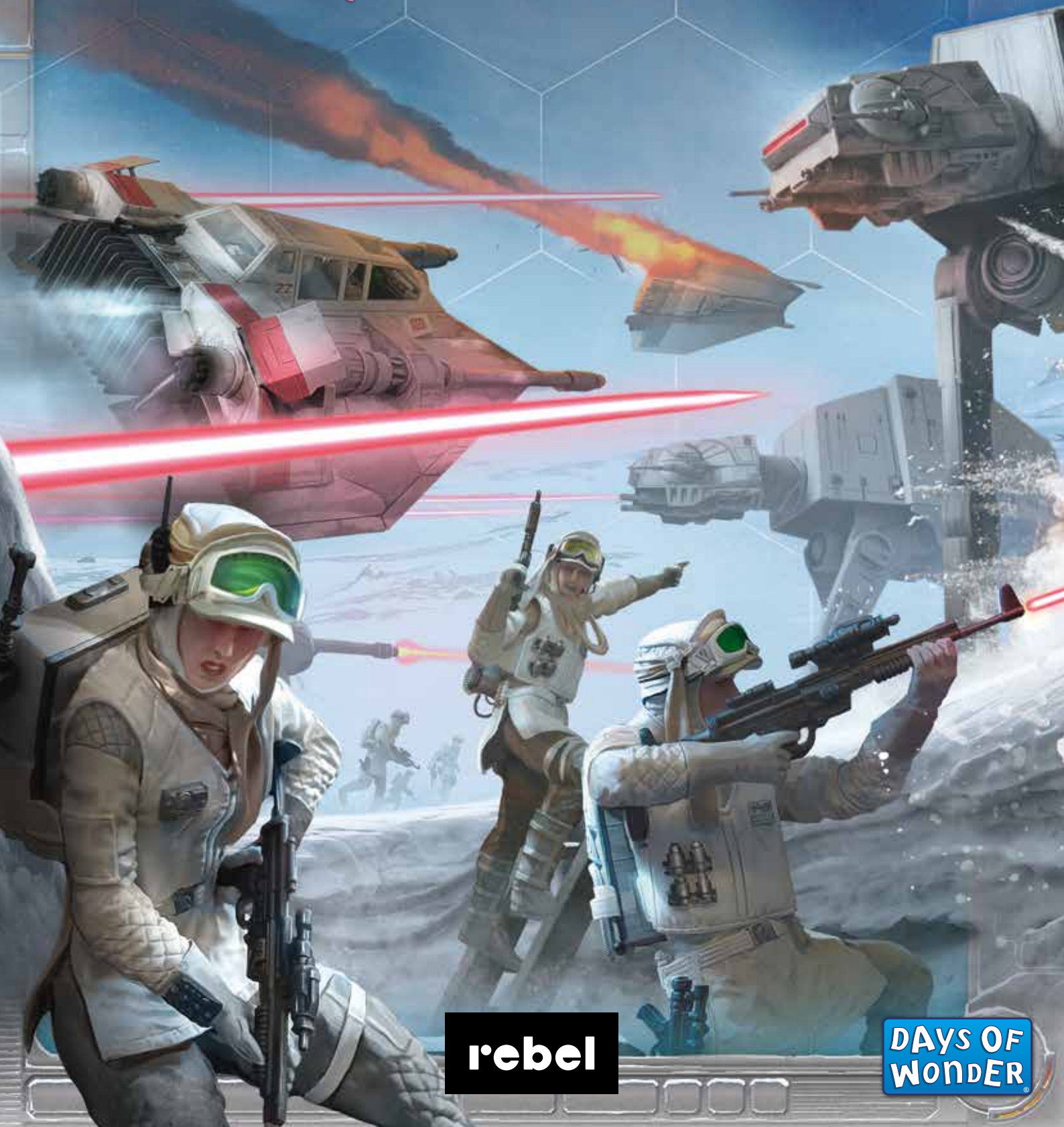


STAR WARS

BITWA O HOTH

KSIĘGA SCENARIUSZY



rebel

**DAYS OF
WONDER**

IMPERIALNY REKONESANS



Podczas rutynowej misji zwiadowczej na pokrytej wiecznym lodem i śniegiem planecie Hoth żołnierze Rebelii odbierają dochodzący ze śnieżnych równin sygnał. Morderczy klimat tego miejsca właśnie stał się ich najmniejszym problemem.

Gdy niewielki batalion szturmowców śnieżnych wyrusza na poszukiwania bazy rebeliantów, zostaje ostrzelany z blasterów z naprzeciwległych wydm. Rebelia rusza do ataku! Żołnierze chcą powstrzymać szturmowców przed przekazaniem informacji większym jednostkom. Dla Imperium jest to idealna okazja, by przy okazji stłumienia ataku zlokalizować bazę rebeliantów.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **4 medale**

• Gdy wyeliminujesz jednostkę droida zwiadowczego, zdobywasz 2 medale.

4



4x



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 3 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: **4 medale**.

3



4x



2

KONTRATAK ŚMIGACZY ŚNIEŻNYCH

002



x5



1

x3



2

Po pierwszym kontakcie z siłami Imperium przyszedł czas, aby rebelianci zorganizowali obronę przed nieuchronnym lądowaniem sił imperialnych na Hoth. Nie ma chwili do stracenia! Nacierające oddziały zwiadowcze właśnie nawiązały kontakt z imperialnymi jednostkami pancernymi.

Aby przechylić szalę zwycięstwa na stronę Rebelii, naczelne dowództwo Bazy Echo postanawia wysłać swoje najcenniejsze maszyny – zmodyfikowane śmigacze T-47. Celem rebeliantów jest pozbycie się jak największej liczby szturmowców śnieżnych i opóźnienie ich natarcia, a na późniejszym etapie eliminacja AT-AT.

Dla sił Imperium rebelianci nie stanowią żadnego realnego zagrożenia. Opancerzona maszyna krocząca przejdzie przez ich linię obrony bez najmniejszego problemu.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: 4 medale

4



4x



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: 4 medale.

4



4x



ZAUWAŻONO WROGA!



Pod koniec patrolu żołnierze Rebelii zauważają ruch wśród oddalonych formacji skalnych. Chwilę później dostają ostrzeżenie o imperialnych oddziałach w okolicy, a ich najgorsze obawy się potwierdzają – wróg rzeczywiście znajduje się niedaleko i wkrótce będzie w zasięgu ognia.

Siły Imperium, które wciąż próbują ustalić lokalizację bazy rebeliantów, zrobią wszystko, by wyeliminować zagrożenie i szybko wznowić misję zwiadowczą. Odbierają jednak sygnał, że rebelianci zyskali wsparcie z powietrza, więc muszą zachować ostrożność. Nikt przecież nie chce złożyć Lordowi Vaderowi meldunku o stracie cennej maszyny AT-AT, zwłaszcza że inwazja jeszcze na dobre się nie rozpoczęła.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: **5 medali**.

• Gdy wyeliminujesz jednostkę AT-AT, zdobywasz 2 medale.

4



5x



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **5 medali**.

4



5x



4

UDANY DESANT

0
0
4

Mimo oporu rebeliantów należące do grupy uderzeniowej Nawałnica maszyny kroczące zostały pomyślnie rozmieszczone na planecie. Ich zadanie polega na oczyszczeniu terenu przed rozpoczęciem pełnej inwazji. Te oddziały muszą zniszczyć system punktów obrony i podać dokładne współrzędne bazy rebeliantów.

Gdy na horyzoncie pojawiają się maszyny kroczące, rebelianccy weterani są gotowi poświęcić wszystko, aby spowolnić marsz wojsk imperialnych i obronić swoją pozycję. Żołnierze Rebelii mają tylko jeden cel: zapewnić Bazie Echo czas do zmobilizowania swoich sił i przygotowania ich do odparcia głównego ataku.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: **4 medale**.



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **4 medale**.



• Obecność na polu budynku z symbolem  zapewnia 1 przechodni medal (Sojusz Rebeliantów rozpoczyna rozgrywkę z tym medalem).



5

OBRONA WZGÓRZA ALFA



Wysłane na rekonesans siły Imperium donoszą, że w dolinie znajduje się solidny punkt obrony z rebelianckimi działami. Uznano, że atak frontalny to zbyt duże zagrożenie dla opancerzonych maszyn koczujących, więc do oczyszczenia drogi i przejścia centralnego wzgórza wysłano małą zwinną grupę bojową.

Sojusz Rebeliantów wybrał wzgórze Alfa na główny punkt obrony, ponieważ można z niego kontrolować dolinę prowadzącą do Bazy Echo. Wsparcie dla dział stanowią oddziały lądowe, które osłaniają flanki, i wspomagająca je jednostka śmigaczy śnieżnych. Rebelianci mają świadomość tego, że jeśli utracą kontrolę nad tym miejscem, nacierające siły Imperium zyskają korzyść, przez którą będą mogły uderzyć bazę główną z kilku różnych kierunków.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 5 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: **5 medali**.

5



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 5 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **5 medali**.

5



• Obecność na polu ruin z symbolami zapewnia 2 przechodnie medale (Sojusz Rebeliantów rozpoczyna rozgrywkę z tymi medalami).





Gdy imperialny prom rozbił się w pobliżu okopów, wysłano rebelianckie jednostki rozpoznawcze, aby przeszukały wrak. Prom jest w niemal nienaruszonym stanie i mogą się na nim znajdować ważne informacje o ruchach wojsk imperialnych i rozmieszczeniu sił desantowych. Celem rebeliantów jest zdobycie kontroli nad promem i utrzymanie jej na tyle długo, aby zdążyli przesać dane do Bazy Echo w celu analizy.

Gdy sygnał SOS dotarł do dowództwa Imperium, natychmiast wysłali na miejsce oddział uderzeniowy. Ich rozkazy są jasne – rozgromić wszelkie wrogie jednostki, które spróbują zbliżyć się do wraku i wysłać kolejne fale szturmowców, dopóki cel nie zostanie osiągnięty.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **5 medali.**

• Pobieranie danych.

Jeśli na początku Twojej tury rebeliancka jednostka piechoty znajduje się na polu ruin z symbolem , zdobywasz na stałe medal. Zdobywasz medal w ten sposób w każdej turze, w której ten warunek jest spełniony.



4



5x



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: **5 medali.**

• Imperialna maszyna wojenna.

Gdy Twoja jednostka piechoty zostanie wyeliminowana, umieść figurkę przy krawędzi planszy jako przypomnienie. Na koniec swojej najbliższej tury usuń figurki przy krawędzi planszy i za każdą z nich wystaw nową jednostkę piechoty na dowolne pole na Twojej linii bazowej.



4

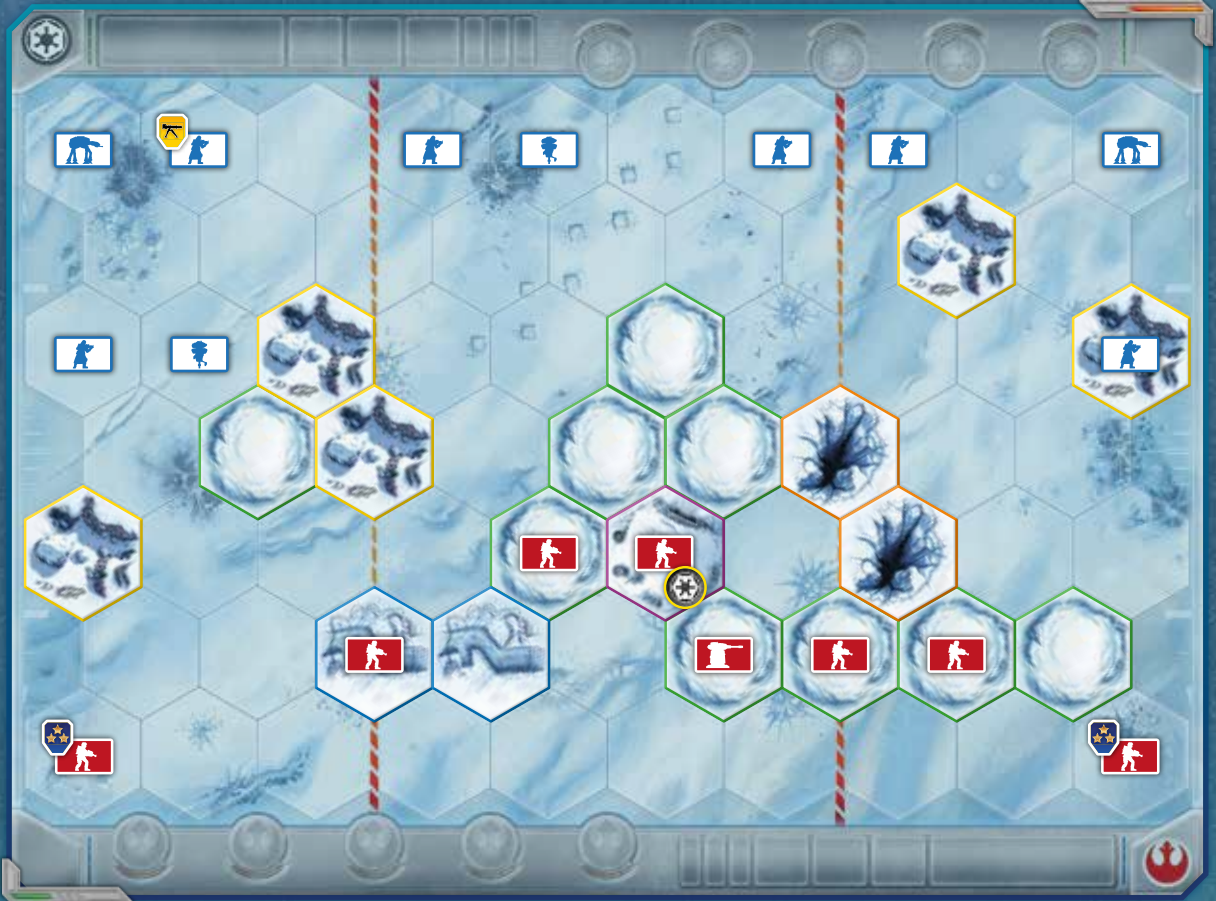


5x



7

ATAK NA SYSTEM FORTYFIKACJI



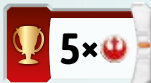
Podczas gdy grupa uderzeniowa Nawałnica kontynuuje swój bezlitosny marsz w kierunku bazy rebeliantów, imperialna jednostka rozpoznawcza odkrywa, że sytuacja na flance robi się nieciekawa. To, co początkowo wyglądało na rozproszone siły rebelianckie, okazało się w rzeczywistości ukrytym wśród lodowych wydm systemem fortyfikacji uzbrojonym w działo. Aby oddziały mogły bezpiecznie iść naprzód, najpierw trzeba wyeliminować to zagrożenie.

Naczelne dowództwo Bazy Echo wydaje rozkaz walki z Imperium na wszystkich frontach, aby powstrzymać natarcie i wyrządzić jak najwięcej szkód. Śmigacze śnieżne zostają wysłane do ataku, ale zanim dotrą na pole bitwy, siły naziemne muszą same skonfrontować się z imperialną machiną wojenną.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: **5 medali.**



• Wsparcie z powietrza.

Na początku gry umieść przed sobą 5 żetonów medali. Na koniec każdej swojej tury odrzuć 1 z tych żetonów. W dowolnej turze, jeśli nie masz już żetonów, możesz zrezygnować z zagrania karty dowodzenia i zamiast tego wystawić 2 jednostki śmigaczy śnieżnych na dowolnym polu swojej linii bazowej (tylko raz na grę). Te 2 jednostki natychmiast traktuje się tak, jakby otrzymały rozkaz – mogą w tej turze się poruszyć i zaatakować według standardowych zasad.



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **5 medali.**



- Zajęcie pola budynku (posterunek Rebelii) to kryterium ze stałym medalem.



Podczas inspekcji oddziałów starszy oficer Rebelii znalazł się pod zmasowanym ostrzałem i został ciężko ranny. Imperium Galaktyczne zrobi wszystko, aby go pojąć i wydobyć z niego cenne informacje, zakłócając działania obronne rebeliantów.

Sojusz zdaje sobie sprawę ze swojego trudnego położenia, dlatego priorytetem jest teraz ewakuacja rannego oficera za linię frontu. Wsparciem podczas odwrotu będą znajdujące się w okolicy śmigacze śnieżne.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: 5 medali albo nagły koniec ⚡.

• Kryterium nagłego końca: Ewakuowano oficera.

Oficera rebelii reprezentuje medal . Gdy wykonujesz ruch jednostką, która znajduje się na tym samym polu co oficer, możesz poruszyć go z tą jednostką. Gdy jednostka z oficerem opuści pole bitwy przez 1 z pól wyjściowych oznaczonych , ewakuacja się udała i natychmiast wygrywasz.

4



5x



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: 5 medali albo nagły koniec ⚡.

• Kryterium nagłego końca: Pojmano oficera Rebelii.

Jeśli w dowolnym momencie 1 z Twoich jednostek znajduje się na tym samym polu co oficer (medal), udaje Ci się go pojąć i natychmiast wygrywasz.

4



5x



• **Zasada specjalna dotycząca odwrotu.** Za każdy wyrzucony symbol odwrotu atakowana jednostka musi się wycofać o 1 pole, oddalając się od atakującej jednostki. Na potrzeby tego scenariusza ta zasada zastępuje standardowe zasady dotyczące odwrotu.

009

9

ZABEZPIECZENIE POZYCJI OBRONY



- 1 ×10
- 2 ×1
- 3 ×2
- 4 ×4
- 5 ×1

Gdy siły imperialne odkryły położenie Bazy Echo, Sojusz Rebeliantów został zmuszony do całkowitego skupienia się na defensywie. Nic nie powstrzyma wprawionej w ruch imperialnej maszyny wojennej. Rebelianci wiedzą jednak, że opóźnianie działań jest kluczowe, aby ewakuacja bazy przebiegła pomyślnie.

Aby przetrwać i wypełnić misję, rebelianci muszą zabezpieczyć przygotowane wcześniej pozycje obrony zlokalizowane w trudnym terenie niedaleko nadciągających oddziałów szturmowców śnieżnych. Gdy ruszają w stronę wroga, zdają sobie sprawę, że przeciwnicy dysponują przerażającym ciężkim blasterem samopowtarzalnym E-Web.

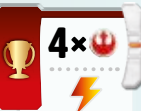


SOJUSZ REBELIANTÓW

4



- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: 4 medale albo nagły koniec ⚡.



Kryterium nagłego końca:

Jeśli Twoje jednostki znajdują się w tym samym czasie na 3 polach z medalami 🏆, natychmiast wygrywasz.

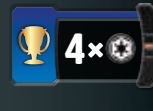


IMPERIUM GALAKTYCZNE

4



- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: 4 medale.



10

ZNISZCZYĆ GENERATORY OSŁON

0
1
0

Maszyny koczujące AT-AT w końcu zauważają generatory osłon zapewniające ochronę Bazie Echo. Siły imperialne otrzymały rozkaz całkowitego unicestwienia rebeliantów, więc zniszczenie ich osłon jest konieczne.

W wyniku podjętych przez rebeliantów działań opóźniających tę bitwę ich artyleria jest w stanie pełnej gotowości. W okopach jest pełno żołnierzy, a w odwodzie lecą dwa szwadrony śmigaczy śnieżnych. Aby ewakuacja bazy przebiegła pomyślnie, rebelianci muszą zyskać jeszcze więcej czasu, za wszelką cenę chroniąc generatory osłon.



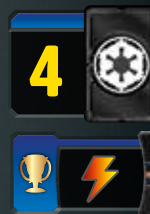
SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: 5 medali.



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: Nagły koniec ⚡.



• Kryterium nagłego końca:

Jeśli oba generatory osłon zostaną zniszczone, natychmiast wygrasz. Jednostki na planszy mogą atakować generatory osłon według standardowych zasad. Aby zniszczyć generator, należy wyrzucić symbol wybuchu.

• Wylimitowanie rebelianckiej jednostki nie zapewnia medalu.

UCIECZKA REBELIANTÓW



Podczas gdy Imperium kontynuuje nieustępliwe natarcie na Bazę Echo, siły Rebelii otrzymują rozkaz do odwrotu, bo nie są w stanie utrzymać pozycji. W wyniku zamieszania niewielka grupa elitarnych rebelianckich zwiadowców i oddziałów sił specjalnych zostają odcięte za linią frontu Imperium.

Zanim wojska imperialne ostatecznie ich otoczą, żołnierze Rebelii podejmują desperacką próbę ucieczki przez śnieżne wydmy. Aby dotrzeć do bezpiecznego miejsca, muszą poradzić sobie z dwoma ciężkimi blasterami samopowtarzalnymi E-Web i przedrzeć się przez linię wroga.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 3 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **5 medali.**

• Każda jednostka Rebelii, która wyjdzie z mapy przez pole linii bazowej Imperium, zapewnia Ci 1 medal.

• Gdy wyeliminujesz jednostkę droidów zwiadowczych, zdobywasz 1 medal.

3



5x



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: **5 medali.**

4



5x



• Wszystkie granie są strome. Wejście na pole stromej grani ze zwykłego pola kosztuje 2 punkty ruchu. Jeśli jednostka na polu stromej grani porusza się na inne pole stromej grani, wykonuje ruch według standardowych zasad.





Podczas gdy AT-AT zajmują pozycje, szturmowcy śnieżni przygotowują blasty do ataku. Pokryte śniegiem wzniesienia zapewniają bezpieczne podejście do czekających w gotowości wieżyczek Bazy Echo, ale bez względu na to, co zrobią rebelianci, cel jest jeden – przedrzeć się do środka.

Gdy siły Imperium znajdują się nieopodal bazy, najbardziej doświadczeni piloci śmigaczy śnieżnych podejmują się desperackiej próby zatrzymania ataku. Przeprowadzenie teraz precyzyjnego ostrzału to doskonała okazja, aby uniemożliwić imperialnej piechocie dostęp do bazy.



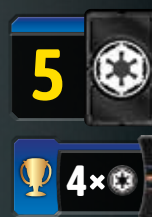
SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 5 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: **4 medale**.



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 5 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **4 medale**.



• Zajęcie jednostką piechoty dowolnego pola z zapewnia Ci tymczasowym medal. Możesz mieć tylko 1 taki medal.

- **Zasada specjalna dotycząca odwrotu.** Za każdy wyrzucony symbol odwrotu atakowana jednostka musi się wycofać o 1 pole, oddalając się od atakującej jednostki. Na potrzeby tego scenariusza ta zasada zastępuje standardowe zasady dotyczące odwrotu.
- **Wojna na wyczerpanie.** W swojej turze możesz spasować, aby odrzucić wszystkie swoje karty dowodzenia i dobrać taką samą liczbę kart minus 1.

SZTURM NA BAZĘ ECHO



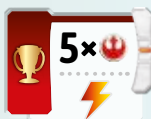
Siły Imperium w końcu wdarły się do środka głównej placówki Sojuszu Rebeliantów, ale nie udało im się ustanowić tam przyczółka. Ich imponujące transportery mogą wysłać do walki kolejne fale żołnierzy, którzy zaatakują bazę. Najwyższy czas przełamać rebeliancki opór w imię Lorda Vadera.

Rebelianci ustanawiają ostatnią linię obrony. Skupia się ona wokół dział i wspierają ją ocalałe z bitwy śmigacze śnieżne i weterani, którzy odzyskali okopy. Naczelne dowództwo wydaje rozkaz całkowitej eliminacji maszyn kroczących AT-AT. Każda chwila bez sił wroga w bazie jest na wagę złota.



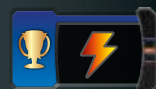
SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: 5 medali albo **nagły koniec** ⚡.
- **Kryterium nagłego końca:**
Jeśli wyeliminujesz wszystkie 3 jednostki AT-AT, natychmiast wygrasz.



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **Nagły koniec** ⚡.



- **Kryterium nagłego końca:**
Jeśli wyprowadzisz 3 jednostki piechoty przez pola wyjściowe oznaczone ⚙, natychmiast wygrasz.
- Wyeliminowanie rebelianckiej jednostki nie zapewnia medalu.
- Na koniec swojej tury możesz wystawić 1 jednostkę piechoty na dowolne pole sąsiadujące z 1 jednostką AT-AT.

OCHRONA REBELIANCKICH TRANSPORTOWCÓW



AT-AT i niekończące się oddziały szturmowców śnieżnych mają jedno zadanie – wyeliminować działą jonowe, dzięki któremu rebelianci mogą przeprowadzić skuteczną ewakuację swoich transportowców. Spowodowanie przy tym strat wśród rebeliantów będzie dodatkowym bonusem, ale nie stanowi priorytetu.

Ewakuacja Bazy Echo trwa nieprzerwanie nawet wtedy, gdy siły imperialne wdzierają się do środka. Żołnierze Sojuszu skupiają się na ochronie transportowców i eskortujących ich myśliwców za pomocą działą jonowego. Muszą zabezpieczać je na tyle długo, aby transportowce opuściły bazę, a rebelianci mogli się przegrupować, by na nowo podjąć walkę w przyszłości.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: 3 medale.

• Wylądowanie imperialnej jednostki nie zapewnia medalu.

• Strzelanie z działą jonowego.

Na koniec każdej swojej tury połóż przed sobą 1 żeton medalu jako znacznik naładowania (możesz mieć maksymalnie 3). Gdy na początku swojej tury masz 3 takie znaczniki, możesz poświęcić swoją turę, aby strzelić z działą jonowego i ochronić transportowców. Weź 1 z tych znaczników i umieść jako medal na swoim torze punktacji, a pozostałe 2 odrzuć. W turze, w której strzelasz z działą jonowego, nie zdobywasz znacznika naładowania.



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: Nagły koniec ⚡.

• Kryterium nagłego końca:

Jeśli działą jonowe zostanie zniszczone, natychmiast wygrywasz. Jednostki na planszy mogą atakować działą jonowe według standardowych zasad. Aby zniszczyć działą jonowe, należy wyrzucić symbol wybuchu.

• Wylądowanie rebelianckiej jednostki nie zapewnia medalu.



ODWRÓT PRZEZ POŁUDNIOWĄ BRAMĘ



Naczelne dowództwo Sojuszu informuje wszystkich ocalałych rebeliantów, że powinni wycofać się wyznaczonymi trasami ewakuacyjnymi. Aby ocalić jak najwięcej oddziałów, rebelianckie działa i grupa śmigaczy śnieżnych postarają się trzymać siły imperialne na dystans, umożliwiając własnym żołnierzom ucieczkę.

Widząc, że obrońcy zaczynają się wycofywać, Imperium rusza naprzód, aby rozgromić rebeliantów, zanim uciekną na mroźne pustkowia planety Hoth i zdążą się przegrupować. Co prawda trudny teren spowalnia wycofującego się wroga, ale jednocześnie zapewnia mu ochronę przed imperialnym ogniem, więc zdecydowany atak jest kluczowy.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 5 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **5 medali**.

- Wylimowanie imperialnej jednostki nie zapewnia medalu.
- Rebelianckie jednostki piechoty mogą opuścić pole bitwy przez pola wyjściowe oznaczone . Umieść 1 figurkę z każdej takiej jednostki na pustym polu toru punktacji Sojuszu Rebeliantów jako medal.

5



5x



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: **Nagły koniec** ⚡.

• Kryterium nagłego końca:

Jeśli wylimujesz 4 rebelianckie jednostki piechoty, natychmiast wygrywasz.

4





Siłom imperialnym udało się całkowicie przejąć kontrolę nad Bazą Echo, a ostatni transportowiec odleciał. Rebelianckie oddziały zostały otoczone przez wroga, więc mają teraz tylko jeden cel – przeżyć i wydostać się.

Imperium blokuje drogę ucieczki i chociaż nie udało mu się zapobiec ewakuacji Bazy Echo, pojmanie lub wyeliminowanie wszystkich pozostałych przy życiu rebeliantów staje się nowym priorytetem. Przebywająca w tym sektorze maszyna krocząca AT-AT otwiera ogień, gdy żołnierze Rebelii próbują przemknąć się przez linie Imperium, szukając bezpiecznego schronienia. W międzyczasie śnieżni szturmowcy zajmują wyżej położone tereny, aby mieć dobry widok na pole bitwy i upewnić się, że żadna z uciekających rebelianckich szumowin nie pozostanie przy życiu.



SOJUSZ REBELIANTÓW

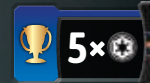
- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **5 medali**.

• Rebelianckie jednostki mogą opuścić pole bitwy przez dowolne pole linii bazowej Imperium Galaktycznego. Umieść 1 figurkę z takiej jednostki na pustym polu toru punktacji Sojuszu Rebeliantów jako medal.



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 4 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: **5 medali**.



• Jeśli jednostka znajduje się na polu grani z symbolem , kontrolujący ją gracz dobiera 1 dodatkową kartę na koniec swojej tury. Jeśli straci kontrolę nad tym polem, musi natychmiast odrzucić wybraną przez siebie kartę.



OSTATNI BASTION



Po upadku Bazy Echo i ewakuacji ostatniego rebelianckiego transportowca wojska imperialne muszą stawić czoła nielicznym rozproszonym siłom wroga – część z nich się wycofuje, a część została już okrążona.

Wśród nich jest niewielka grupa piechoty, okopana wokół ostatniego działającego działu rebeliantów, która obserwuje zaciskający się pierścień wrogich wojsk. Jeśli chcą się wydostać z tej planety, to ich ostatnia szansa.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 5 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **5 medali**.

• Rebelianckie jednostki mogą opuścić pole bitwy przez pola wyjściowe oznaczone . Umieść 1 figurkę z takiej jednostki na pustym polu toru punktacji Sojuszu Rebeliantów jako medal.

5



5x



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 5 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: **5 medali**.

• Zajęcie pola grani z symbolami zapewni 2 stałe medale.

5



5x



- **Zasada specjalna dotycząca odwrotu.** Za każdy wyrzucony symbol odwrotu atakowana jednostka musi się wycofać o 1 pole, oddalając się od atakującej jednostki. Na potrzeby tego scenariusza ta zasada zastępuje standardowe zasady dotyczące odwrotu.
- **Wojna na wyczerpanie.** W swojej turze możesz spasować, aby odrzucić wszystkie swoje karty dowodzenia i dobrać taką samą liczbę kart minus 1.

Epicki scenariusz. Jeśli macie 2 egzemplarze gry podstawowej, możecie rozegrać spektakularne starcie na powiększonym polu bitwy z większą liczbą jednostek po obu stronach. W tym celu umieśćcie 2 odwrócone plansze obok siebie. Zasady gry są takie same jak w przypadku standardowych scenariuszy.



Po udanym lądowaniu na planecie Hoth siły imperialne zauważają generatory osłon, które chronią Bazę Echo. Lord Vader wydaje rozkaz całkowitego unicestwienia rebeliantów. Choć zniszczenie tych generatorów jest kluczowe, to grupa uderzeniowa Nawatnica musi także zlikwidować rebelianckie działa jonowe, aby uniemożliwić transportowcom wroga ucieczkę z lodowej planety.

W wyniku podjętych przez Rebelię działań opóźniających poprzedzających bitwę jej punkty obrony są w stanie gotowości, w okopach jest pełno żołnierzy, a dwie eskadry śmigaczy śnieżnych mogą w każdej chwili dotrzeć do bitwy. Aby ewakuacja bazy przebiegła pomyślnie, rebelianci muszą zyskać jeszcze więcej czasu, za wszelką cenę chroniąc generatory osłon i działa jonowe.



SOJUSZ REBELIANTÓW

- Zaczynasz z 6 kartami dowodzenia.
- Zwycięstwo: **10 medali.**

• Strzelanie z działa jonowego.

Na koniec każdej swojej tury połóż przed sobą 1 żeton medalu jako znacznik naładowania (możesz mieć maksymalnie 4). Gdy na początku swojej tury masz 4 takie znaczniki, możesz poświęcić swoją turę, aby strzelić z działka jonowego i ochronić transportowiec. Weź 1 z tych znaczników i umieść jako medal na swoim torze punktacji, a pozostałe 3 odrzuć. W turze, w której strzelasz z działa jonowego, nie zdobywasz znacznika naładowania.

• 2 elitarne jednostki śmigaczy śnieżnych nie mogą atakować, dopóki nie opuszczą pół budynków.



IMPERIUM GALAKTYCZNE

- Zaczynasz z 6 kartami dowodzenia.
- Rozpoczynasz rozgrywkę.
- Zwycięstwo: **10 medali.**

• Jednostki na planszy mogą atakować działa jonowe i generatory osłon według standardowych zasad. Aby zniszczyć generator, należy wyrzucić symbol wybuchu. Każdy zniszczony generator osłon i działko jonowe zapewniają po 2 medale.



SPIS TREŚCI

Imperialny rekonesans	2
Kontratak śmigaczy śnieżnych	3
Zauważono wroga!	4
Udany desant	5
Obrona wzgórza Alfa	6
Odzyskanie imperialnych danych	7
Aatak na system fortyfikacji	8
Ewakuacja ранego oficera	9
Zabezpieczenie pozycji obrony	10
Zniszczyć generatory osłon	11
Ucieczka rebeliantów	12
Pod ostrzałem	13
Szturm na Bazę Echo	14
Ochrona rebelianckich transportowców	15
Odwrót przez południową bramę	16
Ewakuacja Bazy Echo	17
Ostatni bastion	18
Szturm na planetę Hoth (<i>epicki</i>)	19



BITWA O HOTH - KREATOR SCENARIUSZY

- **STWÓRZ** swoje własne scenariusze.
- **UDOSTĘPNIJ** swoje scenariusze innym graczom.
- **ROZEGRAJ** nowe scenariusze stworzone przez innych.

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOTH/

TWÓRCY

Autorzy gry • Richard Borg i Adrien Martinot

Ilustracje • Benjamin Carré, Christophe Duhaze,
Tony Foti i Clément Masson

Projekt graficzny • Cyrille Deaujan

Projekt produkcyjny • Adrien Martinot

Figurki • Yannick Hennebo i Adrien Martinot

Teksty • Jesse Rasmussen i Sébastien Rio

Redakcja • Jesse Rasmussen

Adaptacja graficzna • Caroline Sebayhi

Dodatkowy rozwój projektu • Sébastien Rio

Scenariusze • Sébastien Rio, Tanguy Gréban
i Adrien Martinot

Tłumaczenie • Katarzyna Kaszorek

Redakcja wersji polskiej • zespół Rebel

Podziękowania dla wszystkich graczy, którzy nam pomogli: Jacques, François, Hervé, Marc, Jon, Joe, Mack, Dennis, Tanguy, Luca, Simone, Franck, Arnaud, Arthur, Lucien, Jules, Udo, Bert, Andres, Matt, Dan, Julie, Chris, Jesse, Beth, Geneva, Ron, Nastassja, Matt, Dana, Antoine, Victor, PH, Amandine, Mathieu, Christophe, Ludovic, Emi i Lydie.

Specjalne podziękowania dla Ewana, bez którego pomysł na tę grę nigdy by nie powstał.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder i logo Days of Wonder to zarejestrowane znaki handlowe Asmodee North America i Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder – Wszelkie prawa zastrzeżone.