

STAR WARS™

PALACIO DE JABBA™



RESUMEN

En *Star Wars: Palacio de Jabba*, un grupo de entre 2 y 6 jugadores se adentran en la guarida del vil gánster Jabba el Hutt. Usad las habilidades de los héroes de la Alianza Rebelde y los moradores del palacio para derrotar a vuestros enemigos y llevar a cabo vuestro plan secreto.

CONTENIDO



19 cartas de Personaje



1 bolsa de tela



4 cartas de Plan secreto



13 fichas de Victoria



6 cartas de referencia

PREPARACIÓN

1. Reparte a cada jugador 1 carta de referencia y deja las que sobren en la bolsa del juego. Las cartas de referencia indican el número, el efecto y la cantidad de cada tipo de carta de Personaje.
2. Baraja las 19 cartas de Personaje para crear el mazo de Personajes y, a continuación, ponlo boca abajo sobre la mesa, en un lugar que esté al alcance de todos los jugadores.
3. Roba la primera carta del mazo sin darle la vuelta y déjala aparte **bocabajo**. Si estás jugando una partida de dos jugadores, roba 3 cartas más y déjalas aparte **bocarriba**.
4. A modo de mano inicial, reparte a cada jugador 1 carta del mazo.
5. Escoge al azar 1 carta de Plan secreto, ponla bocarriba sobre la mesa y deja las otras cartas en la bolsa del juego. **En vuestra primera partida, usad la carta de Plan secreto «Gran alabado».**
6. El primer turno lo juega el jugador que haya rescatado a un amigo más recientemente.

CÓMO JUGAR

Palacio de Jabba se juega a lo largo de varias rondas de juego. En cada una, usáis los efectos y los números de vuestras cartas para llevar a cabo el Plan secreto y eliminar a los demás jugadores.

TURNOS DE LOS JUGADORES

Los turnos se juegan siguiendo el sentido horario. En tu turno, roba 1 carta del mazo y, a continuación, juega 1 de tus 2 cartas resolviendo su efecto.

La carta que has jugado permanece bocarriba en tu área de juego, mientras que la carta que no has jugado te la quedas en la mano.

CARTAS DE PERSONAJE

Todas las cartas de Personaje tienen un número en la esquina superior izquierda, así como un efecto que se activa cuando juegas la carta durante tu turno. Además, cada carta de Personaje tiene un símbolo en la esquina inferior derecha que indica si pertenece a los Rebeldes (☰) o al Palacio (☷) y que resulta determinante en algunos Planes secretos y efectos de carta de Personaje.



PLANES SECRETOS

Al inicio de la partida, se escoge al azar un Plan secreto que determina cómo pueden ganar cada ronda los jugadores. El Plan secreto no se sustituye por otro en cada ronda, sino que permanece en juego durante toda la partida.

ELIMINADO DE LA RONDA

El Palacio es un lugar peligroso, de ahí que los efectos de muchas cartas puedan dejarte fuera de la ronda en curso. Cuando te ocurra esto, pon bocarriba en tu área de juego la carta de tu mano, pero sin resolver sus efectos.

Hasta la siguiente ronda, no podrás ganar la ronda en curso, no te podrán escoger como blanco del efecto de ninguna carta y se saltarán tu turno. Pon bocabajo tu carta de referencia como recordatorio de que has sido eliminado de la ronda.

CARTAS JUGADAS Y DESCARTADAS

Es importante que todo el mundo sepa qué cartas ya se han jugado y qué cartas puede que sigan en el mazo, así que **todas las cartas jugadas y descartadas deben permanecer siempre visibles para todos los jugadores.**

FINAL DE UNA RONDA

Para todos los Planes secretos, la ronda puede finalizar de dos maneras diferentes: cuando el mazo se agota o cuando solo queda un jugador en la ronda.

EL MAZO SE AGOTA

Si al mazo no le quedan cartas después de que haya finalizado un turno, debe determinarse según el Plan secreto cuál de los **jugadores que siguen activos** gana la ronda en curso. Por ejemplo, el ganador del Plan secreto «Gran alabado» es el jugador que sigue en la ronda y tenga en su mano la carta con el número más alto.

El ganador de la ronda obtiene 1 ficha de Victoria. En caso de empate (sea cual sea el Plan secreto), todos los jugadores empatados ganan la ronda y cada uno de ellos obtiene 1 ficha de Victoria.



SOLO QUEDA UN JUGADOR

Sea cual sea el Plan secreto, si solo queda un jugador en la ronda (es decir, si los demás jugadores han sido eliminados debido a los efectos de las cartas), la ronda en curso finaliza inmediatamente con ese jugador como ganador, el cual obtiene 1 ficha de Victoria.

EMPEZAR LA SIGUIENTE RONDA

Para empezar una nueva ronda, repite los pasos 2, 3 y 4 de la preparación: baraja las cartas de Personaje, deja aparte las cartas que correspondan y reparte a cada jugador 1 carta. **No se escoge un nuevo Plan secreto en cada ronda.**

El jugador que ganó la ronda anterior juega el primer turno. Si hubo un empate en la ronda anterior, escoged al azar entre los jugadores empatados.

GANAR LA PARTIDA

La partida finaliza cuando un jugador tenga la cantidad de fichas de Victoria necesaria para ganar, la cual depende de cuántos jugadores participan en la partida, tal y como se indica en la siguiente tabla. La partida la pueden ganar simultáneamente varios jugadores.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3

EFECTOS DE LAS CARTAS DE PERSONAJE

Cada carta representa a un Personaje Rebelde (☰) o del Palacio (☷). Además, cada carta tiene en la esquina inferior izquierda un conjunto de topos que indica cuántas cartas de ese tipo hay en el mazo.



8. JABBA EL HUTT ☷

Escoge a otro jugador. Si tiene una carta ☰ (Rebelde) en su mano, queda eliminado de la ronda.

7. LUKE SKYWALKER ☰

Escoge a otro jugador. Si tiene una carta ☷ (Palacio) en su mano, queda eliminado de la ronda.

6. RANCOR ☷

El jugador que tenga la carta con el número más bajo que no sea 0 queda eliminado de la ronda. Cuenta en voz alta desde 1 hasta que digas el número de la carta de algún jugador. Si varios jugadores están empatados al número más bajo, todos ellos quedan eliminados de la ronda. Si todos los jugadores

que seguían en la ronda quedan eliminados, la ronda finaliza sin que haya un ganador.

5. BOBA FETT

Escoge a otro jugador. Este coloca la carta de su mano bocarriba en tu área de juego sin resolver sus efectos y roba una nueva carta.

Las cartas colocadas de esta manera te benefician a la hora de ganar ciertos Planes secretos (por ejemplo, «La corte de Jabba» o «Misión de rescate»).

Si el mazo está agotado, el jugador que has escogido roba la carta que se dejó aparte bocabajo durante la preparación de la ronda.

5. LEIA ORGANA

Roba 2 cartas del mazo y quédatelas en la mano. Después, escoge 1 de las 3 cartas que tienes ahora en la mano y quédatela. Por último, coloca bocabajo en la parte inferior del mazo las otras 2 cartas, en el orden que prefieras.

Si solo queda 1 carta en el mazo, róbalas y devuélvelas al mazo 1 carta. Si el mazo está agotado, esta carta se juega sin que tenga ningún efecto.

4. BIB FORTUNA

Hasta el inicio de tu siguiente turno en esta ronda, los otros jugadores no pueden escogerte al resolver el efecto de su carta.

Sin embargo, las cartas que afectan a todos los jugadores (por ejemplo, «Rancor») sí que pueden afectarte.

En el improbable caso de que se juegue una carta cuyo efecto requiera que se escoja a otro jugador (por ejemplo, «Guardia» o «Luke Skywalker») y todos los demás jugadores que sigan en la ronda estén «protegidos» por Bib Fortuna, esa carta se juega sin que tenga ningún efecto.

4. LANDO CALRISSIAN


Escoge a otro jugador y mira en secreto (es decir, sin mostrársela a nadie más) la carta de su mano. A continuación, **puedes** intercambiar con ese jugador la carta de vuestras respectivas manos.

3. MERCENARIO

Escoge a otro jugador: ese jugador y tú comparáis en secreto (es decir, sin mostrársela a nadie más) la carta de vuestras respectivas manos. A continuación, quien tenga la carta con el número más bajo queda eliminado de la ronda.

En caso de empate, ninguno queda eliminado.

3. CHEWBACCA

Escoge a otro jugador. Si tiene en su mano una carta  (Palacio) cuyo número sea 4 o menos, queda eliminado de la ronda.

2. SALACIOUS CRUMB

Escoge a otro jugador y mira en secreto (es decir, sin mostrársela a nadie más) la carta de su mano.

2. R2-D2

Decide entre escoger a otro jugador y mirar en secreto la carta de su mano (es decir, sin mostrársela a nadie más) o mirar en secreto la carta que se dejó aparte durante la preparación de la ronda.

1. GUARDIA

Escoge a otro jugador y di en voz alta un número. Si el jugador escogido tiene en su mano una carta con ese número, queda eliminado de la ronda.

1. C-3PO

Escoge a otro jugador y di en voz alta un número. Si el jugador escogido tiene en su mano una carta con ese número, queda eliminado de la ronda. Si no la tiene, entonces es él quien dice en voz alta un número. Si tienes en tu mano una carta con ese número, quedas eliminado de la ronda.

0. HAN SOLO

Han Solo no tiene ningún efecto.



Al final de la ronda, si tienes a Han Solo en tu mano, obtienes 1 ficha de Victoria. Esta ficha se suma a cualesquiera otras fichas que obtengas por ganar la ronda.

EFECTOS DE LOS PLANES SECRETOS


GRAN ALABADO

Al final de la ronda, todos los jugadores que sigan en ella revelan la carta de **su mano**. El jugador que tenga la carta con el número más alto gana la ronda.


UN CANALLA COMO YO

Al final de la ronda, todos los jugadores que sigan en ella revelan la carta de **su mano**. Los dos jugadores que tengan las cartas  (Rebelde) y  (Palacio) con los números más altos ganan la ronda.

LA CORTE DE JABBA

Al final de la ronda, cada jugador que siga en ella suma los números de las cartas  (Palacio) que estén en **su área de juego**. El jugador cuya **suma** tenga el valor más alto gana la ronda.

MISIÓN DE RESCATE

Al final de la ronda, cada jugador que siga en ella cuenta las cartas  (Rebelde) que estén en **su área de juego**. El jugador que tenga la mayor **cantidad** de cartas de ese tipo gana la ronda.

MALINTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS

Ya sea de forma no intencionada o adrede, un jugador puede malinterpretar alguna regla de varias formas; por ejemplo, si miente cuando es el jugador escogido para resolver el efecto de una carta «Guardia».

Los jugadores deben asegurarse de que entienden las reglas del juego y comprobar siempre dos veces su carta, ya que las malinterpretaciones de reglas desvirtúan el juego.

CRÉDITOS

ASMODEE NORTH AMERICA

Coordinadora de licencias: Calli Oliverius

Dirección de Licencias: Sherry Anisi

Z-MAN[®]
games

DISNEY



© & ™ Lucasfilm Ltd. Z-Man Games es ® de Z-Man Games. Love Letter es marca registrada de Z-Man Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Los componentes reales pueden variar de los que se muestran.

LUCASFILM LIMITED

Aprobación de licencias: Brian Merten

Z-MAN GAMES

Diseño del juego *Palacio de Jabba*: Justin Kempainen

Diseño del juego original *Love Letter*: Seiji Kanai

Desarrollo del juego: Alexander Ortloff y Michael Sanfilippo

Producción: Justin Kempainen y Michael Sanfilippo

Edición: Steven Kimball

Dirección de Arte: Samuel R. Shimota

Ilustraciones interiores: Jacob Atienza, Tiziano Baracchi, JB Casacop, Anthony Devine, Michele Frigo, Audrey Hotte, Tomasz Jedruszek, Atha Kanaani, Yigit Koroglu, Sam Lamont, Mike Nash, Paolo Puggioni, Scott Schomburg, Ryan Valle y Matthew Zeilinger

Diseño gráfico: Jasmine Radue con Samuel R. Shimota

Redacción publicitaria: Tyler Lee

Equipo de dirección: Beth Erikson, Justin Kempainen, Todd Michlitsch y Samuel R. Shimota

Jefe del estudio: Steven Kimball

Pruebas de juego: Daniel Cutshall, Beth Erikson, Dan Gerlach, Nathan Hajek, Emily Handy, Monica Helland, Tim Ho, Keith Hurley, Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Bree Lindsoe, Kendall Murphey, Brian Schomburg, Gary Storkamp, Sarah Swindle, Ryan Thompson y Jason Walden

ASMODEE EDITIONS IBÉRICA

Traducción: J. Ignacio Candil

Revisión: Aurora C. Mena

GUÍA RÁPIDA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA E INICIO DE CADA RONDA

Escoge al azar 1 carta de Plan secreto (solo en la preparación inicial de la partida).

Baraja las 19 cartas de Personaje y deja 1 carta aparte bocabajo (si la partida es de dos jugadores, deja aparte bocarriba 3 cartas más).

Reparte 1 carta a cada jugador. El que haya rescatado a un amigo más recientemente juega el primer turno de la primera ronda. Si se trata de la segunda ronda o subsiguientes, juega el primer turno el ganador de la última ronda.

JUGAR UN TURNO

Roba 1 carta y juega 1 de tus 2 cartas resolviendo su efecto.

FINAL DE UNA RONDA

La ronda puede finalizar de dos maneras diferentes:

- Si el mazo se agota, la carta de Plan secreto determina al ganador.
- Si solo queda un jugador en la ronda, ese jugador es el ganador.

El ganador obtiene en todos los casos 1 ficha de Victoria.