

# STAR WARS™

## A KLÓNOK HÁBORÚJA

Háborúk korát éljük! A Köztársaság klónhadserege folyamatos harcot vív a droidok véget nem érő hullámaival. Ahogy bolygó bolygó után hadszíntérré válik, Dooku gróf és szeparatista hadserege egyre közelebb kerül a győzelemhez.

**A Star Wars: A klónok háborúja Pandemic-rendszert használó játék**, amelyben legendás Jedi hadvezéreket alakítva kell összefognotok, hogy klónosztagok élére állva szembeszálljatok a szeparatista droidseregekkel. Használjátok Jedi képességeiteket és a klónokat, hogy legyőzzétek a droidokat; szerveződjetek csapatokba, és teljesítsetek küldetéseket, amelyek megfordíthatják a háború menetét!

### TARTOZÉKOK



7 Jedi-figura



4 gonosztevő-figura



3 blokádnak



36 droid



1 játéktábla



1 dobókocka



46 osztágkártya



32 megszálláskártya



7 Jedi-kártya



4 gonosztevőtábla



24 gonosztevőkártya



24 küldeteskártya



2 sávjelölő  
(megszállás- és  
fenyegetésjelölő)



2 küldetésjelölő



1 emlékeztető jelölő



1 csúszka



5 segédlet

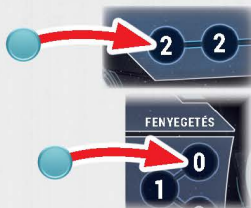


1 egyjátékos-jelölő

# ELŐKÉSZÜLETEK

**1. Játéktábla és alkatrészek:** tegyék a táblát az asztal közepére. A droidokat és a blokádot tegyék egy kupacba a tábla mellé.

**2. Jelölők és sávok:** tegyék egy-egy sávjelölőt a megszállásáv és a fenyegetésáv kezdőmezőire a képen látható módon.




**3. Gonosztevő kiválasztása:** válasszatok egy gonosztevőt, aki ellen játszani szeretnétek. **Az első játékotokhoz válasszatok Asajj Ventress.**

Tegyék a kiválasztott gonosztevőtáblát végjének oldalával lefelé a játéktábla „Gonosztevőtábla” felirata mellé.



Keverjék meg a hozzá tartozó, 6 kártyából álló gonosztevőpaklit, és tegyék képpel lefelé a tábla „Gonosztevőpakli” felirata mellé.



Ha a gonosztevőtáblán van  ikonnal rendelkező hatás, akkor tegyék az emlékeztető jelölőt a gonosztevőpakli tetejére. Ellenkező esetben tegyék vissza az emlékeztető jelölőt a dobozba.



Ha a gonosztevőtáblán van „ELŐKÉSZÜLETEK” rész, azt most hajtásátok végre.

Tegyék félre a gonosztevő figuráját az előkészületek következő lépéséig. A többi gonosztevőtáblát, -kártyát és -figurát tegyék vissza a dobozba.

**4. Bolygók megszállása:** Tegyék a két Küldetés bolygója megszálláskártyát képpel felfelé a táblán lévő „Megszálláskártyák dobópaklija” felirat mellé, ezzel létrehozva a megszálláskártyák dobópakliját. Ezután keverjék meg a megszálláspaklit, majd tegyék a „Megszálláspakli” felirat mellé.



Húzzatok fel 2 megszálláskártyát, és tegyék 3 droidot mindkét bolygóra.



Húzzatok fel további 2 megszálláskártyát, és tegyék 2 droidot mindkét bolygóra.



Húzzatok fel további 2 megszálláskártyát, és tegyék 1 droidot mindkét bolygóra. Ezután tegyék a gonosztevő figuráját a legutoljára felhúzott kártyán látható bolygóra.



Az így felhasznált 6 megszálláskártyát tegyék képpel felfelé a megszálláskártyák dobópaklijára.

**5. Jedi kiválasztása:** Minden játékos válasszon magának egy Jedi-kártyát, és vegye magához a hozzá tartozó Jedi-figurát. Keverjék meg a segédleteket, és osszátok egyet minden játékosnak. Minden játékos tegye a figuráját a segédlete hátoldalán feltüntetett bolygóra. A többi Jedi-kártyát, Jedi-figurát és segédletet tegyék vissza a dobozba.



**6. Osztagpakli előkészítése:**

Keverjétek meg az osztagpaklit, és tegyétek képpel lefelé a tábla „Osztagpakli” felirata mellé.

Két vagy három játékos esetén osszatok mindenkinek 3 osztagkártyát.

Négy vagy öt játékos esetén osszatok mindenkinek 4 osztagkártyát.

**7. Küldetespakli előkészítése:** Válasszatok nehézségi szintet. Tegyetek félre a nehézségi szintnek megfelelő számú (véletlenszerű) küldeteskártyát, a többit pedig tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket:

Nehézség	Küldetések
Padavan	3
Jedi lovag	4
Jedi mester	5
Jedi nagymester*	6+

\*Ha igazán bátrak vagytok, 6-nál több küldeteskártyával is játszhattok.

Tegyétek a küldeteskártyákat képpel lefelé a tábla „Küldetespakli” felirata mellé.

**8. Induló küldetések húzása:** Húzzátok fel a küldetespakli legfelső lapját, és tegyétek képpel felfelé a narancssárga háttérű „Küldetés” felirat mellé.

Tegyétek a narancssárga küldetésjelölőt a kártyán látható bolygóra. Ha a kártya rendelkezik „Felhúzáskor” hatással, azt most hajtsátok végre.



Ezután húzzátok egy második küldeteskártyát, tegyétek a szürke háttérű „Küldetés” felirathoz, és tegyétek a szürke küldetésjelölőt a bolygóra.

**9. Kezdőjátékos:** Az a játékos kezd, aki egy levegővéttellel a legtöbb klón hívónevét fel tudja sorolni. Ez a játékos magához veszi a dobókockát.

**ELŐKÉSZÜLETEK (2 JÁTÉKOS ESETÉN)**

# ALAPFOGALMAK

## JEDI

A játékosok egy-egy, a szeparatista droidseregek ellen küzdő Jedi bőrébe bújnak. Minden Jedihez tartozik egy figura és egy kártya, amelyen a neve, az egyedi képessége és egy idézet látható.



## EGYÜTTMŰKÖDÉS

A játékosok egy csapatot alkotva közösen győznek vagy veszítenek, szabadon megbeszélhetik, hogy mit tegyenek, és tanácsokat is adhatnak egymásnak. Érdekes mindenki véleményét meghallgatni, de végül mindenkinek egyénileg kell döntést hoznia, hogy mit tesz a saját körében.

## ELLENSÉGEK

A Jediknek háromféle ellenségtől kell megvédeniük a Köztársaságot: harci droidoktól, blokádoztól és gonosztevőktől. A droidok a bolygókon gyülekeznek, a blokádok pedig megvédik a bolygókon állomásozó többi ellenséget.



## GONOSZTEVŐK

Minden játék során szembe kell néznetek egy gonosztevővel. Minden gonosztevőhöz tartozik egy tábla, amelyen az életereje és a különleges képességei is láthatók. A tábla hátoldalán megtalálhatók a végjáték szabályai és a győzelmi feltételek.

Minden gonosztevőhöz tartozik egy pakli kártya is, amely meghatározza, hogyan viselkedik a játék során.



## OSZTAGKÁRTYÁK

Minden játékos rendelkezésére állnak kártyák, amelyek az őket segítő karaktereket és járműveket jelképezik. Az osztagkártyák hatásai segíthetnek neked vagy a bolygódon tartózkodó más Jediknek.



A kártyáitokat tartsátok képpel felfelé az asztalon, hogy mindenki láthassa őket. Az egész játék során 7 kártyás kézlimit érvényes.

Amikor egy Jedi megsérül, a játékosnak el kell dobnia a sérülés számával megegyező számú osztagkártyát képpel felfelé az osztagkártyák dobópaklijára.

## KÁRTYÁK KIMERÍTÉSE ÉS VISSZAFORDÍTÁSA

Egy kezekben lévő osztagkártya hatásának használatához ki kell merítened azt. Ehhez fordítsd az oldalára, ezzel jelezve, hogy a kártyát felhasználtad. Ha egy kártya kimerült, azt addig nem használhatod, amíg vissza nem fordítod a következő köröd kezdetén.



## A DOBÓKOCKA

A játékosok Támadás és Küldetés akcióik végrehajtásakor dobókockát használnak.

A dobókockán kétféle szimbólum található: siker (☺) és sérülés (☹).



A ☺ az akciód céljához segít hozzá: Támadás során sérülést okoz az ellenségeidnek, Küldetés során pedig segít elérni a küldetés célszámát.

A ☹ hatására sérülést szenvedsz el, ami miatt osztagkártyákat kell eldobnod.

## KÜLDETÉSEK

Egy gonosztevő végjátékának eléréséhez és a győzelemhez a Jediknek küldetéseket kell teljesíteniük a galaxisban. Minden küldetést egy, a küldetésjelölője által jelzett bolygón lehet teljesíteni.



A küldetések teljesítését egy Jedi a Küldetés akcióval kísérheti meg. Előfordulhat, hogy egy-egy küldetés teljesítéséhez több Jedi együttes erejére lesz szükség. A legtöbb küldetés valamilyen hatással is rendelkezik, amellyel megváltozik a működése.

Miután minden küldetést teljesítettetek, fordítsátok meg a gonosztevő tábláját, ezzel megkezdve a végjátékot, és felfedve a győzelmi feltételeket.

# A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásának megfelelő sorrendben követik egymást, és a körükben az alábbi négy fázist hajtják végre:

1. Kártyák visszafordítása;
2. 4 akció végrehajtása;
3. Gonosztevő aktiválása;
4. Bolygók megszállása.

## 1. KÁRTYÁK VISSZAFORDÍTÁSA

A köröd kezdetén fordítsd vissza álló helyzetbe minden kimerített osztagkártyádat. Így minden kártyád hatása újra használható.

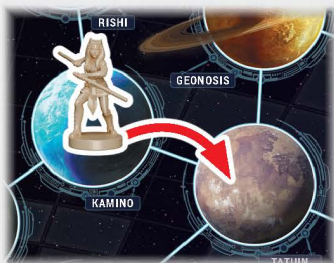
## 2. 4 AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

A körökben legfeljebb 4 akciót hajthatsz végre. Ugyanazt az akciót akár többször is végrehajthatod, ilyenkor minden végrehajtás egy-egy akciónak számít.

### UTAZÁS

Mozgasd a Jedidet egy szomszédos (vonallal kapcsolódó) bolygóra.

Az ellenségek (droidok, blokádok és gonosztevők) nem befolyásolják a Jedik mozgását.



### ERŐSÍTÉS

Húzz 1 osztagkártyát.

Akkor is húzhatsz osztagkártyát, ha elérted a 7-es kézlimitet – ha bármikor több, mint 7 lap lenne a kezvedben, dobj el lapokat, vagy játssz ki szövetséges kártyákat addig, míg 7 lapod nem lesz. Akár kimerített lapokat is eldobhatsz.



Ha lapot kellene húznod, de a pakli üres, keverd újra az osztagkártyák dobópakliját, alkoss belőle új, képpel lefelé fordított húzópaklit, majd húzz.

### TÁMADÁS

A Támadás akcióval ellenségeket távolíthatsz el a bolygóról.

A Támadáshoz dobj a kockával. Minden dobott után 1 sérülést szenved el egy ellenség a bolygódon. A droidok 1, a blokádok 2 életerővel rendelkeznek.

A gonosztevő életeréje a tábláján látható. Amikor egy ellenség az életeréjével megegyező számú sérülést szenved el, vedd le a tábláról, és tedd vissza a készletbe.

Egy ellenségnek okozott sérülést nem vihetsz tovább egy következő akcióra, így egy blokádk, vagy a gonosztevő eltávolításához legalább az életével megegyező számú sérülést kell okoznod egyetlen akcióval. Néhány osztagkártya segítségével további sérüléseket is okozhatsz egy Támadással (lásd „Osztagkártyák” a 7. oldalon).

Miután kiosztottad a sérüléseket, te is megsérülhetsz. Minden kockán kidobott és bolygón maradt ellenség után 1 sérülést szenvedsz el. Néhány osztagkártya csökkentheti a Jediket ért sérülések számát (lásd „Osztagkártyák” a 7. oldalon).

### PÉLDA EGY TÁMADÁSRA

Ahsoka és Anakin egy ellenségtől hemzsegő bolygón tartózkodik. Ahsoka Támad, dob a kockával.



Ahsoka és Anakin mindketten kimerítenek 2 kártyát, így a dobással együtt összesen (6) sérülést okoznak.



Ahsokának az első 2 sérülést a blokádnak kell okoznia, ezzel eltávolítva azt. Ezután 3 sérülést okoz Ventressnek, majd 1 sérülést az egyik droidnak, ezzel eltávolítva őket.



Ahsoka végül 1 sérülést szenved el a megmaradt droid és 1 sérülést a kockán dobott után. Anakin kimerít 1 kártyát, ezzel megakadályozva 1 sérülést, így Ahsokának csak 1 kártyát kell eldobnia.



## KÜLDETÉS

Amikor egy küldetés bolygóján tartózkodsz, megkísérelheted teljesíteni azt egy Küldetés akcióval.

**Nem hajthatsz végre Küldetés akciót, ha a bolygón blokádnak vagy gonosztevő tartózkodik.**



Először dobj a kockával. Ezután **akárhány, a küldetés bolygóján tartózkodó Jedi** bevetheti osztagkártyáit.

Egy kártya bevetéséhez ki kell méríteni azt. Ez 1 -t ad a Küldetés akcióhoz. Csak a küldetés által feltüntetett típusú osztagkártyákat lehet bevetni. (A kártyák hatása ekkor nem számít, csak a típusuk.)



Ha a -ek összege eléri vagy meghaladja a küldetésen feltüntetett célszámot, a küldetést sikeresen teljesítetted. A -eket nem viheted át egy következő akcióra, így egy küldetés teljesítéséhez a szükséges mennyiségű -t egy akcióból kell teljesítened.



## SIKER

Ha a küldetés teljesült, kövessétek az alábbi lépéseket:

1. A soron lévő Jedi 1 sérülést szenved el minden dobókockán dobott és küldeteskártyán szereplő után.
2. Ha a küldetés rendelkezik „Teljesítéskor” hatással, azt hajtsátok végre.
3. Tegyétek vissza a küldeteskártyát a dobozba.
4. Húzzátok fel a küldetespakli legfelső lapját, és tegyétek képpel felfelé a „Küldetés” felirat mellé. Tegyétek a hozzá tartozó küldetésjelölőt az új küldetés bolygójára, majd ha a kártya rendelkezik „Felhúzáskor” hatással, azt hajtsátok végre.



**Ha a küldetespakli üres, tegyétek a felszabadult küldetésjelölőt a másik küldetésjelölő mellé.**

Ha minden küldetést teljesítettek, ehelyett kezdjétek meg a végjátékot (lásd „Végjáték” a 8. oldalon)!



## KUDARC

Ha a küldetés teljesítése nem sikerült, a soron lévő Jedi 1 sérülést szenved el minden, a dobókockán dobott után, **viszont nem szenved el sérülést a küldeteskártya után.** A küldetés megmarad, egy későbbi akcióval újra meg lehet próbálni teljesíteni.

## PÉLDÁK KÜLDETÉS AKCIÓRA

Anakin és Ahsoka a Lola Sayun állnak, a „Menekülés az Erőből” küldetés helyszínén. Anakin egy Küldetés akcióval megpróbálja teljesíteni a küldetést. Dob a kockával.



A küldetés teljesítéséhez 7 sikerre van szükség. A Jedi és típusú osztagkártyákat tudnak bevetni. Mivel ketten együtt sem rendelkeznek elég kártyával, az akció kudarccal ér véget. Anakin 1 sérülést szenved el a dobott után, de 1 kimerítésével semlegesíti azt.



Következő akciójával Anakin újra megpróbálja a küldetés teljesítését, és dob a kockával.



Anakin kimerít 1 és 1 kártyát, ezzel -t hozzáadva. Ahsoka kimerít 1 és 2 kártyát, ezzel -t hozzáadva. A kockán dobott -t hozzáadva ez elég siker a küldetés teljesítéséhez.



Anakin 2 sérülést szenved el a küldetéstől, és 1 sérülést a kockától, ezért eldob összesen 3 kártyát. Ezután végrehajtja a küldeteskártyán lévő „Teljesítéskor” hatást, és húz 1 osztagkártyát.



A küldeteskártyát visszateszi a dobozba, húz egy újat, és áthelyezi a küldetésjelölőt a frissen húzott küldetés bolygójára.

## JEDI-KÁRTYÁK

Minden Jedi rendelkezik különleges képességgel, ami ingyenes akció. Képességedet körönként egyszer használhatod, a kör „4 akció végrehajtása” fázisában, és nem számít bele az egy körben végrehajtható 4 akcióba. Ezt az ingyenes akciót nem használhatod egy másik akció végrehajtása vagy egy másik játékos köre közben.



## OSZTAGKÁRTYÁK

Az osztagkártyák 5 különböző típusba sorolhatók: roham (👊), lopakodás (👁️), védelem (🛡️), szállítás (🚀) és szövetséges. Egy osztagkártya használatához merítsd ki azt, fordítsd az oldalára (ez nem számít akciónak). Ha egy kártya kimerült, azt nem használhatod addig, míg a következő köröd kezdetén vissza nem fordítod álló helyzetbe. Osztagkártyát akkor kell eldobnod, ha sérülést szenvedsz el, vagy túl sok lapot tartasz a kezvedben.

Amikor sérülést szenvedsz el, dobj el a sérüléseid számával megegyező számú osztagkártyát a kezedből, és tedd őket képpel felfelé az osztagkártyák dobópaklijára. Ha nincs a kezvedben kártya, akkor minden további sérülést hagyj figyelmen kívül. Ha bármikor több, mint 7 lap lenne a kezvedben, dobj el lapokat, vagy játssz ki szövetséges kártyákat addig, míg 7 lapod nem lesz.



### ROHAM ÉS LOPAKODÁS

Amikor egy Jedi a bolygódon Támadás akciót hajt végre, kimeríthetsz akárhány 🧨 vagy 👁️ kártyát, hogy kártyánként 1 🧨-t adj az eredményhez. Támadásonként csak 1 típus használható ilyen módon – **a játékosok nem használhatnak vegyesen 🧨 és 👁️ kártyákat egy Támadás során.**



### VÉDELEM

Amikor egy Jedi a bolygódon sérülést szenvedne el, akárhány 🛡️ kártyát kimeríthetsz, hogy kártyánként eggyel csökkentsd a sérülések számát.



### SZÁLLÍTÁS

Amikor egy Jedi a bolygódon Utazás akciót hajt végre, kimeríthetsz egy 🚀 kártyát, hogy a Jedi Utazása során kétszer mozoghasson. Egy Utazás akció során csak 1 🚀 használható fel a mozgás megnövelésére.



### SZÖVETSÉGES

A többi osztagkártyától eltérően a szövetséges kártyákat használat után el kell dobni. Szövetséges kártyát bármikor kijátszhatasz (akár más játékos körében is), hacsak a kártya szövege mást nem ír. Ha egy szövetséges kártya egy másik hatás miatt kimerül, nem játszható ki addig, míg vissza nem fordítod álló helyzetbe.

## 3. GONOSZTEVŐ AKTIVÁLÁSA

Miután egy Jedi végrehajtotta a 4 akcióját, a gonosztevő visszavág.

### EMLÉKEZTETŐ JELÖLŐ

Egyes gonosztevők rendelkeznek olyan képességgel, amely minden körben kifejti a hatását. Ha a Gonosztevő aktiválása fázis kezdetén az emlékeztető jelölő a gonosztevőpakli tetején van, hajtsd végre a gonosztevőtáblán feltüntetett ⚠️ hatást, mielőtt gonosztevőkártyát húznál.



### GONOSZTEVŐKÁRTYA HÚZÁSA

Húzz 1 lapot a gonosztevőpakliból, hajtsd végre a hatását, és dobd képpel felfelé a gonosztevőkártyák dobópaklijára. Néhány gonosztevőkártyának több hatása is van – ezeket felülről lefelé haladva hajtsd végre. Ha egy hatást nem lehet végrehajtani, hagyj figyelmen kívül.

Ne húzz több gonosztevőkártyát, hacsak egy hatás erre fel nem szólít. Ha laphúzáskor üres a húzópakli, keverd meg a dobópaklit, és alkoss belőle egy új, képpel lefelé fordított húzópaklit, majd húzz egy lapot.

### OSTROMLOTT BOLYGÓ

Minden gonosztevőpakli tartalmaz 1 Ostromlott bolygó kártyát. Ha felhúrod, hajtsd végre az alábbiak szerint:



1. Lépj egyet jobbra a megszállássávon. Ha a sávjelölő már az utolsó mezőn van, akkor a fenyegetéssávon lépj előre.
2. Húzd fel a megszálláspakli legalsó lapját, és tegyél a bolygóra annyi droidot, hogy 3 droid legyen rajta.
3. Keverd meg a megszálláskártyák dobópakliját (a pakli aljáról imént felhúzott kártyával együtt), és tedd ezeket a lapokat képpel lefelé a megszálláspakli tetejére.

### LEGFELSŐ BOLYGÓ

Néhány gonosztevőkártya hivatkozik a legfelső (👁️) bolygóra: a 👁️ bolygó a megszálláskártyák dobópaklijának legfelső lapján látható bolygó. Ez minden alkalommal megváltozik, amikor egy bolygót megszállnak.



### TÖBBFÉLE KIMENETEL

Ha egy gonosztevőkártya vagy gonosztevőtábla hatását többféle módon lehetne végrehajtani, a soron lévő játékos dönt, hogy melyik kimenetel érvényesül.

Például, ha egy mozgó gonosztevő többféle útvonalon juthat el a céljához, a soron lévő játékos dönt, hogy a gonosztevő milyen útvonalon halad.

## 4. BOLYGÓK MEGSZÁLLÁSA

Fordíts fel egyesével a megszálláspakli tetejéről annyi lapot, amennyi az aktuális megszállásérték (a megszállássávon látható).



Minden felfordított kártya után tegyél 1 droidot a kártyának megfelelő bolygóra, majd a lapot dob képpel felfelé a megszálláskártyák dobópaklijára.



Ha az adott bolygón már van 3 droid, ne tegyél fel negyediket. Ehelyett a bolygón hatalomátvétel történik (lásd „Hatalomátvétel” alább).

Ha fel kellene tenned egy droidot, de már nincs több a készletben, lépj előre egyet a fenyegetéssávon minden droid után, amit nem tudsz feltenni (lásd „Fenyegetés növekedése” a következő hasámban).

Előfordulhat, hogy a megszálláspakli elfogy. Ebben az esetben keverd meg a megszálláskártyák dobópakliját, és alkoss belőle új, képpel lefelé fordított húzópaklit, majd folytasd a kártyák felhúzását.

### HATALOMÁTVÉTEL

Ha egy bolygóra fel kellene tenned a negyedik droidot, ott ehelyett hatalomátvétel történik. Ne tegyél fel negyedik droidot.

A hatalomátvétel a következőképpen történik:

1. Lépj előre egyet a fenyegetéssávon.
2. Tegyél 1 blokádot a bolygóra. Egy bolygón több blokad is lehet. (A droidok – a **Pandemic** alapjáték vírusaival ellentétben – **nem** terjednek át szomszédos bolygókra „kitörések” során.)

### BLOKÁDOK

Amíg egy bolygó blokad alatt áll (van rajta egy blokad), a Jedik nem férnek hozzá a bolygón lévő küldetésekhez, droidokhoz és gonosztevőkhöz. Egy blokádnak 2 sérülést kell elszenvednie, hogy eltávolítsátok a tábláról. Ha egy Támadás akció során az utolsó blokádot is eltávolítottad, minden fennmaradó sérülést a bolygón lévő ellenségek irányíthatasz.



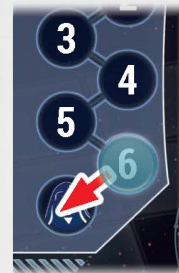
Ha egy blokad nem hatalomátvétel útján kerül a táblára, ne lépj a fenyegetéssávon.

Ha fel kellene tenned egy blokádot, de már nincs több a készletben, lépj előre egyet a fenyegetéssávon minden blokad után, amit nem tudsz feltenni (lásd „Fenyegetés növekedése” a következő hasámban).

## GYŐZELEM ÉS VERESÉG

Ha a fenyegetésjelölő eléri a fenyegetéssáv legalsó mezőjét, a játékosok azonnal veszítenek.

A játékosok akkor győznek, ha a küldetéspakli minden küldetését és a gonosztevőtábla hátoldalán lévő végjátékot is teljesítették.



### VÉGJÁTÉK

Miután az utolsó küldetéskártyát is teljesítettétek, azonnal fordítsátok meg a gonosztevőtáblát, és hajtsátok végre a „VÉGJÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI” alatti utasításokat.

A játék hátralévő részében a gonosztevőtáblának csak a végjáték oldala érvényes – a másik oldalát hagyjátok figyelmen kívül. Ezzel megváltozhat a gonosztevő képessége és az eltávolításához szükséges sérülések száma is (előfordulhat, hogy nem is lehet eltávolítani).

Minden gonosztevőtáblán fel van tüntetve, mit kell tennetek ahhoz, hogy a végjáték a ti győzelmetekkel érjen véget. Több végjáték is van, ahol további küldetéseket kell teljesítenetek. A végjátékban **akkor is végrehajthatok** Küldetés akciót, ha egy gonosztevő a küldetés bolygóján áll.

### FENYEGETÉS NÖVEKEDÉSE

A fenyegetésjelölő négyféleképpen mozdulhat előre:

- Ha egy bolygóra felkerülne egy negyedik droid is, hatalomátvétel történik. Lépjetek előre egyet a fenyegetéssávon, és tegyetek 1 blokádot a bolygóra.
- Ha fel kellene tennetek egy droidot vagy blokádot, de már nincs a készletben, lépjetek előre egyet a fenyegetéssávon minden hiányzó figura után.
- Ha előre kellene lépnetek a megszállássávon, de már elértétek a végét, lépjetek előre egyet a fenyegetéssávon.
- Egyes gonosztevők képességei előreléptethetik a fenyegetésjelölőt a fenyegetéssávon.



# EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

A játék egyedül is játszható, ilyenkor 2 Jedit irányítasz.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Az alapszabályok szerint készítsd elő a játékot 2 főre. Te irányítod mindkét Jedit. A kézben lévő kártyákat külön kezeld. Véletlenszerűen húzz egy kezdő Jedit, és tedd a kártyájára az egyjátékos-jelölőt.



## A JÁTÉK MENETE

Az egyjátékos-jelölő jelzi, hogy melyik a soron lévő Jedi. A játék menete ugyanúgy zajlik, mint a többszemélyes játéké. A soron lévő Jedi köre végén tedd az egyjátékos-jelölőt a másik Jedi-kártyájára.



# GONOSZTEVŐK

A játékban 4 gonosztevő található: Asajj Ventress, Grievous tábornok, Maul és Dooku gróf. Mindegyik gonosztevő eltérő képességekkel, végjátékkal, egyedi gonosztevőpaklival és figurával rendelkezik.

A végjáték megkezdése előtt a Jedik nem hajthatnak végre Küldetés akciót olyan bolygón, ahol gonosztevő áll.



## ASAJJ VENTRESS

*Sith orgyilkos, aki mestere, Dooku gróf parancsára csap le a Jedikre és a Köztársaságra.*

Ventress a küldetések helyszíne felé mozog, megsebezve és kimerítve a közelébe merészkedő Jediket. Amikor aktiválását egy küldetés bolygóján kezdi, a fenyegetés azonnal nőni fog.



## GRIEVOUS TÁBORNOK

*A félelmetes kiborg tábornok a teljes Szeparatista Droidhadseregnek parancsol, akárhol is tartózkodik a galaxisban.*

Amíg Grievous a táblán van, minden ellenség sérülést okoz, vagy épp kimeríti a bolygóján lévő Jediket, valamint extra megszállásokat is mozgásba lendít.



## MAUL

*Maul azon dolgozik, hogy egyesítse a galaxis bűnszövetkezeteit, és megszilárdítsa az Árnyék Kollektíva hatalmát.*

Maul ereje az idő előrehaladtával egyre növekszik, ezzel növelve a fenyegetést is. Eltávolítva a tábláról, ereje csökken, ahogy képességei is.



## DOOKU GRÓF

*Dooku, titkon Darth Tyrannus Sith nagyúr, a Köztársaság ellen háborút vívó Szeparatista Szövetség vezére.*

Dooku Ventress és Grievoust is a táblára szólítja. A gonosztevők minden körben a közelükben lévő Jedikre vadásznak. A gonosztevőkártyák a gonosztevőkkel egy bolygón tartózkodó Jedikre vannak hatással.

## RÉSZLETEK

Ezt a részt a szabálytanulás során nem kell elolvasnod: akkor lapozz ide, ha kérdés merülne fel egy adott szabállyal vagy alkatrészrel kapcsolatban.

## GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK

### BOLYGÓK

- Amikor egy hatás a „bolygóra” utal, az azt a bolygót jelenti, ahol a Jedid éppen tartózkodik.
- Az „egy küldetés bolygója” olyan bolygót jelent, amelyen küldetésjelölő van.
- Ha egy kártya vagy akció zárójelben egy bolygót is megjelöl, akkor a kártya vagy akció használatához a megjelölt bolygón kell tartózkodnod.

### KÉZBEN TARTOTT LAPOK

- A kézben tartott osztagkártyák számának felső határa mindig 7. Ha bármikor több, mint 7 kártya van a kezében, játssz ki szövetséges kártyákat, vagy dobj el lapokat addig, míg kézben tartott lapjaid száma 7-re nem csökken.
- Akkor is végrehajthatod az Erősítés akciót, ha 7 lap van a kezében.
- Amikor sérülést szenvedsz el, dobj el a sérüléseid számával megegyező számú osztagkártyát a kezedből, és tedd őket az osztagkártyák dobópaklijára. Ha nincs a kezében kártya, akkor minden további sérülést hagyj figyelmen kívül.
- Amikor egy hatás arra utasít, hogy kártyákat meríts ki, akkor a kezében tartott osztagkártyákból kell kimerítened annyit, amennyit a hatás kér. Ha nincs kártyád, amit kimeríthetnél, nincs további teendő.
- Ha bármikor lapot kellene húznod egy olyan pakliból, aminek a húzópaklija üres, először keverd meg a dobópakliját, alkoss belőle új, képpel lefelé fordított húzópaklit, és folytasd a húzást. (Ez a szabály eltér attól, ahogy a **Pandemic** alapjáték kezeli a tartozékok elfogyását.)

### HATÁSOK VÉGREHAJTÁSA

- Amikor egy hatás lehetőséget nyújt arra, hogy interakcióba kerülj egy másik Jedivel (például egy másik Jedi mozgatása), mindkettőtöknek bele kell egyezni abba, amit tenni készülsz.
- Amikor egy játékelem egy másik játékelem felé mozog (például, amikor egy gonosztevő a legközelebbi Jedi felé mozog), a legrövidebb úton próbál mozogni. Ha több útvonal egyformán a legrövidebb, akkor a soron lévő játékos dönt az útvonalról.
- Ha egy gonosztevőkártya vagy gonosztevőtábla hatását többféle módon lehetne végrehajtani, a soron lévő játékos dönt, hogy melyik kimenetel érvényesül.

## TOVÁBBI SZABÁLYOK

- Nem hajthatsz végre Támadás akciót olyan helyen, ahol nincs ellenség.
- Amikor Jedi nagymester nehézségi fokozaton játszottok, a nagyobb kihívás érdekében több, mint 6 küldeteskártyával is játszhattok.

## SZÖVETSÉGES KÁRTYÁK

- A szövetséges kártyák bármelyik játékos körében kijátszhatók. Kimerült állapotban nem játszhatók ki.
- C-3PO és R2-D2 csak olyan Támadás vagy Küldetés akció során játszható ki, amely azon a bolygón történik, ahol te is állsz.
- Padmé Amidala egy játékos körének „4 akció végrehajtása” fázisa során bármikor kijátszható.
- A Bad Batch bármikor kijátszható, akár egy másik akció közben is. A kártya által okozott sérülés hozzáadódik az akció által okozott sérüléshez.

## KÜLDETÉSKÁRTYÁK

- **Tűzdráma, Végpontok, Lezártan ügy:** Ha a megnevezett kártya már egy játékos kezében van, a soron lévő játékos nem kapja meg a kezébe.
- **Az elveszett:** Tegyétek a gonosztevőt az Oba Diah-ra függetlenül attól, hogy a táblán volt-e vagy sem. Ha Dooku gróf a gonosztevő, tegyétek mindhárom gonosztevőt az Oba Diah-ra.



## JEDI




### AAyla SECURA

- A mozgás nem minősül Utazásnak, ezért nem is lehet befolyásolni  kártyával.

### AHSOKA TANO

- Ha 2 kártyát merítesz ki, a sérülést okozhatod egy bolygón, vagy szétozthatod két különböző bolygón.
- A különleges képességeddel eltávolíthatod a blokádot.

### ANAKIN SKYWALKER

- Amikor a képességeddel Támadást hajtasz végre, kimeríthetsz  kártyát, mintha  kártya lenne. Ha így teszel, más Jedi csak  kártyát meríthetnek ki segítség gyanánt.

### LUMINARA UNDULI

- A kézben tartott lapok felső határát csak azután vedd figyelembe, hogy Luminara képességét teljesen végrehajtottad.


### MACE WINDU

- Nem mozgathatsz el droidokat olyan bolygóról, amelyek blokádot állnak.

### OBI-WAN KENOBI

- A kézben tartott lapok felső határát csak azután vedd figyelembe, hogy Obi-Wan képességét teljesen végrehajtottad.

### YODA

- A mozgás nem minősül Utazásnak, ezért nem is lehet befolyásolni  kártyával.

## GONOSZTEVŐK

- Ha egy gonosztevő életerejének értéke nincs feltüntetve a lapján, akkor a figuráját nem lehet eltávolítani a tábláról. A Jedi továbbra is elszenvednek 1 sérülést az ilyen gonosztevőktől, ha egy Támadás akció után egy bolygón tartózkodnak.

### ASAJJ VENTRESS

- Az „Úrcsata” egy küldetés amelyet egy Küldetés akcióval lehet teljesíteni.

### GRIEVOUS TÁBORNOK

- Az előkészületek során tegyék félre a csúszkát – csak a végjáték során lesz rá szükség.
- **Szenvedjenek!:** Ha kivédte a sérülést, a Jedi akkor is mozoghat.
- A „Beszivárgás”, „Összezapás”, „Üldözés” és „Elpusztítás” küldetések, amelyeket sorban, fentről lefelé haladva kell teljesíteni, egy-egy Küldetés akcióval. Amikor egy küldetést teljesítettetek, toljátok a csúszkát a következő küldetésre.

### MAUL

- Amikor Maul ereje nő vagy csökken, mozgassátok a csúszkát fel vagy le az erősávján. Ha a tetején vagy az alján túl kellene mozgatni, a le nem léphető változást hagyjátok figyelmen kívül.
- **Agresszív hatalomátvétel:** Tegyétek Mault a legfelső bolygóra, függetlenül attól, hogy a táblán volt-e vagy sem.
- Amikor a gonosztevőtáblát átfordítjátok, hagyjátok a csúszkát azon a szinten, ahol volt.
- A „Leszámolás” egy küldetés, amelyet egy Küldetés akcióval lehet teljesíteni. A siker célszáma a fenyegetésjelölő pozíciójának értéke plusz 7.

### DOOKU GRÓF

- A végjáték előtt minden gonosztevőnek 2 életereje van. A végjátékban Dooku életereje 5, Grievous életereje 2.
- **Párbaj:** Ha egy Jedi több gonosztevővel egy bolygón tartózkodik, akkor is csak 1 sérülést szenved el.
- **Bábmester:** Ha már a végjátékban vagytok, ne tegyétek Ventress-t a táblára.



# KÉSZÍTŐK

## Z-MAN GAMES

**Tervező:** Alexandar Ortloff

**Az eredeti Pandemic tervezője:** Matt Leacock

**Gyártásvezető:** Michael Sanfilippo

**Grafika:** Jasmine Radue, Dan Gerlach, Monica Helland és Samuel R. Shimota

**Művészeti vezető:** Bree Lindsoe

**A borító illusztrátora:** Atha Kanaani

**Eredeti grafikák:** JB Casacop, Martin de Diego, Atha, Kanaani, Alex Polgár, Romana Kendelic, Samuel R. Shimota, Stephen Somers

**3D műanyag igazgatás:** Bree Lindsoe with Samuel R. Shimota

**Műanyagformálás (Jedik, gonosztevők, droidok):** Luigi Terzi

**Műanyagformálás (blokádok, tároló):** Monica Helland

**Technikai szerkesztés:** Autumn Collier

**Marketingpéldány:** Tyler Lee

**Menedzsmentcsapat:** Beth Erikson, Justin Kempainen, Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

**Tesztelők:** Marco Bietresato, Carolina Blanken, Taylor Block, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bosi, Jon Bushman, Dominic Cupo, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Alice Ding, Adam Driscoll, Kyle Einfeld, Travis Einfeld, Julia Faeta, Tony Fanchi, Marieke Franssen, Brendon Franz, Kara Franz, Garima Giri, Molly Glover, Sonia Graham, Aaron Haltom, Mark Hayden, Steve Heflin, Philip Henry, Anita Hilberdink, Emma Hunt, Abdullah Jackson, Mona Jalali, Erik Jordheim, Christopher Kowall, Josiah Leis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Luca Mangia, Nick Martello, Josh Massey, Fayez Moussa, André "Takras" Nordstrand, Pouya Ostadpour, Katrina Ostrander, Josh Price, James Proctor, John & Jenny Proctor, Kyle Razor, Sergie Rudoy, Dylan Sabin, Michael Satterlee, Trang Satterlee, Vera van Schaijk, Seth Schneider, Ian Shlasko, Carl Skutsch, Corey Fisher Smith, James Swindle, John Swindle, Sarah Swindle, Warren Tegg, Zach Tewalthomas, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden, Steinar Watne, Julie Wessman, Richie Wessman, Edward Woods, Michele Alfredo Zanco, Jeremy Zwirn

**Magyar fordítás:** Trásy Zsolt

**Lektorálta:** Horváth Lajos, Nagy Levente

## LUCASFILM LIMITED

**Licenc engedélyek:** Brian Merten

## ASMDEE NORTH AMERICA

**Licenc menedzser:** Sherry Anisi

**Licenc koordinátor:** Dana Cartwright

Külön köszönet minden művésznek, akinek munkája megtalálható ebben a játékban!

Külön köszönet Steven Kimballnak!

A Z-Man Games a sokszínű képviselő és a mindenki által elérhető játékok elkötelezett híve. Ha kétségeid vagy javaslataid lennének, kérünk, jelezd a weboldalunkon található elérhetőségek valamelyikén!



1995 County Rd B2 West  
Roseville, MN 55113, USA  
651-639-1905  
info@ZManGames.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Pandemic és a Z-Man Games név és logo a Z-Man Games tulajdona. Gamegenic és a Gamegenic logó Gamegenic GmbH tulajdona, Németország. Az alkatrészek színei és formái eltérhetnek a képeken láthatóktól.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1143 Budapest, Stefánia út 45.  
www.gemker.hu, info@gemker.hu  
P20220128

