

BITWA O HOTH

FAQ v1.0

JEDNOSTKI

P: Jeśli karta pozwala jednostce **zignorować ograniczenia terenu**, to czy jednostka może przejść przez **nieprzekraczalny teren** taki jak szczelina albo serak?

O: Nie. Te tereny są zawsze nieprzekraczalne, chyba że jakiś efekt wyraźnie stanowi wyjątek od tej reguły (np. jednostki latające w przypadku szczeliny).

P: Niektóre karty rozkazów pozwalają ruszyć się o **dodatkowe pole**. Jeśli jednostka piechoty skorzysta z takiego dodatkowego ruchu, to czy nadal może zaatakować?

O: Tak. Jeśli zagraasz np. kartę **Imperium atakuje**, która pozwala ruszyć się o 1 dodatkowe pole, i wydasz rozkaz 3 jednostkom piechoty, te jednostki mogą ruszyć się o 2 pola i zaatakować albo ruszyć się o 3 pola bez atakowania.

P: Jeśli w danym scenariuszu granie są „**stromy**” i wejście na nie jest traktowane jak ruch o 2 pola, to czy po zagranii karty **Rebeliancka awangarda** moje jednostki piechoty mogą wejść na stromą grań i zaatakować?

O: Tak.

P: Jeśli zagram kartę, która zabrania moim jednostkom się ruszyć (**Pozycja obrony**, **Gotowość do walki**), to czy moi **komandosi** (siły specjalne) nadal mogą wykonać przejście pozycji?

O: Tak.

DOBIERANIE KART ROZKAZÓW

P: Jeśli zagram kartę **Rozpoznanie**, a we wskazanej strefie nie mam żadnych jednostek, to czy nadal dobieram 2 karty dowodzenia i odrzucam 1?

O: Tak.

KARTY ROZKAZÓW

P: Jeśli zagram kartę rozkazu **Determinacja** (przywódca Lord Vader), to czy mogę się ruszyć jednostką na pole skał (albo budynku/wraku), a następnie w ramach drugiego rozkazu ruszyć się z tego pola i/albo zaatakować?

O: Nie. Nadal obowiązuje zasada dotycząca tego terenu i jednostka, która na niego weszła, nie może się ruszyć dalej ani atakować w tej turze. Dodatkowy rozkaz z karty **Determinacja** tego nie zmienia.

BITWA O HOTH

JEDNOSTKI

P: Czy mogę użyć zdolności gotowej jednostki **E-Web**, żeby przerzucić kości, gdy wykonuję przerzut potwierdzający podczas ataku na jednostkę AT-AT?

O: Nie. Ta zdolność pozwala przerzucić kości tylko w ramach głównego (pierwszego) rzutu ataku, nie wpływa na dodatkowy rzut wynikający z przerzutu potwierdzającego.

ODWRÓT

P: Czy mogę zagrać kartę wsparcia **Ostateczne natarcie** nawet wtedy, gdy wycofująca się wroga jednostka nie ruszyła się ze swojego pola i poniosła straty, bo nie miała gdzie się ruszyć?

O: Tak. Jednostka jest „zmuszona do odwrotu”, gdy musi rozpatrzyć co najmniej 1 symbol odwrotu, którego nie może zignorować. Nie ma znaczenia, czy wskutek tego się ruszy, czy poniesie straty.

P: Gdy zagram kartę **Potęga Mocy** (przywódca Lord Vader) albo **Atak orbitalny** (przywódca Firmus Piett), zamieniam każdy symbol odwrotu na wybuch. Czy jeśli atakuję jednostkę piechoty w okopach, to może ona zignorować moje kości z symbolem odwrotu, zanim zamienię je na wybuchy?

O: Nie. Po zagraniu wspomnianych kart każdą kość z symbolem odwrotu należy traktować tak, jakby wypadł na niej symbol wybuchu. Tak więc podczas ataku na piechotę każdy symbol odwrotu liczy się jako trafienie, nawet jeśli piechota jest na polu okopów.

P: Czy jednostka może **opuścić pole bitwy** w ramach rozpatrywania **odwrotu**?

O: Nie. Jednostka może opuścić pole bitwy tylko wskutek rozkazu w fazie ruchu jednostkami w swojej turze. Symbole odwrotu zmuszające jednostkę do ruchu poza pole bitwy sprawiają, że ponosi ona straty.

SCENARIUSZE

P: Czy w **scenariuszu 7 „Atak na system fortyfikacji”** dobieram kartę rozkazu na koniec tury, w której wezwałem wsparcie z powietrza?

O: Nie. Twoja tura kończy się po wydaniu rozkazów jednostkom śmigaczy śnieżnych, ale nie dobierasz karty rozkazu, ponieważ żadnej nie zagrałeś.

P: Gdy obowiązuje **zasada specjalna dotycząca odwrotu** „za każdy wyrzucony symbol odwrotu atakowana jednostka musi się wycofać o 1 pole, oddalając się od atakującej jednostki” (**scenariusze 8, 12 i 17**), to co należy zrobić, jeśli symbol odwrotu wypadł po zagraniu karty wsparcia **Ostateczne natarcie** albo **Wsparcie z powietrza**?

O: Po zagraniu karty **Wsparcie z powietrza** i w każdej innej sytuacji, gdy nie ma atakującej jednostki, obowiązują standardowe zasady rozpatrywania odwrotów (tj. wycofanie się w kierunku linii bazowej).

Po zagraniu karty **Ostateczne natarcie**, jeśli jednostka jest zmuszona do odwrotu przez atakującą jednostkę, to się od niej oddala. Jeśli jest zmuszona do odwrotu przez coś innego niż atakująca jednostka, obowiązują standardowe zasady rozpatrywania odwrotów (tj. wycofanie się w kierunku linii bazowej).

BITWA O HOTH

P: Gdy obowiązuje **zasada opuszczania pola bitwy** (scenariusze 8, 11, 13, 15, 16 i 17), to czy jeśli jednostka ruszy się na pole wyjściowe, natychmiast opuszcza pole bitwy?

O: Nie. Jednostka opuszcza pole bitwy, gdy ruszy się z pola wyjściowego poza pole bitwy. Na przykład w **scenariuszu 15 „Odwrot przez południową bramę”** rebeliancka jednostka piechoty musi najpierw się ruszyć na pole wyjściowe, które jest budynkiem, i zatrzymać się (ponieważ nie może się ruszyć dalej w tej turze). Następnie w przyszłej turze może wykonać ruch z tego pola, aby opuścić pole bitwy i otrzymać medal zgodnie z zasadą opuszczania pola bitwy w tym scenariuszu.

P: Czy w **scenariuszu 16 „Ewakuacja bazy Echo”** dobieram dodatkową kartę rozkazu na koniec każdej tury, dopóki kontroluję pole grani z symbolem?

O: Nie. Dobierasz dodatkową kartę rozkazu tylko raz, na koniec tury, w której uzyskałeś kontrolę nad tym polem i grasz z 5 kartami rozkazów na ręce, dopóki kontrolujesz to pole grani.