

# Imperial Commander

Aplikacja do gry planszowej Imperium Atakuje bazująca na automatycznym wariancie stworzonym przez RedJak'a.

<https://github.com/Noldorion/IA-Imperial-Commander/wiki>

## PODSUMOWANIE

Korzystając z Imperial Commandera, zaczynasz od wybrania kilku opcji, takich jak poziom zagrożenia, grupy rozstawienia początkowe i rezerwowe, bohaterowie i posiadane rozszerzenia. Z tych opcji dowódca imperialny tworzy talię rozstawienia i obsługuje aktywacje Imperium, zarządzanie zagrożeniem oraz rozstawienie/wsparcie. Gracze Rebelii korzystają z ksiąg kampanii, aby przygotować mapę i rozpatrywać wydarzenia, a także odwoływać się do aplikacji, aby dowiedzieć się, co robią imperialne grupy podczas swoich aktywacji. Imperial Commander zawiera wiele zmian zasad, głównie w celu zharmonizowania rozgrywki w trybie kooperacyjnym z zasadami oficjalnej aplikacji. Jeśli natkniesz się na sytuację, w której zasady nie są jasne, nie martw się, co robić. Po prostu podejmij decyzję w oparciu o swój najlepszy osąd. O ile nie zaznaczono inaczej, obowiązują normalne zasady Imperium Atakuje. Imperial Commander obsługuje wszystkie duże dodatki, a także te zawierające sojuszników i przeciwników.

## PODZIĘKOWANIA

Uznanie dla RedJak'a za stworzenie i zaprojektowanie oryginalnego Zautomatyzowanego Imperialnego Wariantu RedJaka, frenchie746 za rozwinięcie go, dla ilujito za informacje zwrotne i pomoc w ekspansji. Pełne uznanie należy się także Fantasy Flight Games za Imperium Atakuje i aplikację Legends of the Alliance, zwłaszcza Tony'emu Fanchi, Toddowi Michlitschowi, Brandonowi Perdue, Jasonowi Waldenowi, Adamowi Bakerowi i Molly Glover za projektowanie, rozwijanie, produkcję i edycję Legends of the Alliance i jej instrukcję, na której oparty jest Imperial Commander. Dziękuję wam za wszystko ludzie – jesteście niesamowici, a ja tylko wykorzystuję waszą pracę. Gwiazdne Wojny, logo Gwiazdnych Wojen i wszystkie inne logo, postacie, dzieła sztuki, historie, informacje, imiona i inne elementy z nim związane są wyłączną własnością Lucasfilm Limited. Star Wars: Imperial Assault i jego dodatki są © Fantasy Flight Publishing. Imperial Commander to projekt non-profit, dostępny bezpłatnie. Nie jest w żaden sposób powiązany ani wspierany przez Lucasfilm Limited, Disney, Fantasy Flight Games ani z żadną zależną im spółką, pracownikami lub współpracownikami. Oryginalna koncepcja stworzona przez Noldoriona. Realizacja, implementacja, kodowanie i design przez GlowPuff. Tłumaczenie na polski 13thSON i lukasz726.

# 1. Przygotowanie i postęp kampanii

## Przygotowanie

### Gracz imperialny

Imperial Commander naśladuje zadanie gracza Imperium, więc wszyscy gracze grają jako bohaterowie Rebelii. Dlatego gracz Imperium nie zdobywa PD ani wpływów i nie ma potrzeby ich śledzenia.

### Przedstawiciel Imperium

Rozpoczynając kampanię, wspólnie wybierzcie jednego gracza Rebelii na Reprezentanta Imperium. Ten gracz jest odpowiedzialny za odczytanie wymaganych fragmentów książki kampanii, ustawienie mapy, zarządzanie aplikacją i stosowanie się do instrukcji aplikacji. Gracze Rebelii mogą dowolnie zmieniać te obowiązki, na przykład po każdej misji, lub ogólnie rozdzielać zadania między siebie.

### Talia Imperialnych Misji Pobocznych

Zbierz wszystkie karty misji pobocznych i misje z kart Agend. Potasuj je razem, aby utworzyć talię misji pobocznych Imperium. Karty zostaną wylosowane z tej talii, gdy zostanie wyświetlone wydarzenie zmiany priorytetu. Misje poboczne i misje przymusowe wchodzą do gry jak zwykle.

### Usuń karty

Usuń z gry następujące karty. Nie są używane podczas gry z aplikacją Imperial Commander.

- Wszystkie karty Agend z wyjątkiem misji pobocznych i misji przymusowych
- Wszystkie karty klasy Imperium
- Karta zaopatrzenia **Dane wojskowe**
- Wszystkie imperialne karty nagród
- Podczas rozgrywania kampanii Powrót na Hoth kartę nagrody - przeciwności **Stać przewaga**. Kiedy ta karta pojawi się podczas kampanii, zastąp ją inną losowo dobraną kartą przeciwności.

## Postęp kampanii

Imperial Commander nie śledzi postępu kampanii, więc gracze Rebelii korzystają z dzienników kampanii dostarczonych z każdą kampanią lub dowolnego rozwiązania innej firmy. Nie ma „stanu gry”, który musi być przenoszony z misji na misję - wszystkie informacje można po prostu zastosować podczas rozpoczynania nowej misji.

### Imperialne nagrody

- Jeśli gracz imperialny otrzyma w nagrodę Przeciwnika, odłóż jego kartę na bok. Następnym razem podczas rozgrywania misji wybierz tego Przeciwnika jako zdobytego.
- Jeśli gracz imperialny miałby zdobyć jakąkolwiek inną kartę nagrody, nie otrzymuje tej karty nagrody. Zamiast tego zwiększ poziom zagrożenia następnej misji (i tylko następnej misji) o 1.

- Podczas etapu ulepszeń Rebelii gracze Rebelii mogą zdecydować się wydać 50 kredytów na bohatera, aby temu zapobiec. Jeśli gracze Rebelii przegrają misję przymusową, zwiększ poziom zagrożenia następnej misji (i tylko następnej misji) o 2. Podczas etapu ulepszeń Rebelii gracze Rebelii mogą zdecydować się wydać 100 kredytów na bohatera, aby temu zapobiec.

## Inne decyzje

Jeśli pojawią się jakiegokolwiek inne decyzje, na które aplikacja nie daje odpowiedzi, gracze Rebelii wspólnie podejmują decyzję, stosując „Zasadę imperialną” (patrz poniżej). Jeśli nie mogą dojść do porozumienia w rozsądnym czasie, przedstawiciel Imperium ma ostatnie słowo.

## Imperialna Reguła

Czasami podczas wydarzeń związanych z misją lub aktywacją może dojść do sytuacji, w której z aplikacji nie można określić jasnego działania dla Imperium. Jeśli tak jest, skorzystaj z Imperialnej Reguły: Wybierz opcję, która jest najgorsza dla graczy Rebelii. Dotyczy to również sytuacji, w których rozwiązanie jest dostępne, ale nie ma sensu lub pogarsza sytuację Imperium. Jeśli tak jest, użyj swojego najlepszego osądu i zastosuj Imperialną Regułę, aby określić, jaki kierunek działania podejmie Imperium.

## 2. Rozgrywanie misji

### Ekran startowy



Ekran startowy umożliwia zmianę języka aplikacji, rozpoczęcie nowej misji, zaznaczenie posiadanych rozszerzeń i wybór opcji. Aplikacja sprawdza, czy korzystasz z najnowszej wersji, więc nie musisz tego sprawdzać w poszukiwaniu aktualizacji. Ikona Imperium na w prawym dolnym rogu ekranu

startowego wskazuje stan wersji. Żółty, obracający się = sprawdzanie aktualizacji; Żółty, pulsujący = dostępna aktualizacja; Czerwony, pulsujący = błąd sieci; Zielony = aktualny.

## Zapisywanie i kontynuacja

Imperial Commander automatycznie zapisuje stan gry po każdej rundzie, po rozpatrzeniu wszystkich rozstawień. Kliknij / dotknij Kontynuuj, aby załadować zapisany stan gry. Wybierz dodatki Aby wybrać posiadane rozszerzenia, po prostu kliknij/dotknij Kampanie, a następnie rozszerzenie, aby je zaznaczyć/odznaczyć.

## Dodatki figurkowe

Dodatki figurkowe są obsługiwane inaczej niż dodatki. Nie musisz ręcznie ich wybierać. Zamiast tego, wszystkie grupy wrogów, które nie są przeciwnikami, są domyślnie dodawane do grup ignorowanych (patrz poniżej). Jeśli posiadasz któryś dodatek, po prostu usuń go z Ignorowanych grup.

## Opcje

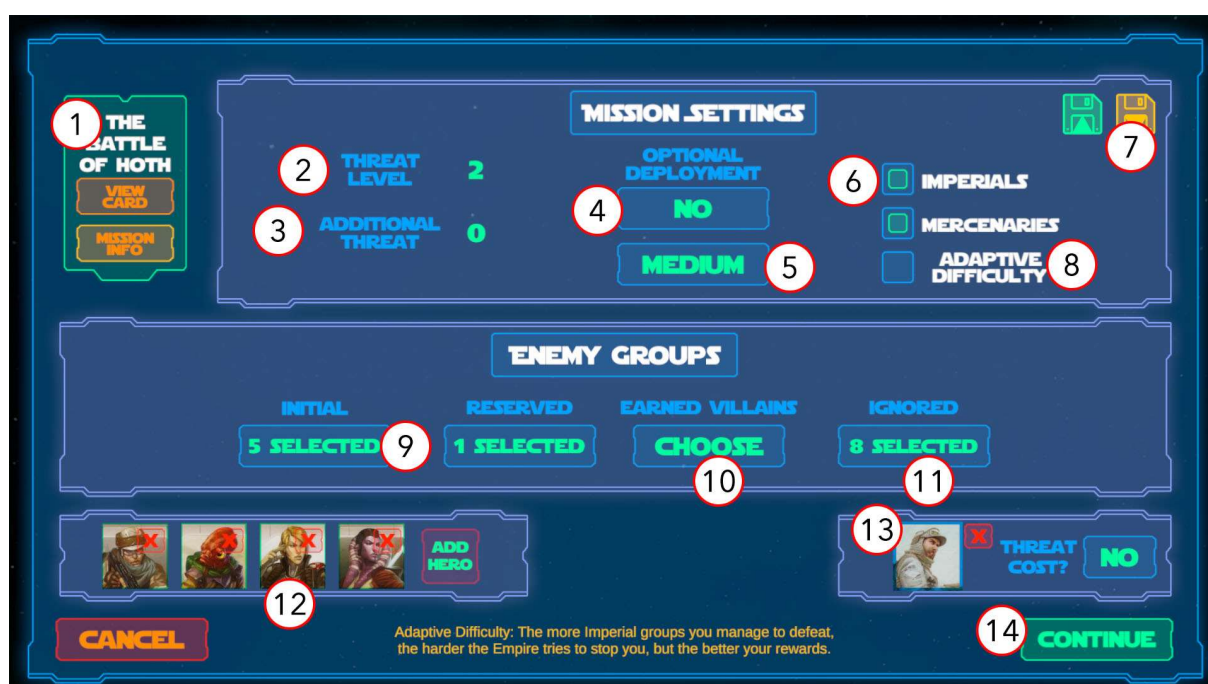
W opcjach możesz wybrać, czy aplikacja ma odtwarzać efekty dźwiękowe i muzykę. Możesz także wyłączyć efekt bloom i wyjść z aplikacji.



## Rozpoczęcie misji

Aby rozpocząć misję, po prostu kliknij / naciśnij Nowa gra na ekranie startowym, aby otworzyć ekran wyboru misji.

## Wybór misji

Na ekranie wyboru misji możesz wybrać misję do rozegrania, a także zastosować wszystkie niezbędne ustawienia.



Nr	opis	Mysz	Dotyk
(1)	Wybierz misję. <b>Zobacz kartę</b> wyświetla kartę misji. <b>Info o misji</b> wyświetla podstawowe informacje o misji. Niektóre misje wymagają specjalnego przygotowania, więc przeczytaj je przed rozpoczęciem misji.	Kliknij	Dotknij
(2)	Ustaw poziom zagrożenia. Podpowiada się automatycznie.	Kliknij i przekręć pokrętkę myszy	Przeciągnij prawo/lewo
(3)	Jeśli chcesz rozpocząć misję z dodatkowym zagrożeniem (na przykład podczas rozgrywania misji pobocznych), ustaw je tutaj.	Kliknij i przekręć pokrętkę myszy	Przeciągnij prawo/lewo
(4)	Zdecyduj, czy aplikacja ma rozpatrzyć <b>opcjonalne rozstawienie</b> na początku misji, czy nie, na przykład z powodu zabrania sojuszników lub rozgrywania misji pobocznych.	Kliknij	Dotknij
(5)	Wybierz trudność.	Kliknij	Dotknij
(6)	W niektórych misjach należy używać wyłącznie figurek  Imperium lub  Najemników. Odznacz frakcję, której nie chcesz używać.	Kliknij	Dotknij
(7)	Zielona ikona dysku domyślnie zapisuje bieżące ustawienia. Pomarańczowa ikona dysku ładuje ustawienia domyślne. Użyj tego, na przykład, aby zapisać skład bohaterów, ustawienia trudności i ignorowane grupy.	Kliknij	Dotknij
(8)	Wybierz, czy chcesz korzystać z <b>adaptacyjnej trudności</b> . To sprawia, że gra staje się trudniejsza w zależności od twoich wyników.	Kliknij	Dotknij
(9)	Wybierz grupy początkowe i rezerwowe zgodnie z podręcznikiem kampanii. Podpowiada się automatycznie.	Kliknij	Dotknij
(10)	Jeśli Imperium zdobyło już przeciwników w twojej kampanii, wybierz tych przeciwników tutaj.	Kliknij	Dotknij
(11)	Wybierz ignorowane grupy. Zignorowane grupy nigdy nie zostaną dodane do kart rozstawienia na początku misji. Możesz je rozstawić tylko ręcznie podczas misji. Użyj tego na przykład, aby uniknąć pojawiania się Jeźdźców Tusken na śnieżnych mapach i aby wybrać grupy z dodatków, których nie posiadasz.	Kliknij	Dotknij
(12)	Wybierz bohaterów.	Kliknij	Dotknij
(13)	Wybierz sojusznika, którego chcesz ze sobą zabrać. Jeśli ustawisz koszt zagrożenia? na Tak, aplikacja zwiększa zagrożenie o koszt zagrożenia sojusznika na początku misji. (Uwaga: zabranie ze sobą sojusznika zwykle oznacza, że musisz również rozwiązać opcjonalne rozstawienie. Kliknij przełącznik na górze (4), aby ustawić opcjonalne rozstawienie na Tak, jeśli tak jest.)	Kliknij	Dotknij
(14)	Gdy skończysz, rozpocznij misję.	Kliknij	Dotknij

## Budowanie mapy

Zapoznaj się z księgą kampanii i zbuduj mapę zgodnie z instrukcją. Umieszczaj drzwi, skrzynie, terminale i inne żetony jak zwykle.

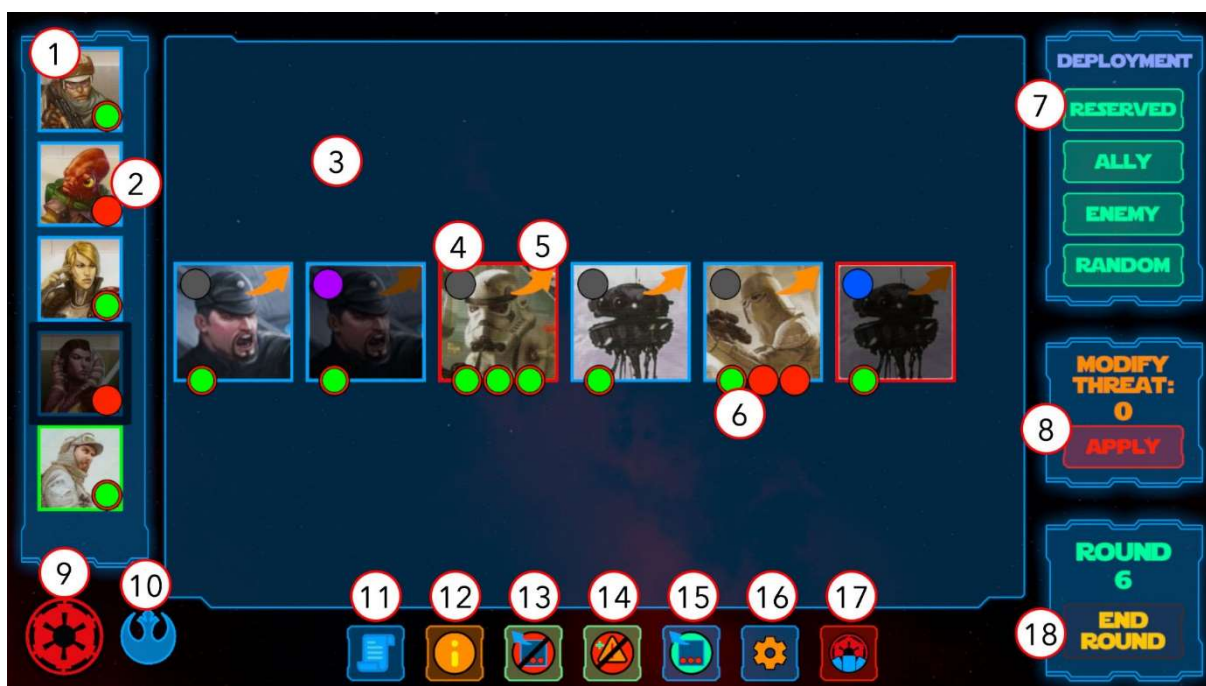
## Umieść grupy początkowe

Znajdź karty grup początkowych. Umieść je na obszarze gry Imperium. Umieść odpowiednie figurki na mapie.

## Odprawa misji

Na początku misji Imperialny Przedstawiciel czyta na głos sekcję Odprawa dotyczącą misji z księgi kampanii. Żaden gracz nie może czytać dalej.

## Rozgrywka główna



Nr	Opis	Mysz	Dotyk
(1)	Tutaj pokazani są bohaterowie Rebelii oraz wszyscy rozmieszczeni sojusznicy. Wycofani bohaterowie / sojusznicy są przyciemnieni.	Kliknij aby zaznaczyć / odznaczyć bohatera / sojusznika jako wycofanego	Dotknij aby zaznaczyć / odznaczyć bohatera / sojusznika jako wycofanego
(2)	Zielony/czerwony okrąg oznacza bohatera/sojusznika jako zdrowego/rannego. (Jeżeli sojusznik jest ranny, sojusznik zostaje pokonany.)	Kliknij	Dotknij

Nr	Opis	Mysz	Dotyk
(3)	To jest główny ekran rozstawienia, pokazujący wszystkie aktualnie rozstawione grupy wrogów. Wyczerpane grupy są przyciemnione.	<b>Kliknij LPM:</b> Wyczerp / Przygotuj <b>Kliknij PPM:</b> Wyświetl kartę rozstawienia	<b>Dotknij:</b> Wyczerp / Przygotuj <b>Przeciągnij:</b> Wyświetl kartę rozstawienia
(4)	Kolorowe kółko przypisuje kolor do grupy.	Kliknij	Dotknij
(5)	Strzałka w prawym górnym rogu grupy aktywuje ją ręcznie.	Kliknij	Dotknij
(6)	Zielone kółka pokazują liczbę pozostałych figurek w grupie. Kiedy ostatnia figurka zostanie pokonana, cała grupa zostanie pokonana.	Kliknij aby pokonać /wesprzeć figurkę	Dotknij aby pokonać /wesprzeć figurkę
(7)	Tutaj możesz ręcznie rozstawiać grupy. Szczegóły w sekcji 4.	Kliknij	Dotknij
(8)	Tutaj możesz ręcznie dodać/odjąć zagrożenie.	Kliknij i przekręć pokrętkę myszy	Przeciągnij prawo/lewo
(9)	Uruchom następną aktywację Imperium.	Kliknij	Dotknij
(10)	Otwórz okno sławy (tylko podczas korzystania z adaptacyjnej trudności, patrz niżej)	Kliknij	Dotknij
(11)	Wyświetl <b>zasady misji</b> - zasady specyficzne dla wybranej misji.	Kliknij	Dotknij
(12)	Wyświetl <b>informacje o misji</b> - ogólne informacje o misji, celach i wydarzeniach misji.	Kliknij	Dotknij
(13)	WŁ. i WYŁ. <b>Pauzuj Rozstawienie.</b> Jeśli jest ustawiony na WYŁ, aplikacja nie wdraża grup pod koniec rundy.	Kliknij	Dotknij
(14)	WŁ. i WYŁ. <b>Pauzuj Zagrożenie.</b> Jeśli jest ustawiony na WYŁ, aplikacja nie zwiększa zagrożenia pod koniec rundy.	Kliknij	Dotknij
(15)	Automatycznie rozpatrz opcjonalne rozstawienie.	Kliknij	Dotknij
(16)	Otwórz ekran opcji i wyjdź z misji.	Kliknij	Dotknij

Nr	Opis	Mysz	Dotyk
(17)	Otwórz okno <b>Karty Imperium</b> (patrz poniżej).	Kliknij	Dotknij
(18)	Zakończ bieżącą rundę i rozpocznij fazę porządków.	Kliknij	Dotknij

## Zasady misji i informacje o misji

Dwie skrajnie lewe ikony na dole to zasady misji i przycisk informacji o misji. Oba zawierają niezbędne lub po prostu pomocne informacje.

- Informacje o misji: Tutaj znajdziesz przegląd celów oraz listę wydarzeń i ich wyzwalaczy, a także informacje o specjalnych ustawieniach.
- Zasady misji: Tutaj znajdziesz bardziej szczegółowe zasady, na przykład jak postępować z określonymi wydarzeniami, oraz instrukcje misji, które zastępują/uzupełniają podstawowe instrukcje.

## Wydarzenia misji

Pewne okoliczności podczas misji, jak zwykle, wywołują pewne wydarzenia. Kliknij / dotknij ikonę informacji o misji, aby zobaczyć przegląd wydarzeń. Po uruchomieniu wydarzenia Imperialny Przedstawiciel odczytuje na głos odpowiedni tekst z podręcznika kampanii i rozpatruje wszystkie instrukcje. Niektóre wydarzenia wymagają bardziej rozbudowanych instrukcji w Imperial Commander. Aby je obejrzeć, kliknij / dotknij ikonę zasad misji, gdy zostaniesz o to poproszony przez informacje o misji.

## Faza aktywacji

W fazie aktywacji Rebelianci i Imperium na zmianę aktywują swoje grupy. Wykonuj aktywacje bohaterów jak zwykle. Gdy bohater zakończy aktywację, kliknij / dotknij symbol Imperium w lewym dolnym rogu, aby wywołać następną aktywację imperialną. Aplikacja określa, którą grupę aktywować i wyświetla instrukcje. Aby uzyskać szczegółowe informacje, patrz sekcja 4 tej instrukcji.

## Faza porządków i koniec rundy

Kiedy wszystkie aktywacje zostaną rozpatrzone, kliknij / dotknij **Koniec rundy**. Jak zwykle gracze przygotowują swoje żetony aktywacji i wyczerpane karty. Aplikacja zwiększa zagrożenie i obsługuje rozstawienie i wsparcie (patrz sekcja 4).

## Wydarzenia na koniec rundy

W fazie porządków aplikacja może wyświetlić specjalne wydarzenie. Większość z nich jest szkodliwa dla graczy Rebelii, ale niektóre mogą być korzystne. Wystarczy postępować zgodnie z wyświetlanymi instrukcjami. W przypadku konfliktu pomiędzy zasadami a Wydarzeniem, Wydarzenie ma pierwszeństwo przed zasadami. Jeśli Wydarzenie nie ma żadnego efektu (np. dotyczy wszystkich figurek typu ŻOŁNIERZ, ale żaden z nich nie jest rozstawiony), jest ignorowane.





## Okno Kart Rozstawienia

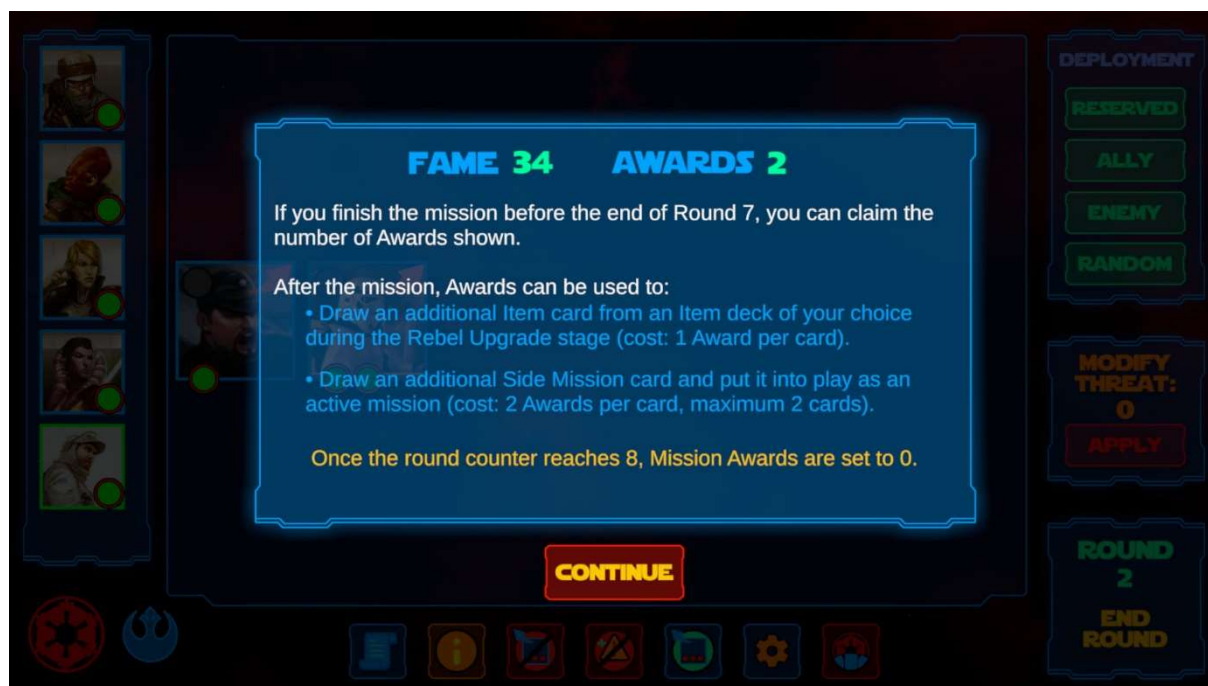
Okno Kart Rozstawienia daje większą kontrolę nad grą. Pokazuje informacje, które zwykle są ukryte przed graczami, takie jak poziom zagrożenia, modyfikator rozstawienia i karty rozstawienia. Może być używane do usuwania niechcianych grup rozstawienia.



Nr	Opis	Mysz	Dotyk
(1)	Bieżący poziom zagrożenia.	—	—
(2)	Modyfikator rozstawienia używany do określania zachowania rozstawienia.	—	—

Nr	Opis	Mysz	Dotyk
(3)	Grupy znajdujące się obecnie w kartach rozstawienia. Czerwony X usuwa grupę.	Kliknij	Dotknij

## Adaptacyjna Trudność



Adaptacyjny poziom trudności to ustawienie, które daje większe wyzwanie, dostosowane do twoich osiągnięć podczas misji, inspirowane mechaniką „Sławy” z aplikacji „Legends of the Alliance”. Możesz dodać Adaptacyjny poziom trudności do wszystkich ustawień trudności. Włączenie trudności adaptacyjnej sprawia, że gra jest trudniejsza, ale potencjalnie daje lepsze nagrody: zyskujesz reputację i wsparcie Sojuszu, ale Imperium stara się cię powstrzymać. Uwaga: jest to funkcja eksperymentalna, która nadal wymaga zbalansowania.

Gdy adaptacyjna trudność jest włączona:

- Za każdym razem, gdy pokonasz grupę wrogów (nie figurkę) w aplikacji, zdobywasz Sławę.
- Jednocześnie zagrożenie jest zwiększane o określoną wartość w zależności od kosztu zagrożenia w grupie.
- Im więcej sławy zdobędziesz, tym więcej nagród zdobędziesz. Nagrody można wymienić na określone dobra po misji.
- Zdobywasz nagrody tylko wtedy, gdy uda ci się ukończyć misję przed końcem 7. rundy (nie ma znaczenia, czy wygrasz, czy przegrasz). W dowolnym momencie kliknij / dotknij ikonę Sławy, aby otworzyć okno Sławy i wyświetlić swoją Sławę i Nagrody.

## Nagrody

Po zakończeniu misji Nagrody można wymienić na następujące dobra: Dobierz dodatkową kartę przedmiotu z wybranej talii przedmiotów podczas Etapu ulepszeń Rebelii (koszt: 1 nagroda za kartę). Dobierz dodatkową kartę Misji Pobocznej i umieść ją w grze jako aktywną misję (koszt: 2 nagrody za kartę, maksymalnie 2 karty).

### 3. Rozstawienie i wsparcie

#### Rozstawienie i wsparcie na końcu rundy

Pod koniec rundy aplikacja Imperial Commander określa, jakie grupy należy rozstawić zgodnie z nagromadzonym zagrożeniem. Rozstawienia mogą się zmieniać od okresów zdradzieckiego spokoju, w których nie pojawiają się nowi wrogowie, po zmasowane ataki mające na celu usunięcie Rebeliantów z mapy. Gracze Rebelii nie muszą śledzić zagrożenia – aplikacja robi to za nich. Wszystko, co gracze Rebelii muszą zrobić, to umieścić na mapie figurki wyświetlane przez aplikację.



Nr	Opis
1	Wsparcie: w górnej części aplikacja pokazuje, które grupy należy wesprzeć. Rozstawiaj pokonane figurki z pokazanej grupy, aż będzie tyle figurek w grupie, ile pokazuje okno rozstawienia. Wspierające figurki są umieszczane w punkcie rozstawienia znajdującym się najbliżej reszty grupy.
2	Rozstawienie: u dołu okna aplikacja pokazuje, które nowe grupy należy rozstawić. Znajdź kartę rozstawienia i umieść figurki w punkcie rozstawienia najbliżej największej liczby figurek Rebelii. Jeśli istnieje wiele punktów, które pasują do opisu, rozmieść grupy równomiernie. Jeśli jeden punkt rozstawienia stanie się zbyt zatłoczony, użyj Imperialnej Reguły, aby wybrać inny punkt rozstawienia.

#### Ręczne rozstawienie i wsparcie

Chociaż zarządzanie zagrożeniem oraz rozstawienie i wsparcie na koniec rundy są zautomatyzowane, czasami gracze Rebelii muszą ręcznie nakazać aplikacji rozstawienie grup. Zwykle dzieje się tak w przypadku Grup Rezerw, ale generalnie można go użyć do rozstawienia wrogów lub sojuszników z dowolnego powodu. Uwaga: Ręczne rozstawienie i wsparcie grup w żaden sposób nie wpływa na

zagrożenie. Figurki są rozstawiane bezpłatnie. Jeśli chcesz ręcznie rozstawić grupy i odjąć odpowiednią ilość zagrożenia, po rozstawieniu użyj funkcji **Modyfikuj zagrożenie** (patrz sekcja 3).

## Ręczne wsparcie

Aby ręcznie wesprzeć grupę, kliknij / dotknij czerwony okrąg pokonanej grupy, aby ponownie zmienić kolor na zielony. Umieść odpowiednią figurkę w punkcie rozstawienia najbliższej największej liczby pozostałych figurek z tej grupy.

## Ręczne Rozstawienie

Możesz uzyskać dostęp do funkcji ręcznego rozstawienia w prawym górnym rogu ekranu misji w aplikacji. Dostępne są cztery opcje.

## Grupy rezerwowe

Kliknij / dotknij tutaj, aby rozstawić dowolną z grup wcześniej oznaczonych jako rezerwowe.

## Sojusznicy

Kliknij / dotknij tutaj, aby rozmieścić grupę sojusznika.

## Wrogowie

Kliknij / dotknij tutaj, aby wystawić dowolną grupę wroga, która nie znajduje się w kartach rozstawienia ani w grupach rezerw.

## Losowe

Niektóre misje wymagają od gracza imperialnego zebrania pewnej liczby grup do określonego poziomu zagrożenia i rozmieszczenia ich podczas wydarzenia misji. Aby rozmieścić taką grupę, kliknij / dotknij **Losowe** i wprowadź odpowiedni limit zagrożenia. Aplikacja automatycznie rozstawi losowe grupy do tego limitu zagrożenia.





## 4. Imperialne aktywacje

Kiedy aktywuje się grupa Imperium, wyświetlane są instrukcje, które opisują działania figurek imperialnych.




Nr	Opis
(1)	Kliknij / dotknij obrazek, aby wyświetlić kartę rozstawienia grupy.
(2)	Efekt bonusowy: W każdej rundzie grupa Imperium zyskuje losowy efekt bonusowy, który zapewnia korzyści. Efekt bonusowy jest wyświetlany w górnej części okna instrukcji.
(3)	Ignorowane zdolności: Niektóre zdolności z imperialnych kart rozstawienia są ignorowane podczas rozgrywki z aplikacją. Dotyczy to wszystkich zdolności, które zawierają element wyboru gracza Imperium. Ignorowane zdolności są wymienione w górnej części okna instrukcji. Gdy grupa nie jest aktywna, możesz sprawdzić ignorowane zdolności, klikając je prawym przyciskiem myszy / przeciągając na ekranie głównym.
(4)	Instrukcje: To są instrukcje. Zobacz poniżej i następną sekcję, aby uzyskać szczegółowe informacje.
(5)	Kliknij / dotknij tutaj, aby wyświetlić zasady misji / informacje o misji, na przykład dodatkowe instrukcje podczas danej misji.



## Instrukcje

Gdy grupa rozstawienia jest aktywowana, wyświetlane są jej instrukcje. Każda figurka w grupie, pojedynczo, zaczynając od figurki najbliższej figurki Rebelii, rozpatruje instrukcje od góry do dołu. Wszelkie instrukcje, których figurka nie może wykonać, są pomijane (patrz „Pomijanie instrukcji”). Po tym, jak figurka rozpatrzy lub pominie ostatnią instrukcję z listy, jej aktywacja się kończy i aktywuje się kolejna figurka z tej grupy. Podczas swojej aktywacji figurka Imperium nie może wykonać więcej niż dwóch akcji. Instrukcja kosztuje jedną akcję za każdą poprzedzającą ją ikonę  (akcji) lub  (ataku). Jeśli figurka nie ma wystarczającej liczby akcji pozostałych do wykonania instrukcji, instrukcja



ta jest pomijana. O ile nie zaznaczono inaczej, figurka Imperium nigdy nie może wykonać więcej niż jednej  (akcji ataku) na aktywację.

## Instrukcje niezwiązane z działaniem

Niektóre instrukcje są poprzedzone kwadratem ■ zamiast  lub . Te instrukcje nie wymagają akcji.

## Pomijanie instrukcji

W niektórych przypadkach figurka Imperium może pominąć instrukcję. Różne rodzaje instrukcji i przyczyny ich pomijania są opisane w dalszej części, ale są to ogólne wskazówki:

- Jeśli instrukcja nie powoduje zmiany stanu gry, jest pomijana, chyba że zasady stanowią inaczej.
- Jeśli instrukcja dotyczy figurki Rebelii znajdującej się w określonej liczbie pól, a w tej liczbie pól nie ma żadnych figurek Rebelii, pomiń tę instrukcję.
- Jeśli instrukcja spowodowałaby, że figurka zostałaby pokonana, zanim mogłaby w inny sposób wpłynąć na figurkę Rebelii, pomiń tę instrukcję.

## Instrukcje misji


Niektóre misje wymagają od gracza imperialnego wypełnienia pewnych celów poza zranieniem wszystkich bohaterów lub osiągnięciem limitu rund. Dlatego niektóre zasady misji zawierają dodatkowe instrukcje dotyczące tylko tej misji. Te instrukcje są zawsze dodawane na początku (na górze) listy instrukcji.




## Zakończenie aktywacji

Po aktywacji wszystkich figurek Imperium w grupie, aktywacja kończy się jak zwykle. Kliknij / dotknij Zamknij w oknie instrukcji. Grupa jest teraz wyczerpana i nie można jej ponownie aktywować do następnej rundy.

## Drzwi

Ogólnie rzecz biorąc, figurki imperialne nie otwierają drzwi. Od tego są dwa wyjątki:

- Jeśli nie ma innego sposobu dotarcia do celu ataku lub celu misji. Jeśli figurka Imperium nie może otworzyć drzwi, ale je zniszczyć, atakuje je tak, jakby drzwi były figurką Rebelii.
- Jeśli istnieje inny sposób na dotarcie do celu ataku lub celu misji, ale otwarcie drzwi zamiast chodzenia dookoła wymagałoby mniejszej liczby czynności. Wszelkie instrukcje, które zmuszają figurkę Imperium do przejścia przez drzwi, zyskują kolejną , więc otwarcie drzwi wymaga dodatkowej akcji.


**Przykład:** Szturmowiec próbuje wykonać instrukcję „ Porusz o 4 pola, aby wykonać atak na Jyn Odan”. Jednak między nim, a Jyn Odan są drzwi, a droga dookoła jest dłuższa niż zwykle przejście przez drzwi. Instrukcja w takim przypadku zmienia się w „  Porusz o 4 pola, aby wykonać atak

na Jyn Odan". Szturmowiec może otworzyć drzwi, przejść przez nie i zaatakować, ale wymaga to dwóch akcji.


## 5. Opis instrukcji

### Instrukcje ruchu


#### Porusz o X pól w kierunku

Przy tego typu instrukcjach figurka Imperium po prostu porusza się w kierunku celu. Otrzymuje liczbę punktów ruchu równą liczbie w instrukcji i wydaje je, aby podejść jak najbliżej celu. Przestaje się poruszać po wydaniu wszystkich swoich punktów ruchu lub po tym, jak sąsiaduje z celem. Jeśli na początku aktywacji sąsiaduje z celem lub nie może zbliżyć się do celu, nie pomija tej instrukcji. Instrukcję uważa się za rozpatrzoną i kosztuje akcję, jeśli została poprzedzona symbolem .

#### Porusz o X aby sąsiadować

Poruszając się w celu sąsiadowania, figurka Imperium próbuje poruszyć się, aby sąsiadować z celem. Figurka zyskuje liczbę punktów ruchu równą liczbie w instrukcji i wydaje je, aby poruszyć się na pole sąsiadujące z celem. Przestaje się poruszać, gdy znajdzie się w sąsiedztwie celu. Jeśli figurka nie może się poruszyć, aby sąsiadować z celem, próbuje sąsiadować z kolejnym najlepszym celem, następującym wg priorytetów. Jeśli figurka nie może poruszyć się, aby sąsiadować z jakimkolwiek celem, ta instrukcja jest pomijana. Jeśli figurka już sąsiaduje z celem, nie pomija się tej instrukcji. Instrukcję uważa się za rozpatrzoną i kosztuje akcję, jeśli była poprzedzona symbolem .

#### Porusz o X aby oddalić się o Y

Podczas poruszenia, aby oddalić się, figurka Imperium próbuje oddalić się na określoną odległość od figurek Rebelii. Może to oznaczać zbliżanie się do Rebeliantów, jeśli jest zbyt daleko, lub oddalanie się od Rebeliantów, jeśli jest zbyt blisko. Wartość zmiany położenia (liczba po „oddalić się o”) to dokładna odległość od figurek Rebelii, na którą porusza się figurka Imperium. Figurka Imperium otrzymuje punkty ruchu równe liczbie po słowach „porusz o” i wydaje te punkty, aby się przybliżyć lub oddalić od figurek Rebelii. Zatrzymuje się, gdy odległość między nią a najbliższą figurką Rebelii jest równa wartości jej oddalenia. Figurki imperialne zawsze rozpatrują tę instrukcję tak dobrze, jak tylko mogą. Jeśli figurka imperialna nie może przesunąć się wystarczająco daleko, aby spełnić wartość oddalenia, nie pomija tej instrukcji. Jeśli jest zbyt blisko Rebelii, oddala się od możliwie największej liczby figurek Rebelii. Jeśli jest zbyt daleko od Rebeliantów, zbliża się do jak największej liczby Rebeliantów. Instrukcja nadal kosztuje akcję, jeśli była poprzedzona symbolem .

#### Cel Odwrotu

W większości misji w informacjach o misji znajduje się „Cel odwrotu”. Jeśli taki cel jest wymieniony, gdy figurka imperialna wykonuje polecenie „Porusz o X pól, aby oddalić się o Y”, figurka próbuje zmienić położenie w sposób zgodny z Celem odwrotu. Cel odwrotu zastępuje wartość instrukcji Y. Oznacza to, że jeśli figurka może osiągnąć cel odwrotu, ale nie byłaby oddalona o Y pól od figurki Rebelii, zatrzymuje się, gdy osiągnie cel odwrotu.

#### Porusz o X, aby wykonać atak

Poruszając się do ataku, figurka Imperium próbuje poruszyć się i zaatakować cel z najbliższego możliwego pola. Figurka zyskuje liczbę punktów ruchu równą liczbie punktów po słowach „Porusz o” i wydaje je, aby poruszyć się w kierunku celu na pole, z którego cel jest w polu widzenia. Figurka przestaje się poruszać, gdy spełniony jest jeden z poniższych warunków:

- Wydała wszystkie swoje punkty ruchu.
- Sąsiaduje z celem.
- Nie miała pola widzenia do celu z bliższej odległości. Jeśli figurka nie może poruszyć się na pole, na którym może zaatakować cel, wykonuje tą instrukcję z kolejnym w kolejności celem, zgodnie z priorytetem. Jeśli nie może się poruszyć, aby wykonać atak na żaden cel, pomija tę instrukcję.

## Objaśnienia dotyczące ruchu Imperium

Podczas rozpatrywania ruchu figurki Imperium gracze zawsze przestrzegają następujących zasad:

- Figurka zawsze porusza się po trasie, która wykorzystuje najmniej punktów ruchu.
- Po rozpatrzeniu instrukcji, niewydane przez figurkę punkty ruchu przepadają.
- Jeśli bohater przerwie ruch figurki Imperium za pomocą umiejętności lub zdolności, gracze ponownie rozpatrują instrukcje figurki Imperium, aby ustalić, czy cel się zmienił.
- Jeśli figurka Imperium zyskuje punkty ruchu poza swoją aktywacją, na przykład poprzez wydarzenia z misji, natychmiast rozpatruje ostatnią instrukcję ruchu ze swojej listy instrukcji, wydając maksymalnie tyle punktów ruchu, ile właśnie otrzymała.

## Atak Imperium

Ataki figurek imperialnych rozpatrywane są jak zwykle. Aby figurka Imperium mogła wykonać atak, muszą być spełnione następujące warunki:

- Figurka Imperium musi mieć cel w polu widzenia.
- W przypadku ataku  $\phi$  (w zwarciu) figurka Imperium musi sąsiadować z celem lub znajdować się w promieniu dwóch pól, jeśli ma słowo kluczowe „Dystans”. Jeśli figurka Imperium nie może wykonać ataku przeciwko swojemu celowi, wybiera następny dostępny cel, zgodnie z priorytetem celu. Jeśli nie ma celu, który może zaatakować, pomija instrukcję.

## Limit jednej akcji ataku

Podczas swojej aktywacji figurka Imperium nie może wykonać więcej niż jednej akcji ataku, chyba że posiada zdolność, która mówi inaczej. Instrukcja jest akcją ataku, jeśli jest poprzedzona symbolem  $\star\Rightarrow$ . Instrukcja ataku, które nie jest poprzedzona symbolem  $\star\Rightarrow$ , nie wlicza się do limitu jednej akcji ataku, który figurka może wykonać.

## Priorytet wzmocnienia


Jeśli podczas ataku figurki imperialnej zostanie wyrzucony jakikolwiek wynik  $\blacktriangledown$ , figurka wydaje wzmocnienia w następującej kolejności:


- 1) Uderzenia zwiększające celność, jeśli w innym wypadku atak spudłuje.
- 2) Specjalne zdolności wzmocnienia wymienione w dolnej części karty rozstawienia, jeśli to możliwe.



- 3) Podwójne wzmocnienia.
- 4) Inne wzmocnienia wymienione w górnej części zdolności karty rozstawienia, od lewej do prawej, zaczynając od górnego rzędu.

Figurka pomija wzmocnienia, jeśli spełniony jest jeden z poniższych warunków:

- Użyła już tej umiejętności podczas tego ataku.
- Umiejętność kosztuje więcej niż pozostała ilość .
- Zdolność nie miałaby żadnego efektu (np. zwiększenie celności, gdy atak ma już wystarczającą celność lub próba nałożenia stanu, gdy atak aktualnie nie zadaje obrażeń).

Następnie, jeśli figura ma jakieś pozostałe , powtarza ten proces, zaczynając ponownie od góry listy. Jeśli figurka nie może rozpatrzyć żadnych wzmocnień, pozostałe nie wywołują żadnego efektu.

## Priorytet celu

Kiedy figurka Imperium ma zaatakować, większość instrukcji zawiera konkretny cel, na przykład „Porusz o 4, aby wykonać atak na Jyn Odan”. W takim przypadku figurka Imperium zawsze próbuje zaatakować dany cel. Jeśli ten cel nie może być zaatakowany przez figurkę lub cel jest już ranny, instrukcja nie jest pomijana. Zamiast tego wybiera inny cel, zgodnie z następującą kolejnością:

- 1) Najbliższa zdrowa figura Rebelii.
- 2) Zdrowa figurka Rebelii z najmniejszą pozostałą żywotnością.
- 3) Zdrowa figurka Rebelii z największą liczbą żywotności.
- 4) Najbliższa figurka Rebelii.

Jeśli nadal istnieje kilka figurek, które spełniają wszystkie te kryteria, gracze decydują, która z nich zostanie zaatakowana. Na potrzeby wyznaczania celu i stosowania innych efektów sojusznicy Rebelii są rozpatrywani tak samo jak za bohaterowie.




Niektóre instrukcje mogą zawierać bardziej szczegółowe kryteria, na przykład „Zaatakuj najbliższego niewycieńczonego Rebelianta”. Jeśli jest kilka celów lub cel nie może być zaatakowany (na przykład dlatego, że nie ma niewycieńczonych rebeliantów lub figurka Imperium nie ma żadnego z nich w polu widzenia), postępuj zgodnie z powyższą kolejnością.

## Cele misji

W niektórych misjach w informacjach o misji znajduje się „Cel misji”. Jeśli taki cel jest wymieniony, ten cel ma pierwszeństwo przed powyższą kolejnością lub jakąkolwiek inną konkretną instrukcją. Oznacza to, że figurka Imperium zawsze próbuje zaatakować Cel Misji, nawet jeśli dostępne są inne cele, które lepiej spełniają priorytet celu lub konkretną instrukcję. Jednakże jeśli cel misji nie może być zaatakowany, figurka Imperium nie pomija instrukcji ataku. Jeżeli na przykład cel misji jest chroniony lub figurka Imperium nie ma go w polu widzenia, postępuje zgodnie ze swoją pierwotną instrukcją i atakuje innego Rebelianta.


# 6. Zmiany zasad

## Stany

- Krwawienie: Po tym, jak figurka Imperium będąca pod wpływem stanu Krwawienie wykona instrukcję poprzedzoną symbolem  lub , otrzymuje 1 . Następnie, jeśli pozostał jej ostatni punkt żywotności, odrzuca stan Krwawienia.
- Ogłuszenie: Kiedy Ogłuszona figurka Imperium otrzymuje punkty ruchu z instrukcji, zamiast tego nie otrzymuje żadnych punktów ruchu. Po tym, jak Ogłuszona figurka Imperium

rozpatrzy instrukcję ruchu, odrzuca stan ogłuszenia. Ogłuszone figurki Imperium nie mogą atakować ani dobrowolnie opuszczać swojego pola poza swoją aktywacją.


## Słowa kluczowe

- Wybuch: Figurki nie otrzymują  ze zdolności Wybuchu używanej przez przyjazne figurki.
- Masywny: Masywne figurki mogą wchodzić na pola wnętrza.

## Zdolności sojuszników

### Leia Organa

Zastęp umiejętności  Agresywne negocjacje Leii Organy:

 Agresywne negocjacje: Umieść 1 żeton zmęczenia na dowolnej grupie rozstawienia wroga. Następnym razem, gdy ta grupa zostanie aktywowana, odrzuć żeton i zignoruj bonusowy efekt tej grupy.




### Kanan Jarrus

Zastęp zdolność Mocy Widzenia (Force Vision) Kanana Jarrusa na:

Po tej aktywacji, zamiast losowo rozpatrywać kolejną aktywację Imperium, wybierz grupę wrogów i aktywuj ją ręcznie. Liczy się to jako następna aktywacja Imperium.

## Opcjonalne zmiany zasad

### Leczenie i odpoczynek

Bohaterowie nie leczą żadnych , podczas akcji odpoczynku gdy odzyskują . Zamiast tego bohaterowie mogą korzystać z medpaków, aby odzyskać siły. Bohaterowie rozpoczynają każdą misję z jednym medpakiem. Za każdy medpac, który posiadają, umieść żeton zmęczenia na obszarze gry Rebelii. Medpaki to wspólny zasób, z którego może korzystać każdy bohater. Bohater może użyć medpaka, gdy wykonuje akcję odpoczynku, a sojusznik może użyć medpaka jako jednej ze swoich akcji. Kiedy figurka użyje medpaka, odzyskuje 5  i odrzuca żeton zmęczenia (medpaka) z obszaru gry Rebelii. Za każdym razem, gdy bohater zdobywa żeton skrzynki, oprócz innych efektów (takich jak dobranie karty zaopatrzenia), bohaterowie otrzymują 1 apteczkę.

### Sprzedawanie kart przedmiotów

Sprzedając karty przedmiotów podczas etapu ulepszeń Rebelii, bohaterowie otrzymują pełny koszt karty, a nie tylko połowę.

## 7. FAQ

<https://github.com/Noldorion/IA-Imperial-Commander/wiki/7.-FAQ>

## 8. Porady i wskazówki

<https://github.com/Noldorion/IA-Imperial-Commander/wiki/8.-Tips-and-Tricks>

### Mechanika

Więcej na temat mechaniki używanej przez aplikację: <https://github.com/Noldorion/IA-Imperial-Commander/wiki/Mechanics>