követelményei közül.



Boba Fett eltehet egy **eseménykártyát** képpel lefelé, és azt ingyen kijátszhatja.



5



7

3



3



3



3



3



3

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Helyezd a **küldetéstáblát** az asztal közepére.
- Állíts össze egy **küldetéspaklit**. Ehhez először válogasd szét a **küldetéskártyákat** szintjük szerint, majd a játékosok számától függően vegyél ki belőlük kártyákat. Kövesd az alábbi táblázatot:

küldetéskártyák

száma	2 játékos	3 játékos	4 játékos
1. szint	8	12	16
2. szint	4	6	8
3. szint	4	6	8
4. szint	1	1	1



A 4. szintű **küldetéskártyát** tesszék képpel lefelé a küldetéstábla mellé.

Keverj össze a táblázatnak megfelelő számú 3. szintű **küldetéskártyát**. Ezeket tesszék képpel lefelé a 4. szintű **küldetéskártyára**. Ezután keverj össze a táblázatnak megfelelő számú 2. szintű **küldetéskártyát**. Ezeket tesszék képpel lefelé a 3. szintű **küldetéskártyára**. Tegyél a táblázatnak megfelelő számú 1. szintű **küldetéskártyát** képpel lefelé a pakli tetejére. Ezzel kész a **küldetéspakli** (képpel lefelé). A fennmaradó **küldetéskártyákat** visszatetheted a dobozba – ebben a játékban nem fognak szerepelni.

- Fedd fel a **küldetéspakli** 6 legfelső lapját, és helyezd el őket a **küldetéstábla** körül képpel felfelé.
- Keverd össze az összes **felszereléskártyát** és **eseménykártyát**. Alkoss belőlük egy paklit képpel lefelé a **küldetéspakli** mellett. Ez lesz a **piacpakli**. A játék során számos kártyát el fogtok dobni, ezért hagyjatok helyet egy **dobópaklinak** is.
- Fedd fel a **piacpakli** 4 legfelső kártyáját, és tesszék a **küldetéstábla** mellé. Ez lesz a **piac**.
- Minden játékos vegyen el egy **karaktertáblát** és 800 kreditet (mindegy, milyen címletekben). Ezután minden játékos húz a **piacpakli** tetejéről 5 lapot. Ezeket ne mutassátok meg egymásnak.
- A fennmaradó krediteket tegyétek a tábla mellé. Ez lesz a **bank**.



A JÁTÉK MENETE

A legidősebb játékos kezdi a játékot. Az első játékos után a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A saját körödben **felszereléskártyákat** adhatsz a **karaktertáblához** és bármely 2 akció kombinációját elvégezheted. Ha egy akció megengedi, akkor azt egy körön belül kétszer is elvégezheted.

FELSZERELKEZÉS

Az akcióid között **felszereléskártyákat** adhatsz a **karaktertábládhoz**. Ehhez csupán fognod kell egy, a kezeden levő **felszereléskártyát**, majd képpel felfelé rá kell raknod a **karaktertáblád** egyik üres felszereléshelyére. minden karakter alapesetben 4 **felszereléskártya-hellyel** rendelkezik. Ezután ki kell fizetned a lerakott kártyákat – a kijátszott **felszereléskártyákon** látható kreditértékek összegét be kell fizetned a bankba.

ELVÉGEZHETŐ AKCIÓK



1. Vegyél fel 2 kártyát

– felvehetsz összesen 2 kártyát a **piacról** vagy a **piacpakli** tetejéről.
Megjegyzés: A **piacpakli** kifogyhat a játék során. Ebben az esetben új paklit kell összeállítani a játék során eladtott és eldobott kártyákból.

A körök végén maximum 5 kártya lehet a kezedben. Ha ennél több van a kezeden a körök végén, akkor el kell dobnod annyi kártyát, hogy csak 5 maradjon a kezedben.



2. Adj el kártyákat

– bármennyi kártyát eldobhatsz a kezedből és a **karaktertábládról**, hogy megkapd a kreditértékük összegének a felét. A megfelelő értéket vedd el a **bankból**.

Példa

Ha eladsz 2 darab 200 kreditértékű és 1 darab 400 kreditértékű kártyát, akkor összesen 400 kredit üti a markod.
 $(200 + 200 + 400) : 2 = 400$



3. Fejvadászat

– elvehetsz 200 kreditet a **bankból**. Ezt az akciót körönként csak egyszer végezheted el.

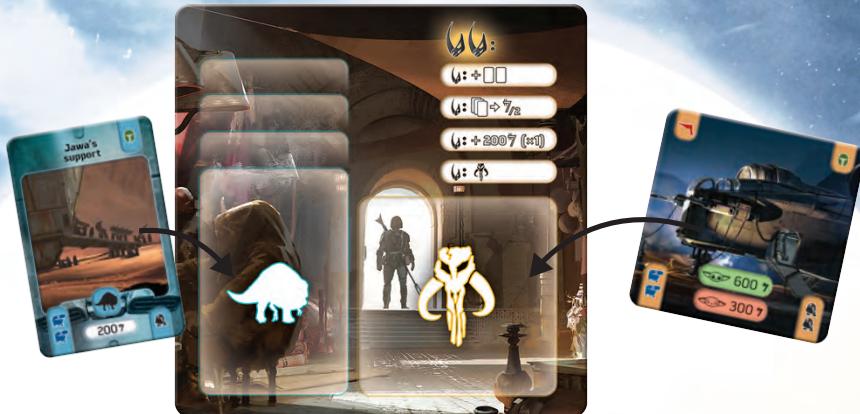


4. KÜLDETÉSEK VÉGREHAJTÁSA

Küldetést úgy hajthatsz végre, hogy a karaktered értékeit összehasonlítod a küldetés követelményeivel.

Az a játékos, aki küldetést óhajt végrehajtani, választhat 1-et a képpel felfelé lerakott **küldetéskártyák** közül, és rátheheti a **küldetéstáblára**.

A többiek – elsőként a küldetést végrehajtó játékostól balra ülő játékos – kijátszhatnak 1-1 **eseménykártyát** a kezüköböl, és lerakhatják azt képpel felfelé a **küldetéstáblára**. minden játékos, aki játszott ki **eseménykártyát**, 200 kreditet köteles fizetni a **banknak**.



Ezután a küldetést végrehajtó játékos is kijátszhat 1 **eseménykártyát** a kezéből. Ezt az **eseménykártyát** képpel felfelé kell leraknia a **karaktertáblája** mellé, majd 200 kreditet kell fizetnie a **banknak**.

Boba Fett különleges képességének köszönhetően az **eseménykártyát** a **karaktertáblájáról** is kijátszhatja; ebben az esetben fizetnie sem kell.

1. Állapítsd meg a **küldetés követelményeit**.

Olvasd le az egyes szimbólumokat () a **küldetéskártyáról** és add hozzájuk az ellenfelek által kijátszott **eseménykártyák** szimbólumait. Ezek összegei adják a **küldetés követelményeit**.

2. Állapítsd meg a játékos értékeit.

A küldetést végrehajtó játékos eldöntheti, melyik **felszereléskártyákat** akarja felhasználni. Ha egy kiválasztott kártyán az **egyszer használatos felszerelések szimbóluma** szerepel, azt a kártyát a küldetés végrehajtása után el kell dobni.

A **karaktertáblán**, a kijátszott **eseménykártyán** és a küldetéshez használt összes **felszereléskártyán** látható szimbólumok összegei lesznek a **játékos értékei**.



Ha a **játékos értékeinek száma** nagyobb vagy egyenlő a **küldetés követelményeivel**, akkor a játékos a **küldetéskártyán** megjelölt jutalomban részesül. A jelzett mennyiségi kreditet elveheti a bankból, majd a sikeresen végrehajtott **küldetéskártyát** visszarakhatja a dobozba.



Ha a **játékos értékeinek** száma kisebb a **küldetés követelményeinél**, akkor a játékosnak a **küldetéskártyán** megjelölt büntetést ki kell fizetnie. Ha ehhez nincs elég kreditje, akkor csak adja a banknak az összes kreditjét. Ezután a sikertelenül végrehajtott **küldetéskártyát** vissza kell tennie oda, ahonnan elvette.

A kimeneteltől függetlenül minden kijátszott **eseménykártyát** a **dobópakkiba** kell tenni.



Példa

Petri úgy dönt, hogy végrehajt egy küldetést. Felveszi az egyik elérhető **küldetéskártyát**, és ráteszi a **küldetéstáblára**. Dávid kijátszik 1 **eseménykártyát** a kezéből, és 200 kreditet fizet a banknak. A többiek nem játszanak ki **eseménykártyát**. Jonatán sem játszik ki a kezéből eseménykártyát.

A **küldetése követelményei** így alakulnak: 3 , 1 , 2 és 1 .

Petri úgy dönt, hogy 2 felszerelést is használni fog, amelyeket korábban már rárakkott a **karaktertáblájára**. Az egyik **egyszer használatos felszereléskártya**, ezért azt a küldetés végén el kell majd dobni.



Az értékei végösszegei tehát:

3 , 3 , 2 , 3 .

Az értékei nagyobbak, mint a **küldetés követelményei**, tehát Peti bezsebelheti a neki járó jutalmat a bankból (jelen esetben 400 kreditet). A sikeresen végrehajtott küldetéskártyát visszateszi a dobozba. Ezenfelül a kijátszott **eseménykártyát** és az **egyszer használatos felszereléskártyát** átteszi a **dobópakliba**.

A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOS KÖRÉNEK ELŐKÉSZÍTÉSE

A kör két akció végrehajtása után ér véget. Töltsd fel a piacot új **eseménykártyákkal** és **felszereléskártyákkal** a **piacpakli** tetejéről, hogy ismét 4 kártya legyen képpel felfelé az asztalon. Ha a **piacpakli** kifogyna, keverd össze az eldobott **eseménykártyákat** és **felszereléskártyákat**, és állíts össze belőlük egy új paklit.

Végezetül a **küldetéspakliból** adj hozzá új **küldetéskártyákat** a meglévőkhöz, hogy ismét összesen 6 küldetés legyen látható az asztalon. Ezután a balra ülő játékos köre következik.

A JÁTÉK VÉGE

A játék **azonnal** véget ér, ha egy játékos sikeresen végrehajtja a **4. szintű** küldetést. mindenki megszámolja, hány kreditet gyűjtött össze, majd eladja a táblájáról a felszereléseit (természetesen féláron). Az eladás után a legtöbb kredittel rendelkező játékos a győztes!

A játékot tervezte: **Mariusz Majchrowski**

Projektvezető: **Patryk Gęsiak**

Grafikai tervezés: **Adam Strzelecki**

Csapat: **Agnieszka Walczak, Eryka Stachowska, Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Michał Szewczyk**

Teknikai segítség: **Grzegorz Traczykowski**

Szerkesztés és lektorálás: **Izabela Dawidowicz**

Fordítás: **Loc At Heart**

TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com





STAR WARS

THE

MANDALORIAN

WAY OF THE MANDALORIAN

În **Way of the Mandalorian**, vei fi unul din 4 personaje din serialul *The Mandalorian*. Salvează-l pe micul Grogu și bucură-te de glorie. Sarcina ta este să îndeplinești misiuni din ce în ce mai dificile, pentru care vei primi credite. Jucătorul care are cele mai multe credite la sfârșitul jocului câștigă!

CONTINUT

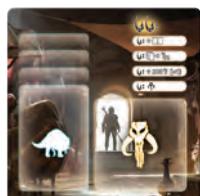


tabla misiunii



4 table ale personajelor

45 de cartonașe
cu misiuni:



20 de cartonașe
de nivel 1



14 cartonașe
de nivel 2



10 cartonașe
de nivel 3



1 cartonaș
de nivel 4



30 de cartonașe cu
echipamente (verzi)



26 de cartonașe cu
evenimente (albastre)



instrucțiuni



82 de jetoane de credite de valori diferite



Video

COMPONENTELE JOCULUI

cartonașe cu evenimente

Acestea sunt folosite pentru a schimba cursul evenimentelor în timpul misiunilor.



- 1 nume
- 2 atributul cartonașului
- 3 tipul cartonașului (echipament sau eveniment)
- 4 cost (în credite #7)

cartonașe cu echipamente

Acestea cresc atributele de luptă ale personajelor.



cartonașe cu misiuni

Acestea descriu misiunile și cerințele acestora.



- 1 cerințe
- 2 recompensă
- 3 penalizare

tabla misiunii

Aceasta este folosită pentru a îndeplini misiuni și pentru a-i reaminti jucătorului care sunt acțiunile disponibile.



- 1 memento privind numărul de acțiuni disponibile
- 2 trage 2 cartonașe din piață
- 3 vinde cartonașe
- 4 misiune secundară (maximum una per tură)
- 5 îndeplinește o misiune
- 6 loc pentru așezat **cartonașele cu evenimente**
- 7 loc pentru **cartonașul cu misiunea actuală**

Fiecare personaj are propria
abilitate specială.

tablele personajelor

Acestea conțin o imagine a personajului tău, precum și atributele și abilitățile acestuia, pe care le vei folosi în timpul jocului.



- 1 nume
- 2 atritivele personajului
- 3 fantă pentru cartonașe cu echipamente
- 4 abilitate specială



Din Djarin are o fantă suplimentară pentru **cartonașe cu echipamente**.



Fennec Shand poate plăti 200 de credite pentru a păstra în mână un cartonaș cu echipament la care altfel ar fi trebuit să renunțe.



În timpul unei misiuni, Bo-Katan Kryze poate renunța la 1 cartonaș din mână pentru a nu lua în calcul 1 simbol de atritiv din cerințele specificate pe **cartonașul misiunii**.



Boba Fett are o fantă suplimentară pentru un **cartonaș cu eveniment** așezat cu față în jos, pe care poate să-l folosească direct de acolo, fără alte costuri.



5



7

3



3



3



PREGĂTIREA JOCULUI

- Așază **tabla misiunii** în centrul mesei.
- Fă un **teanc de cartonașe cu misiuni**. Pentru aceasta, grupează **cartonașele cu misiuni** în funcție de nivelul acestora și trage numărul corespunzător de cartonașe, în funcție de numărul de jucători.
Folosește tabelul de mai jos:

Nume de cartonașe cu misiuni	2 jucători	3 jucători	4 jucători
nivel 1	8	12	16
nivel 2	4	6	8
nivel 3	4	6	8
nivel 4	1	1	1



Pune **cartonașul cu misiunea** de nivel 4 cu față în jos lângă tablă.

Amestecă un număr corespunzător de **cartonașe cu misiuni** de nivel 3. Pune aceste cartonașe cu față în jos deasupra **cartonașului cu misiune** de nivel 4. Apoi amestecă un număr corespunzător de **cartonașe cu misiuni** de nivel 2. Așază-le cu față în jos deasupra **cartonașelor cu misiuni** de nivel 3. Așază un număr corespunzător de **cartonașe cu misiuni** de nivel 1 cu față în jos peste teanc. Acesta va fi **teancul de cartonașe cu misiuni** (cu față în jos). Pune celelalte **cartonașe cu misiuni** înapoi în cutie - nu le vei folosi în acest joc.

- Trage primele 6 cartonașe din **teancul de cartonașe cu misiuni** și așază-le cu față în sus în jurul **tablei misiunii**.
- Amestecă toate **cartonașele cu echipamente** și **cartonașele cu evenimente**. Așază-le cu față în jos într-un teanc, lângă **teancul de cartonașe cu misiuni**. Aceasta va fi **teancul de la piață**. În timpul jocului, vei renunța la aceste cartonașe, așa că pregătește un loc pentru **teancul de cartonașe la care s-a renunțat**.
- Trage primele 4 cartonașe din **teancul de la piață** și așază-le lângă **tabla misiunii**. Aceasta va fi **piață**.
- Fiecare jucător primește o **tablă a personajului** și 800 de credite (de orice valoare). Apoi, fiecare jucător trage 5 cartonașe de deasupra **teancului de la piață**. Acestea vor fi aşezate cu față în jos.
- Pune creditele rămase lângă tablă. Aceasta va fi **fondul comun**.



6



6

DESFĂŞURAREA JOCULUI

Jucătorul cu vârsta cea mai mare va începe jocul. După aceea, ceilalți jucători vor juca pe rând, în sensul acelor de ceasornic. În timpul turei tale poți adăuga **cartonașe cu echipament** pe **tabla personajului** tău și poți desfășura 2 acțiuni la alegere. Dacă o acțiune permite, o poți desfășura de două ori în aceeași tură.

ADĂUGAREA DE ECHIPAMENTE

Între acțiuni, poți adăuga **cartonașe cu echipamente** pe **tabla personajului** tău. Pentru a face acest lucru, trebuie să iezi un **cartonaș cu echipamente** din mâna și să îl așezi cu față în sus pe oricare dintre fantele pentru echipament libere de pe **tabla personajului** tău. Fiecare personaj are 4 fante de bază pentru **cartonașe cu echipamente**. Apoi plătești pentru cartonașele adăugate – iezi creditele indicate pe **cartonașul cu echipament** și le pui în fondul comun.

ACȚIUNI DISPONIBILE



1. **Trage 2 cartonașe** – ia 2 cartonașe din **piată** sau din **teancul de la piată**.

Notă: **Teancul de la piată** se poate epuiza în timpul jocului. În acest caz, trebuie să pregătești un nou teanc folosind cartonașele pe care le-ai vândut sau la care ai renunțat în timpul jocului.

La sfârșitul turei, poți avea în mâna maximum 5 cartonașe. Dacă ai mai multe cartonașe la sfârșitul turei, trebuie să renunți la cartonașul sau cartonașele în plus, la alegere.



2. **Vinde cartonașe** – poți renunța la oricâte cartonașe din mâna sau de pe **tabla personajului** și vei primi jumătate din costul cartonașelor vândute. La creditele din **fondul comun**.

Exemplu

Dacă vinzi 2 cartonașe care costă 200 de credite și unul care costă 400 de credite, vei obține în total 400 de credite.

$$(200 + 200 + 400) : 2 = 400$$



3. **Misiune secundară** – primești 200 de credite din **fondul comun**. Poți efectua această acțiune doar o singură dată în timpul turei tale.

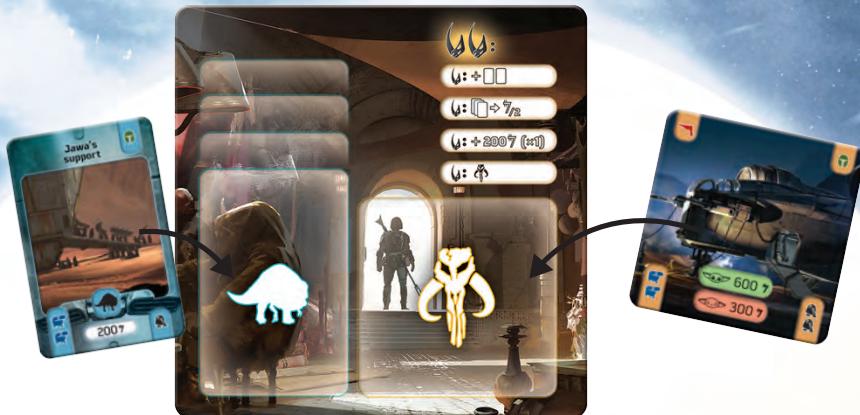


4. **ÎNDEPLINIREA UNEI MISIUNI**

Îndeplinești o misiune comparând atributele jucătorului cu cerințele misiunii.

Jucătorul care îndeplinește o misiune alege unul dintre **cartonașele cu misiuni** așezate cu față în sus și îl pune în locul corespunzător de pe **tabla misiunii**.

Ceilalți jucători, începând din stânga jucătorului care îndeplinește o misiune, pot juca un **cartonaș cu eveniment** din mâna și îl pot așeza cu față în sus în locul corespunzător de pe **tabla misiunii**. Fiecare jucător care a jucat un **cartonaș cu eveniment** plătește 200 de credite la **fondul comun**.



Apoi, jucătorul care îndeplinește o misiune poate juca un **cartonaș cu eveniment** din mâna. Acesta aşază un **cartonaș cu eveniment** cu față în sus lângă **tabla personajului** său și plătește 200 de credite la **fondul comun**.

Boba Fett poate juca un **cartonaș cu eveniment** de pe **tabla personajului** fără a plăti nimic.

1. Stabilește **cerințele misiunii**.

Suma simbolurilor pentru fiecare atribut () de pe **cartonașul cu misiune** și de pe toate **cartonașele cu evenimente** suplimentare jucate de adversari reprezintă **cerințele misiunii**.

2. Stabilește **atributele jucătorului**.

Acum, jucătorul care îndeplinește o misiune decide ce cartonaș va folosi dintre **cartonașele cu echipamente** adăugate. Dacă alege cartonașe cu **simbolul pentru echipament temporar** , trebuie să renunțe la acestea la sfârșitul misiunii.

Suma simbolurilor pentru fiecare atribut de pe **tabla personajului**, a **cartonașului cu eveniment** jucat și a tuturor **cartonașelor cu echipamente** folosite pentru misiune reprezintă **atributele jucătorului**.



- Dacă suma **atributelor jucătorului** este egală cu sau mai mare decât cea a **cerințelor misiunii**, jucătorul primește recompensa indicată pe **cartonașul misiunii**. Acesta va lua din fondul comun suma corespunzătoare și va pune înapoi în cutie **cartonașul cu misiunea** finalizată.



- Dacă suma **atributelor jucătorului** este mai mică decât cea a **cerințelor misiunii**, jucătorul trebuie să plătească la fondul comun penalizarea indicată pe **cartonașul misiunii**. Dacă nu are această sumă, va plăti toate creditele pe care le are. Apoi **cartonașul cu misiunea** nefinalizată este așezat la loc de unde a fost luat.

Indiferent de rezultat, trebuie să pui toate **cartonașele cu evenimente** jucate în **teancul de cartonașe la care s-a renunțat**.



Exemplu

Daniel decide să îndeplinească o misiune. Acesta ia un **cartonaș cu misiune** disponibil și îl așază pe **tabla misiunii**. Mihai joacă 1 **cartonaș cu eveniment** din mână și plătește 200 de credite la fondul comun. Ceilași jucător nu joacă niciun **cartonaș cu eveniment**. Nici Daniel nu joacă niciun **cartonaș cu eveniment** suplimentar din mână.

Cerințele misiunii sunt următoarele: **3** , **1** , **2** și **1** .

Daniel decide să folosească 2 cartonașe pe care le-a așezat anterior pe **tabla personajului său**. Unul dintre acestea este un **cartonaș cu echipament temporar**, la care va trebui să renunțe la sfârșitul acestei acțiuni.



Atributele jucătorului sunt următoarele:

3 , **3** , **2** , **3** .

Suma simbolurilor atributelor este mai mare decât cea a **cerințelor misiunii**; prin urmare, Daniel primește o recompensă din fondul comun (400 de credite). Acesta pune cartonașul cu misiunea finalizată înapoi în cutie. Mai pune și **cartonașele cu evenimente** și **cartonașele cu echipamente** temporare jucate în **teancul de cartonașe la care s-a renunțat**.

PREGĂTIREA PENTRU TURA URMĂTORULUI JUCĂTOR

Tura se încheie după efectuarea a două acțiuni. Pune în piață **cartonașele cu evenimente** și **cartonașele cu echipamente** pe care le-ai tras din **teancul de la piață**, pentru ca pe masă să fie 4 cartonașe așezate cu față în sus. Dacă în **teancul de la piață** nu mai sunt cartonașe, amestecă toate **cartonașele cu evenimente** și **cartonașele cu echipamente** la care s-a **renunțat** pentru a forma un nou teanc.

Apoi trage cartonașe din **teancul de cartonașe cu misiuni** și adaugă-le la **cartonașele cu misiuni** existente, pentru a ajunge la un total de 6 cartonașe. Următorul jucător din stânga își începe tura.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se încheie **imediat** ce unul dintre jucători termină misiunea de **nivel 4**. Numără toate creditele pe care le ai și vinde-ți toate cartonașele de pe tablă [la jumătate din preț]. Jucătorul care are cele mai multe credite după ce vinde cartonașele câștigă.

Joc creat de: **Mariusz Majchrowski**

Sef de proiect: **Patryk Gęsiak**

Design grafic: **Adam Strzelecki**

Echipa: **Agnieszka Walczak, Eryka Stachowska, Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Michał Szewczyk**

Asistenta tehnică: **Grzegorz Traczykowski**

Editare i corecțura: **Izabela Dawidowicz**

Traducere: **Loc At Heart**

