

The background of the cover is a dynamic space battle scene. A large, multi-segmented Imperial Star Destroyer is the central focus, angled towards the viewer. To its left, a Rebel T-65 X-wing is firing green laser blasts. Several other Rebel fighters are scattered in the background, some firing. A large, jagged asteroid is being destroyed, creating a massive, bright orange and yellow explosion. The scene is set against a dark blue space with floating debris and a planet's horizon visible in the distance.

STAR WARSTM
ORLO ESTERNOTM

MANUALE DI GIOCO

PANORAMICA DEL GIOCO

Interpretate il ruolo di un cacciatore di taglie, un contrabbandiere o un mercenario e lasciate il segno sulla galassia. Esplorate l'Orlo Esterno a bordo della vostra nave personale, arruolate nel vostro equipaggio i personaggi più celebri di *Star Wars* e lavorate per o contro i Ribelli, l'Impero, gli Hutt e i sindacati criminali.

L'obiettivo del gioco è accumulare abbastanza punti fama da diventare una leggenda vivente. I punti fama rappresentano le storie delle vostre imprese che si diffondono in tutta la galassia e la misura in cui gli altri mercenari vi temono o vi idolatrano.

COME USARE QUESTO MANUALE

Lo scopo di questo manuale è insegnare ai nuovi giocatori come si gioca a *Orlo Esterno*. Consigliamo ai giocatori di leggere questo manuale fino in fondo prima di giocare la prima partita.

Questo gioco include anche un Compendio delle Regole, che spiega in maggior dettaglio le regole e le eccezioni speciali omesse da questo manuale. Se avete dei dubbi nel corso di una partita, consultate il Compendio delle Regole.

Concetto Base: Carte Banca Dati

La banca dati è un mazzo di carte numerate che non viene mai mescolato. In certi momenti della partita (come ad esempio durante la preparazione) vi sarà chiesto di recuperare una specifica carta numerata da questo mazzo. Sfogliate semplicemente il mazzo esaminando il retro delle carte finché non trovate il numero richiesto, pescate la carta e risolvetela.

Per facilitare il recupero della carta richiesta, conservate questo mazzo in ordine numerico, con le carte #1 in cima e le carte #92 in fondo. Quando un giocatore scarta una carta banca dati, quella carta deve essere rimessa nel punto appropriato del mazzo.

Se ci sono più carte con lo stesso numero (che mostrano sul retro della carta più pallini sotto il numero in questione) è sufficiente pescare dal mazzo una carta casuale con quel numero.



Il retro di una Carta Banca Dati

CONTENUTO



12 Schede Nave



4 Plance Giocatore
(con 4 Segnapunti Fama di plastica)



16 Segnalini Reputazione
(4 per fazione)



22 Segnalini Contatto



16 Segnalini Pattuglia
(4 per fazione)



8 Pedine Personaggio
(con 8 piedistalli di plastica)



40 Segnalini Danno



60 Segnalini Credito
(1.000 x40, 5.000 x16 e 10.000 x4)



1 Compendio delle Regole



70 Carte Incontro (10 per tipo)



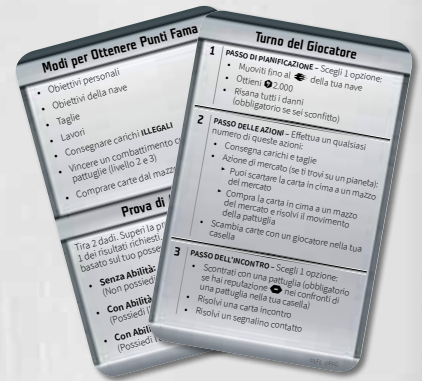
70 Carte Mercato



53 Carte Banca Dati



8 Carte Personaggio



4 Carte di Consultazione



12 Segnalini Obiettivo



2 Chiusure della Mappa



6 Tessere della Mappa



10 Carte IA



6 Dadi

PREPARAZIONE

Svolgete i passi seguenti prima di iniziare una partita. Nel caso di una partita in solitario, dovrete svolgere alcuni passi aggiuntivi (elencati nelle pagine 14–15).

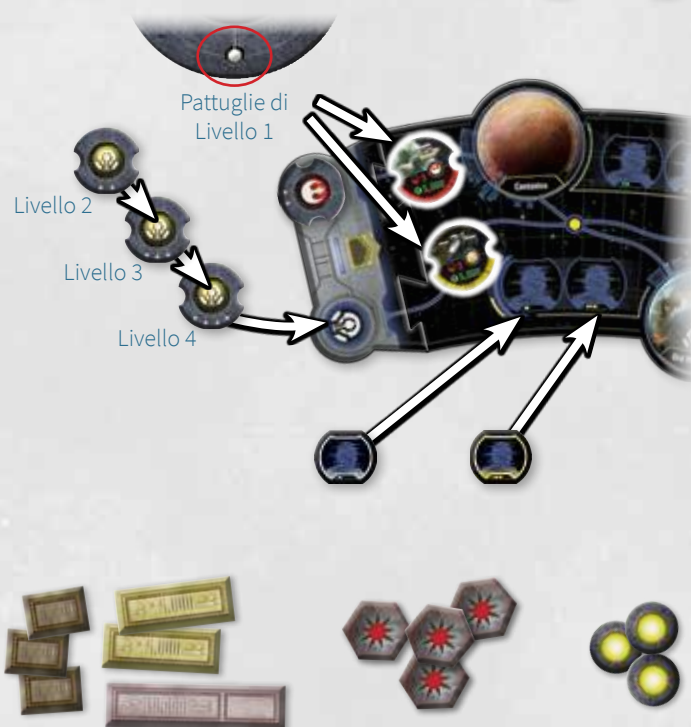
- 1. Comporre la Mappa:** Usate le tessere della mappa per comporre la mappa come illustrato di seguito:



- 2. Preparare i Segnalini Pattuglia:** Suddividete i segnalini pattuglia per livello (i pallini bianchi sul retro dei segnalini). Collocate ogni segnalino di livello 1 a faccia in su sulla casella boa di navigazione (il pallino giallo) adiacente alla casella della chiusura della mappa con l'icona fazione corrispondente.

Prendete i segnalini pattuglia rimanenti e create quattro pile di segnalini a faccia in giù, **una per ogni fazione**, disponendo i segnalini in ordine numerico in base al livello. In ogni pila il segnalino di livello 4 dovrebbe stare sul fondo e quello di livello 2 in cima. Collocate ogni pila di segnalini sulla casella della chiusura della mappa con l'icona fazione corrispondente.

- 3. Preparare i Contatti:** Radunate tutti i segnalini contatto a faccia in giù e mescolateli. Dopodiché collocate un segnalino contatto a faccia in giù su ogni casella contatto della mappa, assicurandovi che il colore e il numero di pallini sulla casella corrispondano a quelli del segnalino.
- 4. Creare la Riserva dei Segnalini:** Suddividete i segnalini credito, danno e obiettivo in altrettanti cumuli separati da collocare a portata di mano di tutti i giocatori.



5. Scegliere i Personaggi: Ogni giocatore tira tutti i sei dadi. Il giocatore che ottiene più risultati * e ✨ è il primo giocatore. Iniziando da quel giocatore e procedendo in senso orario attorno al tavolo, ogni giocatore sceglie un personaggio e riceve i componenti seguenti:

- 1 carta personaggio con il lato "Obiettivo Personale" a faccia in su.
- 1 pedina personaggio corrispondente al personaggio scelto.
- 1 plancia giocatore con un segnapunti fama di plastica sulla casella "0" dell'indicatore di fama.
- 4 segnalini reputazione (1 per fazione), da collocare sugli indicatori di reputazione della plancia giocatore in modo da coprire l'icona di quella fazione (la reputazione è descritta successivamente).
- 1 scheda nave di partenza, girata su un lato a scelta (il Rigger G9 o l'Astrocaccia G-1A).
- 1 carta di consultazione.
- Segnalini credito (di ammontare variabile). Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori ricevono: 4.000 crediti, 6.000 crediti, 8.000 crediti e 10.000 crediti.



6. Preparazione del Personaggio: I giocatori seguono simultaneamente le istruzioni di preparazione riportate sulla parte inferiore della loro carta personaggio.

- Ogni giocatore prende la carta banca dati specificata sulla sua carta personaggio (vedi "Concetto Base: Carte Banca Dati" a pagina 2). Se la carta banca dati è contrassegnata come "Carico", il giocatore la colloca sulla sua scheda nave, nello slot "Carico". Altrimenti la colloca sotto la sua plancia giocatore, in uno degli slot "Lavoro o Taglia".
- Ogni giocatore colloca la sua pedina personaggio sulla mappa, sul pianeta di partenza indicato sulla carta banca dati che ha appena pescato.
- Se le istruzioni di preparazione forniscono **REPUTAZIONE**, il giocatore fa salire o scendere il segnalino reputazione della fazione indicata fino alla casella indicata (↕ o ↘).



Istruzioni di Preparazione

7. Preparazione dei Mazzi e delle Schede: Preparate i mazzi delle carte come segue:

- Separate le carte mercato in sei mazzi differenti in base al retro. Mescolate ogni mazzo e collocatelo a faccia in giù formando una fila sotto la mappa. Dopodiché rivelate la carta in cima a ogni mazzo e **collocatela a faccia in su** in cima al suo mazzo.
- Separate le carte incontro in sette mazzi diversi in base al retro. Mescolate ogni mazzo e collocatelo a faccia in giù lungo la mappa, accanto ai pianeti corrispondenti.
- Mantenete il mazzo della banca dati in ordine, a portata di mano di tutti i giocatori.
- Conservate le schede nave inutilizzate in una pila messa da parte. Questa è la riserva delle navi inutilizzate, che i giocatori potranno comprare nel corso della partita.



Ora siete pronti a iniziare la partita.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

“Ha fatto una mossa leale. Urlare non ti aiuterà molto.” —C-3PO

Anche se questo gioco è incentrato sulle canaglie e sui mercenari, la partita segue una struttura corretta e civile. Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore svolge un turno. Nel proprio turno, un giocatore effettua i tre passi seguenti in questo ordine:

- 1. Passo di Pianificazione:** Il giocatore può muoversi, risanare tutti i danni o ottenere 2.000 crediti.
- 2. Passo delle Azioni:** Il giocatore può effettuare un qualsiasi numero di azioni, tra cui comprare carte dal mercato e consegnare carichi o taglie.
- 3. Passo dell'Incontro:** Il giocatore risolve un singolo incontro, solitamente pescando una carta incontro corrispondente alla casella in cui si trova.

Ogni passo è descritto nel dettaglio successivamente in questo manuale ed è riassunto sulle carte di consultazione.

Una volta risolto il passo dell'incontro, il turno del giocatore termina e il giocatore seduto alla sua sinistra inizia il proprio. Si continuano a risolvere turni in questo modo finché un giocatore non vince la partita.

VINCERE LA PARTITA

“Qualunque cosa senti di me è vera.” —Lando Calrissian

A prescindere dal percorso che sceglierete di intraprendere, l'obiettivo di **Orlo Esterno** è diventare il mercenario più famoso (o famigerato) della galassia.

Il primo giocatore che acquisisce 10 punti fama vince la partita.

La partita termina non appena un giocatore acquisisce abbastanza punti fama da vincere.

Nella prima partita, l'obiettivo di ogni giocatore è raggiungere 8 punti fama anziché 10. Questo consentirà ai giocatori di imparare a giocare in un arco di tempo ragionevole.

Un giocatore può ottenere punti fama in molti modi diversi, come ad esempio:

- Completando gli obiettivi sulle carte personaggio e sulle schede nave
- Completando taglie e lavori
- Consegnando carichi illegali
- Vincendo combattimenti contro le pattuglie di livello 2 e livello 3
- Usando le carte del mazzo del mercato di lusso (♣)

Tutte queste opzioni sono descritte in dettaglio successivamente in questo manuale e riassunte sulle carte di consultazione.

Ogni volta che un giocatore ottiene punti fama, fa avanzare il suo segnapunti fama dell'ammontare ottenuto.



Questo giocatore possiede 10 punti fama, quanto basta per vincere la partita

Alcune capacità influenzano il giocatore più famoso (vale a dire il giocatore con più punti fama). Se più giocatori sono in parità per il maggiore ammontare di punti fama, sono tutti considerati il giocatore più famoso. Questo significa che all'inizio della partita, ogni giocatore è il giocatore più famoso.

Concetto Base: Reputazione

“Jabba ne ha abbastanza di te! Non gli servono contrabbandieri che abbandonano il carico alla vista di una nave imperiale.” —Greedo

Le decisioni che prendete influenzano ciò che le varie fazioni della galassia pensano di voi. Per esempio, se rubate qualcosa a Jabba, la vostra reputazione nei confronti degli Hutt ne risentirà.

Il gioco include quattro fazioni. Le loro icone e i loro nomi sono mostrati a pagina 16.

La vostra reputazione nei confronti di ogni fazione è indicata sulla vostra plancia giocatore usando un segnalino reputazione. Ogni giocatore possiede sempre un segnalino reputazione per ogni fazione e ogni segnalino può trovarsi in una di queste tre caselle sul suo indicatore di reputazione:

- **➤ Reputazione Positiva:** Un segnalino nella casella più in alto indica che la fazione vi considera un alleato prezioso. Gli effetti delle carte incontro e delle carte pattuglia possono ricompensarvi per questo (entrambi sono spiegati successivamente).
- **⚖ Reputazione Neutrale:** Un segnalino nella casella intermedia del suo indicatore di reputazione indica che la fazione non vi odia, ma allo stesso modo non si fida di voi. Da questa fazione non otterrete né benefici né penalità.
- **➤ Reputazione Negativa:** Un segnalino nella casella più in basso del suo indicatore di reputazione indica che la fazione vi considera un nemico e una minaccia. Gli effetti delle carte incontro e delle carte pattuglia possono punirvi per questo (entrambi sono spiegati successivamente).

Molti effetti possono farvi ottenere o perdere reputazione nei confronti di una fazione. Quando ottenete reputazione nei confronti di una fazione, spostate il segnalino di quella fazione una casella più in alto, verso la casella positiva. Al contrario, quando perdetes reputazione nei confronti di una fazione, spostate il segnalino di quella fazione di una casella più in basso, verso la casella negativa.

Se godete di reputazione positiva nei confronti di una fazione, ogni reputazione aggiuntiva che ottenete non ha alcun effetto. Analogamente, se godete di reputazione negativa nei confronti di una fazione, ogni reputazione aggiuntiva che perdetes non ha alcun effetto.



In questo esempio, un giocatore che possiede reputazione Ribelle ⚖ perde 1 reputazione Ribelle.

PASSO DI PIANIFICAZIONE

“Fiamocela. Pronti per l’iperspazio? Uno... due... tre!” —Han Solo

Durante il passo di pianificazione, i giocatori si preparano all’azione. Scegliete e risolvete **una** delle opzioni seguenti:

- Muovete il vostro personaggio sulla mappa (spiegato sotto).
- Risanate tutti i danni al vostro personaggio e alla vostra nave. I danni solitamente vengono subiti in combattimento e sono descritti in maggior dettaglio successivamente.
- Ottenete 2.000 crediti. Questa somma rappresenta i guadagni forniti da lavoretti di poco conto come un ingaggio temporaneo in una squadra di sicurezza, il salario di un mandriano di nerf o i proventi di una piccola truffa.
- Le capacità di alcune carte sono precedute dalla parola in grassetto “Pianificazione”. In questi casi è sufficiente risolvere la capacità descritta sulla carta.

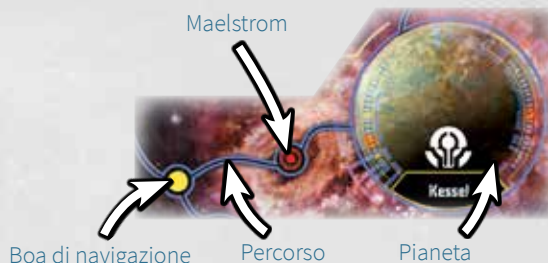
Dopo avere risolto l’opzione scelta, proseguite con il passo delle azioni.

Regole di Movimento

Che scegliate di dare la caccia a una taglia, di contrabbandare un carico o di dedicarvi ad altre attività illecite, avrete bisogno di viaggiare per la galassia al fine di completare i vostri obiettivi.

Se scegliete di muovervi durante il passo di pianificazione, muovete il vostro personaggio sulla mappa di un numero massimo di caselle pari al valore di iperguida (☚) della vostra nave.

Esistono tre tipi di caselle: caselle pianeta, caselle boa di navigazione e la casella Maelstrom. Le caselle sono adiacenti se sono collegate da un percorso.



Interrompere il Movimento

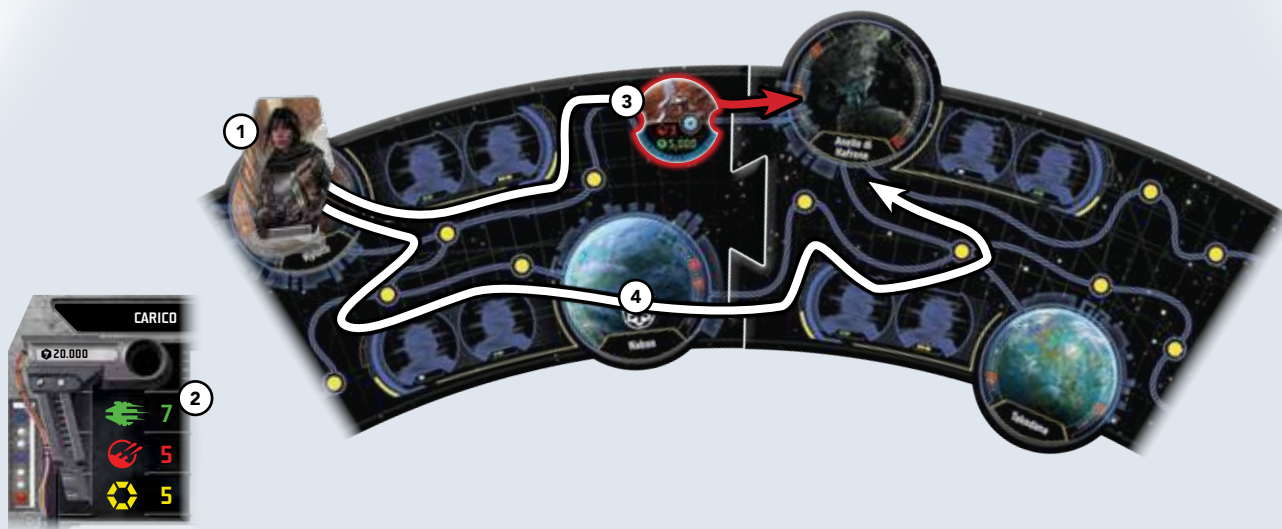
Esistono due elementi che possono impedirvi di muovervi attraverso di essi: la casella Maelstrom e le pattuglie.

Se vi muovete nella casella Maelstrom, dovete smettere di muovervi (il vostro passo di pianificazione termina, proseguite con il vostro passo delle azioni).

Se vi muovete ed entrate in una casella con un segnalino pattuglia, **dovete smettere di muovervi** a meno che non abbiate una reputazione positiva (⊕) nei confronti della fazione di quella pattuglia (vedi il riquadro “Concetto Base: Reputazione” a pagina 6). Per esempio, se avete reputazione Imperiale (⊕), potete muovervi liberamente attraverso le pattuglie Imperiali. Le pattuglie sono descritte in maggior dettaglio successivamente.

Il Maelstrom e le pattuglie interrompono il vostro movimento solo quando vi muovete per entrare nella loro casella, e non quando vi muovete per uscirne in un turno successivo.

Esempio di Movimento



1. Jyn Erso si trova su Ryloth e desidera muoversi fino all’Anello di Kafrene durante il suo passo di pianificazione.
2. La sua nave ha un valore di iperguida (☚) pari a 7 e l’Anello di Kafrene si trova a 4 caselle di distanza.
3. Tuttavia, lungo il percorso è presente una pattuglia Imperiale. Dato che Jyn non ha reputazione Imperiale (⊕), dovrebbe fermarsi nella casella della pattuglia.
4. Invece di affrontare la pattuglia Imperiale, Jyn prende l’altra rotta verso l’Anello di Kafrene.

PASSO DELLE AZIONI

“Ipertpropulsore T-14, tu fortuna. Io solo ho uno da queste parti. Ma tu fa prima a comprare nuova nave.” —Watto

Le azioni rappresentano le attività incidentali a cui i giocatori possono dedicarsi. A differenza del passo di pianificazione e del passo dell'incontro, potete risolvere **un qualsiasi numero di azioni** durante questo passo. Esistono quattro azioni che potete effettuare; ogni azione può essere effettuata una volta per ogni passo delle azioni:

- **Scambio:** Scambiate carte con un altro giocatore nella vostra casella.
- **Mercato:** Se vi trovate su un pianeta, comprate una carta dal mazzo del mercato.
- **Consegna:** Depositare le carte carico e le carte taglia sui pianeti indicati per ottenere le relative ricompense.
- **Risolvere una Capacità Azione:** Le capacità di alcune carte sono precedute dalla parola in grassetto “Azione”. Semplicemente risolvete la capacità sulla carta in questione. Potete risolvere un qualsiasi numero di carte azione, ma ogni capacità può essere risolta soltanto una volta per turno.

Una volta risolta la vostra azione finale, proseguite con il passo dell'incontro.

Azione di Scambio

Scegliete un altro giocatore nella vostra casella e scambiate attrezzatura, carichi, lavori, modifiche e taglie.

Un qualsiasi numero di carte può cambiare di proprietario e lo scambio non deve necessariamente essere equo, purché entrambi i giocatori siano d'accordo nel farlo.

Scambiare Crediti e Promesse

Sebbene lo scambio di carte sia limitato all'azione di scambio, potete scambiare crediti con gli altri giocatori in qualsiasi momento durante il vostro turno. Questo può essere fatto da qualsiasi punto della mappa (non siete obbligati a trovarvi entrambi nella stessa casella). Questo può essere fatto anche nel bel mezzo di un'azione (per esempio, durante la risoluzione di un'azione di mercato).

I giocatori si scambiano spesso crediti e future promesse. Per esempio, potreste cedere a un giocatore 1.000 crediti per aiutarlo a uscire da una brutta situazione a condizione che al turno successivo lui vi restituisca 2.000 crediti. Tali accordi sono perfettamente legali, ma le promesse future non sono in alcun modo vincolanti. Questo significa che, quando giungerà il momento, l'altro giocatore potrebbe decidere di non darvi l'ammontare di crediti promesso.

Cosa sono i Crediti?

I crediti galattici sono la forma standardizzata di valuta usata nell'Impero Galattico. Durante la partita, i crediti sono indicati dal simbolo del credito (♣) e sono rappresentati dai segnalini credito di varia denominazione.

Ogni giocatore tiene i suoi segnalini credito accanto alla sua plancia giocatore. Quando un giocatore spende i suoi crediti, rimette l'ammontare richiesto di crediti nella riserva dei segnalini inutilizzati, prendendo il resto dalla riserva se necessario.

Azione di Mercato

Questa azione è il modo principale in cui potete ottenere attrezzatura, carichi, lavori, modifiche e taglie. Potete effettuare un'azione di mercato solo quando vi trovate su un pianeta.

Quando effettuate questa azione, potete scegliere un mazzo del mercato e scartare la carta in cima a quel mazzo (collocatela a faccia in giù in fondo al mazzo). Dopodiché rivelate la carta in cima a quel mazzo del mercato e collocatela in cima allo stesso mazzo. Questo vi permetterà di far ruotare le carte del mazzo per trovare le carte che volete comprare, o di negare ai vostri avversari le carte che vogliono comprare.

A prescindere dal fatto che scartiate o meno una carta da un mazzo del mercato, potete scegliere di **comprare una carta**. Può trattarsi della carta in cima a **un qualsiasi mazzo del mercato**. Dopo che avete comprato una carta, rivelate la carta in cima a quel mazzo del mercato e collocatela in cima al mazzo. Se la carta rivelata mostra un'icona movimento della pattuglia, risolvete quell'icona (spiegato sotto).

A ogni carta mercato è abbinato un costo in crediti nell'angolo in alto a destra (a volte può trattarsi di 0 crediti). Per comprare una carta è sufficiente spendere l'ammontare di crediti elencato in quell'angolo (vedi “Cosa sono i Crediti?” a sinistra). Dopodiché collocate la carta sotto la vostra scheda nave o plancia giocatore, in uno slot corrispondente al tipo di carta. Per esempio, se comprate una carta carico, inseritela parzialmente sotto uno degli slot “Carico” della vostra nave.



Ogni slot può contenere una carta. Se non possedete uno slot vuoto di quel tipo, potete scartare una delle vostre carte per fare spazio.

Alcune carte mercato riportano un tratto prima della capacità, come per esempio **ILLEGALE**, **ARMA** o **ARMATURA**. I tratti sono sempre indicati in stampatello. Non hanno alcun effetto intrinseco, ma altre capacità potrebbero farvi riferimento.

Movimento della Pattuglia

Dopo che avete comprato una carta da un mazzo del mercato, dovete rivelare la carta in cima a quel mazzo. Se **la carta rivelata** mostra un'icona movimento della pattuglia, dovete muovere quella pattuglia. È importante notare che dovete muovere la pattuglia usando questa icona soltanto **dopo avere comprato o ottenuto** una carta da un mazzo del mercato, e non dopo avere scartato una carta.

Ogni icona movimento della pattuglia indica una fazione e una distanza. La fazione indica quale pattuglia dovete muovere e la distanza indica di quante caselle la pattuglia si muove verso di voi.



Se questa carta viene rivelata dopo che avete comprato una carta mercato, dovete muovere la pattuglia Ribelle di tre caselle verso di voi.

Se esistono più percorsi che conducono verso di voi, siete voi a scegliere quale percorso la pattuglia segue. Tuttavia, se la pattuglia ha la possibilità di muoversi fino alla vostra casella, deve farlo lungo il percorso più breve.

PASSO DELL'INCONTRO


“Non troverai mai un covo di feccia e di malvagità peggiore di questo posto.” —Obi-Wan Kenobi

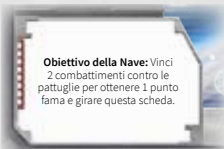
Le pattuglie possono muoversi liberamente fino e attraverso la casella del Maelstrom e possono terminare il loro movimento su una qualsiasi casella (anche su un pianeta o sulla stessa casella di un'altra pattuglia). Quando una pattuglia termina il suo movimento sulla vostra casella, **non vi scontrate in combattimento**. Sarete obbligati a incontrare quella pattuglia durante il vostro passo dell'incontro, se vi trovate ancora in quella casella e se la vostra reputazione nei confronti della fazione di quella pattuglia è negativa.

C'è sempre una pattuglia di ogni fazione sulla mappa. Se una pattuglia viene distrutta, rimuovete il suo segnalino dal gioco e generate una nuova pattuglia di quella fazione (la generazione è spiegata successivamente).

Le pattuglie solitamente si muovono quando un giocatore effettua un'azione di mercato; tuttavia, anche le capacità di alcune carte possono richiedere alle pattuglie di muoversi. Quando questo accade, è sufficiente seguire le istruzioni sulla carta.

Comprare le Navi

Le carte nel mazzo del mercato  sono solitamente navi nuove. Quando comprate una nave, recuperate la sua scheda nave dalla riserva delle navi inutilizzate. La vostra scheda nave attuale viene rimessa nella riserva e la nuova nave viene collocata con il lato "Obiettivo della Nave" a faccia in su (mostrato sul lato sinistro della scheda). Rimuovete tutti i danni dalla vostra nave e conservate tutte le carte come il carico, l'equipaggio e le modifiche, collocandole sugli slot appropriati della vostra nuova nave.



Un obiettivo della nave

Barattare

Quando comprate una carta, potete scartare qualsiasi vostra attrezzatura, carico o modifica per ridurre il costo di un valore pari al costo delle carte scartate. Collocate le carte scartate in fondo al loro mazzo del mercato.

Quando comprate una nave, barattate sempre la nave in vostro possesso, usando il suo costo (mostrato nell'angolo in alto a sinistra della scheda nave) come sconto da applicare alla nave che comprate.

Quando barattate, non potete ottenere crediti: potete solo ridurre il costo a un minimo di 0 crediti.

Azione di Consegna

Spesso otterrete carte carico e carte taglia dai mazzi del mercato. Queste carte devono essere portate su un pianeta specifico per ottenere la ricompensa. È importante notare che le taglie prevedono anche altri requisiti, come catturare un contatto specifico (spiegato successivamente).

Per consegnare un carico è sufficiente che vi troviate sul pianeta "Destinazione" indicato dalla carta ed effettuate un'azione di consegna per ottenere la ricompensa elencata. Dopodiché scartate la carta carico **in fondo al suo mazzo**.

Se possedete più carte da consegnare nella vostra casella attuale, potete consegnarle tutte durante la stessa azione di consegna (risolvendole nell'ordine che preferite).



Destinazione e Ricompense su un Carico

Dopo avere effettuato un qualsiasi numero di azioni, effettuerete un incontro nella vostra casella. Questo spesso prevede il coinvolgimento in un'avventura di taglio narrativo sul vostro pianeta, l'incontro con un personaggio famoso dell'universo di *Star Wars* o uno scontro in combattimento.

Durante il vostro passo dell'incontro, dovete **scegliere una** delle opzioni seguenti. Le opzioni sono riassunte di seguito e spiegate in dettaglio nelle sezioni seguenti.

- **Incontrare una Pattuglia:** Scontratevi in combattimento navale contro un segnalino pattuglia nella vostra casella. Se avete reputazione negativa nei confronti di una pattuglia nella vostra casella, **doвете** scegliere di incontrarla e non potete effettuare altri tipi di incontri.
- **Incontrare la Vostra Casella:** Pescate una carta incontro corrispondente alla vostra casella.
- **Incontrare un Contatto:** Rivelate e incontrate un segnalino contatto sul vostro pianeta. Questo vi permetterà di risolvere una carta banca dati specifica che spesso fornisce membri dell'equipaggio.
- **Risolvere una Capacità Incontro:** Le capacità di alcune carte sono precedute dalla parola in grassetto "Incontro". È sufficiente risolvere la capacità sulla carta.

Incontrare una Pattuglia

Viaggiando per la galassia vi imbatterete in pattuglie appartenenti alle varie fazioni.



Quando incontrate una pattuglia, scontratevi in combattimento navale contro quella pattuglia (il combattimento è descritto in dettaglio successivamente).

Se perdete il combattimento, muovete la pattuglia di una casella in qualsiasi direzione.

Se vincete il combattimento, **perdete una reputazione** nei confronti della fazione di quella pattuglia. Quindi ottenete la ricompensa indicata sul segnalino pattuglia (crediti o fama) e rimuovete il segnalino dal gioco. Dopodiché **generate una pattuglia** di quella fazione. Per generare una pattuglia, pescate il segnalino in cima alla pila di segnalini pattuglia di quella fazione e collocatelo a faccia in su nella casella adiacente a quella pila di segnalini.

È importante notare che le pattuglie di livello 4 sono invulnerabili (possiedono "—" come valore di combattimento). Queste pattuglie infliggono sempre abbastanza danni da sconfiggere la nave del giocatore e vincono sempre i combattimenti (non tirano dadi per il combattimento).

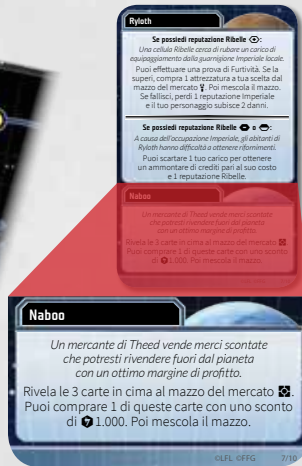
Incontrare la Vostra Casella

Esistono innumerevoli pianeti e stelle nella galassia, e ognuno ha una storia diversa da raccontare.

Quando effettuate un incontro nella vostra casella, pescate la prima carta incontro dal mazzo corrispondente alla vostra casella (vale a dire il mazzo che raffigura il pianeta dove vi trovate o il mazzo delle boe di navigazione). Il fronte di ogni carta incontro mostra fino a tre sezioni diverse. Risolvete la sezione corrispondente alla vostra casella leggendola a voce alta e poi scartate la carta a faccia in giù in fondo al suo mazzo degli incontri.



Boba Fett si trova su Naboo, quindi risolve la sezione di Naboo della sua carta incontro.



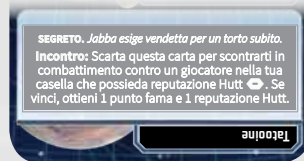
Una sezione può essere ulteriormente suddivisa da un'altra condizione, come per esempio la vostra reputazione nei confronti di una fazione specifica. È sufficiente risolvere la parte di quella sezione che corrisponde alla vostra situazione attuale.

Alcune carte incontro elencano un'attrezzatura, un carico, un lavoro, un membro dell'equipaggio, una modifica o una taglia in fondo alla carta. Un effetto sulla carta potrebbe farvi ottenere quell'attrezzatura, carico, lavoro, membro dell'equipaggio, modifica o taglia. Quando questo accade, invece di scartare la carta, collocatela in uno slot corrispondente della vostra plancia giocatore o della vostra scheda nave. Inserite la carta sotto la vostra plancia o scheda per coprire le altre sezioni della carta incontro.

Segreti sulle Carte Incontro

Gli effetti di alcuni incontri sono contrassegnati come **SEGRETI**. Leggete questa carta **solo per voi stessi** (non a voce alta) e tenetela nascosta. I segreti sono facilmente riconoscibili: sono scritti capovolti e sono chiaramente contrassegnati con la scritta "Segreto".

Potete risolvere la capacità del segreto successivamente, seguendo le istruzioni sulla carta. Tenete i vostri segreti a faccia in giù sul tavolo quando non li guardate. I segreti non occupano slot sulla vostra scheda nave o plancia giocatore.



Un Segreto su una Carta Incontro

Suggerimenti Strategici per gli Incontri nelle Caselle

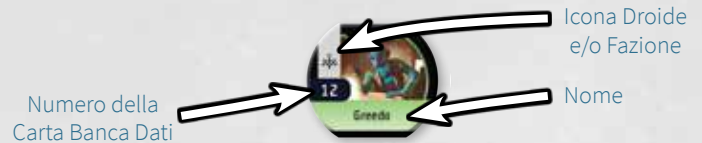
Su alcuni pianeti compare un'icona fazione. Le carte incontro di quei pianeti solitamente vi consentono di ottenere reputazione nei confronti di quella fazione o di ottenere una ricompensa se avete una reputazione positiva nei confronti di quella fazione.

Ricordate inoltre che il retro delle carte incontro fornisce una panoramica delle ricompense più comuni che compaiono su quelle carte. Tenete a mente queste informazioni quando scegliete quale tipo di incontro risolvere.

Incontrare un Contatto

Non siete le uniche persone interessanti nella galassia. Nelle taverne e negli spaziorporti è possibile incontrare altri mercenari e membri delle varie fazioni.

Accanto a ogni pianeta sono stati collocati due segnalini contatto all'inizio della partita; questi segnalini sono considerati situati sul pianeta. Per incontrare un contatto, scegliete un segnalino contatto sul vostro pianeta e giratelo a faccia in su.



Dopodiché recuperate la carta banca dati elencata sul contatto (come la #12 mostrata a lato). Leggete la sezione nella parte superiore della carta e risolvete la sua capacità. In base all'esito, la carta potrebbe diventare una carta equipaggio. Se ottenete il membro dell'equipaggio, infilate la carta sotto la vostra scheda nave, in uno dei vostri slot equipaggio, in modo che solo la parte equipaggio della carta sia visibile.

Se la capacità non vi ha consentito di conservare la carta, rimettete la carta banca dati nel mazzo.

La maggior parte delle capacità richiede di scartare il contatto dalla mappa. Se invece la capacità non lo richiede, il segnalino rimane a faccia in su nella sua casella. Qualsiasi giocatore può incontrare questo contatto normalmente durante il suo passo dell'incontro.

Alcuni contatti sono dotati di icone fazione (☠️👤👤👤) o dell'icona droide (👤). Queste icone non hanno un effetto intrinseco, ma altre capacità potrebbero farvi riferimento. Ogni segnalino contatto possiede anche una **CLASSE** (grigia, verde o gialla). La classe non ha effetto, ma viene usata durante la preparazione e dalle taglie (spiegate successivamente).

Guardare Segretamente i Contatti

Alcune capacità vi consentono di guardare **SEGRETAMENTE** un segnalino contatto. Per farlo, fate scorrere il segnalino fuori dalla mappa e guardate il suo fronte facendo attenzione a non mostrarlo a nessun altro giocatore. **Non potete** guardare la carta banca dati del contatto in questo momento.

Potete parlare agli altri giocatori delle informazioni contenute nel segnalino (anche mentendo) ma non potete mostrare il segnalino a nessun altro giocatore.



Il Fronte della Carta Banca Dati #12

REGOLE AGGIUNTIVE

“Presto imparerai ad apprezzarmi.” —Jabba the Hutt

Ora conoscete i passi essenziali della risoluzione dei turni. Esistono però altre regole che dovete conoscere prima di iniziare a giocare, tra cui come risolvere le prove di abilità, i combattimenti, i lavori e le taglie.

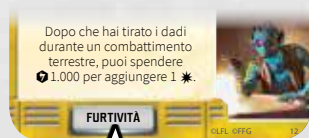
Prove di Abilità

I personaggi e i membri dell'equipaggio possono addestrarsi in varie abilità diverse, dal Pilotaggio alla Tecnologia. Le abilità di un personaggio definiscono quei campi in cui il personaggio vanta una maggiore esperienza pratica. Per esempio, un personaggio dotato dell'abilità Pilotaggio è un pilota veterano che può facilmente surclassare i suoi nemici ai comandi di un vascello.

Come giocatori, possedete tutte le abilità mostrate sulla parte inferiore della vostra carta personaggio più le eventuali abilità mostrate sui vostri membri dell'equipaggio.



Abilità su un Personaggio



Abilità su un Membro dell'Equipaggio

Molte carte vi chiedono di effettuare una prova di abilità (per esempio: “Effettua una prova di Pilotaggio”) per determinare se riuscite a effettuare quell'attività con successo oppure no. Potete sempre effettuare una prova di abilità, **anche se non possedete l'abilità specificata** (avrete semplicemente meno probabilità di successo).

Quando effettuate una prova di abilità, **tirate due dadi** per determinare se superate o fallite la prova. Dovete ottenere almeno uno dei risultati necessari al fine di superarla. I risultati richiesti dipendono dal vostro possesso o meno di quell'abilità.

- **Senza Abilità** (non possedete l'abilità in questione): Vi serve almeno 1 critico (✱) per superare la prova.
- **Con Abilità** (possedete l'abilità in questione): Vi serve almeno 1 critico (✱) o 1 colpo (✂) per superare la prova.
- **Con Abilità Elevata** (possedete l'abilità più di una volta): Vi serve almeno 1 critico (✱), 1 colpo (✂) o 1 concentrazione (👁) per superare la prova.

L'effetto della prova superata o fallita è descritto sulla carta che ha lanciato la prova. Se una prova mostra solo l'effetto di prova superata o di prova fallita, l'esito dell'effetto mancante consiste semplicemente nel fatto che non accade nulla.

Esempio: Han Solo risolve una carta incontro che recita: “Effettua una prova di Pilotaggio. Se fallisci, la tua nave subisce 1 danno.” Tira 2 dadi e ottiene 1 vuoto e 1 colpo (✂). Dato che la sua carta personaggio possiede l'abilità Pilotaggio, ha bisogno di almeno 1 colpo (✂) o 1 critico (✱). Ha ottenuto 1 colpo (✂), quindi supera la prova e non subisce alcun danno.

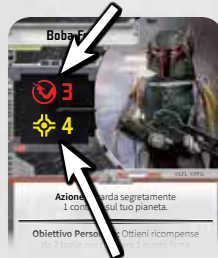
Combattimento

Un combattimento ha inizio quando una carta vi istruisce di scontrarvi in combattimento (come per esempio una taglia, spiegata successivamente) oppure quando incontrate una pattuglia (vedi “Incontrare una Pattuglia” a pagina 9). I giocatori non possono attaccarsi a vicenda, a meno che una carta non consenta specificamente a un giocatore di scontrarsi in combattimento contro un altro giocatore.

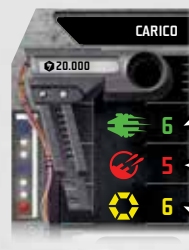
Combattimento Terrestre e Navale

Esistono due tipi di combattimento: il combattimento terrestre e il combattimento navale. Nel combattimento terrestre, si usano il valore di combattimento terrestre (👊) e il valore di salute (👤) del personaggio. Nel combattimento navale si usano il valore di combattimento navale (👊) e il valore di scafo (🛡) della nave.

Valore di
Combattimento Terrestre



Valore di Salute



lperguida

Valore di
Combattimento
Navale

Valore di Scafo

Quando una carta vi richiede di scontrarvi in combattimento, specifica se si tratta di combattimento terrestre o navale. Quando vi scontrate con una pattuglia, il combattimento è sempre un combattimento navale. Quando vi scontrate in combattimento con un altro giocatore (nel caso in cui una carta lo consenta), si svolge un combattimento terrestre se vi trovate su un pianeta o un combattimento navale se non vi trovate su un pianeta.

Risolvere il Combattimento

Le regole base del combattimento sono semplici. L'attaccante (il giocatore che sta attualmente svolgendo il suo turno) tira un numero di dadi di attacco pari al suo valore di combattimento e somma l'ammontare dei danni ottenuti. Ogni colpo (✂) ottenuto equivale a 1 danno e ogni critico (✱) ottenuto equivale a 2 danni. I risultati concentrazione (👁) non infliggono danni, ma possono essere usati dalle capacità delle carte.

Dopo che l'attaccante ha sommato il totale dei danni ottenuti, il difensore svolge lo stesso procedimento. Ogni personaggio subisce un ammontare di danni pari ai danni ottenuti dal tiro dell'avversario.

Quando un personaggio subisce danni, collocate su quella carta personaggio un numero di segnalini danno pari all'ammontare subito. Quando una nave subisce danni, collocate su quella scheda nave un numero di segnalini danno pari all'ammontare subito.

Il combattimento termina dopo che entrambi i lati hanno subito i rispettivi danni. Se uno dei due giocatori possiede un effetto che richiede che sia dichiarato un vincitore (come per esempio una taglia che includa un effetto “se vinci”), il vincitore è colui che ha ottenuto più danni con il tiro. Se entrambi i giocatori hanno ottenuto lo stesso ammontare di danni con i loro tiri, l'attaccante è il vincitore.

Combattimento contro Pattuglie e Carte

Quando vi scontrate in combattimento contro una pattuglia o una carta, il giocatore seduto alla vostra sinistra tira i dadi e prende le decisioni per quel difensore.

A differenza dei giocatori, le pattuglie e le carte nemiche non hanno un valore di salute o di scafo, quindi non subiscono danni. Prevedono invece degli effetti da applicare qualora vincano o perdano il combattimento (spiegati sulla carta e alla voce “Incontrare una Pattuglia” a pagina 9).

Un esempio completo di combattimento contro una carta è fornito a pagina 12.

Sconfitto

Quando il vostro personaggio subisce un ammontare di danni pari al suo valore di salute, o la vostra nave subisce danni pari al suo valore di scafo, siete sconfitti. Stendete la vostra pedina personaggio nella vostra casella attuale. Dopodiché **perdete 3.000 crediti e scartate tutti i vostri segreti** (collocate le carte incontro in fondo ai loro rispettivi mazzi).

Quando siete sconfitti, completate il passo attuale del vostro turno, ma saltate le eventuali azioni o passi che non avete iniziato a risolvere.



Un personaggio sconfitto

Durante il vostro passo di pianificazione successivo, dovete scegliere l'opzione di risanare tutti i danni invece di muovervi, ottenere crediti o usare una capacità "Pianificazione". Rialzate il vostro personaggio sulla mappa: ora non siete più sconfitti.

Se una capacità vi permette di risanare danni prima del passo di pianificazione e questo vi permette di non avere più danni a sufficienza da essere sconfitti, rialzate il vostro personaggio sulla mappa.

Obiettivi Personali

Ogni personaggio è dotato di un obiettivo personale descritto sul fronte della sua carta personaggio. Completando questo obiettivo, ottenete 1 punto fama (come indicato sulla carta), dopodiché girate la carta sul lato opposto. Una volta girata la carta, l'obiettivo è sostituito da una nuova capacità che ora potete usare.

Molti obiettivi vi richiedono di effettuare un compito un certo numero di volte. Per tenerne il conto, collocate un segnalino obiettivo sulla vostra carta personaggio ogni volta che completate il compito. Quando girate la carta sul lato opposto, scartate tutti i segnalini obiettivo su di essa.



Un Segnalino Obiettivo

Esempio: Lando Calrissian ha bisogno di consegnare due carichi illegali per completare il suo obiettivo personale. Ogni volta che consegna un carico illegale, colloca un segnalino obiettivo sulla sua carta personaggio per tenere il conto dei carichi consegnati.


Obiettivi della Nave

Su tutte le navi comprate nel corso della partita sono elencati alcuni obiettivi delle navi. Questi obiettivi funzionano proprio come gli obiettivi personali. Completando l'obiettivo su una nave, potete ottenere punti fama e girare la scheda sul lato opposto per ottenere una nuova capacità (e un nome leggendario).

Esempio di Combattimento

1

Nal Hutta


Se possiedi reputazione Hutt :

Un influente Hutt ha patrocinato una caccia al dragoserpe.

Puoi scontrarti in combattimento terrestre contro un dragoserpe (5). Se vinci, ottieni 3.000 e 1 punto fama.

2

Boba Fett



3

4

3



4



6



1. Boba Fett ha pescato una carta incontro che gli consente di "scontrarsi in combattimento terrestre". Il giocatore sceglie di farlo.
2. Il suo valore di combattimento terrestre è pari a 3.
3. Tira 3 dadi e ottiene un totale di 4 danni.

4. Il giocatore alla sua sinistra tira 5 dadi per il dragoserpe, come indicato dalla carta incontro, e ottiene un totale di 3 danni.
5. Dal momento che Boba Fett ha ottenuto più danni del suo avversario, ha vinto il combattimento. Ottiene 3.000 crediti e 1 punto fama, come indicato dalla carta incontro.
6. Boba Fett subisce tre 3 danni sul suo personaggio e colloca quei segnalini danno sulla sua carta personaggio.

Lavori

“So di un lavoro. Un grosso gangster mette su una squadra.”
— Tobias Beckett

I lavori rappresentano missioni segrete e furti che possono procurarvi una vera e propria pioggia di crediti e di punti fama. Alcuni personaggi partono con una carta lavoro; altri lavori possono essere ottenuti dal mazzo del mercato.

Sopra il nome di ogni lavoro compare una lista delle abilità di cui sarà richiesta una prova durante il tentativo. Alcune di queste abilità sono in corsivo, a indicare che il fallimento di quella prova probabilmente provocherà il fallimento del lavoro. Radunando un equipaggio, potete comporre una serie di abilità diversificate che vi consentiranno di completare i lavori più facilmente. Tuttavia, ricordate che anche se non possedete una certa abilità, potete comunque effettuare la relativa prova di abilità (avrete soltanto meno probabilità di superarla).

Tentare un Lavoro

Per tentare un lavoro, dovete trovarvi nella destinazione indicata sulla carta all'inizio del vostro passo dell'incontro. Come vostro incontro in quel turno, potete seguire le istruzioni sulla carta lavoro. Questo spesso vi richiederà di risolvere una carta banca dati specifica.



Il lavoro Colpo Grosso al Casinò vi richiede di risolvere la carta banca dati #42.



La carta banca dati elenca una serie di passi che dovete effettuare per completare il lavoro e ottenere la ricompensa. Leggete la carta a voce alta, partendo dal passo #1 e fermandovi se vi si richiede di effettuare una prova o di scontrarvi in combattimento. Dopo avere risolto un passo della carta, **proseguite con il passo successivo consecutivo**, a meno che non vi sia richiesto di fare diversamente.

Se siete sconfitti, il lavoro fallisce. Quando un lavoro fallisce, il vostro turno termina (non risolvete gli altri passi sulla carta). Rimettete la carta banca dati nel mazzo, ma conservate la carta lavoro: potrete tentare in un turno futuro di completare di nuovo quel lavoro.

Un effetto della carta vi indicherà come completare il lavoro. Quando completate un lavoro, rimettete la carta banca dati nel mazzo e ottenete la ricompensa specificata sul lavoro (che solitamente consiste in crediti, fama e/o reputazione). La ricompensa vi specificherà anche di scartare la carta lavoro o di rimuoverla dal gioco (vedi il riquadro “Scartare e Rimuovere dal Gioco” a destra).

Combattere Durante i Lavori

Molti lavori vi richiedono di combattere contro un nemico sulla carta banca dati (il giocatore alla vostra sinistra tira per il nemico). Se siete sconfitti, il lavoro è fallito. Se non siete sconfitti, continuate a risolvere il lavoro. La carta banca dati può specificare altre istruzioni da applicare qualora vinciate o perdiate un combattimento.

Taglie

“Siete liberi di usare qualsiasi mezzo sia necessario, ma li voglio vivi. Niente disintegrazione.” — Darth Vader

Le taglie rappresentano le missioni in cui dovete rintracciare e catturare (o eliminare) certi contatti specifici. Alcuni personaggi partono con una carta taglia; altre taglie possono essere ottenute dal mazzo del mercato.

Per ottenere ricompense da una taglia, per prima cosa dovete **trovare** il contatto specificato sulla carta e poi dovete **scontrarvi** con lui.

Sul retro di ogni segnalino contatto compare una classe (un numero di pallini colorati), che compare anche sulla sua carta taglia. Usate questa informazione per trovare più facilmente il vostro bersaglio (per esempio, se state cercando un contatto verde, evitate i pianeti che non hanno segnalini contatto verdi).

Normalmente, quando incontrate un contatto, pescate e risolvete la carta banca dati di quel contatto (come spiegato a pagina 10). Tuttavia, se il segnalino contatto corrisponde a una delle vostre carte taglia, potete scegliere di scontrarvi con lui **invece di** pescare la carta banca dati del contatto.

Il valore di combattimento del contatto è elencato sulla carta taglia, assieme a un'icona combattimento navale o terrestre (scontratevi in questo tipo di combattimento). Il giocatore che siede alla vostra sinistra tira i dadi per il contatto.

Se vincete il combattimento, scegliete se eliminare il contatto (rimuovete il segnalino dal gioco) e ottenere la ricompensa di eliminazione, o se catturarlo (collocate il segnalino sulla carta taglia). Potrete consegnare il segnalino contatto catturato a un pianeta specifico per ottenere la ricompensa di cattura (vedi “Azione di Consegna” a pagina 9). Dopo che avete consegnato il segnalino catturato, **rimuovete il segnalino dal gioco**.

Se vincete il combattimento e siete sconfitti in quello stesso combattimento, eliminate o catturate il contatto prima di essere sconfitti.

Dopo che avete ottenuto la ricompensa di una taglia, **rimuovete la carta dal gioco** (non limitatevi a scartarla). Se perdetevi il combattimento, voi conservate la carta taglia e il segnalino contatto rimane sul pianeta.



Catturare un contatto su una taglia.

Scartare e Rimuovere dal Gioco

Molti effetti durante la partita vi consentono di **SCARTARE** carte. Quando una carta incontro, mercato o IA viene scartata, collocatela a faccia in giù in fondo al suo mazzo. Quando una carta banca dati viene scartata, rimettetela nel punto appropriato del suo mazzo.

Alcuni effetti **RIMUOVONO** le carte o i segnalini dal gioco. Quando una carta o un segnalino viene rimosso dal gioco, rimettete il componente nella scatola del gioco. Non sarà più usato per il resto della partita.

Taglie sull'Equipaggio

A volte potete entrare in possesso di una taglia su un contatto che non si trova sulla mappa poiché un giocatore ha reclutato quel contatto come carta equipaggio.

Se possedete una taglia su una vostra carta equipaggio, potete scontrarvi in combattimento contro quel membro dell'equipaggio **come vostro incontro** durante il vostro passo dell'incontro. Il membro dell'equipaggio usa il valore di combattimento sulla vostra carta taglia, come di consueto. Se vincete, rimettete la carta equipaggio nella banca dati e catturate o eliminate il suo segnalino contatto. Se perdete, il membro dell'equipaggio scappa sul pianeta più vicino (rimettete la carta equipaggio nella banca dati e collocate il suo segnalino contatto sulla casella contatto vuota più vicina).

Quando vi scontrate in combattimento contro un membro del vostro stesso equipaggio, non potete usare le capacità o le abilità di quel membro.

Se siete in possesso di una taglia sulla carta equipaggio di un altro giocatore, potete scontrarvi in combattimento contro quel membro dell'equipaggio **come vostro incontro** durante il vostro passo dell'incontro, ma solo se vi trovate nella casella di quel giocatore.

All'inizio del combattimento, quel giocatore sceglie se desidera proteggere il membro dell'equipaggio o meno.

- Se protegge l'equipaggio, scontratevi in combattimento contro quel giocatore. Scontratevi in combattimento terrestre se vi trovate su un pianeta, o in un combattimento navale se vi trovate in una casella boa di navigazione o nel Maelstrom.
- Se non protegge l'equipaggio, scontratevi in combattimento contro il membro dell'equipaggio. Il giocatore alla vostra sinistra tira i dadi per l'equipaggio, usando il tipo e il valore di combattimento sulla vostra carta taglia.

A prescindere dal fatto che l'equipaggio sia protetto o meno, se vincete il combattimento, scartate la carta equipaggio ed eliminate o catturate il suo segnalino contatto. Se perdete, l'altro giocatore conserva il membro dell'equipaggio e non si applica alcun effetto aggiuntivo.

MODALITÀ ESTESA

I giocatori più esperti potrebbero essere interessati a giocare una partita più lunga ed epica. Usando questa opzione, un giocatore vince acquisendo 12 punti fama anziché 10. Se usate questa opzione, assicuratevi che tutti i giocatori sappiano quanti punti fama servono per vincere la partita prima della preparazione.

MODALITÀ A MAPPA MODULARE

Quei giocatori esperti a cui piace adattare le proprie strategie in base agli sviluppi della partita possono usare questa modalità per creare una vasta gamma di mappe diverse. Prima della preparazione, se tutti i giocatori accettano di usare questa opzione, svolgete i passi seguenti invece di usare la mappa a pagina 4.

- Prendete tutte e 6 le tessere della mappa e mescolatele a faccia in giù componendo una pila. Dal momento che queste tessere hanno forme leggermente diverse, suggeriamo di mescolarle a occhi chiusi.
- Rivelate la prima tessera e collegatela alla chiusura della mappa con le pattuglie Ribelli e Sindacato.
- Una alla volta, pescate le altre tessere della mappa e collegatele alla tessera pescata in precedenza. Collegate la chiusura della mappa con le pattuglie Hutt e Imperiali all'ultima tessera collocata per completare la mappa.

A causa della sua natura casuale, una mappa modulare non è nettamente bilanciata come la mappa base mostrata a pagina 4. Detto questo, alcuni giocatori preferiscono usare questa opzione in quanto fornisce un'esperienza di gioco sempre nuova a ogni partita.

PARTITA IN SOLITARIO

È possibile giocare a *Orlo Esterno* anche in solitario. In questo caso controllate un personaggio come di norma e siete in competizione con un unico altro personaggio controllato dalle carte dell'IA. Di seguito sono descritte le regole di una partita in solitario:

Preparazione

Svolgete i normali passi della preparazione, con i cambiamenti seguenti:

- Preparate tutti i componenti dell'IA come se fosse un giocatore vero e proprio.
- Dopo avere scelto il vostro personaggio, scegliete un personaggio contro cui giocare. Deve essere un personaggio che inizia la partita con la carta banca dati #91 o #92.
- Il giocatore dell'IA sceglie il Rigger G9 come sua nave di partenza.
- Voi siete il primo giocatore. Ottenete 4.000 crediti e l'IA ottiene 6.000 crediti come di consueto durante il passo 5.
- Svolgete le istruzioni di preparazione sulla carta personaggio del giocatore dell'IA. Dopodiché collocate un segnalino obiettivo sulla destinazione indicata sul suo carico o lavoro (vedi "Obiettivi dell'IA", sotto).
- Mescolate le carte IA in un mazzo a faccia in giù e collocatele accanto alla carta personaggio del giocatore dell'IA.

Svolgimento della Partita

Durante la partita, risolvete il vostro turno normalmente. Alla fine di ogni vostro turno, il giocatore dell'IA svolge un turno. Per risolvere il turno del giocatore dell'IA è sufficiente pescare la carta in cima al mazzo dell'IA e risolverla, partendo dall'alto e procedendo verso il basso.

Se vi viene richiesto "svolgi la prima voce applicabile", risolvete la prima voce di quella sezione, se possibile. Se quella voce non ha effetto o non può essere risolta (per esempio, se il giocatore dell'IA non ha danni da risanare), risolvete invece la voce successiva e così via.

Se vi viene richiesto "svolgi tutte le voci applicabili", risolvete ogni voce di quella sezione dall'alto verso il basso. Saltate le eventuali voci che non avrebbero effetto o non potrebbero essere risolte.

Dopo avere risolto la carta, scartatela a faccia in giù in fondo al mazzo dell'IA. Dopodiché risolvete il vostro turno normalmente.

Il primo giocatore ad acquisire 10 punti fama vince la partita.

Carte e Crediti del Giocatore dell'IA

Tenete il conto dei punti fama, dei crediti e delle carte del giocatore dell'IA come se fosse un vero giocatore (per esempio, collocate le sue carte carico in uno slot carico della sua nave).

Il giocatore dell'IA **non usa le capacità delle carte**, se non quelle che aumentano i valori della sua nave o del suo personaggio (per esempio: "Ottieni +1 🌀"). Non completa obiettivi personali o obiettivi della nave.

Obiettivi dell'IA

Il giocatore dell'IA usa i segnalini obiettivo per contrassegnare su quali pianeti può consegnare i carichi o completare i lavori. Questi segnalini sono usati per determinare dove si muoverà l'IA nel suo turno.

Il primo segnalino obiettivo del giocatore dell'IA viene collocato durante la preparazione sul pianeta destinazione del carico o del lavoro di partenza. Gli ulteriori segnalini obiettivo saranno collocati sulla mappa dalle carte IA.

Movimento

Quando il giocatore dell'IA riceve l'istruzione di muoversi, muovete la sua pedina di un numero di caselle pari al valore di iperguida della sua nave (☚). Si muoverà sempre verso il segnalino obiettivo più vicino sulla mappa. Se la sua casella contiene un segnalino obiettivo, non si muove.

Se esistono più percorsi che consentono al giocatore dell'IA di muoversi verso un obiettivo, si muoverà nella direzione che lo porta più vicino al suo obiettivo. Come un normale giocatore, deve interrompere il movimento se si muove fino alla casella di una pattuglia e non possiede reputazione positiva nei confronti di quella pattuglia.

A differenza di un normale giocatore, il giocatore dell'IA può muoversi attraverso il Maelstrom come se fosse una casella boa di navigazione.

Importante: Se l'IA sta per terminare il suo movimento su una boa di navigazione ma una delle due caselle che ha attraversato prima di quella boa di navigazione è un pianeta, si ferma invece sul pianeta.

Comprare

La maggior parte delle carte IA consente al giocatore dell'IA di comprare una carta. Il mazzo del mercato da cui compra l'IA è sempre specificato (per esempio: "Compra ☒"). Il giocatore dell'IA può comprare solo quando si trova su un pianeta.

Prima di comprare, il giocatore dell'IA scarterà la carta (a faccia in su) in cima al mazzo specificato se una delle condizioni seguenti è applicabile:

- La carta non può essere comprata sul pianeta attuale del giocatore dell'IA.
- Il giocatore dell'IA non ha abbastanza crediti per comprare la carta in cima al mazzo.
- Il giocatore dell'IA non ha slot vuoti corrispondenti alla carta in cima al mazzo.
- Il giocatore dell'IA compra dal mazzo del mercato ☒ e la carta in cima al mazzo non costa più della sua nave attuale.

Il giocatore dell'IA spenderà i crediti richiesti per comprare la carta in cima a quel mazzo del mercato e poi collocherà la carta su uno slot vuoto.

- Non comprerà una carta se non ha uno slot vuoto corrispondente alla carta in cima al mazzo.
- Deve rispettare le restrizioni di acquisto sulle carte, come per esempio "Non può essere comprato a Kessel".
- Comprerà soltanto una nave che costi di più della sua nave attuale.

Dopo avere comprato una carta, rivelate la carta in cima al mazzo del mercato e risolvette le icone movimento della pattuglia sulla carta rivelata, muovendo la pattuglia verso il giocatore dell'IA.

Lavori e Carichi Illegali

Alcune carte IA consentono al giocatore dell'IA di completare un lavoro in suo possesso. Per farlo, il giocatore dell'IA risolve semplicemente la sezione ricompensa della carta lavoro. Il giocatore dell'IA non pesca una carta banca dati e **non effettua alcuna prova**.

Dopo che il giocatore dell'IA ha consegnato carichi o completato un lavoro su un pianeta, rimuovete 1 segnalino obiettivo da quel pianeta.

Quando il giocatore dell'IA consegna un carico **ILLEGALE**, ignora qualsiasi istruzione di tirare un dado sulla carta carico. Tuttavia, alcune carte IA richiedono al giocatore dell'IA di subire danni quando consegna un carico **ILLEGALE**.

Chiarimenti

L'appendice 3 nel Compendio delle Regole (pagine 18–19) contiene i chiarimenti e le regole per risolvere le situazioni più complesse che possono verificarsi nelle partite in solitario.

RICONOSCIMENTI

Design e Sviluppo del Gioco: Corey Konieczka con Tony Fanchi

Scrittura Tecnica: Adam Baker

Produzione: Molly Glover

Revisione Tecnica: James Kniffen

Correzione Bozze: Heather Silsbee

Progetto Grafico: Duane Nichols e Michael Silsby con Caitlin Ginther e Toujer Moua

Responsabile Progetto Grafico: Christopher Hosch

Illustrazione di Copertina: Darren Tan

Illustrazioni Interne: Bernard Bittler Arias, Jacob Atienza, Christopher Balaskas, Tiziano Baracchi, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Adam Burn, JB Casacop, Sidarth Chaturvedi, Alexander Chelyshev, Anna Christenson, Laura Csajagi, Alexandre Dainche, Anthony Devine, Aurore Folny, Mariusz Gandzel, Zachary Graves, Marko Horvatin, Audrey Hotte, Rafal Hryniewicz, Joel Hustak, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, David Kegg, Yigit Koroglu, Sam Lamont, Adam Lane, Ignacio Bazan Luzcano, Antonio José Manzanedo, Mark Molnar, Reiko Murakami, Jake Murray, Ameen Naksewee, David Auden Nash, Mike Nash, Borja Pindado, Maciej Rebisz, Francisco Rico, Emilio Rodriguez, Alexandru Sabo, Stephen Somers, Jonas Springborg, Nicholas Stohlman, Darren Tan, Andraia Ugrai, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Jimmy Zhang e Ben Zweifel

Direzione Artistica: Jeff Lee Johnson

Garanzia di Qualità: Andrew Janeba e Zach Tewalthomas

Coordinatori Licenze: Sherry Anisi e Long Moua

Responsabile Licenze: Simone Elliott

Responsabile Produzione: Jason Glawe e Dylan Tierney

Direttore Creativo Visivo: Brian Schomburg

Responsabile Progetto Senior: John Franz-Wichlacz

Responsabile Sviluppo Senior: Chris Gerber

Direzione Studio: Andrew Navaro

LUCASFILM LIMITED

Approvazione Licenze: Chris Gollaher e Brian Merten

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi e Francesco Castellari

Supervisione e Revisione: Massimo Bianchini

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

PLAYTESTER

Brad Andres, Christopher Beck, Dane Beltrami, Joost Boere, Shaun Boyke, Frank Brooks, Paul Carlson, Jim Cartwright, Daniel Lovat Clark, David Cockerline, Ethan Cox, Ian Cross, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Paul Dyson, Julia Faeta, Marieke Franssen, Derrick Fuchs, Nathan Hajek, Aaron Haltom, Cole Hanton, Philip D. Henry, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Neil Hudson, Nathan Karpinski, James Kniffen, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Scott Marlow, Todd Michlitsch, Joe Olson, Vera van Schaijk, Alexandra Schwalbe, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden e Ben Waxman

Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono © di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply è un ™ di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 di West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. *Star Wars Outer Rim* è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia Srl, Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 14+.



CONSULTAZIONE RAPIDA

Questa pagina elenca le regole di uso più frequente e le icone che dovrete consultare più spesso nel corso della partita.

Combattimento

Il giocatore che risolve il suo turno è l'attaccante. Si risolvono i passi seguenti:

- Tirare i Dadi dell'Attaccante:** L'attaccante tira un numero di dadi pari al suo valore di combattimento (terrestre o navale, in base al tipo di combattimento).
- Calcolare i Danni:** Ogni colpo (✱) equivale a 1 danno e ogni critico (✱) equivale a 2 danni.
- Tirare i Dadi del Difensore e Calcolare i Danni:** Il difensore tira un numero di dadi pari al suo valore di combattimento, poi calcola quanti danni ha ottenuto.
- Determinare il Vincitore:** Il giocatore che ha ottenuto più danni vince il combattimento. In caso di parità è l'attaccante a vincere. Si risolvono le eventuali capacità che si applicano a chi vince o a chi perde il combattimento.
- Subire Danni:** Ogni giocatore subisce i danni ottenuti dal tiro dell'avversario. Soltanto i giocatori subiscono i danni.

Prove di Abilità

Tirare 2 dadi. La prova è superata o fallita in base ai simboli ottenuti e al possesso o meno dell'abilità richiesta.

- Senza Abilità** (il giocatore non possiede l'abilità): Per superare la prova è richiesto almeno 1 critico (✱).
- Con Abilità** (il giocatore possiede l'abilità una volta): Per superare la prova è richiesto almeno 1 critico (✱) o 1 colpo (✱).
- Con Abilità Elevata** (il giocatore possiede l'abilità più di una volta): almeno 1 critico (✱), 1 colpo (✱) o 1 concentrazione (👁).

Fazioni



Hutt



Sindacato



Imperiale



Ribelle

Sindacati del Crimine

Esistono molti sindacati criminali diversi nella galassia, tra cui il Sole Nero, i Pyke e l'Alba Cremisi. Anche se ognuno è un'organizzazione a sé stante, basta tradirne uno e le voci del tradimento circoleranno in tutto il mondo del crimine.

Per questo motivo, la reputazione nei confronti di un sindacato rappresenta la vostra posizione verso tutti i sindacati nel suo complesso.

Mazzi del Mercato



Mazzo dell'Attrezzatura e delle Modifiche: È composto da attrezzatura e modifiche che migliorano i vostri valori di combattimento, salute, scafo o iperguida.

Mazzo di 15 carte



Mazzo dei Carichi: È composto per lo più da carichi, che possono essere consegnati per ottenere crediti e a volte fama.

Mazzo di 10 carte



Mazzo dei Lavori: È composto per lo più da lavori, ma include anche alcuni membri dell'equipaggio che possono essere di aiuto nelle prove di abilità.

Mazzo di 14 carte



Mazzo di Lusso: È composto da carte costose che forniscono sempre un modo per ottenere punti fama.

Mazzo di 11 carte



Mazzo delle Navi: È composto dalle navi che potete comprare.

Mazzo di 9 carte



Mazzo delle Taglie: È composto per lo più da taglie, ma include anche dei lavori che vi consentono di attaccare gli altri giocatori.

Mazzo di 11 carte

Icone



Colpito



Critico



Concentrazione



Positiva



Neutrale



Negativa



Crediti



Fama



Valore di Combattimento Terrestre



Salute



Valore di Combattimento Navale



Scafo



Iperguida



Droide

Regole Frequentemente Trascurate

- Lo scontro con una taglia si svolge sempre durante il vostro passo dell'incontro, solitamente interrompendo un normale incontro con un contatto.
- Quando siete sconfitti, perdete 3.000 crediti e scartate tutti i vostri segreti.
- Le pattuglie si muovono dopo che è stata comprata una carta dal mazzo del mercato. Non si muovono dopo che è stata scartata una carta dal mazzo del mercato.
- Quando perdete un combattimento contro una pattuglia, muovete la pattuglia di una casella in qualsiasi direzione.
- Quando vincete un combattimento contro una pattuglia, perdete una reputazione nei confronti della fazione di quella pattuglia e ottenete la ricompensa della pattuglia.
- Se più giocatori sono in parità per la maggior fama, sono tutti considerati il giocatore più famoso. Questo significa che all'inizio della partita, tutti i giocatori sono il giocatore più famoso.