

STAR WARS™

THE DECKBUILDING GAME

REGOLAMENTO



Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...

L'Alleanza Ribelle combatte eroicamente contro la tirannia dell'Impero Galattico. Ogni nuova vittoria infonde speranza nei Ribelli e ogni eroico sacrificio rafforza la loro determinazione. Ma le risorse dell'Impero sono sconfinite e la potenza di fuoco della Flotta Imperiale è ineguagliata. Nessuna delle due parti è disposta ad accettare la sconfitta e la guerra infuria in tutta la galassia...

PANORAMICA DEL GIOCO

"Sei al corrente della Ribellione contro l'Impero?" –Luke Skywalker

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME è un gioco competitivo per due giocatori che trasferisce la guerra su scala cosmica tra l'Impero Galattico e l'Alleanza Ribelle sul tavolo di gioco. Due giocatori sceglieranno una fazione a testa, controllando le forze dell'Impero o dei Ribelli. Man mano che il gioco prosegue, ogni giocatore dovrà rinforzare il potere del suo mazzo di partenza, acquistando carte che gli forniranno maggiore potenza di fuoco e risorse superiori per permettergli di attaccare e sconfiggere la base dell'avversario. Il primo giocatore a distruggere 3 basi dell'avversario vince la partita!

CONTENUTO



10 Carte di Partenza
Impero



10 Carte di Partenza
Ribelli



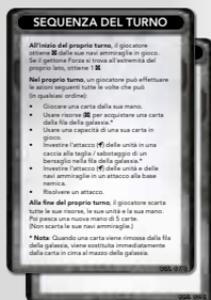
90 Carte
Galassia



10 Carte Pilota
dell'Orlo Esterno



20 Carte Base
(10 Ribelli, 10 Impero)



2 Carte di
Consultazione



1 Tracciato
Equilibrio della Forza



50 Segnalini Danno
(Viola)



1 Gettone Forza
(Bianco)



20 Segnalini Risorsa
(Gialli)

PREPARAZIONE

Per preparare il gioco, i giocatori svolgono i passi seguenti (quando le istruzioni richiedono di svolgere un passo con la base o con il mazzo di partenza, tali istruzioni valgono per ciascuno dei giocatori).

1. Scegliere una fazione: Ribelli o Impero.
2. Trovare le 5 carte base Ribelli e le 5 carte base Impero elencate qui sotto. Queste carte compongono il mazzo delle basi Ribelli e il mazzo delle basi Impero (lasciare le basi rimanenti nella scatola: si useranno solo con le regole del gioco avanzato descritte a pagina 28).



MAZZO DELLE BASI RIBELLI

- Dantooine (base di partenza)
- Hoth
- Mon Cala
- Sullust
- Yavin IV



MAZZO DELLE BASI IMPERO

- Lothal (base di partenza)
- Corellia
- Coruscant
- Morte Nera
- Endor

3. Collocare a faccia in su la propria base di partenza davanti a sé e collocare sotto di essa (l'ordine non ha importanza) le proprie carte base rimanenti.
4. Separare le 10 carte di partenza Impero e le 10 carte di partenza Ribelli (elencate di seguito) dalle altre carte. Prendere le carte corrispondenti alla propria fazione e mescolarle assieme. Queste carte formano il mazzo del giocatore. Collocare il proprio mazzo del giocatore a faccia in giù accanto al proprio mazzo delle basi.



**Designazione del
Mazzo di Partenza**



CARTE DI PARTENZA RIBELLI

- Navetta dell'Alleanza x 7
- Soldato Ribelle x 2
- Guardiano del Tempio x 1



CARTE DI PARTENZA IMPERO

- Navetta Imperiale x 7
- Assaltatore x 2
- Inquisitore x 1

- Mescolare assieme le 90 carte galassia per formare il mazzo della galassia; distribuire 6 carte dalla cima del mazzo lungo una fila per comporre la fila della galassia. Orientare le carte Impero verso il giocatore Impero e le carte Ribelli verso il giocatore Ribelli. Girare le carte neutrali di lato in modo che entrambi i giocatori possano leggerle. Collocare a faccia in giù il mazzo della galassia a un'estremità della fila della galassia.
- Collocare a faccia in su le 10 carte Pilota dell'Orlo Esterno in un mazzo all'estremità opposta della fila della galassia. Questo è il mazzo del Pilota dell'Orlo Esterno.



Il mazzo della galassia, la fila della galassia e il mazzo del Pilota dell'Orlo Esterno.

- Collocare i segnalini danno e i segnalini risorsa accanto al mazzo della galassia, a portata di mano di entrambi i giocatori.



Segnalini Danno (Viola), Segnalini Risorsa (Gialli)

- Collocare il tracciato Equilibrio della Forza accanto al mazzo del Pilota dell'Orlo Esterno, con il simbolo Ribelli rivolto verso il giocatore Ribelli. Collocare il gettone Forza sulla casella all'estremità del lato Ribelli del tracciato Equilibrio della Forza.



- Pescare 5 carte dalla cima del proprio mazzo. Ora la partita può iniziare!

ESEMPIO DI PARTITA DOPO LA PREPARAZIONE

Base Ribelli



Riserva dei Danni



Pila degli Scarti della Galassia



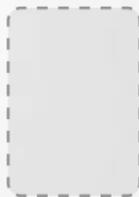
Mazzo della Galassia



Fila della Galassia



Riserva delle Risorse



Pila degli Scarti del Giocatore Impero



Mazzo del Giocatore Impero

AREA DI GIOCO IMPERO

AREA DI GIOCO RIBELLI

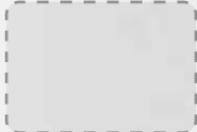
Mazzo del
Giocatore
Ribelli



Pila degli Scarti
del Giocatore
Ribelli



Pila della
Vittoria Ribelli

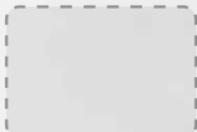


Fila della Galassia

Mazzo del Pilota
dell'Orlo Esterno



Tracciato
Equilibrio
della Forza



Pila della
Vittoria Impero



Base Impero



CONCETTI BASE

La sezione seguente presenta i concetti base che i giocatori dovranno conoscere per giocare a **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**.

BASI DEL DECKBUILDING

"Voglio conoscere le vie della Forza." –Luke Skywalker

In **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**, ognuno dei due giocatori inizia la partita con un suo mazzo di 10 carte. Questi mazzi di partenza non sono molto potenti, forniscono per lo più risorse. Nelle prime fasi della partita ogni giocatore userà queste risorse per acquistare nuove carte e aggiungerle al proprio mazzo. Migliorandolo in questo modo, potrà generare più risorse e lanciare attacchi più incisivi nei turni futuri.

È importante prestare attenzione alle capacità delle carte che si acquistano e assicurarsi che le carte che si aggiungono al proprio mazzo funzionino in maniera sinergica. È bene anche tenere d'occhio le carte che acquista l'avversario: serviranno a intuire la sua strategia e definire un piano per contrastarla.

L'EQUILIBRIO DELLA FORZA

"È un campo energetico creato da tutte le cose viventi." –Obi-Wan Kenobi

L'equilibrio della Forza può sovvertire le sorti della lotta tra l'Impero e i Ribelli. Nel corso del gioco, vari effetti possono fare pendere l'equilibrio della Forza a favore di una fazione o dell'altra. Per rappresentare tali cambiamenti si usa il tracciato Equilibrio della Forza.

Le capacità di alcune carte usano la frase: "Se la Forza è con te". Queste capacità possono essere usate solo quando il gettone Forza si trova su una delle tre caselle sul proprio lato del tracciato Equilibrio della Forza.

- ✦ Se il gettone Forza si trova su una delle tre caselle lato oscuro, allora la Forza è con il giocatore Impero.
- ✦ Se il gettone Forza si trova su una delle tre caselle lato chiaro, allora la Forza è con il giocatore Ribelli.
- ✦ Se il gettone Forza si trova sulla casella neutrale al centro, la Forza non è con nessuno dei due giocatori.

Quando un giocatore ottiene Forza (Ⓢ), muove il gettone Forza verso la propria fazione lungo il tracciato Equilibrio della Forza dell'ammontare indicato. Se il gettone Forza si trova all'estremità del proprio lato all'inizio del proprio turno, il giocatore ottiene 1 risorsa aggiuntiva che può usare in quel turno.



Lato Oscuro

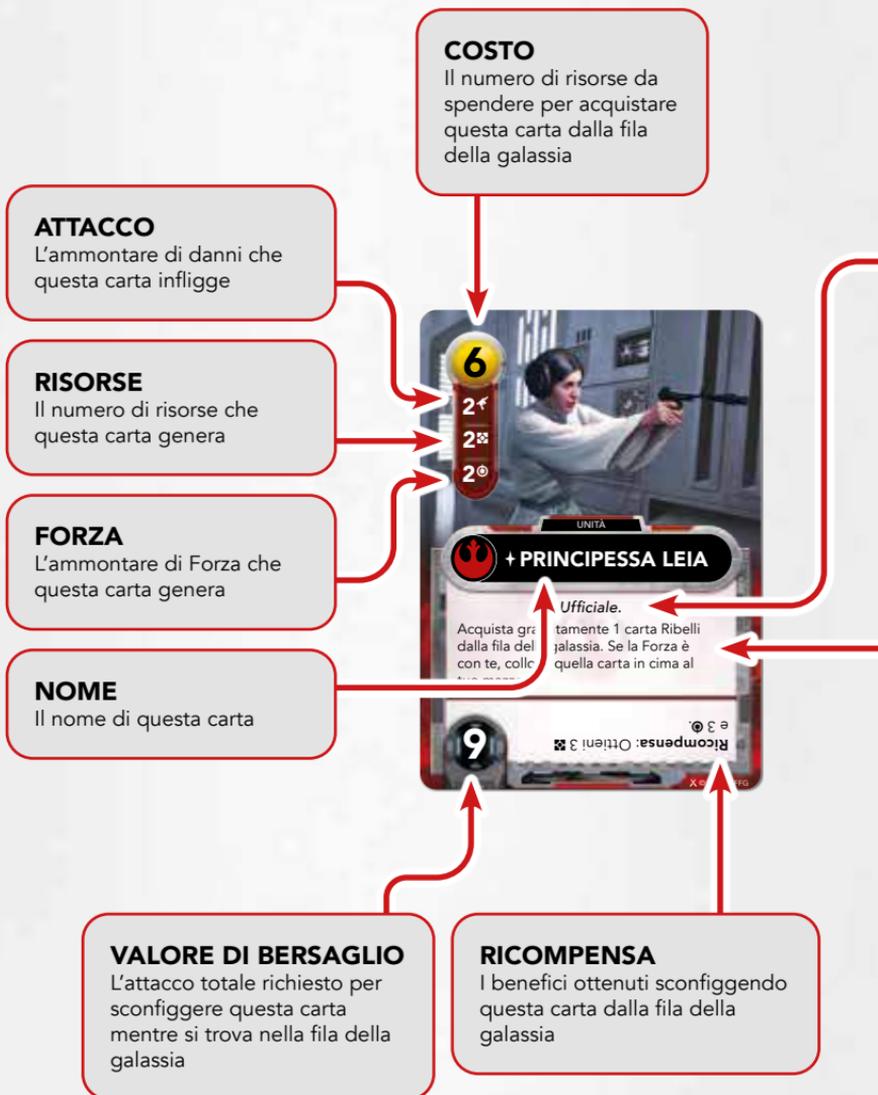
Neutrale

Lato Chiaro

***Attualmente la Forza è con il giocatore Ribelli,
in quanto si trova su una delle tre caselle del lato chiaro.***

ANATOMIA DI UNA CARTA

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME include tre tipi di carte: unità, basi e navi ammiraglie. Questa sezione descrive i simboli e le informazioni mostrate su ogni carta.



ICONA UNICO

Indica che questa carta è unica e altre carte potrebbero farvi riferimento

SIMBOLO DI FAZIONE

Indica a quale fazione appartiene questa carta

TRATTI

Attributi narrativi a cui le altre carte potrebbero fare riferimento

CAPACITÀ

I modi specifici con i quali questa carta interagisce con il gioco

TIPO DI CARTA

Determina come funziona questa carta all'interno del gioco



PUNTI FERITA

L'ammontare di danni richiesti per distruggere questa carta mentre si trova nell'area di gioco di una fazione



AFFILIAZIONE A UNA FAZIONE

"Quando ho iniziato a combattere avevo sei anni, ti rendi conto?" –Cassian Andor

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME è una battaglia tra due fazioni: l'Impero e i Ribelli. Ognuna delle due fazioni possiede personaggi, veicoli, navi e basi specifici che le conferiscono un'atmosfera tipicamente starwarsiana e uno stile di gioco personale. Esistono inoltre alcune carte neutrali che rappresentano le navi, i veicoli e i personaggi disposti ad allinearsi con una qualsiasi delle sue fazioni... al giusto prezzo.

Ogni carta nel mazzo della galassia è designata come Impero, Ribelli o neutrale. Soltanto il giocatore Impero può acquistare le carte Impero e soltanto il giocatore Ribelli può acquistare le carte Ribelli. Entrambi i giocatori possono acquistare le carte neutrali. Una carta che appartiene alla fazione dell'avversario è considerata una carta nemica.



Simbolo Impero



Simbolo Ribelli

**Questi sono i simboli delle due fazioni del gioco.
Una carta priva di simboli di fazione è una carta neutrale.**



SVOLGIMENTO DEL GIOCO



“Ed è adesso che la festa inizia!” –Anakin Skywalker

La partita si svolge in una serie di turni. L'Impero svolge il primo turno, seguito dai Ribelli, poi le due fazioni proseguono alternandosi finché un giocatore non vince distruggendo 3 basi del suo avversario.

INIZIO DEL TURNO

La procedura seguente si svolge all'inizio di ogni turno.

Per prima cosa, se un giocatore non ha una base (perché l'avversario l'ha distrutta nel turno precedente), guarda le sue carte base rimanenti e ne sceglie 1 da rivelare come nuova base.

Poi, se il gettone Forza è all'estremità del suo lato, ottiene 1 risorsa: prende 1 segnalino risorsa dalla riserva e lo colloca nella sua area di gioco.

Ottiene infine le risorse da ogni nave ammiraglia che ha in gioco (nelle prime fasi della partita non ci sono navi ammiraglie in gioco, quindi questo passo andrà saltato).

- ✦ Per ottenere risorse da una carta, prendere un ammontare di segnalini risorsa dalla riserva pari al valore di risorse della carta.
- ✦ Le risorse che un giocatore ottiene nel proprio turno sono la sua scorta di risorse.

SVOLGIMENTO DEL TURNO

Nel proprio turno, un giocatore può effettuare un qualsiasi numero delle azioni seguenti nell'ordine che preferisce, tutte le volte che vuole e tutte le volte che è in grado di farlo:

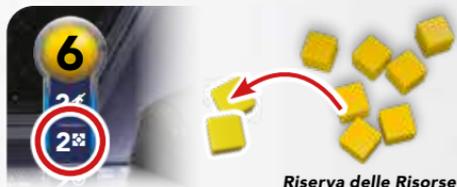
- ✦ Giocare una carta.
- ✦ Acquistare una carta.
- ✦ Usare la capacità di una carta.
- ✦ Investire in un attacco.
- ✦ Risolvere un attacco.
- ✦ Terminare il proprio turno.

Ogni voce è spiegata in dettaglio nelle sezioni seguenti.

GIOCARE UNA CARTA

Per giocare una carta, un giocatore la rimuove dalla propria mano e la colloca a faccia in su nella propria area di gioco. La carta è ora considerata in gioco.

Dopo avere giocato una carta, il giocatore riscuote immediatamente un ammontare di risorse pari al valore di risorse della carta in questione.



Poi sposta il gettone Forza di un numero di caselle pari al valore di Forza di quella carta verso il proprio lato del tracciato Equilibrio nella Forza.



Il giocatore Impero gioca il Gran Moff Tarkin, un'unità con 2 Forza. Ottiene 2 Forza e sposta il gettone Forza di due caselle verso il lato Impero per indicarlo.

Una volta che una carta è in gioco, un giocatore può usare la sua capacità e/o investirla in un attacco (vedi Investire in un Attacco, pagina 17).

Le carte unità rimangono in gioco fino alla fine del turno del giocatore (vedi Finire il Turno, pagina 21). Ognuna delle carte nave ammiraglia rimane in gioco finché non accumula un ammontare di danni pari o superiore ai suoi punti ferita (vedi Risolvere un Attacco, pagina 18).

ACQUISTARE UNA CARTA

Le carte nella fila della galassia e nel mazzo del Pilota dell'Orlo Esterno sono disponibili per l'acquisto.

- ✦ Il giocatore Ribelli può acquistare le carte Ribelli e le carte neutrali, ma non può acquistare le carte Impero.
- ✦ Il giocatore Impero può acquistare le carte Impero e le carte neutrali, ma non può acquistare le carte Ribelli.

Per acquistare una carta, un giocatore spende un ammontare di risorse pari al costo della carta. Per farlo è sufficiente rimuovere quel numero di risorse dalla propria scorta di risorse e rimetterlo nella riserva. Poi il giocatore rimuove la carta dalla fila della galassia (o dal mazzo del Pilota dell'Orlo Esterno) e la colloca a faccia in su in cima alla propria pila degli scarti. La prossima volta che mescolerà la sua pila degli scarti nel suo mazzo, quella carta farà parte del suo mazzo e il giocatore potrà usarla non appena la pescherà nei turni futuri.

- ✦ Quando una carta viene rimossa dalla fila della galassia, va sostituita immediatamente rivelando la carta in cima al mazzo della galassia e collocandola a faccia in su nella fila della galassia.



USARE LA CAPACITÀ DI UNA CARTA

"Scoprirai che ho tante sorprese in serbo!" –Luke Skywalker

Per usare la capacità di una carta su una sua carta in gioco, un giocatore indica al suo avversario quale capacità desidera usare, poi risolve gli effetti di quella capacità.

- ✦ Usare le capacità delle proprie carte è facoltativo.
- ✦ Mentre usa una capacità, il giocatore deve risolvere la maggior parte possibile dell'effetto e ignorare tutto quello che non può essere risolto.
- ✦ Un giocatore può usare la capacità di ognuna delle carte che ha in gioco 1 sola volta durante ogni turno.
- ◇ La capacità di una carta può essere usata nello stesso turno in cui la carta è stata giocata.
- ◇ Dopo avere usato la capacità di una carta, quella carta viene inclinata leggermente per ricordare ai giocatori che la sua capacità è già stata usata e come promemoria di non poterla più usare in questo turno.



Quando la capacità di una carta viene usata, quella carta viene inclinata leggermente per ricordare ai giocatori che sua capacità è già stata usata.

INVESTIRE IN UN ATTACCO

"Sei bravo, combatti bene. Mi saresti utile." –Han Solo

Un giocatore può usare le sue unità e navi ammiraglie per attaccare la base dell'avversario (che potrebbe essere protetta dalle navi ammiraglie che questi ha in gioco). Può inoltre usare le sue unità per attaccare le carte nemiche nella fila della galassia attraverso il sabotaggio per i Ribelli o la caccia alla taglia per l'Impero (vedi Caccia alla Taglia e Sabotaggio, pagina 19).

Per investire le carte in un attacco contro la base nemica, un giocatore le raggruppa nella propria area di gioco per indicare che quelle carte attaccheranno (alcuni giocatori scelgono perfino di collocarle direttamente davanti alla base). Per investire unità in un attacco caccia alla taglia o in un attacco sabotaggio, il giocatore le colloca di fronte alla carta bersaglio nella fila della galassia.



Il giocatore Ribelli attacca la base del giocatore Impero e sabota l'Assaltatore Esploratore nella fila della galassia.

Un giocatore può investire ognuna delle carte che ha in gioco in 1 solo attacco durante ogni turno. Quando un giocatore muove una carta nella posizione dell'attacco in cui l'ha investita, deve mantenere l'orientamento di quella carta, a indicare se abbia già usato o meno la sua capacità. Mantenere aree di gioco ordinate renderà più facile lo svolgimento dei turni a entrambi i giocatori e consentirà loro di giocare con più precisione.

È importante ricordare che investire una carta in un attacco non causa immediatamente la risoluzione di quell'attacco. Questo accade perché un giocatore può investire più carte prima di decidere di risolvere il loro attacco congiuntamente. La risoluzione degli attacchi è spiegata nella sezione seguente.

RISOLVERE UN ATTACCO

È possibile risolvere un attacco contro una base dell'avversario e risolvere un attacco caccia alla taglia o sabotaggio contro le carte nella fila della galassia. Le regole relative a ognuno di questi attacchi sono descritte di seguito.

Attaccare una Base dell'Avversario

Per risolvere un attacco contro una base dell'avversario, il giocatore somma il valore di attacco di tutte le unità e delle navi ammiraglie che ha investito in quell'attacco e prende un pari ammontare di segnalini danno dalla riserva.

Questo totale è l'ammontare di danni che infligge all'avversario. Questi danni devono essere inflitti e collocati nel modo seguente:

- ✦ Ogni nave ammiraglia che l'avversario ha in gioco deve essere distrutta prima che sia possibile infliggere danni alla sua base.
 - ◊ Quando una nave ammiraglia possiede un numero di segnalini danno pari o superiore ai suoi punti ferita, è distrutta e viene collocata nella pila degli scarti del suo proprietario.
 - ◊ Se l'avversario ha più di una nave ammiraglia in gioco, è il giocatore attaccante a decidere come distribuire i danni tra quelle navi.
- ✦ Se al giocatore attaccante rimangono dei segnalini danno dopo avere distrutto tutte le navi ammiraglie del suo avversario, quei danni vengono inflitti alla base dell'avversario.
 - ◊ I segnalini danno collocati su una base (o su una nave ammiraglia) restano dove si trovano a meno che quei danni non vengano ripartiti dalla capacità di una carta.
- ✦ Quando il numero di segnalini danno su una base è pari o superiore ai suoi punti ferita, quella base è distrutta.
 - ◊ Quando una base dell'avversario è distrutta, il giocatore attaccante la colloca alla propria estremità del tracciato Equilibrio della Forza: quella è la pila della vittoria del giocatore. Ogni segnalino danno su quella base viene rimesso nella riserva.
 - ◊ Quando una base di un giocatore viene distrutta, all'inizio del suo turno successivo quel giocatore sceglie 1 nuova base tra le carte base rimanenti.
 - ◊ I danni in eccesso rispetto ai punti ferita della base vengono rimessi nella riserva e non vengono inflitti alla base successiva.

Dopo che un attacco contro una base dell'avversario è stato risolto, il giocatore conserva le carte che hanno partecipato a quell'attacco in un gruppo e le mette da parte fino alla fine del proprio turno. Questo serve a ricordare che quelle carte hanno già attaccato e non possono essere investite in altri attacchi in questo turno.



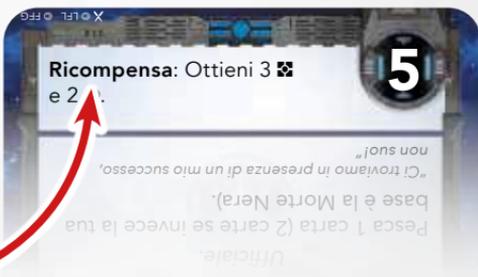
Caccia alla Taglia e Sabotaggio

*"Ci sarà una ricompensa sostanziosa per chi troverà il Millennium Falcon."
-Darth Vader*

Caccia alla taglia e sabotaggio sono nomi tematici per lo stesso tipo di attacco.

Ogni unità Impero e Ribelli nel mazzo della galassia ha un valore di bersaglio e una ricompensa riportata capovolta in fondo alla sua carta. Mentre si trovano nella fila della galassia, queste carte sono orientate in modo che il giocatore che può bersagliarle sia in grado di leggere queste informazioni facilmente.

Per risolvere un attacco caccia alla taglia (nel caso dell'Impero) o un attacco sabotaggio (nel caso dei Ribelli), per prima cosa un giocatore bersaglia 1 carta della fazione opposta nella fila della galassia. Poi somma il valore di attacco di tutte le unità che ha investito in quell'attacco: se il totale è pari o superiore al valore di bersaglio sulla carta che viene attaccata, l'attacco ha successo. Il giocatore scarta la carta sconfitta dalla fila della galassia (collocandola nella pila degli scarti della galassia), poi sostituisce quella carta con la carta in cima al mazzo della galassia. Infine, può scegliere di ricevere la ricompensa della carta che è stata appena sconfitta.



**Il Direttore Krennic ha un valore di bersaglio pari a 5
e una ricompensa di 3 risorse e 2 Forza.**

Agli attacchi caccia alla taglia e sabotaggio si applicano anche le regole seguenti:

- ✦ Le navi ammiraglie non possono essere investite in attacchi caccia alla taglia o sabotaggio.
- ✦ Il valore di attacco in eccesso rispetto al valore di bersaglio va perduto.
- ✦ Non si collocano danni sulle carte bersagliate dagli attacchi caccia alla taglia o sabotaggio. Se l'attacco totale delle unità investite in una caccia alla taglia o in un sabotaggio è inferiore al valore di bersaglio, non accade nulla.



Il giocatore Ribelli invia un Comando Ribelle e un Ala-X a sabotare il Direttore Krennic, per un attacco totale pari a 6. Questo equivale o supera il suo valore di bersaglio, quindi il Direttore Krennic viene collocato nella pila degli scarti della galassia e sostituito con la carta in cima al mazzo della galassia. Il giocatore Ribelli decide di ricevere la ricompensa sul Direttore Krennic e ottiene 3 risorse e 2 Forza, le quali possono essere usate in questo turno.

Dopo che un attacco caccia alla taglia o un attacco sabotaggio è stato risolto, il giocatore conserva le carte che hanno partecipato a quell'attacco in un gruppo e le mette da parte fino alla fine del proprio turno. Questo serve a ricordare che quelle carte hanno già attaccato e non possono essere investite in altri attacchi in questo turno.

FINIRE IL TURNO

Quando un giocatore ha fatto tutto quello che poteva (o voleva) fare, indica all'avversario che il proprio turno è finito.

Quando il turno di un giocatore finisce, quel giocatore svolge nell'ordine i passi seguenti:

- + Scarta dal gioco tutte le sue carte unità.
- + Rimette la sua base e ogni nave ammiraglia che ha in gioco nell'orientamento appropriato nella propria area di gioco.
- + Scarta le eventuali carte che gli restano nella mano e rimette nella riserva gli eventuali segnalini risorsa che si trovano nella sua scorta di risorse.
- + Infine, pesca 5 carte dal suo mazzo. Se non ci sono carte nel suo mazzo quando deve pescare una carta, il giocatore mescola la sua pila degli scarti per ricomporre il suo mazzo e continua a pescare.

Esempio: Alla fine del suo turno, a un giocatore restano 3 carte nel mazzo. Pesca quelle 3 carte nella propria mano, poi mescola la propria pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo. Pesca infine 2 carte dal mazzo appena mescolato per portare la sua mano a un totale di 5 carte.

VINCERE LA PARTITA

"Fantastico, ragazzo! Colpo da maestro!" –Han Solo

Il primo giocatore a distruggere 3 basi del suo avversario vince la partita! La partita termina immediatamente dopo che la terza base di un giocatore è stata distrutta; non si usa nessun'altra carta, capacità, Forza, attacco o risorsa.



ESEMPIO DI PARTITA IN CORSO

Base Ribelli



Riserva dei Danni

Navi Ammiraglie



Pila degli Scarti della Galassia



Mazzo della Galassia



Fila della Galassia



Riserva delle Risorse



Pila degli Scarti del Giocatore Impero



Mazzo del Giocatore Impero

AREA DI GIOCO IMPERO

AREA DI GIOCO RIBELLI

Mazzo del
Giocatore
Ribelli



Pila degli Scarti
del Giocatore
Ribelli



Pila della
Vittoria Ribelli



Fila della Galassia

Mazzo del Pilota
dell'Orlo Esterno



Navi Ammiraglie



Base Impero

Tracciato
Equilibrio
della Forza



Pila della
Vittoria Impero

REGOLE AGGIUNTIVE

"Hai fatto il tuo primo passo in un mondo più vasto." –Obi-Wan Kenobi

Questa sezione contiene le regole relative ai termini e alle situazioni più importanti che è possibile incontrare nel corso del gioco.

CAPACITÀ

Alcune carte possiedono delle capacità che un giocatore può usare nel proprio turno. Il testo della capacità indica quando e come la capacità in questione può essere usata.

- ✦ Una capacità che non specifica quando viene utilizzata può essere usata in qualsiasi momento durante il turno del giocatore mentre la rispettiva carta è in gioco.
 - ◇ Ogni capacità delle carte può essere usata soltanto 1 sola volta durante ogni turno.
- ✦ Usare le capacità delle proprie carte è facoltativo.
- ✦ Mentre usa una capacità, il giocatore deve risolvere la maggior parte possibile dell'effetto e ignorare tutto quello che non può essere risolto.
 - ◇ Per esempio, se una capacità richiede al giocatore di riparare 3 danni alla sua base ma la base ha solo 2 danni, il giocatore riparerà 2 danni.

SCEGLIERE

Alcune carte richiedono di scegliere tra più di un effetto. Quando un giocatore decide di usare una capacità 'scegli' nel suo turno, deve selezionare un'opzione che può risolvere. Non può scegliere un effetto che non può risolvere.

INFLIGGERE DANNI

Alcune capacità consentono di infliggere danni alla base nemica. Questi danni vengono inflitti direttamente alla base, ignorando le navi ammiraglie.

DISTRUGGERE

Alcune capacità consentono di distruggere una nave ammiraglia dell'avversario in gioco o nella fila della galassia. Le navi ammiraglie distrutte vengono immediatamente scartate e collocate nelle rispettive pile degli scarti come descritto di seguito.

- ✦ Quando viene distrutta una nave ammiraglia nell'area di gioco dell'avversario, va collocata nella sua pila degli scarti.
- ✦ Quando viene distrutta una nave ammiraglia nella fila della galassia, va collocata nella pila degli scarti della galassia.

SCARTARE

Alcune capacità permettono a un giocatore di scartare carte dalla sua mano, dalla mano del suo avversario o dalla fila della galassia.

- + Quando un giocatore scarta dalla propria mano, sceglie la carta da scartare, a meno che la capacità non gli richieda di scartare una carta casuale.
- + Le carte scartate vanno sempre collocate nelle rispettive pile degli scarti:
 - ◇ Se una carta viene scartata dalla mano del giocatore, va nella sua pila degli scarti.
 - ◇ Se una carta viene scartata dalla mano dell'avversario, va nella pila degli scarti dell'avversario.
 - ◇ Se una carta viene scartata dalla fila della galassia, va nella pila degli scarti della galassia.
- + Quando la capacità di una carta fa scartare un'altra carta dalla fila della galassia, il giocatore non ottiene le eventuali ricompense elencate sulla carta scartata.

OTTENERE

Alcune capacità consentono di ottenere attacco, risorse o Forza aggiuntivi. Le circostanze in cui questo accade sono indicate nel testo della capacità.

- + Ogni valore su una carta può essere usato 1 sola volta ogni turno.



Il Pistolero Rodiano può ottenere attacco aggiuntivo.

SE

Alcune capacità usano la parola 'se'.

Queste capacità sono chiamate 'capacità condizionali', in quanto possono essere usate solo quando la loro condizione viene soddisfatta. Per esempio, certe carte possiedono una capacità che inizia con: "Se la Forza è con te...". Queste capacità possono essere usate soltanto mentre il gettone Forza si trova sul proprio lato del tracciato Equilibrio della Forza.

GUARDARE

Alcune capacità richiedono di guardare la carta in cima al mazzo della galassia. Quando un giocatore guarda una carta, deve farlo in segreto, in modo che l'avversario non possa vederla a sua volta, e poi rimetterla nello stato in cui si trovava.

ESILIARE

Alcune capacità consentono di esiliare le carte. Questo può essere utile per rimuovere le carte meno potenti dal proprio mazzo, incrementando in tal modo le probabilità di pescare carte più potenti in futuro. Quando un giocatore esilia una carta, quella carta viene immediatamente rimossa dal gioco e rimessa nella scatola.

- ✦ Quando un giocatore gioca una carta con una capacità che esilia sé stessa, può usare l'attacco, le risorse e la Forza di quella carta prima di esiliarla.
- ✦ Quando la capacità di una carta richiede a un giocatore di esiliare una carta dalla propria mano o dalla propria pila degli scarti, la carta scelta deve trovarsi nella propria mano o nella propria pila degli scarti nel momento in cui il giocatore risolve l'effetto di esilio.
 - ◇ Se un giocatore esilia una carta dalla sua mano, non sarà in grado di giocare quella carta in quel turno.

Esempio: Il giocatore Impero vuole usare la capacità del suo Mistico Kel Dor per esiliare una Navetta Imperiale dalla sua mano. Risolve il valore di Forza sul Mistico Kel Dor, poi usa la sua capacità di esiliare la Navetta Imperiale dalla sua mano.



RIPARARE

Alcune capacità consentono di riparare danni alla propria base. Per riparare i danni, un giocatore rimuove un numero di segnalini danno pari al numero indicato dalla capacità di riparare.

RIVELARE

Alcune capacità richiedono di rivelare la carta in cima al mazzo della galassia. Quando un giocatore la rivela, la gira in modo che tutti possano leggerla. Se non viene richiesto di scartare quella carta, la rimette in cima al mazzo della galassia o faccia in giù.

QUANDO

Alcune capacità usano la parola 'quando'. Queste capacità sono chiamate 'capacità innescate' perché si innescano in un momento specifico. Per esempio, alcune basi hanno una capacità che inizia con: "Quando riveli questa base...". Queste capacità possono essere usate soltanto nel momento in cui vengono rivelate per la prima volta.

- ✦ Le capacità innescate non sono limitate a 1 volta per turno. Possono essere usate ogni volta che il loro innesco di tempistica viene soddisfatto.
- ✦ Se una capacità 'quando' entra in conflitto con la risoluzione dell'effetto di una ricompensa, si risolve prima la ricompensa.

MENTRE

Alcune capacità usano la parola 'mentre'. Queste capacità sono chiamate 'capacità costanti' perché la loro capacità è sempre attiva fintanto che la condizione specificata permane. Quando una carta con una capacità costante esce dal gioco, il suo effetto termina immediatamente.

Esempio: Mentre un giocatore ha in gioco il Portacaccia Leggero Imperiale, esso fornisce un potenziamento di attacco ad alcune delle sue unità. Quel potenziamento termina non appena il Portacaccia Leggero Imperiale esce dal gioco.

MAZZO VUOTO

Se in qualsiasi momento un mazzo risulta vuoto quando è necessario pescare una carta da quel mazzo, si mescola la pila degli scarti di quel mazzo per ricomporlo.

- ✦ Non si ricompono un mazzo dalla sua pila degli scarti solo perché è vuoto. Si aspetta che ci sia bisogno di pescare una carta da quel mazzo.
 - ◇ Se il mazzo del giocatore è vuoto, il giocatore aspetta di avere bisogno di pescare una carta per mescolare la sua pila degli scarti nel suo mazzo.
 - ◇ Se il mazzo della galassia è vuoto, si aspetta che ci sia bisogno di aggiungere una carta alla fila della galassia per mescolare la pila degli scarti della galassia nel mazzo della galassia.

MODALITÀ DI GIOCO AVANZATE

"Preferireste un altro bersaglio, un bersaglio militare? Dite il nome del sistema!"
–Gran Moff Tarkin

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME include 10 basi Impero e 10 basi Ribelli. Tuttavia, le istruzioni di preparazione a pagina 4 richiedono a ogni giocatore di rimettere 5 delle loro basi nella scatola per la partita introduttiva. Quando i giocatori avranno padroneggiato le regole del gioco, saranno pronti a giocare a una delle modalità di gioco avanzate descritte di seguito.

GALASSIA COMPLETA

Questo è il gioco vero e proprio, com'è stato concepito per essere giocato. Funziona come la partita introduttiva in ogni aspetto, con la differenza che i due giocatori iniziano la partita con tutte e 10 le basi della propria fazione nel proprio mazzo delle basi. Quando un giocatore sceglie una nuova base in questa modalità, ha più opzioni a disposizione e può adattare più facilmente la sua strategia allo sviluppo attuale del gioco.

- ✦ Quando si gioca in modalità galassia completa, è consigliabile giocare con 4 basi, come descritto nelle regole di lunghezza variabile della partita a pagina 29.

BASI SEGRETE

Questa modalità introduce un elemento di intrigo nel gioco. Durante il passo 3 della preparazione, entrambi i giocatori iniziano il gioco con le rispettive basi di partenza, poi scelgono in segreto 4 basi dalle 9 carte base rimanenti della propria fazione. Collocano le 4 basi scelte a faccia in giù sotto la propria base di partenza e rimettono ogni carta base che non hanno selezionato nella scatola a faccia in giù. Il resto della partita si svolge come descritto per la partita introduttiva, con la differenza che un giocatore non sa quali basi si trovano nel mazzo delle basi del suo avversario e viceversa. Questo piccolo fattore di incertezza aggiunge maggiore profondità alle decisioni da prendere nel corso della partita.

- ✦ Quando si gioca in modalità basi segrete, è consigliabile giocare con 4 basi, come descritto nelle regole di lunghezza variabile della partita a pagina 29.

MULTIPLAYER 2 CONTRO 2

La modalità multiplayer è una battaglia in due contro due per il controllo della galassia. Per giocarla sono richieste due copie di **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**. Per tutte le regole e i diagrammi che illustrano come giocare in modalità multiplayer, visitare il sito www.asmodee.it.

REGOLE FACOLTATIVE

"Ho cambiato il nostro accordo. Prega che non lo cambi ancora." –Darth Vader

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME utilizza un design modulare che permette di alterare le regole per adattarlo meglio ai propri gusti. È possibile aggiungere una o più delle regole facoltative seguenti a qualsiasi modalità di gioco per creare l'esperienza di gioco che si preferisce.

LUNGHEZZA VARIABILE DELLA PARTITA

Nella partita introduttiva di **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**, il primo giocatore a distruggere 3 basi dell'avversario vince. Questo numero può essere modificato per aumentare o diminuire la lunghezza della partita. I giocatori che desiderano una strategia più complessa e più opportunità di personalizzazione del mazzo possono aumentare le condizioni di vittoria a 4 o 5 basi. I giocatori che preferiscono una partita più rapida possono invece ridurre l'obiettivo a 2 sole basi. All'inizio della partita, i giocatori dovranno accordarsi sul numero di basi necessarie per vincere.

CORROMPERE LE CARTE NEUTRALI

"Il suo amico è un vero mercenario. Mi domando se tenga veramente a qualcosa."
–Principessa Leia

I giocatori non possono sabotare o cacciare la taglia di una carta neutrale nella fila della galassia, ma con questa regola possono corromperla. Per corrompere una carta neutrale nella fila della galassia il giocatore deve spendere un ammontare di risorse pari al costo di quella carta, poi la scarta (collocandola nella pila degli scarti del mazzo della galassia). Questo gli permetterà di rimuovere le carte neutrali indesiderate dalla fila della galassia senza aggiungerle al proprio mazzo.



Giocando con questa regola facoltativa, il giocatore Impero può spendere le sue risorse per scartare il Pistolero Rodiano o l'Incrociatore C-ROC dalla fila della galassia.

DOMANDE RICORRENTI

Queste sono le risposte ad alcune delle domande più ricorrenti sulle regole di **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**.

D. Devo giocare ogni carta che ho nella mano?

R. No. Puoi scegliere quali carte giocare o non giocare, ma le carte che non giochi vengono comunque scartate alla fine del tuo turno.

D. Devo risolvere la capacità di una carta immediatamente dopo averla giocata?

R. No. Puoi scegliere quando risolvere la capacità di una carta, a meno che non inizi con la parola 'quando' (vedi Quando, pagina 27).

D. Sono obbligato ad usare le capacità riportate sulle mie carte base o sulle altre carte che gioco?

R. No. Ogni capacità delle carte è facoltativa.

D. Posso scegliere di risolvere solo una parte di una capacità?

R. No, se scegli di usare una capacità, devi risolvere tutto quello che puoi di quella capacità.

D. Sono obbligato a risolvere la ricompensa quando effettuo con successo un attacco caccia alla taglia o un attacco sabotaggio?

R. No. Le ricompense sono facoltative.

D. Se la capacità di una carta dice che posso esiliare le carte dalla mia mano o dalla mia pila degli scarti, posso esiliarle da entrambe?

R. Sì. Puoi esiliare le carte dalla tua mano, dalla tua pila degli scarti o da una combinazione di entrambe.

D. Posso guardare una qualsiasi pila degli scarti ogni volta che voglio?

R. Sì. Tutte e tre le pile degli scarti sono informazioni aperte, ma non puoi cambiare l'ordine delle carte quando le guardi.

D. Se la base del mio avversario viene distrutta dalla capacità di una carta, posso comunque attaccare le sue navi ammiraglie?

R. Sì. Puoi risolvere un attacco contro la base di un avversario anche se è già stata distrutta. Questo ti permetterà di danneggiare qualsiasi nave ammiraglia che l'avversario abbia in gioco. Ogni danno che andrebbe applicato alla sua base va perduto.

D. Cosa succede quando con la capacità di un Assaltatore Esploratore rivelo 1 carta neutrale dalla cima del mazzo della galassia?

R. Niente. Gira di nuovo quella carta a faccia in giù.

D. Se il gettone Forza si trova sulla casella all'estremità del lato Ribelli del tracciato Equilibrio della Forza quando il mio avversario gioca la Spia Duros, posso scegliere di fargli ottenere 1 Forza?

R. No. Devi scartare 1 carta dalla tua mano perché è l'unica opzione che puoi risolvere interamente.

D. Quante volte posso risolvere la capacità di Yavin IV durante il mio turno?

R. Molte capacità possono essere risolte 1 sola volta ogni turno, ma le capacità innescate, come quella di Yavin IV, possono essere risolte ogni volta che soddisfi la loro condizione di innesco (vedi Quando, pagina 27).

RICONOSCIMENTI

Design e Sviluppo del Gioco: Caleb Grace

Produzione: Molly Glover

Revisione: B.D. Flory e Alex Werner

Correzione Bozze: Alexis Dykema e Sam Gregor-Stewart

Responsabile Giochi di Carte: Colin Phelps

Progetto Grafico: Laurence Smith con Christopher Hosch

Responsabile Progetto Grafico: Mercedes Opheim

Illustrazione di Copertina: Jake Murray

Illustrazioni Interne: David Ardila, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Rovina Cai, JB Casacop, Alexandre Dainche, Anthony Devine, Alexandr Elichev, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Steve Hamilton, Joel Hustak, Imaginary Studios, Nikolaus Ingeneri, Michal Ivan, Tomasz Jedruszek, Jason Juta, Alex Kim, Leonid Kozienco, Raven Mimura, Mark Molnar, Jake Murray, Ameen Naksewee, Borja Pindado, Vlad Ricean, Adam Schumpert, Stephen Somers, Darren Tan, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Andrea Zafiratos e Ben Zweifel

Direzione Artistica: Jeff Lee Johnson

Responsabile Direzione Artistica: Tony Bradt

Coordinamento Garanzia di Qualità: Zach Tewalthomas

Coordinamento Licenze: Dana Cartwright

Responsabile Licenze: Sherry Anisi

Responsabili Produzione: Justin Anger e Austin Litzler

Direzione Creativa Visual: Brian Schomburg

Responsabile Progetto Senior: John Franz-Wichlacz

Direzione Strategia di Prodotto: Jim Cartwright

Game Designer Esecutivo: Nate French

Direzione Studio: Chris Gerber

Ringraziamenti Speciali a Michael Boggs, Ryan Fralich e Jason Svee.

LUCASFILM LIMITED

Approvazione Licenze: Lawrence Cruz e Brian Merten

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Andrea De Pietri e Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Responsabile Editoriale: Massimo Bianchini

PLAYTESTER

Sean Abbott, Bears Abney, Arash Afghahi, Justin Allen, Tim Bailey, Daniel Batistuzzo, J-F Beaudoin, F. Beyer, Carolina Blanken, Austin Blaylock, Adriana Buckner, Wyatt Buckner, Dan Cannon, Marshall Carter, Colby Chappell, Keely Chappell, Hwan-Yi Choo, Lachlan Conley, Micah Crosley, Jacob Deyoung, Vara Dixon, Benjamin Dyken, Jennifer T. Dyken, Peta Dyken, Steven Earley, Jeremiah Fair, Tony Fanchi, Brooks Flugaur-Leavitt, Dustin Foran, Marieke Franssen, Tyler Fultz, Hunter Fyffe, Chad Garlinghouse, Ian Garlinghouse, Thomas Giazinto, Nick Glover, Nathan Grace, Ryan Gunderson, Colin Hampton, Jeremy Hassen, Christopher Hawley, Patrick Helfrich, Anita Hilberdink, P. Hoch, Erik Jordheim, Paul Klecker, Kristian Joyce, Michael Joyce, Ryan Kozar, Matt Lansdowne, Réjean Lebel, Eric Leggett, Miranda Lung, Zach Lung, Emile de Maat, Josh Massey, Kurt Meyer Jr., Sonny Mikszáth, Christian Andersson Naeseth, André Nordstrand, Kristian Meling Nordstrand, Alex Orloff, Y. Otto, F. Peemüller, Dan Roettgen, Lilly Roettgen, Vera van Schaijk, David Seefeldt, Jimmie Sharp, Mason Sklar, Stephen Stachelski, Xander Tabler, Rusty Thompson, Stefan Wagar, Aaron Wong e Scott Woodward

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono © di Fantasy Flight Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM e © di Gamegenic GmbH, Germania. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. *Star Wars: The Deckbuilding Game* è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia – Per informazioni scrivere a italia@asmodee.com. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.