

OBSAH

- 1 herní mapa
- 72 karet



- 48 karet pohybu
(12 od každé barvy
očíslovaných 1 až 6)



- 20 bonusových karet



- 4 týmové karty

- 8 figurek lodí
(2 od každé barvy)



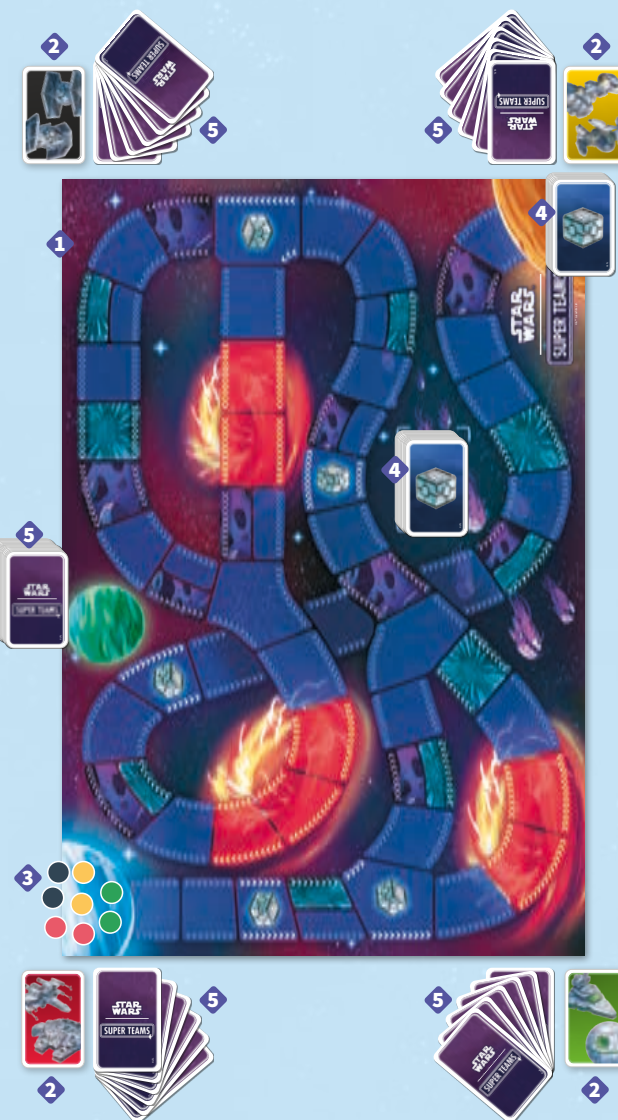
CÍL

Buďte prvním týmem, který dostane všechny své lodě za cílovou čáru.

PŘÍPRAVA

- 1 Rozložte mapu a položte ji mezi hráče.
- 2 Každý hráč si vybere barvu a vezme si odpovídající týmovou kartu a 2 lodě.
 - ▶ Ve hře **2 hráčů** si každý hráč vybere 2 barvy.
 - ▶ Ve hře **3 hráčů** si každý hráč vybere 1 barvu. Týmovou kartu, 2 lodě a karty pohybu patřící nepoužité barvě vraťte do krabice.
 - ▶ Ve hře **4 hráčů** vytvořte 2 týmy po 2 hráčích a posadte se kolem mapy tak, aby se hráči jednotlivých týmů střídali.
- 3 Umístěte všechny lodě na startovní planetu.
- 4 Zamíchejte 20 bonusových karet, za každého hráče odeberte 2 lícem dolů otočené karty a vzniklý balíček umístěte na cílovou planetu (to znamená 4 karty ve hře 2 hráčů, 6 karet ve hře 3 hráčů a 8 karet ve hře 4 hráčů). Ze zbývajících, lícem dolů otočených bonusových karet vytvořte balíček a položte ho na jeho místo na mapě.
- 5 Zamíchejte karty pohybu, každému hráči jich 6 rozdejte a z ostatních, lícem dolů otočených karet pohybu vytvořte balíček a položte ho vedle mapy.

PŘÍKLAD HRY 4 HRÁČŮ



KONEC HRY

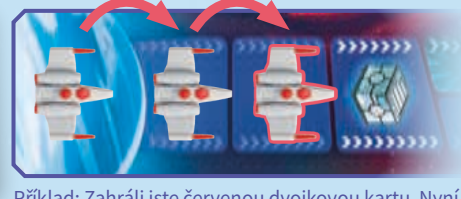
Hra končí, když **všechny lodě jednoho týmu dosáhnou cílové planety** (4 lodě ve hře 2 a 4 hráčů, 2 lodě ve hře 3 hráčů). Hráči v tomto týmu vyhrávají hru!

JAK HRÁT

Hráč, který jako poslední viděl některý díl *Hvězdných válek™*, začíná hru, která od něj bude pokračovat po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu zahrajete očíslovanou kartu ze své ruky, vyberete si loď stejné barvy a pohnete s ní o uvedený počet polí.



V závislosti na barvách karet ve vaší ruce budete moci pohnout svými loděmi, spoluhráčovými loděmi i s loděmi svého soupeře.



Příklad: Zahráli jste červenou dvojkovou kartu. Nyní musíte pohnout některou z červených lodí o 2 pole.

Ve hře je 5 typů polí:



Normální pole



Bonusové pole



Hyperprostor



Asteroidové pole



Černá díra

Když loď **odlétá** ze startovní planety, normálního pole nebo bonusového pole, její pohyb je **normální**.

Když loď **odlétá** z pole hyperprostor, číslo na kartě pohybu bude dvojnásobné (například, když zahrajete čtyřkovou kartu, pohnete se o 8 polí).



8

Když loď **odlétá** z asteroidového pole, číslo na kartě pohybu bude automaticky nahrazeno jedničkou (například, když je zahrána pětková karta, pohnete se pouze o 1 pole).



1

Když loď **ukončí** svůj pohyb na bonusovém poli, **vlastník lodě** si vezme bonusovou kartu. Když balíček dojde, zamíchejte zahrnané bonusové karty a vytvořte z nich nový balíček.



Když loď **ukončí** svůj pohyb na zdvojeném poli (hyperprostor + asteroidového pole, hyperprostor + normální pole nebo asteroidové pole + normální pole), **hráč, který zahrál kartu pohybu**, rozhodne, na které pole se loď umístí.



Pole černé díry představují mimořádné nebezpečí, kterému se musíte vyhnout. Když loď **ukončí** svůj pohyb na poli černé díry, musí **zacouvat** na nejbližší normální pole. Černé díry je třeba překonat jediným pohybem!



Když **první** loď dosáhne cílové planety, každý hráč si vezme 2 bonusové karty z balíčku na cílové planetě.

Poznámky:

- Počet lodí na jednom poli není omezen.
- S lodí, která přeletěla cílovou čáru, již nelze hýbat.



STAR WARS™

SUPER TEAMS



PRAVIDLA

Autor hry - Max Gerchambeau
Ilustrátor - Derek Laufman
Design - Axel Mahé
© Asmodee Group 2024. Všechna práva vyhrazena.
© & ™ Lucasfilm Ltd.

ČERVENÝ TÝM

X-WING & MILLENNIUM FALCON

ZELENÝ TÝM

HVĚZDNÝ DESTRUKTOR & HVĚZDA SMRTI

ČERNÝ TÝM

TIE FIGHTER & TIE ADVANCED

ŽLUTÝ TÝM

JEDISKÝ STÍHAČ & TANTIVE IV

KONEC KOLA A ZAČÁTEK NOVÉHO KOLA

Jakmile všichni hráči zahrají všech 6 svých karet, rozdejte každému hráči 6 nových karet a začněte nové kolo. (Když dojde balíček karet pohybu, vytvořte nový zamícháním všech karet pohybu).



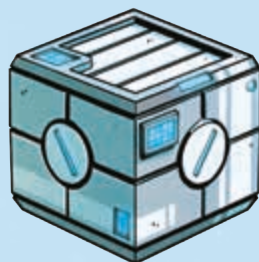
Když ve hře 2 a 4 hráčů obě lodě jedné barvy dosáhnou cílové planety, z karet s jejich barvou se stanou žolíky. Když je zahrajete, rozhodnete, jakou budou mít barvu.

Příklad: Obě zelené lodě dosáhly cílové planety. Červený hráč pak zahrajete zelenou trojku a rozhodne, že pohne jednou ze svých červených lodí o 3 pole.



BONUSOVÉ KARTY

Když hráč pohne lodí, **vlastník lodě nebo jeho spoluhráč** může zahrát bonusovou kartu ze své ruky (i kdyby s lodí nepohnul on sám).



V každém tahu může být za jednu loď zahrána maximálně jedna bonusová karta. Na soupeřovu loď bonusovou kartu zahrát nemůžete.

POPISY BONUSOVÝCH KARET

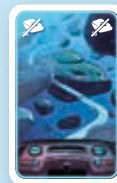


ÚHYBNÝ MANÉVR

Když loď **ukončí** svůj pohyb na poli černé díry, přeleťte ho tak, že loď posunete na následující normální pole.



6



ZKUŠENÝ PILOT

Když loď **odlétá** z asteroidového pole, ignorujte účinek tohoto pole a pohněte se obvyklým způsobem.



RYCHLOST SVĚTLA

Číslo na hráčově kartě pohybu je zdvojnásobeno (stejně jako na poli hyperprostor).

Může být zahrána pouze na normálním poli, bonusovém poli nebo na startovní planetě!



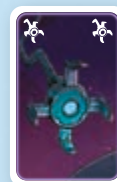
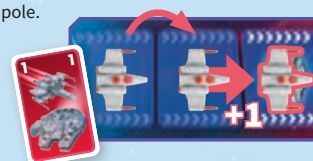
→ 10



ZRYCHLENÍ

Pohněte se o 1 další pole.

Nelze zahrát na asteroidovém poli.



LODNÍ HÁK

Když kolem jedné z lodí z vašeho týmu (vaší nebo vašeho spoluhráče) proletí soupeřova loď (včetně případu, kdy startoval z vašeho pole), přesuňte se na stejné pole, na jakém pohyb ukončil váš soupeř.



Poznámky:

- Lodní hák můžete zahrát bez ohledu na to, kdo soupeřovu loď pohnul (mohli jste to být vy, váš spoluhráč nebo soupeř).
- Vždy skončíte na stejném poli jako soupeř, i kdyby pohyb upravit zahráním bonusové karty.
- Pokud soupeřova loď proletí kolem několika vašich lodí, můžete lodní hák zahrát za každou z nich.
- Ve vzácném případě, kdy poslední loď 2 soupeřících týmů díky lodním hákům proletí přes cílovou čáru současně, o vítězství se podělí oba týmy.

7