

STAR WARS™

THE CLONE WARS

È tempo di guerra! L'esercito di cloni della Repubblica è impegnato in uno scontro senza fine con un'orda sterminata di droidi. Ogni pianeta che viene coinvolto nella battaglia è un passo verso la vittoria del Conte Dooku e dei suoi eserciti di Separatisti.

In **Star Wars: The Clone Wars – Un Gioco da Tavolo Pandemic System**, interpreterete i leggendari generali Jedi e guiderete le squadre di cloni per contrastare la potenza dei droidi Separatisti. Usate le capacità dei Jedi e dei cloni per abbattere gli sciami di droidi e collaborate per portare a termine le missioni che potrebbero sovvertire le sorti della guerra.

CONTENUTO



7 Miniature Jedi



4 Miniature Malvagio



3 Navi da Assedio



36 Droidi



1 Tabellone



1 Dado



46 Carte Squadra



32 Carte Invasione



7 Carte Jedi



4 Schede Malvagio



24 Carte Malvagio



24 Carte Missione



2 Segnalini degli Indicatori



2 Segnalini Missione



1 Segnalino Promemoria



1 Puntatore



5 Carte di Consultazione



1 Segnalino Solitario

PREPARAZIONE

1. Collocare il Tabellone e i Componenti: Collocare il tabellone al centro del tavolo. Creare una riserva di droidi e di navi da assedio da collocare accanto al tabellone.

2. Collocare i Segnalini degli Indicatori: Collocare 1 segnalino all'inizio dell'indicatore di invasione e 1 segnalino all'inizio dell'indicatore di minaccia, come mostrato.



3. Scegliere il Malvagio: Scegliere 1 malvagio contro cui giocare. **Per la prima partita, scegliere Asajj Ventress.**

Collocare la scheda del malvagio scelto con il lato senza la preparazione del finale a faccia in su accanto all'area "Scheda del Malvagio".



Mescolare le 6 carte del malvagio corrispondenti e collocarle a faccia in giù accanto all'area "Mazzo del Malvagio".



Se la scheda del malvagio mostra un effetto con , collocare il segnalino promemoria in cima al mazzo del malvagio. Altrimenti, rimettere il segnalino promemoria nella scatola.



Risolvere le eventuali istruzioni "Preparazione" sulla scheda del malvagio.

Mettere da parte la miniatura del malvagio fino al passo successivo della preparazione. Rimettere le schede, le carte e le miniature dei malvagi inutilizzate nella scatola.

4. Invadere i Pianeti: Collocare a faccia in su le 2 carte invasione "Pianeta della Missione" accanto all'area "Scarti delle Invasioni" sul tabellone per creare la pila degli scarti delle invasioni. Poi mescolare il mazzo delle invasioni e collocarlo a faccia in giù accanto all'area "Mazzo delle Invasioni".



Pescare 2 carte invasione e collocare 3 droidi su ogni pianeta corrispondente.



Pescare altre 2 carte invasione e collocare 2 droidi su ogni pianeta corrispondente.



Pescare altre 2 carte invasione e collocare 1 droide su ogni pianeta corrispondente. Poi collocare la miniatura del malvagio sul pianeta corrispondente all'ultima carta pescata.



Collocare a faccia in su le 6 carte invasione nella pila degli scarti delle invasioni.

5. Scegliere i Jedi: Ogni giocatore sceglie 1 carta Jedi e prende la miniatura del Jedi corrispondente. Mescolare le carte di consultazione e distribuirne 1 a ogni giocatore, poi ogni giocatore colloca la miniatura del suo Jedi sul pianeta mostrato sul retro della sua carta di consultazione. Rimettere tutte le carte Jedi, le miniature dei Jedi e le carte di consultazione inutilizzate nella scatola.



6. Preparare il Mazzo delle Squadre: Mescolare il mazzo delle squadre e collocarlo a faccia in giù accanto all'area "Mazzo delle Squadre".



In una partita a 2 o 3 giocatori, distribuire 3 carte squadra a ogni giocatore.

In una partita a 4 o 5 giocatori, distribuire 4 carte squadra a ogni giocatore.

7. Comporre il Mazzo delle Missioni: Scegliere il livello di difficoltà desiderato. Prendere un numero di carte missione casuali in base al livello scelto e rimettere le altre nella scatola senza guardarle:

Difficoltà	Missioni
Padawan	3
Cavaliere Jedi	4
Maestro Jedi	5
Gran Maestro Jedi*	6+

*È possibile includere più di 6 carte missione per una sfida più impegnativa.

Collocare le carte missione a faccia in giù accanto all'area "Mazzo delle Missioni".



8. Pescare le Missioni di Partenza: Pescare 1 carta dalla cima del mazzo delle missioni e collocarla a faccia in su accanto all'area "Missione" arancione.

Collocare il segnalino missione arancione sul pianeta corrispondente, poi risolvere l'eventuale effetto "Quando Pescata" della carta missione.



Poi pescare una seconda carta missione e ripetere la procedura per l'area "Missione" bianca e il relativo segnalino.

9. Primo Turno: Il giocatore che ha ricevuto un messaggio più recentemente e l'ha anche ritrasmesso (come richiesto dal suo Maestro) svolge il primo turno. Quel giocatore prende il dado.

PREPARAZIONE COMPLETA (2 GIOCATORI)

CONCETTI BASE

JEDI

I giocatori interpretano il ruolo dei Jedi che combattono contro le forze dell'esercito di droidi Separatisti. Ogni Jedi ha una carta che mostra la sua capacità speciale ed è rappresentato sul tabellone da una miniatura.



COLLABORAZIONE

Tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra e vincono o perdono la partita tutti assieme. I giocatori possono discutere e consigliarsi a vicenda liberamente. Tutti possono offrire opinioni e idee, ma ogni giocatore decide da solo cosa fare durante il suo turno.

NEMICI

I Jedi devono difendere la Repubblica da 3 tipi di nemici: droidi da battaglia, navi da assedio e malvagi. I droidi si accumulano sui pianeti e le navi da assedio proteggono gli altri nemici che si trovano sul loro pianeta.

MALVAGI

In ogni partita i giocatori affronteranno 1 malvagio. Ogni malvagio ha una scheda che indica la sua salute e le eventuali capacità speciali che possiede; il retro mostra invece le regole del finale e le condizioni di vittoria della partita.



Ogni malvagio ha anche un mazzo di carte che definisce come agisce nel corso della partita.



CARTE SQUADRA

Ogni giocatore ha una mano di carte squadra che rappresentano i personaggi e i veicoli che possono aiutarli nei loro scontri. Le carte squadra hanno effetti che possono aiutare il giocatore di turno o gli altri Jedi sul suo pianeta.



Ogni giocatore tiene la sua mano di carte a faccia in su sul tavolo davanti a sé, in modo che ognuno possa vedere le carte di tutti gli altri. Ogni giocatore ha un limite di mano di 7 carte che deve rispettare in qualsiasi momento.

Quando un Jedi subisce danni, il giocatore scarta dalla propria mano un pari ammontare di carte squadra e le colloca a faccia in su nella pila degli scarti delle squadre.

ESAURITO E PRONTO

Per usare l'effetto di una carta squadra nella sua mano, un giocatore deve esaurirla, ovvero ruotarla in posizione orizzontale per indicare che è stata usata. Una volta che una carta è esaurita, non può essere usata di nuovo finché non torna pronta, ovvero ripristinata in posizione verticale, all'inizio del suo turno successivo.



DADO

I giocatori tirano il dado quando attaccano o fanno un tentativo di missione.



Ci sono 2 icone sul dado: successo (☺) e danno (★).

☺ compie lo scopo della vostra azione: danneggia i nemici durante gli attacchi o viene conteggiato ai fini di una missione.

★ infligge danni al giocatore, facendogli scartare carte squadra dalla mano.

MISSIONI

Per raggiungere il finale di un malvagio e vincere la partita, i Jedi dovranno completare una serie di missioni sparse nella galassia. Ogni missione corrisponde a un pianeta sul tabellone, indicato da un segnalino missione.



Per completare le missioni, i Jedi svolgono l'azione Tentativo di Missione. Spesso serviranno più Jedi radunati sul pianeta della missione per avere successo. Molte missioni hanno degli effetti speciali che modificano il loro funzionamento.

Una volta completate tutte le missioni, girare la scheda del malvagio per dare il via al finale e rivelare come vincere la partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori svolgono i turni in senso orario, seguendo ogni turno questi 4 passi:

1. Ripristinare le Carte
2. Svolgere 4 Azioni
3. Attivare il Malvagio
4. Invadere i Pianeti

1. RIPRISTINARE LE CARTE

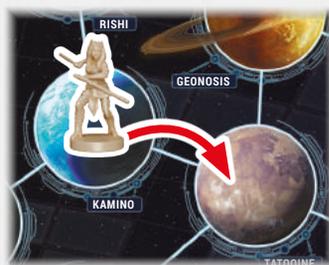
All'inizio del suo turno, un giocatore ripristina tutte le carte squadra esaurite nella sua mano, ruotandole in posizione verticale. Ora le carte sono pronte e possono essere usate per i loro effetti.

2. SVOLGERE 4 AZIONI

Durante il proprio turno, un giocatore può svolgere fino a 4 azioni. Può svolgere la stessa azione più volte, nel qual caso ogni volta conta come 1 azione.

VOLO

Il giocatore muove il suo Jedi fino a un pianeta collegato.



I nemici (droidi, navi da assedio e malvagi) non influenzano il movimento dei Jedi.

RINFORZO

Il giocatore pesca 1 carta squadra.



Un giocatore può pescare carte squadra anche se ha raggiunto il limite di mano di 7 carte; nel momento in cui ha più di 7 carte nella sua mano, deve scartare o giocare carte alleate finché non gli rimangono soltanto 7 carte. Può scartare le carte squadra esaurite in questo modo.

Se un giocatore deve pescare una carta e il mazzo è vuoto, mescola la pila degli scarti delle squadre per formare un nuovo mazzo a faccia in giù e poi pesca.

ATTACCO

Gli attacchi consentono a un giocatore di rimuovere i nemici dal suo pianeta.

Quando un giocatore attacca, tira il dado. Per ogni infligge 1 danno a un nemico sul suo pianeta. I droidi hanno salute pari a 1 e le navi da assedio hanno salute pari a 2. La salute di un malvagio è indicata sulla sua scheda. Quando un nemico subisce danni pari alla sua salute, viene rimosso dal tabellone e rimesso nella riserva.

I danni inflitti ai nemici non vengono tracciati tra le azioni, quindi per rimuovere una nave da assedio o un malvagio un giocatore deve infliggere i danni necessari in una singola azione. Alcune carte squadra possono aggiungere danni aggiuntivi a un attacco (vedi "Carte Squadra" a pagina 7).

Dopo aver inflitto i danni, un giocatore può subire danni a sua volta. Per ogni nemico rimanente sul suo pianeta e per ogni ottenuto sul dado, subisce 1 danno. Alcune carte squadra possono prevenire danni ai Jedi (vedi "Carte Squadra" a pagina 7).

ESEMPIO DI ATTACCO

Ahsoka e Anakin si trovano su un pianeta con nemici. Ahsoka attacca e tira il dado.



Ahsoka e Anakin esauriscono 2 a testa e li aggiungono al risultato del dado, per un totale di (6).



Ahsoka deve prima infliggere 2 danni alla nave da assedio, rimuovendola. Poi infligge 3 danni a Ventress e 1 a un droide, rimuovendo anche loro.



Ahsoka subisce 1 danno dal droide rimanente e 1 danno dal sul dado. Anakin esaurisce 1 per prevenire 1 danno, quindi Ahsoka scarta 1 carta.



TENTATIVO DI MISSIONE

Mentre un Jedi si trova su un pianeta della missione, svolge l'azione Tentativo di Missione per completare quella missione. **Non è consentito fare un tentativo di missione su un pianeta con una nave da assedio o un malvagio.**



Per prima cosa, il giocatore tira il dado. Poi **un qualsiasi numero di Jedi sul pianeta della missione** può contribuire con le carte squadra.

Per contribuire con una carta, un giocatore la esaurisce e aggiunge  al tentativo di missione. Un giocatore può contribuire solo con i tipi di carte mostrati sulla missione (gli effetti di quelle carte non contano, contano solo i tipi).



Se il numero totale di  è pari o superiore al numero di completamento sulla missione, la missione è completata. I  non sono tracciati tra le azioni, quindi un giocatore deve ottenere tutti i  necessari durante una singola azione Tentativo di Missione.



SUCCESSO

Se la missione è completata, svolgere quanto segue:

1. Il Jedi di turno subisce 1 danno per ogni  sulla carta missione e per ogni  ottenuto sul dado.
2. Se la missione ha un effetto "Quando Completata", risolvere quell'effetto.
3. Rimettere la carta missione nella scatola.
4. Pescare 1 carta dalla cima del mazzo delle missioni e collocarla a faccia in su accanto all'area "Missione" vuota. Collocare il segnalino missione sul pianeta corrispondente, poi risolvere l'eventuale effetto "Quando Pescata" della carta missione.



Se il mazzo delle missioni è vuoto, collocare il segnalino missione sull'altro pianeta della missione.

Se tutte le missioni sono state completate, ha invece inizio il finale (vedi "Finale" a pagina 8).



FALLIMENTO

Se la missione non è completata, il Jedi di turno subisce 1 danno per ogni  ottenuto sul dado, ma **non per i  sulla carta missione**. La missione rimane e può essere fatto un nuovo tentativo con un'azione futura.

ESEMPI DI TENTATIVI DI MISSIONE

Anakin e Ahsoka si trovano su Lola Sayu, il luogo della missione "Tentativo Estremo". Anakin tenta la missione e tira il dado.



Per completare la missione sono richiesti 7 successi e i Jedi possono contribuire con  e . Non hanno abbastanza carte per completarla con successo, quindi il tentativo fallisce. Anakin subisce 1 danno dal  sul dado, ma esaurisce 1  per prevenirlo.



Con la sua azione successiva, Anakin tenta di nuovo la missione e tira il dado.



Anakin esaurisce 1  e 1 , aggiungendo  . Ahsoka esaurisce 1  e 2 , aggiungendo   . Includendo i   del dado, riesce a completare con successo la missione.



Anakin subisce 2 danni dalla missione e 1 danno dal  sul dado, scartando un totale di 3 carte. Poi risolve l'effetto "Quando Completata" della missione, pescando 1 carta squadra.



Infine rimette la carta missione nella scatola, pesca 1 nuova missione e sposta il segnalino missione sul pianeta corrispondente.

CARTE JEDI

Ogni carta Jedi ha una capacità speciale come azione gratuita. Il giocatore può svolgerla solo una volta durante il suo passo "Svolgere 4 Azioni" e non conta ai fini delle 4 azioni per turno. Un giocatore non può svolgere un'azione gratuita nel mezzo di un'altra azione o durante il turno di un altro giocatore.



CARTE SQUADRA

Esistono 5 tipi diversi di carte squadra: assalto (👹), furtività (👁️), armatura (🦖), trasporto (🚁) e alleato. Per usare una carta squadra, un giocatore la esaurisce ruotandola orizzontalmente (questa non è un'azione). Una volta che una carta è esaurita, non può essere usata finché non torna pronta, ovvero ripristinata in posizione verticale, all'inizio del suo turno successivo. Le carte squadra vengono scartate quando un giocatore subisce danni o quando supera il limite di mano.

Quando un giocatore subisce danni, scarta un pari ammontare di carte squadra dalla sua mano e le colloca a faccia in su nella pila degli scarti delle squadre. Se un giocatore non ha carte in mano, gli eventuali danni aggiuntivi non hanno effetto. Se un giocatore ha più di 7 carte in mano, deve giocare carte alleato o scartare carte finché non gli rimangono solo 7 carte in mano.



ASSALTO E FURTIVITÀ

Quando un qualsiasi Jedi sul pianeta di un giocatore attacca, dopo aver tirato il dado, quel giocatore può usare un qualsiasi numero di 🧛 oppure di 👁️ per aggiungere 🔄 per ogni carta usata.

È possibile usare soltanto 1 tipo durante ogni attacco: **i giocatori non possono combinare 🧛 e 👁️ nello stesso attacco.**



ARMATURA

Quando un qualsiasi Jedi sul pianeta di un giocatore subisce danni, quel giocatore può usare un qualsiasi numero di 🦖 per prevenire 1 danno per ogni carta usata.



TRASPORTO

Quando un qualsiasi Jedi sul pianeta di un giocatore vola, quel giocatore può usare un 🚁 per consentirgli di muovere 2 volte durante quel volo. È possibile usare solo 1 🚁 per estendere ogni volo.



ALLEATO

A differenza delle altre carte squadra, un giocatore deve scartare una carta alleato per usare il suo effetto. È possibile usare una carta alleato in qualsiasi momento (anche nel turno degli altri giocatori) salvo diversamente specificato sulla carta. Se una carta alleato è esaurita da un altro effetto, non può essere usata finché non viene ripristinata.

3. ATTIVARE IL MALVAGIO

Dopo che un Jedi ha completato le sue 4 azioni, il malvagio contrattacca.

SEGNALINO PROMEMORIA

Alcuni malvagi hanno effetti che si verificano ogni turno. All'inizio del passo del malvagio, se il segnalino promemoria si trova sul mazzo del malvagio, risolvere l'effetto ⚠️ sulla scheda del malvagio prima di pescare 1 carta malvagio.



PESCARRE 1 CARTA MALVAGIO

Pescare 1 carta dal mazzo del malvagio, risolverne l'effetto e scartarla a faccia in su nella pila degli scarti del malvagio. Alcune carte malvagio hanno effetti multipli: risolverli dall'alto al basso, saltando eventuali effetti che non possono essere risolti.

Non pescare carte malvagio aggiuntive a meno che non sia un effetto a richiederlo. Se un giocatore sta per pescare una carta e il mazzo è vuoto, prima mescola la pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo a faccia in giù e poi pesca.

PIANETA SOTTO ASSEDIO!

Ogni mazzo del malvagio contiene 1 carta "Pianeta Sotto Assedio!". Risolverne gli effetti come segue:



1. Avanzare il segnalino invasione di 1 casella verso destra sul suo indicatore. Se il segnalino è già sull'ultima casella dell'indicatore, avanzare invece la minaccia.
2. Pescare 1 carta dal fondo del mazzo delle invasioni e aggiungere droidi al pianeta corrispondente finché non ci sono 3 droidi su di esso.
3. Mescolare la pila degli scarti delle invasioni (inclusa la carta appena pescata dal fondo del mazzo) e collocarla a faccia in giù in cima al mazzo delle invasioni.

PIANETA IN CIMA

Alcune carte malvagio fanno riferimento al pianeta in cima (🌌): il pianeta 🌌 è il pianeta corrispondente alla carta in cima alla pila degli scarti delle invasioni, che cambia ogni volta che un pianeta viene invaso.



MULTIPLI ESITI POSSIBILI

Se l'effetto di una carta malvagio o della scheda del malvagio può avere multipli esiti possibili, il giocatore di turno sceglie tra loro.

Per esempio, se un malvagio che si muove ha multipli percorsi validi per raggiungere la sua destinazione, il giocatore di turno sceglie quale percorso fargli seguire.

4. INVADERE I PIANETI

Una alla volta, rivelare dalla cima del mazzo delle invasioni un numero di carte invasione pari all'attuale livello di invasione (mostrato dall'indicatore di invasione).



Per ogni carta rivelata, collocare 1 droide sul pianeta corrispondente, poi scartare a faccia in su la carta nella pila degli scarti delle invasioni.



Se su un pianeta sono già presenti 3 droidi, non collocare un 4° droide. Si verifica invece un'occupazione (vedi "Occupazione" a seguire).

Se un giocatore deve collocare un droide ma non ne è rimasto alcuno nella riserva, avanza il segnalino minaccia di 1 casella per ogni droide che non può collocare (vedi "Avanzare la Minaccia" a seguire).

È raro, sebbene possibile, che le carte del mazzo delle invasioni finiscano. Se un giocatore deve rivelare una carta e il mazzo è vuoto, prima mescola la pila degli scarti delle invasioni per comporre un nuovo mazzo a faccia in giù e poi rivela la carta.

OCCUPAZIONE

Se i giocatori stanno per collocare un 4° droide su un pianeta, su quel pianeta si verifica invece un'occupazione. Non collocare il 4° droide.

Quando si verifica un'occupazione, svolgere i passi seguenti:

1. Avanzare il segnalino minaccia di 1 casella.
2. Collocare 1 nave da assedio su quel pianeta. Su un singolo pianeta possono esserci più navi da assedio. (Non collocare droidi sui pianeti collegati come nei "focolai" del **Pandemic** originale.)

NAVI DA ASSEDIO

Mentre su un pianeta c'è una nave da assedio, i Jedi non possono interagire in alcun modo con le missioni, i droidi o i malvagi su quel pianeta. Le navi da assedio vengono rimosse dopo aver subito 2 danni. Durante un attacco, se l'ultima nave da assedio su un pianeta viene rimossa, gli eventuali danni rimanenti possono essere inflitti agli altri nemici su quel pianeta.

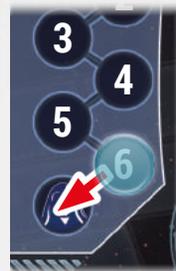


Se un effetto diverso da un'occupazione colloca una nave da assedio sul tabellone, non avanzare la minaccia.

Se un giocatore deve collocare una nave da assedio ma non ne è rimasta alcuna nella riserva, avanza il segnalino minaccia di 1 casella per ogni nave da assedio che non può collocare (vedi "Avanzare la Minaccia" a seguire).

VITTORIA E SCONFITTA

Se il segnalino minaccia arriva nella casella in fondo all'indicatore di minaccia, i giocatori perdono immediatamente la partita.



Se i giocatori completano tutte le missioni del mazzo e poi completano il finale sul retro della scheda del malvagio, vincono immediatamente la partita!

FINALE

Quando i giocatori completano l'ultima carta missione, girano immediatamente la scheda del malvagio e risolvono tutti gli effetti "Prep. del Finale" su di essa.

Per il resto della partita, applicare soltanto il lato finale della scheda del malvagio e ignorare l'altro lato. Questo può causare il cambiamento di alcuni effetti, nonché dei danni necessari per rimuovere il malvagio (o rendendolo impossibile da rimuovere).

Ogni scheda del malvagio indica cosa i giocatori devono fare per completare quel finale e vincere la partita. Molti finali richiedono ai giocatori di completare 1 o più missioni: durante il finale, i giocatori **possono** tentare le missioni su un pianeta con un malvagio.

AVANZARE LA MINACCIA

Il segnalino minaccia può avanzare in 4 modi:

- Quando un 4° droide sta per essere collocato su un pianeta, si verifica un'occupazione: avanzare il segnalino minaccia di 1 casella e collocare 1 nave da assedio su quel pianeta.
- Se un giocatore deve collocare un droide o una nave da assedio e non ne è rimasto alcuno nella riserva, avanza il segnalino minaccia di 1 casella per ogni nemico che non può collocare.
- Se un giocatore deve avanzare il segnalino invasione ma non ci sono ulteriori caselle, avanza invece il segnalino minaccia di 1 casella.
- Alcuni effetti dei malvagi possono far avanzare il segnalino minaccia.

PARTITA IN SOLITARIO

È possibile giocare in solitario, coordinando gli interventi di 2 Jedi.

PREPARAZIONE

Preparare la partita come una normale partita a 2 giocatori. Il giocatore controlla entrambi i Jedi, tenendo separate le loro mani di carte. Determinare casualmente il primo Jedi e collocare il segnalino solitario sulla sua carta.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il segnalino solitario indica quale Jedi sta svolgendo il turno. Il gioco procede come in una partita a più giocatori. Alla fine del turno di ogni Jedi, spostare il segnalino solitario sull'altra carta Jedi.



MALVAGI

Il gioco include 4 malvagi: Asajj Ventress, il Generale Grievous, Maul e il Conte Dooku. Ogni malvagio ha diversi effetti sulla sua scheda, un finale diverso, un mazzo del malvagio unico e una miniatura.

Prima del finale, i Jedi non possono fare tentativi di missione su un pianeta con un malvagio.



ASAJJ VENTRESS

Questa assassina Sith colpisce i Jedi e la Repubblica su ordine del suo maestro, il Conte Dooku.

Ventress si muove verso le missioni, danneggiando ed esaurendo i Jedi che si avvicinano troppo. Quando inizia la sua attivazione su una missione, farà avanzare rapidamente la minaccia.



GENERALE GRIEVOUS

Questo temibile generale cyborg comanda l'esercito di droidi Separatisti, inviando le sue forze in ogni angolo della galassia.

Grievous fa sì che tutti i nemici danneggino o esauriscano i Jedi sui loro pianeti e causa invasioni aggiuntive mentre si trova sul tabellone.



MAUL

Maul lavora per unificare i sindacati criminali della galassia e per consolidare il potere del suo Collettivo Ombra.

Il potere di Maul aumenta col passare del tempo, facendo avanzare la minaccia. Rimuoverlo dal tabellone riduce il suo potere e l'impatto degli altri suoi effetti.



CONTE DOOKU

Dooku, che in segreto è il Signore dei Sith Darth Tyranus, guida l'Alleanza dei Separatisti in guerra contro la Repubblica Galattica.

Dooku porta con sé Ventress e Grievous sul tabellone. Ogni turno i malvagi danno la caccia ai Jedi nelle vicinanze e gli effetti delle carte malvagio influenzano i Jedi sui pianeti dei malvagi.

CHIARIMENTI

Non è necessario leggere questa sezione mentre si impara a giocare; è sufficiente consultarla quando si hanno domande su una regola o un componente specifico.

REGOLE FREQUENTEMENTE IGNORATE

PIANETI

- Quando un effetto si riferisce al "tuo pianeta", si riferisce al pianeta su cui il Jedi del giocatore si trova attualmente.
- Un "pianeta della missione" è un pianeta con un segnalino missione.
- Se una carta o un'azione mostra un pianeta tra parentesi, il giocatore deve trovarsi su quel pianeta per usare quella carta o svolgere quell'azione.

MANO DI CARTE

- Il limite di mano di 7 carte squadra si applica in ogni momento. Se un giocatore ha più di 7 carte in mano in qualsiasi momento, deve giocare carte alleato o scartare carte finché non gli restano solo 7 carte in mano.
- Un giocatore può rinforzare anche se ha già 7 carte in mano.
- Quando un giocatore subisce danni, scarta un pari ammontare di carte dalla sua mano e le colloca a faccia in su nella pila degli scarti delle squadre. Se un giocatore non ha carte in mano, gli eventuali danni aggiuntivi non hanno effetto.
- Quando un effetto richiede a un giocatore di esaurire le carte, il giocatore deve esaurire quell'ammontare di carte squadra nella sua mano. Se non ha carte pronte da esaurire, non c'è alcun effetto aggiuntivo.
- Se in un qualsiasi momento un giocatore deve pescare o girare carte da un qualsiasi mazzo ma il mazzo è vuoto, prima mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo a faccia in giù, poi pesca o gira le carte (questa regola è diversa dalla regola relativa alla penuria di componenti nel **Pandemic** originale).

RISOLVERE GLI EFFETTI

- Ogni volta che un effetto consente a un giocatore di interagire con un altro Jedi (come muovere il Jedi di un altro giocatore), entrambi i giocatori devono acconsentire.
- Quando un pezzo si muove verso un altro pezzo (per esempio, un malvagio si muove verso il Jedi più vicino), segue il percorso più breve. Se esistono più percorsi di pari lunghezza, è il giocatore di turno a scegliere quale.
- Se l'effetto di una carta malvagio o di una scheda del malvagio può avere multipli esiti possibili, il giocatore di turno sceglie l'esito.

VARIE

- Un giocatore non può attaccare su un pianeta senza nemici.
- In una partita a livello di difficoltà Gran Maestro Jedi è possibile includere più di 6 carte missione per una sfida più impegnativa.

CARTE ALLEATO

- Le carte alleato possono essere giocate durante il turno di un qualsiasi giocatore. Non possono essere giocate mentre sono esaurite.
- C-3PO e R2-D2 possono essere giocati solo durante una missione o un attacco sul pianeta della missione su cui si trova il giocatore.
- Padmé Amidala può essere giocata in qualsiasi momento durante il passo "Svolgere 4 Azioni".
- La Bad Batch può essere giocata in qualsiasi momento, incluso durante un'altra azione. I danni si aggiungono agli altri danni inflitti da quell'azione.

CARTE MISSIONE

- **Ostaggi, Il Punto Critico, Questioni in Sospeso:** Se la carta indicata si trova già nella mano di un giocatore, non aggiungerla alla mano del Jedi di turno.
- **Quella Perduta:** Collocare i malvagi su Oba Diah, che si trovino sul tabellone o meno. Se il Conte Dooku è il malvagio, collocare tutti e 3 i malvagi su Oba Diah.



JEDI

AAYLA SECURA

- Il movimento non è un volo e non può essere influenzato da .

AHSOKA TANO

- Se il giocatore esaurisce 2 carte, i danni possono essere inflitti su un singolo pianeta o suddivisi su 2 pianeti diversi.
- La capacità speciale di Ahsoka può rimuovere una nave da assedio.

ANAKIN SKYWALKER

- Quando il giocatore usa la sua capacità per attaccare, può esaurire i  come se fossero invece . Se lo fa, gli altri Jedi possono esaurire solo , come di consueto.

LUMINARA UNDULI

- Il giocatore scarta fino a raggiungere il limite di mano solo dopo aver risolto completamente la capacità di Luminara.

MACE WINDU

- Il giocatore non può muovere i droidi da un pianeta con una nave da assedio.

OBJI-WAN KENOBI

- Il giocatore scarta fino a raggiungere il limite di mano solo dopo aver risolto completamente la capacità di Obi-Wan.

YODA

- Il movimento non è un volo e non può essere influenzato da .

MALVAGI

- Se un malvagio non ha un valore di salute sulla sua scheda, non può essere rimosso dal tabellone. I Jedi subiscono comunque 1 danno dai malvagi rimasti sul loro pianeta durante un attacco.

ASAJJ VENTRESS

- "Duello Spaziale" è una missione e deve essere completata usando l'azione Tentativo di Missione.

GENERALE GRIEVOUS

- Durante la preparazione, mettere il puntatore da parte: sarà usato solo durante il finale.
- **Fateli Soffrire:** Se i danni vengono bloccati, i Jedi possono ancora muoversi.
- "Infiltrazione", "Confronto", "Inseguimento" e "Distruzione" sono missioni e devono essere completate in ordine usando l'azione Tentativo di Missione. Quando un giocatore completa una missione, avanza il puntatore sulla missione successiva sottostante.

MAUL

- Quando Maul ottiene o perde potere, muovere il puntatore di un pari ammontare di caselle su o giù lungo l'indicatore di potere. Quando il puntatore raggiunge una qualsiasi estremità dell'indicatore, l'eventuale movimento aggiuntivo va perduto.
- **Acquisizione Ostile:** Collocare Maul sul pianeta in cima, che si trovi già sul tabellone o meno.
- Quando la scheda del malvagio viene girata, mantenere il puntatore nella sua posizione attuale.
- "Scontro Finale" è una missione e deve essere completata usando l'azione Tentativo di Missione. Il valore di completamento è pari a 7 più il numero dell'attuale casella sull'indicatore di minaccia.

CONTE DOOKU

- Prima del finale, ogni malvagio ha salute pari a 2. Durante il finale, Dooku ha salute pari a 5 e Grievous ha salute pari a 2.
- **Duello:** Se un Jedi si trova su un pianeta con più di un malvagio, subisce solo 1 danno.
- **Burattinaio:** Durante il finale, non collocare Ventress sul tabellone.



RICONOSCIMENTI

Z-MAN GAMES

Design del Gioco: Alexandar Ortloff

Design del Gioco *Pandemic Originale*: Matt Leacock

Produzione: Michael Sanfilippo

Progetto Grafico: Jasmine Radue, Dan Gerlach
con Monica Helland e Samuel R. Shimota

Direzione Artistica: Bree Lindsoe

Illustrazione di Copertina: Atha Kanaani

Illustrazioni Interne Originali: JB Casacop, Martin de Diego,
Atha, Kanaani, Alex Polgár, Romana Kendelic,
Samuel R. Shimota, Stephen Somers

Direzione Sculture in 3D: Bree Lindsoe con
Samuel R. Shimota

Sculture (Jedi, Malvagi, Droidi): Luigi Terzi

Sculture (Navi da Assedio, Insetto): Monica Helland

Revisione Tecnica: Autumn Collier

Copywriter: Tyler Lee

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

Playtester: 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 e Jenny Proctor, Kyle Razor, 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

Approvazione Licenze: Brian Merten

ASMODEE NORD AMERICA

Responsabile Licenze: Sherry Anisi

Coordinamento Licenze: Dana Cartwright

Ringraziamenti speciali a tutti gli artisti le cui opere sono state
incluse in questo gioco!

Ringraziamenti speciali a Steven Kimball.

Z-Man Games è attenta alla rappresentazione delle diversità
e a un'accessibilità di gioco universale. Per ogni problema o
suggerimento, vi preghiamo di contattarci tramite il nostro sito web.

ASMODEE ITALIA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Fabio Severino e Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Responsabile Editoriale: Massimo Bianchini



Z-MAN[®]
games
1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113, USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Pandemic e Z-Man Games sono ® di Z-Man Games.
Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM & © Gamegenic GmbH, Germania.
Star Wars: The Clone Wars – Un Gioco da Tavolo Pandemic System è un gioco
distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl. I contenuti effettivi potrebbero variare da
quelli mostrati.

