

STAR WARS™

THE CLONE WARS

Bu bir savaş zamanı! Cumhuriyet'in klon ordusu bitmek bilmeyen droid dalgalarıyla sürekli çatışma halinde. Birbiri ardına gezegenler mücadelenin içine çekilirken Kont Dooku ve Ayrılıkçı orduları zafere yaklaşıyor. Star Wars: Klon Savaşları—Bir Pandemik Sistem Oyunu'nda, efsanevi Jedi generalleri olarak bir araya gelin ve Ayrılıkçı droid güçlerine karşı klon ekiplerine liderlik edin. Droid sürülerini yok etmek için Jedi'larnızın ve klonlarnızın yeteneklerini kullanın ve savaşın gidişatını değiştirebilecek görevleri tamamlamak için ekip kurun.

İÇERİK



7 Jedi Minyatürleri



4 Kötü adam Minyatürleri



3 Abluka



36 Droid



1 Oyun Tahtası



1 Zar



46 Takım Kartı



32 İstila Kartı



7 Jedi Kartı



4 Kötü adam Sayfası



24 Kötü adam Kartı



24 Görev Kartı



2 Parkur İşaretçisi



2 Görev İşaretçisi



1 Hatırlatma İşareti



1 Kaydırgaç



5 Referans Kartı



1 Solo İşaretçi

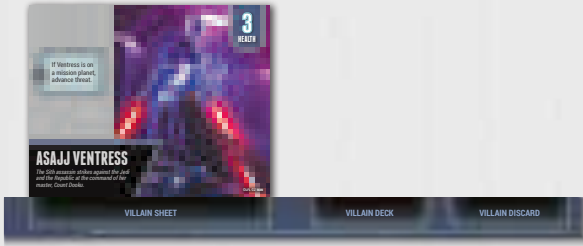
KURULUM

1. Tahtayı ve Bileşenleri Yerleştirin: Tahtayı masanın ortasına yerleştirin. Tahtanın yanına droid ve ablukaları yerleştirip genel bir tedarik oluşturun.

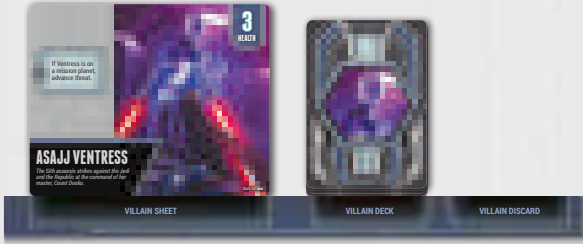
2. İşaretçileri Parkurlara Yerleştirin: Gösterildiği gibi istila parkurunun başlangıcına 1 parkur işaretçisi ve tehdit parkurunun başlangıcına 1 parkur işaretçisi yerleştirin.



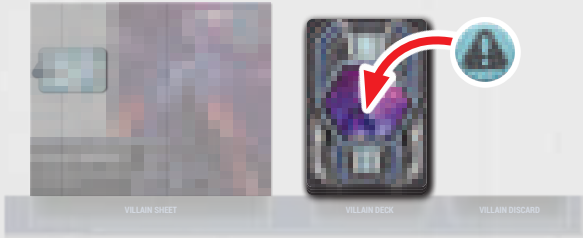
3. Kötü Adamı Seçin: Karşısında oynayacağınız 1 kötü adamı seçin. İlk oyununuz için Asajj Ventress'i seçin. Eşleşen kötü adam sayfasını, final olmayan tarafı yukarı bakacak şekilde "Kötü adam Sayfası" göstergesinin yanına yerleştirin.



Eşleşen 6 kartlık kötü adam destesini karıştırın ve kapalı olarak "Kötü Adam Destesi" göstergesinin yanına yerleştirin.



Kötü adam sayfası ⚠ ile bir efekt gösteriyorsa hatırlatma işaretini kötü adam destesinin üstüne yerleştirin. Aksi takdirde hatırlatma işaretini kutuya geri koyun.



Kötü adam sayfasındaki tüm "KURULUM" talimatlarını çözün.

Kötü adam minyatürünü kurulumun bir sonraki adımına kadar bir kenara bırakın. Kullanılmayan kötü adam sayfalarını, kartlarını ve minyatürlerini kutuya iade edin.

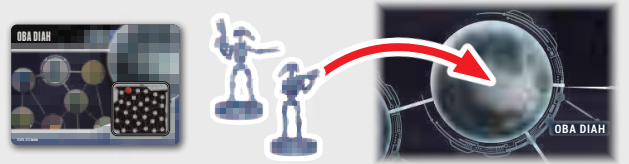
4. Gezegenleri İstila Et: İstila ıskarta destesini oluşturmak için 2 "Görev Gezegeni" istila kartını açık olarak tahtadaki "İstila İskartası" göstergesinin yanına yerleştirin. Ardından istila destesini karıştırın ve yüzü aşağı bakacak şekilde "İstila Destesi" göstergesinin yanına yerleştirin.



2 istila kartı çekin ve eşleşen gezegenlerin her birine 3'er droid yerleştirin.



2 istila kartı daha çekin ve eşleşen gezegenlerin her birine 2'şer droid yerleştirin.

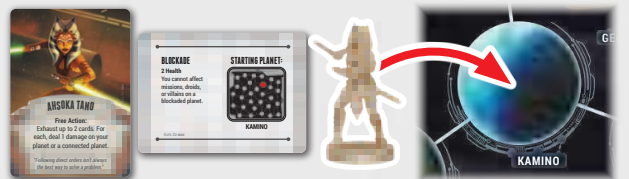


2 istila kartı daha çekin ve eşleşen gezegenlerin her birine 1'er droid yerleştirin. Daha sonra kötü adam minyatürünü, son çekilen kartla eşleşen gezegene yerleştirin.



6 istila kartını açık olarak istila ıskarta destesine yerleştirin.

5. Jedi'ı seçin: Her oyuncu 1 Jedi kartı seçer ve eşleşen Jedi minyatürünü alır. Referans kartlarını karıştırın ve her oyuncuya 1 adet verin, ardından her oyuncu Jedi minyatürünü referans kartının arkasında gösterilen gezegene yerleştirir. Kullanılmayan tüm Jedi kartlarını, Jedi minyatürlerini ve referans kartlarını kutuya iade edin



6. Takım Destesini

Hazırlayın: Takım destesini karıştırın ve yüzü aşağı bakacak şekilde "Takım Destesi" göstergesinin yanına yerleştirin. 2 veya 3 oyunculu bir oyunda, her oyuncuya 3 takım kartı dağıtın.

4 veya 5 oyunculu bir oyunda her oyuncuya 4 takım kartı dağıtın.

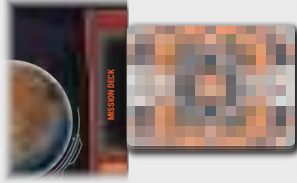
**7. Görev Destesini Oluşturun:** Zorluk

seviyenizi seçin. Seçilen seviyeye göre rastgele bir dizi görev kartı alın ve geri kalanını onlara bakmadan kutuya geri koyun:

Zorluk	Görevler
Padawan	3
Jedi Knight	4
Jedi Master	5
Jedi Grandmaster*	6+

*Ekstra bir meydan okuma için 6'dan fazla görev kartı ekleyebilirsiniz.

Görev kartlarını yüzü aşağı bakacak şekilde "Görev Destesi" göstergesinin yanına yerleştirin.

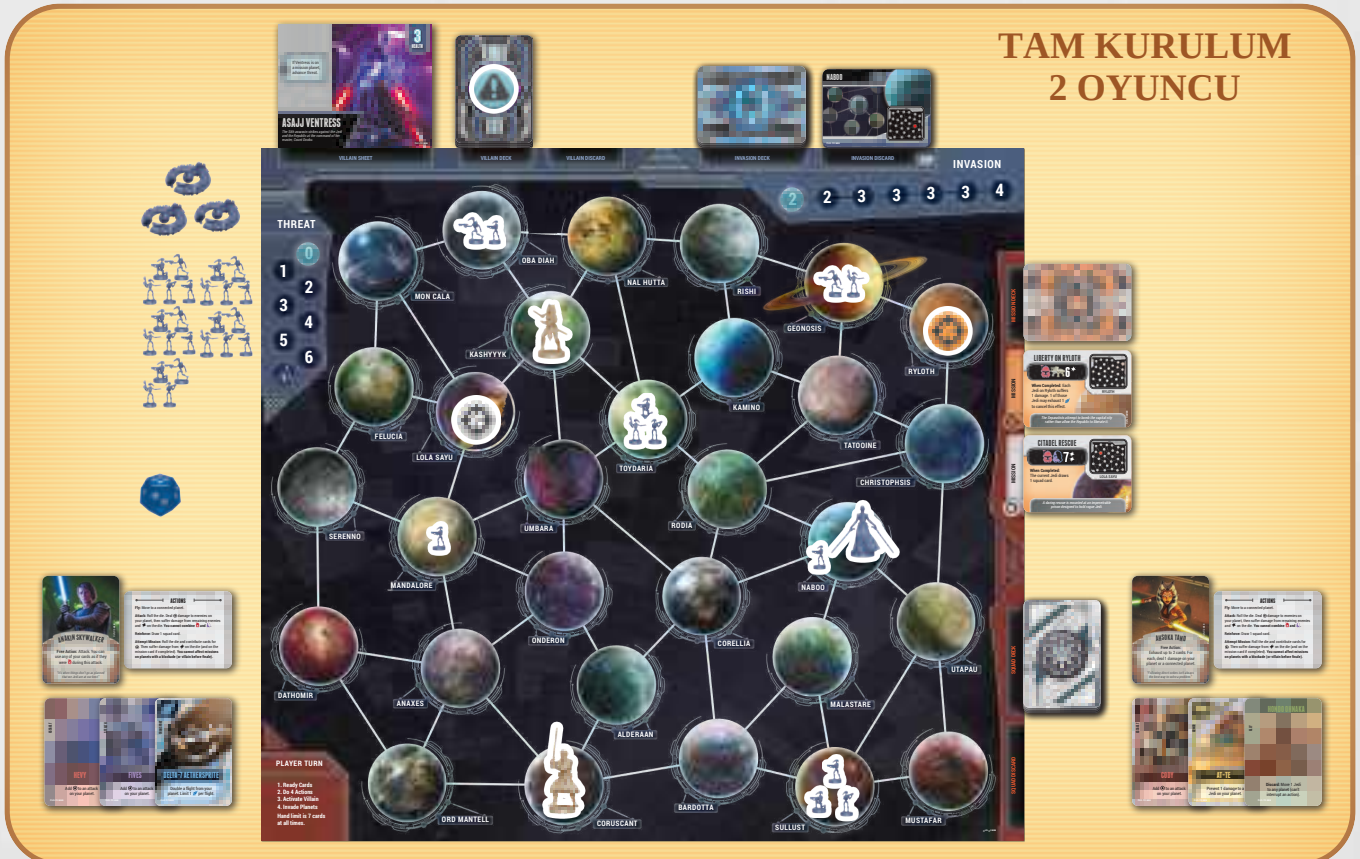


8. Başlangıç Görevlerini Çekin: Görev destesinin üst kartını çekin ve yüzü yukarı bakacak şekilde turuncu görev göstergesinin yanına yerleştirin. Turuncu görev işaretçisini eşleşen gezegene yerleştirin, ardından görev kartındaki "Çekildiğinde" efektini çözün.



Daha sonra ikinci bir görev kartı çekin ve aynısını beyaz görev göstergesi ve işaretçisi için yapın.

9. İlk Tur: Üstünlüğü olan oyuncu ilk sırayı alır. Bu oyuncu zarı alır.

**TAM KURULUM
2 OYUNCU**

ANAHTAR KAVRAMLAR

JEDI

Oyuncular Ayrılıkçı droid ordusunun güçleriyle savaşan Jedi rollerini üstleniyorlar. Her Jedi'in benzersiz yeteneklerini gösteren bir kartı vardır ve tahtada bir minyatürle temsil edilir.



İŞBİRLİĞİ

Tüm oyuncular aynı takımdadır ve oyunu birlikte kazanırlar veya kaybederler. Oyuncular birbirleriyle tartışabilir ve özgürce tavsiyelerde bulunabilir. Herkes görüş ve fikir sunmalıdır, ancak her oyuncu sıra kendisine geldiğinde ne yapacağına kendisi karar verir.

DÜŞMANLAR

Jedi'lar Cumhuriyeti 3 tür düşmana karşı korumalıdır: savaş droidleri, ablukalar ve kötü adamlar. Droidler gezegenlerde birikir ve ablukalar gezegenlerindeki diğer düşmanları korur.



KÖTÜ ADAMLAR

Her oyunda 1 kötü adamla karşılaşacaksınız. Her kötü adamın sağlık durumunu ve sahip olduğu özel yetenekleri gösteren bir sayfası vardır ve arka tarafta final kurallarını ve sonunda oyunu nasıl kazanacağını gösterir. Ayrıca her kötü adamın, oyun sırasında nasıl davranacağını tanımlayan bir deste kartı vardır.



TAKIM KARTLARI

Her oyuncunun elinde, savaşta kendilerine yardımcı olabilecek karakterleri ve araçları temsil eden bir takım kartları bulunur. Takım kartlarının size veya gezegeninizdeki diğer Jedi'lara yardımcı olabilecek etkileri vardır.



Tüm oyuncuların birbirlerinin kartlarını görebilmesi için elinizi önünüzdeki masanın üzerinde açık tutun. Oyuncuların her zaman 7 kartlık el limiti vardır. Bir Jedi hasar aldığında, oyuncu elinden o sayıda takım kartını açık olarak takım ıskarta destesine atar.

TÜKENME & HAZIRLAMA

Elinizdeki bir takım kartının efektini kullanmak, onun tükendiğini göstermek için yana doğru çevirmeniz gerekir. Bir kart tükendiğinde, bir sonraki turun başlangıcında hazırlanıp tekrar dik duruma getirilene kadar tekrar kullanılamaz.



ZAR

Oyuncular saldırırken veya bir göreve teşebbüs ederken zar atarlar.



Zarın üzerinde 2 simge vardır:

başarı (★) ve hasar (✱).

★ hamleniz amacına ulaşır: saldırılar sırasında düşmanlara hasar vermek veya bir göreve ekleme yapmak.

✱ elinizden takım kartlarınızı atarak hasar görmeye neden olur.

GÖREVLER

Kötü adamın finaline ulaşmak ve oyunu kazanmak için Jedi'ların galakside bir dizi görevi tamamlaması gerekecek. Her görev, tahtada bir görev işaretçisiyle gösterilen bir gezegenle eşleşir.



Görevleri tamamlamak için Jedi'lar, görev girişi hamlesini gerçekleştirir. Başarılı olmak için genellikle birden fazla Jedi'in bir görev gezegeninde toplanması gerekir. Çoğu görevin, işleyiş şeklini değiştiren özel efektleri de vardır.

Tüm görevler tamamlandıktan sonra finale başlamak ve oyunu nasıl kazanacağınızı ortaya çıkarmak için kötü adam sayfasını çevirin.

OYNANIŞ

Oyuncular her turda şu 4 adımı izleyerek saat yönünde sırayla hareket ederler:

1. Kartları Hazırlayın
2. 4 Hamle Yapın
3. Kötü Adamı Etkinleştirin
4. Gezegenleri İstila Edin

1. KARTLARI HAZIRLAYIN

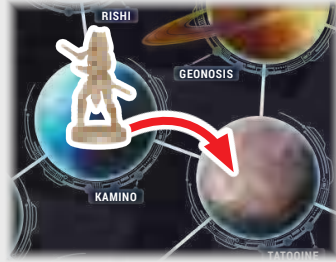
Sıranızın başında, tüm tükenmiş takım kartlarını elinizde hazır bulundurun ve onları dik çevirin. Etkileri için hazır olan kartlar kullanılabilir.

2. 4 HAMLE YAPIN

Sıra size geldiğinde en fazla 4 hamle gerçekleştirebilirsiniz. Aynı hamleyi birden çok kez yapabilirsiniz; her seferinde 1'er hamle olarak sayılır.

UÇMAK

Jedi'lerinizi bağlantılı bir gezegene taşıyın. Düşmanlar (droidler, ablukalar ve kötü adamlar) Jedi hareketini etkilemez.



GÜÇLENDİRMEK

1 takım kartı çekin. 7 kartlık el sınırında olsanız bile takım kartlarını çekebilirsiniz; Elinizde 7'den fazla kart varsa, yalnızca 7 kart kalana kadar müttefik kartlarını atmalı veya oynamalısınız. Tükenen takım kartlarını bu şekilde atabilirsiniz. Bir kart çekmeniz gerekiyorsa ve deste boşsa, yeni bir kapalı deste oluşturmak için takım ıskarta destesini karıştırın ve ardından kart çekin.



SALDIRMAK

Saldırmak, düşmanları gezegeninizden çıkarmanızı sağlar. Saldırmak için zarı atın. Her ★ için gezegeninizdeki bir düşmana 1 hasar verin. Droidlerin 1 sağlığı, blokajların ise 2 sağlığı vardır. Bir kötü adamın sağlığı kendi sayfasında gösterilir. Bir düşman kendi sağlığı kadar hasar aldığı anda, onu tahtadan çıkarın ve tedarike geri verin. Düşmanlara verilen hasar hamleler arasında izlenmez, bu nedenle bir ablukayı veya kötü adamı ortadan kaldırmak için ona tek bir hamlede gerekli hasarı vermelisiniz. Bazı takım kartları bir saldırıya ek hasar ekleyebilir (bkz. sayfa 7'deki "Takım Kartları"). Hasar verdikten sonra, karşılığında hasar alabilirsiniz. Gezegeninizde kalan her düşman ve zar attığınız her ★ için 1 hasar alırsınız. Bazı takım kartları Jedi'ların hasar görmesini önleyebilir (bkz. sayfa 7'deki "Takım Kartları").

SALDIRI ÖRNEĞİ

Ahsoka ve Anakin, düşmanların olduğu bir gezegenedir. Ahsoka zar atarak saldırır.



Ahsoka ve Anakin'in her biri 2 ★ tüketerek bunları ★★★★★★ (6) toplamı kadar zara ekler.



Ahsoka'nın önce ablukaya 2 hasar vermesi ve onu kaldırması gerekir. Ventress'e 3, bir droide 1 hasar vererek onları ortadan kaldırır.



Ahsoka kalan droidten 1 ve zardaki ★'den 1 hasar alır. Anakin 1 hasarı önlemek için 1 ★ tüketir, bu nedenle Ahsoka 1 kart atar.



GÖREV GİRİŞİMİ

Bir görev gezegenindeyken, o görevi tamamlamak için görev girişimi hamlesini gerçekleştirin. Abluka veya kötü adamın olduğu bir gezegende görev girişimi yapamazsınız.



İlk önce zarı atın. O zaman görev gezegenindeki herhangi bir sayıda Jedi takım kartlarına katkıda bulunabilir.

Bir karta katkıda bulunmak için onu tüketin ve görev girişimine ekleyin. Yalnızca görevde gösterilen kart türlerine katkıda bulunabilirsiniz. (Bu kartların etkileri önemli değildir; yalnızca türleri önemlidir). Toplam sayısı görevdeki tamamlanma sayısını karşılıyor veya aşarsa görev tamamlanır. hamleler arasında takip edilmediğinden, tek bir görev girişimi sırasında gerekli tüm 'yi almanız gerekir.

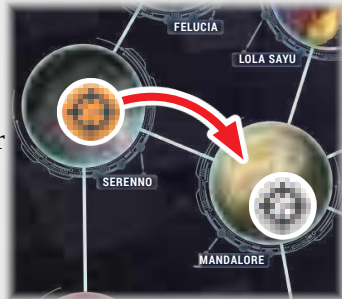


BAŞARI

Görev tamamlandıysa aşağıdakileri yapın:

1. Mevcut Jedi, görev kartındaki her ★ ve zarda atılan her ★ için 1 hasar alır.
2. Görevin "Tamamlandığında" efekti varsa onu çözün.
3. Görev kartını kutuya geri koyun.
4. Görev destesinin üst kartını çekin ve yüzü yukarı bakacak şekilde boş görev göstergesinin yanına yerleştirin. Görev işaretçisini eşleşen gezegene yerleştirin, ardından görev kartındaki "Çekildiğinde" efektini çözümleyin.

Görev destesi boşsa görev işaretçisini diğer görev gezegenine yerleştirin. Tüm görevler tamamlandıysa bunun yerine finale başlayın (bkz. "Final" sayfa 8).



BAŞARISIZLIK

Görev tamamlanmazsa mevcut Jedi, zarda atılan her ★ için 1 hasar alır, ancak görev kartındaki ★ için bu geçerli değildir. Görev devam ediyor ve gelecekteki bir hamlede tekrar denenebilir.

GÖREV GİRİŞİMİ ÖRNEKLERİ

Anakin ve Ahsoka, "Kale Kurtarma" görevinin yeri olan Lola Sayu'dadır. Anakin zarı atarak göreve girişim yapar.



Görevin tamamlanması için 7 başarı gerekiyor ve Jedi'lar ve 'yle katkıda bulunabilir. Başarılı olmak için yeterli kartları olmadığından görevi tamamlayamazlar. Anakin zardaki ★'den 1 hasar alır ancak bunu önlemek için 1 harcar.



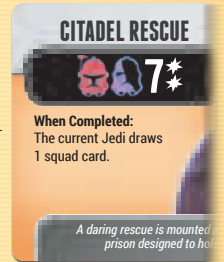
Bir sonraki hamlesi için Anakin zarı atarak göreve tekrar girişir.



Anakin 1 ve 1 'yi tüketerek 'yi ekler. Ahsoka, 1 ve 2 'yi tüketerek 'yi ekler. Zardaki 'de dahil olmak üzere bu, görevi başarıyla tamamlamak için yeterlidir.



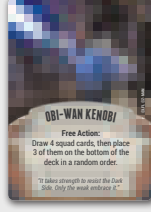
Anakin görevden 2, zardaki ★'den 1 hasar alır ve toplamda 3 kart atar. Daha sonra görevdeki "Tamamlandığında" etkisini çözerek 1 takım kartı çeker.



Son olarak görev kartını kutuya geri koyar, yeni bir görev çeker ve görev işaretçisini eşleşen gezegene taşır.

JEDI KARTLARI

Her Jedi kartının, ücretsiz bir hamle olan özel bir yeteneği vardır. "4 Hamle Yap" adımınızda bunu yalnızca bir kez yapabilirsiniz ve bu, turdaki 4 hamlenize sayılmaz. Başka bir hamlenin ortasında veya başka bir oyuncunun oyunu sırasında ücretsiz bir hamle yapamazsınız.



TAKIM KARTLARI

5 farklı takım kartı türü vardır: saldırı (🔴), gizlilik (👁️), zırh (🛡️), nakliye (🚁) ve müttefik (👤). Takım kartını kullanmak için, onu yan çevirerek tüketin (bir hamle değil). Bir kart tükendiğinde, bir sonraki turun başlangıcında hazırlanıp tekrar dik duruma getirilinceye kadar kullanılamaz. Takım kartları, hasar gördüğünüzde veya el sınırını aştığınızda atılır. Hasar gördüğünüzde, elinizden o kadar sayıda takım kartını açık olarak takım ıskarta destesine atın. Elinizde kart yoksa herhangi bir ek hasarın etkisi olmaz. Elinizde 7'den fazla kart varsa, elinizde yalnızca 7 kart kalana kadar müttefik kartlarını oynamalı veya atmalısınız.

SALDIRI VE GİZLİLİK

Gezegeninizdeki herhangi bir Jedi saldırıldığında, zar atıldıktan sonra, kart başına 🚫 eklemek için 👁️ istediğiniz sayıda 🚫 veya 🚫 kullanabilirsiniz.

Her saldırı sırasında yalnızca 1 tür kullanılabilir; oyuncular 🚫 ve 👁️'yi aynı saldırıda birleştiremez.



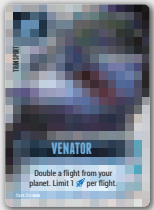
ZIRH

Gezegeninizdeki herhangi bir Jedi hasar aldığında, kart başına 1 hasarı önlemek için istediğiniz sayıda 🛡️ kullanabilirsiniz.



ULAŞIM

Gezegeninizdeki herhangi bir Jedi uçuşunda, Jedi'ların o uçuş sırasında iki kez hareket etmesine izin vermek için 🚁'yi kullanabilirsiniz. Her uçuşu uzatmak için yalnızca 1 🚁 kullanılabilir.



MÜTTEFİK

Diğer takım kartlarının aksine, etkisini kullanabilmek için bir müttefik kartını atmanız gerekir. Kartta belirtilmediği sürece, bir müttefik kartını istediğiniz zaman (diğer oyuncuların sırası olsa bile) kullanabilirsiniz. Bir müttefik kartının başka bir efekt nedeniyle tükenmesi durumunda hazırlanana kadar kullanılamaz.



3. KÖTÜ ADAMI ETKİNLEŞTİRİN

Bir Jedi 4 hamlesini tamamladıktan sonra kötü adam Jedi'lara karşılık verir.

HATIRLATMA İŞARETİ

Bazı kötü adamların her fırsatta ortaya çıkan etkileri vardır. Kötü adam adımının başlangıcında, hatırlatma işareti kötü adam destesindeyse, kötü adam kartını çekmeden önce kötü adam sayfasındaki ⚠️ efektini çözün.

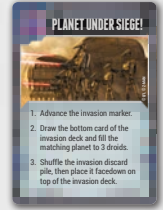


KÖTÜ ADAM KARTINI ÇEK

Kötü adam destesinden 1 kart çekin, etkisini çözün ve kartı yüzü yukarı bakacak şekilde kötü adamın ıskarta destesine atın. Bazı kötü adam kartlarının birden fazla etkisi vardır; çözülemeyen efektleri atlayarak bunları yukarıdan aşağıya doğru çözümleyin. Bir efekt tarafından talimat verilmedikçe ek kötü adam kartları çekmeyin. Bir kart çekecekseniz ve deste boşsa, önce yeni bir kapalı deste oluşturmak için ıskarta destesini karıştırın, ardından kart çekin.

GEZEĞEN KUŞATMA ALTINDA!

Her kötü adam destesi 1 adet "Gezegen Kuşatma Altında!" kartı içerir. Etkisini aşağıdaki şekilde çözün:



1. İstila işaretçisini 1 boşluk boyunca sağa doğru ilerletin. İşaretçi zaten yolun son boşluğundaysa, bunun yerine tehdidi ilerletin.

2. İstila destesinin alt kartını çekin ve üzerinde 3 droid olana kadar eşleşen gezegene droidler ekleyin.

3. İstila ıskarta destesini karıştırın (destenin altından yeni çektiğiniz kart dahil) ve karıştırılmış ıskarta destesini yüzü aşağıya bakacak şekilde istila destesinin üstüne yerleştirin.

ÜST GEZEĞEN

Bazı kötü adam kartları üstteki (👁️) gezegene atıfta bulunur: 📡 gezegeni, her gezegen istila edildiğinde değişen, istila ıskarta destesinin en üstteki kartıyla eşleşen gezegendir.



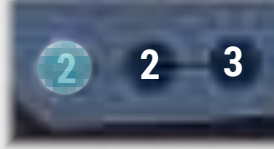
BİRDEN FAZLA OLASI SONUÇ

Kötü adam kartının veya kağıdının etkisinin birden fazla olası sonucu varsa, mevcut oyuncu bunların arasından seçim yapar.

Örneğin, hareket eden bir kötü adamın varış noktasına giden birden fazla geçerli yolu varsa, mevcut oyuncu hangi yolu tercih edeceğini seçer.

4. GEZEĞENLERİ İSTİLA EDİN

İstila destesinin üst kısmındaki mevcut istila oranı (istila yolu ile gösterilen) kadar istila kartını birer birer çevirin.



Ters çevrilen her kart için, eşleşen gezegene 1 droid yerleştirin, ardından kartı yüzü yukarı bakacak şekilde istila ıskarta destesine atın.



Bir gezegende zaten 3 droid varsa, 4'üncüyü yerleştirmeyin. Bunun yerine bir işgal ortaya çıkar (aşağıdaki "İşgal" konusuna bakın). Bir droid yerleştirmeniz gerekiyorsa ancak tedarikte hiç droid kalmamışsa, yerleştiremediğiniz her droid için tehdit işaretçisini 1 boşluk ilerletin (sonraki sütundaki "Tehdidi İlerletme" konusuna bakın). İstila destesindeki kartların tükenmesi nadirdir ancak mümkündür. Bir kartı çevirmeniz gerekiyorsa ve deste boşsa, önce yeni bir kapalı deste oluşturmak için istila ıskarta destesini karıştırın, ardından çekin.

İŞGAL

Bir gezegene 4. droidi yerleştirirseniz bunun yerine o gezegende bir işgal meydana gelir. O 4. droidi yerleştirmeyin.

Bir işgal ortaya çıktığında aşağıdakileri yapın:

1. Tehdit işaretçisini 1 boşluk ilerletin.
2. O gezegene 1 abluka yerleştirin. Tek bir gezegende birden fazla abluka olabilir. (Droidler, orijinal Pandemik'deki hastalıklar gibi bağlantılı gezegenlere "salgın" yapmazlar.)

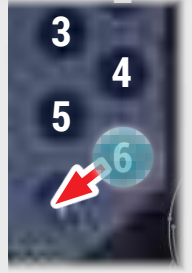
ABLUKALAR

Bir gezegenin üzerinde abluka varken Jedi'lar o gezegendeki görevleri, droidleri veya kötü adamları hiçbir şekilde etkileyemez. 2 hasar alındıktan sonra ablukalar kaldırılır. Bir saldırı sırasında, eğer bir gezegendeki son abluka kaldırılırsa, kalan hasar o gezegendeki diğer düşmanlara da verilebilir. İşgal dışında bir etki tahtada abluka oluşturursa, tehdidi ilerletmeyin. Bir abluka yerleştirmeniz gerekiyorsa ancak tedarikte hiç abluka kalmamışsa, yerleştiremediğiniz her abluka için tehdit işaretçisini 1 boşluk ilerletin (sonraki sütundaki "Tehdidi İlerletme" konusuna bakın).



KAZANMA & KAYBETME

Tehdit işaretçisi tehdit yolunun en alt kısmına ulaşırsa tüm oyuncular oyunu hemen kaybeder. Destedeki tüm görevleri tamamlayıp ardından kötü adam kağıdının arkasındaki finali tamamlarsanız oyuncular oyunu anında kazanır!



FİNAL

Son görev kartını tamamladığınızda, hemen kötü adam sayfasını ters çevirin ve üzerindeki tüm "FİNAL KURULUM" efektlerini çözün. Oyunun geri kalanında sayfanın yalnızca final tarafı geçerlidir; Kötü adam sayfasının diğer tarafını görmezden gelin. Bu, efektlerin değişmesine neden olabilir ve kötü adamı ortadan kaldırmak için gereken hasarı değiştirebilir (veya ortadan kaldırılmasını imkansız hale getirebilir). Her kötü karakter sayfası, finali tamamlayıp oyunu kazanmak için ne yapmanız gerektiğini söylüyor. Çoğu finalde 1 veya daha fazla görevi tamamlamanız gerekir; final sırasında bir kötü adamla birlikte bir gezegende görev yapmaya çalışabilirsiniz.

TEHDİDİ İLERLETME

Tehdit işaretçisinin ilerlemesinin 4 yolu vardır:

- Bir gezegene 4. droid yerleştirildiğinde bir işgal meydana gelir: Tehdit işaretçisini 1 adım ilerletin ve o gezegene bir abluka yerleştirin.
- Bir droid veya abluka yerleştirmeniz gerekirse ve stokta hiç droid kalmadıysa, yerleştiremediğiniz her düşman için tehdit işaretçisini 1 boşluk ilerletin.
- İstila işaretçisini ilerletmeniz gerekirse ancak başka boşluk yoksa, bunun yerine tehdit işaretçisini 1 adım ilerletin.
- Bazı kötü adam efektleri tehdit işaretçisini ilerletebilir.

SOLO OYUN

2 Jedi'in çabalarını koordine ederek tek başınıza oynayabilirsiniz.

KURULUM

Oyunu 2 oyuncu için normal şekilde kurun. El kartlarını ayrı tutarak her iki Jedi'ı da kontrol ediyorsunuz. İlk Jedi'ı rastgele belirleyin ve solo işaretçisini kartlarının üzerine yerleştirin.



OYNANIŞ

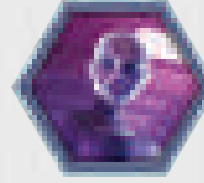
Solo işaretçisi şu anda hangi Jedi'in sırasını aldığını gösterir. Oyun, çok oyunculu oyunda olduğu gibi devam eder. Her Jedi'in sırasının sonunda, solo işaretçisini diğer Jedi kartına taşıyın.



KÖTÜ ADAMLAR

Oyunda 4 kötü adam var: Asajj Ventress, General Grievous, Maul ve Count Dooku. Her kötü adamın kendi sayfasında farklı efektleri, farklı bir finali, benzersiz bir kötü adam destesi ve bir minyatürü vardır.

Finalden önce Jedi'lar kötü adamlarla birlikte bir gezegende görev üstlenemez.



ASAJJ VENTRESS

Sith suikastçısı, efendisi Kont Dooku'nun emriyle Jedi'lara ve Cumhuriyet'e saldırır.

Ventress görevlere doğru ilerliyor, çok yaklaşan Jedi'lara zarar veriyor ve onları yoruyor. Bir görevde aktivasyonuna başladığında, tehdidin hızla ilerlemesine neden olacaktır.



GENERAL GRIEVOUS

Korkunç cyborg generali, Ayrılıkçı Droid Ordusu'na komuta ediyor ve kuvvetlerini galaksinin dört bir yanına ulaştırıyor.

Grievous, tüm düşmanların gezegenlerindeki Jedi'lara zarar vermesine veya tükenmesine neden olur ve kendisi tahtadayken ekstra istilalara neden olur.



MAUL

Maul, galaksinin suç örgütlerini birleştirmeye ve Gölge Birliğinin gücünü pekiştirmeye çalışıyor.

Maul'un gücü zamanla artarak tehdidin ilerlemesine neden olur. Onu tahtadan çıkarmak, gücünü ve diğer efektlerinin etkisini azaltır.



COUNT DOOKU

Gizlice Sith Lordu Darth Tyranus olan Dooku, Ayrılıkçı İttifakının Galaktik Cumhuriyet'e karşı savaşına liderlik ediyor.

Dooku, Ventress ve Grievous'u da beraberinde tahtaya getirir. Her fırsatta, kötü adamlar yakındaki Jedi'ları avlıyor ve kötü adam kartı efektleri, kötü adamların gezegenlerindeki Jedi'ları etkiliyor.

İNCE NOKTALAR

Oyunu öğrenirken bu bölümü okumanıza gerek yok; Belirli bir kural veya bileşen hakkında sorularınız varsa gerektiğinde ona başvurun.

SIKLIKLA GÖZDEN GEÇİRİLEN KURALLAR

GEZEĞENLER

- Bir efekt "gezegeniniz" ile ilgili olduğunda, Jedi'nızın şu anda üzerinde bulunduğu gezegenle ilgilidir.
- Bir "görev gezegeni", görev işaretine sahip bir gezegendir.
- Bir kart veya hamle parantez içinde bir gezegeni gösteriyorsa, o kartı kullanmak veya o hamleyi gerçekleştirmek için o gezegende olmanız gerekir.

EL KARTLARI

- 7 takım kartından oluşan el sınırı her zaman geçerlidir. Elinizde 7'den fazla kart varsa, elinizde yalnızca 7 kart kalana kadar müttefik kartlarını oynamalı veya kartları atmalısınız.
- Elinizde 7 kart olsa bile takviye yapabilirsiniz.
- Hasar gördüğünüzde, o kadar sayıda elinizdeki takım kartını, açık olarak, takım ıskarta destesine atın. Elinizde kart yoksa herhangi bir ek hasarın etkisi olmaz.
- Bir efekt size kartları tüketmenizi söylediğinde, o sayıda elinizdeki takım kartını tüketmeniz gerekir. Tüketilecek hazır kartınız yoksa ek bir etkisi yoktur.
- Herhangi bir desteden kart çekmeniz veya çevirmeniz gerekirse, ancak deste boşsa, önce yeni bir kapalı deste oluşturmak için ıskarta destesini karıştırın, ardından çekin veya çevirin. (Bu, orijinal Pandemide bileşenlerin tükenmesine ilişkin kurallardan farklıdır.)

EFEKTLERİ ÇÖZMEK

- Bir efekt başka bir Jedi ile etkileşime girmenize izin verdiğinde (başka bir Jedi'ı hareket ettirmek gibi), her iki oyuncunun da aynı fikirde olması gerekir.
- Bir parça başka bir parçaya doğru hareket ettiğinde (örneğin, bir kötü adam en yakınındaki Jedi'a doğru hareket ettiğinde) en kısa yolu izler. Birden fazla eşit yol varsa mevcut oyuncu bunlar arasından seçim yapar.
- Kötü adam kartının veya kağıdının efektinin birden fazla olası sonucu varsa, mevcut oyuncu sonucu seçer.

ÇEŞİTLİ

- Düşmanların olmadığı bir alana saldıramazsınız.
- Jedi Grandmaster zorluk seviyesinde oynarken, daha zorlu bir mücadele için oyuna 6'dan fazla görev kartı ekleyebilirsiniz.

MÜTTEFİK KARTLARI

- Müttefik kartları herhangi bir oyuncunun sırası geldiğinde oynanabilir. Tükenmişse oynanamazlar.
- C-3PO ve R2-D2 yalnızca bulunduğunuz görev gezegenindeki bir görev veya saldırı sırasında oynanabilir.
- Padmé Amidala, "4 Hamle Yap" adımı sırasında herhangi bir zamanda oynanabilir.
- Kötü Grup, başka bir hamle de dahil olmak üzere herhangi bir zamanda oynatılabilir. Hasar, o hamlenin verdiği diğer hasara eklenir.

GÖREV KARTLARI

- **Hostage Crisis, Tipping Points, Unfinished Business:** Adı geçen kart halihazırda oyuncunun elindeyse, onu mevcut Jedi'ın eline eklemeyin.
- **The Lost One:** Tahtanın içinde veya dışında da olsa kötü adamları Oba Diah'a yerleştirin. Kötü adam Kont Dooku ise, 3 kötü adamı da Oba Diah'a yerleştirin.



JEDI'LAR

AAYLA SECURA

- Hareket bir uçuş değildir ve  'den etkilenmez.

AHSOKA TANO

- 2 kartın tüketilmesi durumunda, hasar tek bir gezegende verilebilir veya 2 farklı gezegen arasında paylaştırılabilir.
- Özel yeteneğiniz bir ablukayı kaldırabilir.

ANAKIN SKYWALKER

- Saldırı yeteneğinizi kullanırken  'yi sanki  'ymiş gibi tüketebilirsiniz. Bunu yaparsanız diğer Jedi'lar normal olarak yalnızca  'yi tüketebilir.

LUMINARA UNDULI

- Yalnızca Luminara'nın yeteneğini tamamen çözdükten sonra el sınırına atın.

MACE WINDU

- Abluka altındaki bir gezegenden droidleri çıkaramazsınız.

OBI-WAN KENOBI

- Yalnızca Obi-Wan'ın yeteneğini tamamen çözdükten sonra el sınırına atın.

YODA

- Hareket bir uçuş değildir ve  'den etkilenmez.

KÖTÜ ADAMLAR

- Eğer bir kötü adamın sayfasında sağlık numarası yoksa, tahtadan çıkarılamaz. Jedi'lar, bir saldırı sırasında gezegenlerinde kalan kötü adamlardan hâlâ 1 hasar alıyor.

ASAJJ VENTRESS

- “İt dalaşı” bir görevdir ve görev girişi hamlesi kullanılarak tamamlanmalıdır.

GENERAL GRIEVOUS

- Kurulum sırasında kaydırgacı bir kenara koyun; yalnızca final sırasında kullanılır.
- Onlara Acı Çektirin: Hasar engellenirse Jedi'lar hâlâ hareket edebilir.
- "Sızmak", "Yüzleşmek", "Takip etmek" ve "Yok etmek" görevlerdir ve görev girişi hamlesi kullanılarak tamamlanmaları gerekir. Bir görevi tamamladığınızda kaydırgacı bir sonraki göreve doğru ilerletin.

MAUL

- Maul güç kazandığında veya kaybettiğinde kaydırgacı güç yolunda o kadar yukarı veya aşağı hareket ettirin. Kaydırgaç yolun her iki ucuna ulaştığında tüm ek hareketler kaybolur.
- Düşmanca Devralma: Maul'u tahtada olsun ya da olmasın en üstteki gezegene yerleştirin.
- Kötü adam sayfası ters çevrildiğinde kaydırgacı mevcut konumunda tutun.
- “Hesaplaşma” bir görevdir ve görev girişi hamlesi kullanılarak tamamlanmalıdır. Tamamlanma sayısı 7 artı tehdit yolunun mevcut alanındaki sayıdır.

COUNT DOOKU

- Finalden önce her kötü adamın 2 sağlığı vardır. Finalde Dooku'nun 5, Grievous'un ise 2 sağlığı var.
- Düello: Eğer 1 Jedi, birden fazla kötü adamın olduğu bir gezegendeyse, yalnızca 1 hasar alırlar.
- Puppet Master: Final sırasında Ventress'i tahtaya yerleştirmeyin.



CREDITS

Z-MAN GAMES

Game Design: Alexandar Ortloff

Original Pandemic Game Design: Matt Leacock

Producer: Michael Sanfilippo

Graphic Design: Jasmine Radue, Dan Gerlach
with Monica Helland & Samuel R. Shimota

Art Direction: Bree Lindsoe

Cover Art: Atha Kanaani

Original Interior Art: JB Casacop, Martin de Diego,
Atha, Kanaani, Alex Polgár, Romana Kendelic,
Samuel R. Shimota, Stephen Somers

3D Plastics Direction: Bree Lindsoe with
Samuel R. Shimota

Plastic Sculpting (Jedi, Villains, Droids): Luigi Terzi

Plastic Sculpting (Blockade, Tray): Monica Helland

Technical Editing: Autumn Collier

Marketing Copy: Tyler Lee

Management Team: Beth Erikson, Justin Kemppainen,
Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

Playtesters: Marco Bietresato, Carolina Blanken, Taylor Block, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bosi, Jon Bushman, Dominic Cupo, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Alice Ding, Adam Driscoll, Kyle Einfeld, Travis Einfeld, Julia Faeta, Tony Fanchi, Marieke Franssen, Brendon Franz, Kara Franz, Garima Giri, Molly Glover, Sonia Graham, Aaron Haltom, Mark Hayden, Steve Heflin, Philip Henry, Anita Hilberdink, Emma Hunt, Abdullah Jackson, Mona Jalali, Erik Jordheim, Christopher Kowall, Josiah Leis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Luca Mangia, Nick Martello, Josh Massey, Fayez Moussa, André "Takras" Nordstrand, Pouya Ostadpour, Katrina Ostrander, Josh Price, James Proctor, John & Jenny Proctor, Kyle Rasor, Sergie Rudoy, Dylan Sabin, Michael Satterlee, Trang Satterlee, Vera van Schaijk, Seth Schneider, Ian Shlasko, Carl Skutsch, Corey Fisher Smith, James Swindle, John Swindle, Sarah Swindle, Warren Tegg, Zach Tewalthomas, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden, Steinar Watne, Julie Wessman, Richie Wessman, Edward Woods, Michele Alfredo Zanco, Jeremy Zwirn

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Manager: Sherry Anisi

Licensing Coordination: Dana Cartwright

Special thanks to all the artists whose work is featured in this game!

Special thanks to Steven Kimball.

Z-Man Games is committed to diverse representation and accessible gaming for all. If you have any concerns or suggestions, please contact us through our website.



1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113, USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Pandemic and Z-Man Games are ® of Z-Man Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Actual components may vary from those shown.

