



STAR WARS THE MANDALORIAN

WAY OF THE MANDALORIAN

W grze **Way of the Mandalorian** wcielicie się w jednego z 4 bohaterów serialu *The Mandalorian*. Uratujcie małego Grogu i zdobądźcie sławę. Waszym zadaniem będzie wykonywanie coraz trudniejszych misji, za które otrzymacie kredyty. Kto pod koniec gry zdobędzie ich najwięcej, zostanie zwycięzcą!

ZAWARTOŚĆ GRY



plansza misji



4 planszeczki postaci

45 kart misji



20 poziomu 1



14 poziomu 2



10 poziomu 3



1 poziomu 4



30 kart ekwipunku
(zielone)



26 kart wydarzeń
(niebieskie)



instrukcja



82 żetony kredytów w różnych nominałach



Video

OPIS ELEMENTÓW GRY

karty wydarzeń

Służą zmienianiu biegu wydarzeń podczas misji.



- 1 nazwa
- 2 atrybuty karty
- 3 typ karty (ekwipunku lub wydarzeń)
- 4 koszt (w kredytach)

karty ekwipunku

Wzmacniają atrybuty bojowe Waszych bohaterów.



karty misji

Określają misje oraz wymagania z nimi związane.



- 1 wymagania
- 2 nagroda
- 3 kara

plansza misji

Służy do wykonywania misji oraz przypomina graczowi o dostępnych akcjach.



- 1 przypomnienie o liczbie akcji gracza
- 2 dobranie 2 kart z rynku
- 3 sprzedaż kart
- 4 szybkie zlecenie (maksymalnie raz na turę gracza)
- 5 wykonanie misji
- 6 miejsce na zagrywane karty wydarzeń
- 7 miejsce na rozpatrywaną kartę misji

planszeczki postaci

Wizerunek Waszego bohatera
wraz z zestawem
atrybutów i umiejętności, z których
będziecie korzystać podczas gry.



- 1 imię postaci
- 2 atrybuty postaci
- 3 miejsce na karty ekwipunku
- 4 zdolność specjalna

Każda postać posiada swoją własną
unikalną **zdolność specjalną**:



Din Djarin posiada dodatkowe
miejsce na **kartę ekwipunku**.



Fennec Shand może zapłacić
200 kredytów i zatrzymać na ręce
odrzucając przez siebie **kartę ekwipunku**.



Bo-Katan Kryze podczas wykonywania
misji może odrzucić 1 kartę z ręki,
by móc zignorować 1 symbol atrybutu
z wymagań **karty misji**.



Boba Fett posiada dodatkowe miejsce
na zakrytą **kartę wydarzenia** oraz nie
ponosi kosztu za zagranie karty
z tego miejsca.



5

4

4



2



7

3



3



3



1



3



3



3

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Połóżcie **planszę misji** na środku stołu.
- 2 Utwórzcie stos **kart misji**. W tym celu podzielcie **karty misji** według poziomów i wylosujcie odpowiednią liczbę kart w zależności od liczby graczy, zgodnie z poniższą tabelą:

karty misji	2 graczy	3 graczy	4 graczy
poziom 1	8	12	16
poziom 2	4	6	8
poziom 3	4	6	8
poziom 4	1	1	1

Zakrytą **kartę misji** poziomu 4 połóżcie obok planszy.

Potasujcie odpowiednią liczbę **kart misji** poziomu 3. Zakryte karty ułóżcie na **karcie misji** poziomu 4. Następnie potasujcie odpowiednią liczbę **kart misji** poziomu 2. Połóżcie je zakryte na kartach poziomu 3. Odpowiednią liczbę zakrytych **kart misji** poziomu 1 umieśćcie na wierzchu ułożonych wcześniej kart. W ten sposób utworzycie zakryty **stos kart misji**. Pozostałe **karty misji** odróźcie do pudełka – nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce.

- 3 Pobierzcie z przygotowanego **stosu kart misji** 6 wierzchnich kart i rozłóżcie je ilustracjami do góry dookoła **planszy misji**.
- 4 Wszystkie **karty ekwipunku** i **karty wydarzeń** przetasujcie ze sobą. Ułóżcie je w zakrytym stosie obok **stosu kart misji**. W ten sposób powstanie **stos rynku**. W trakcie rozgrywki będziecie odrzucać te karty, dlatego przygotujcie miejsce na **stos kart odrzuconych**.
- 5 Ze **stosu rynku** pobierzcie 4 wierzchnie karty i ułóżcie obok **planszy misji**. W ten sposób powstanie **rynek**.
- 6 Pobierzcie po jednej **planszecie postaci** oraz po 800 kredytów w dowolnych nominałach. Następnie dobierzcie po 5 kart z wierzchu **stosu rynku**. Trzymajcie je zakryte.
- 7 Pozostałe kredyty umieśćcie obok planszy, aby utworzyły **wspólną pulę**.



6



6



6

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna najstarszy gracz, a następnie kolejne osoby, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W ramach swojej tury możecie dołożyć **karty ekwipunku** do własnej **planszeczki postaci** oraz wykonać dowolną kombinację 2 akcji. Jeżeli akcja na to pozwala, możecie wykonać ją 2 razy w 1 turze.

DOKŁADANIE EKWIPUNKU

Pomiędzy wykonywaniem akcji możecie dołożyć **karty ekwipunku** do swojej **planszeczki postaci**. Aby to zrobić, musicie wyłożyć **kartę ekwipunku** z ręki i umieścić ją odkrytą na jednym z wolnych miejsc na ekwipunek na swojej **planszeczce postaci**. Każda postać ma 4 podstawowe miejsca na **karty ekwipunku**. Następnie opłacacie dołożone karty – odkładacie wskazaną na **karcie ekwipunku** wartość kredytów do wspólnej puli.



DOSTĘPNE AKCJE



1. **Dobranie 2 kart** – dobieracie 2 karty wyłożone na **rynku** lub ze **stosu rynku**.

Uwaga: Podczas gry może dojść do sytuacji, gdy wyczerpie się **stos rynku**. Wówczas musicie przygotować nowy stos z kart, które sprzedaliście lub odrzuciliście podczas rozgrywki.

Na koniec tury możecie mieć maksymalnie 5 kart na ręce. Jeżeli na koniec swojej tury macie ich więcej, musicie odrzucić dowolnie wybrane nadmiarowe karty.



2. **Sprzedaż kart** – możecie odrzucić dowolną liczbę kart z ręki lub ze swojej **planszeczki postaci**, by otrzymać połowę kosztu wszystkich sprzedawanych kart. Otrzymane kredyty pobierzcie ze **wspólnej puli**.

Przykład

Jeżeli sprzedajecie 2 karty o koszcie 200 oraz jedną o koszcie 400 otrzymujecie łącznie 400 kredytów.

$(200 + 200 + 400) : 2 = 400$



3. **Szybkie zlecenie** – otrzymujecie 200 kredytów ze wspólnej puli. Tę akcję można wykonać tylko raz w swojej turze.



4. **WYKONYWANIE MISJI**

Wykonujecie misję poprzez porównywanie atrybutów gracza z wymaganiami misji.

Gracz wykonujący misję wybiera 1 z odkrytych **kart misji** i kładzie ją we wskazanym miejscu na **planszy misji**.

Pozostali gracze, zaczynając od tego po lewej stronie od wykonującego misję, mogą zagrać kolejno po 1 **karcie wydarzenia** z ręki i położyć ją odkrytą w odpowiednim miejscu na **planszy misji**. Każdy gracz, który zagrał **kartę wydarzenia** oddaje do **wspólnej puli** 200 kredytów.



Następnie gracz, który wykonuje misję, może zagrać 1 **kartę wydarzenia** z ręki. W tym celu umieszcza odkrytą **kartę wydarzenia** obok swojej **planszетки postaci** i oddaje do **wspólnej puli** 200 kredytów.

Uwaga: Boba Fett może zagrać kartę wydarzenia ze swojej planszетки postaci, nie płacąc jej kosztu.

1. Określcie **wymagania misji**.

Suma poszczególnych symboli atrybutów (   ) z **karty misji** oraz wszystkich dodatkowych **kart wydarzeń** zagranych przez przeciwników stanowi **wymagania misji**.

2. Określcie **atrybuty gracza**.

W tym momencie gracz wykonujący misję decyduje, z których dołożonych **kart ekwipunku** chce skorzystać.

Jeżeli wybierze karty z symbolem **karty ekwipunku tymczasowego**  , trzeba będzie je odrzucić na koniec wykonywania tej misji.

Suma poszczególnych symboli atrybutów z **planszетки postaci**, zagranej **karty wydarzenia** oraz pozostałych **kart ekwipunku** stanowi **atrybuty gracza**.



Jeśli suma poszczególnych **atrybutów gracza** jest równa lub wyższa od **wymagań misji**, gracz otrzymuje nagrodę wskazaną na **karcie misji**. Pobiera ze wspólnej puli odpowiednią liczbę kredytów, a zrealizowaną **kartę misji** odkłada do pudełka.



Jeśli suma poszczególnych **atrybutów gracza** jest niższa od **wymagań misji**, gracz musi wpłacić do wspólnej puli wartość kary wskazanej na **karcie misji**. Jeśli nie jest w stanie zapłacić pełnej kwoty, oddaje tyle kredytów, ile posiada. Odkłada niezrealizowaną **kartę misji** na miejsce, z którego została wzięta.

Niezależnie od rezultatu wszystkie zagrane **karty wydarzeń** odróżcie na **stos kart odrzuconych**.



Przykład

Marcel zdecydował się podjąć akcję wykonania misji. W tym celu pobiera dostępną **kartę misji** i umieszcza ją na **planszy misji**. Pankracy zagrywa 1 **kartę wydarzenia** ze swojej ręki i oddaje do puli 200 kredytów. Pozostali gracze nie decydują się na zagrywanie **kart wydarzeń**. Marcel również nie zagrywa żadnej dodatkowej **karty wydarzenia** ze swojej ręki.

Wymagania misji stanowią 3 , 1 , 2  oraz 1 .

Marcel decyduje się na wykorzystanie 2 kart, które zagrał wcześniej do swojej **planszетки postaci**. Jedną z nich to **karta ekwipunku tymczasowego**, którą będzie musiał odrzucić na koniec tej akcji.



Atrybuty gracza stanowią 3 , 3 , 2  i 3 .

Suma poszczególnych symboli atrybutów jest większa od **wymagań misji**, dlatego Marcel pobiera ze wspólnej puli należną nagrodę (400 kredytów). Kartę zrealizowanej misji odkłada do pudełka, a zagrane **karty wydarzeń** oraz **ekwipunku tymczasowego** na **stos kart odrzuconych**.



PRZYGOTOWANIE DO TURU NASTĘPNEGO GRACZA

Po wykonaniu dwóch akcji następuje koniec tury. Uzupełnijcie rynek o **karty wydarzeń** i **karty ekwipunku** dobrane ze **stosu rynku**, tak by na stole znajdowały się 4 odkryte karty. W przypadku wyczerpania **stosu rynku** przetasujcie wcześniej **odrzucone karty wydarzeń** i **karty ekwipunku**, by stworzyć z nich nowy stos.

Następnie pobierzcie karty ze **stosu kart misji** i dołóżcie je do rozłożonych **kart misji**, aby znajdowało się tam 6 kart. Swoją turę rozpoczyna następny gracz po lewej stronie.

KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy zrealizuje **misję poziomu 4**, gra natychmiast się kończy. Podliczacie wszystkie posiadane kredyty oraz sprzedajecie wszystkie karty ze swojej planszетки (za połowę ceny). Ten, kto po sprzedaży kart posiada największą liczbę kredytów, wygrywa.

Autor: **Mariusz Majchrowski**

Prowadzący projekt: **Patryk Gęsiak**

Opracowanie graficzne: **Adam Strzelecki**

Zespół: **Agnieszka Walczak, Eryka Stachowska, Kamila Mrozek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Michał Szewczyk**

Opracowanie techniczne: **Grzegorz Traczykowski**

Redakcja i korekta: **Izabela Dawidowicz**

Tłumaczenie: **Loc At Heart**

TREFL SA, ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

