

# STAR WARS

## THE DECKBUILDING GAME

### MODALITÀ MULTIPLAYER

**STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** può essere giocato da quattro giocatori in una speciale modalità multiplayer 2v2 con due copie del gioco. Nella modalità multiplayer 2v2, i giocatori competono in squadre: due giocatori Impero contro due giocatori Ribelli.

### PREPARAZIONE

In una partita multiplayer 2v2, le due squadre devono essere sedute l'una di fronte all'altra in modo che ogni giocatore sia seduto accanto al proprio compagno di squadra. Seguire questi passaggi per preparare la partita:

1. Posizionare il tracciato Equilibrio della Forza al centro del tavolo (viene utilizzato 1 solo tracciato nelle partite multiplayer). Le aree ai lati del tracciato Equilibrio della Forza sono chiamate regioni. In ogni regione un giocatore Ribelli è seduto di fronte a un giocatore Impero.
2. I giocatori di ogni regione seguono le normali regole di preparazione del gioco, in modo che ogni regione abbia il proprio mazzo della galassia, la propria fila della galassia e il proprio mazzo del Pilota dell'Orlo Esterno.
3. Ogni giocatore ha il proprio mazzo del giocatore e il proprio mazzo delle basi. Il mazzo personale di ogni giocatore è conservato nella propria regione, separato da quello del compagno di squadra. I mazzi delle basi della squadra sono posizionati uno accanto all'altro sotto il tracciato Equilibrio della Forza.
4. Determinare casualmente quale squadra inizierà la partita, lanciando una moneta, tirando un dado, ecc. L'altra squadra inizierà il gioco con il gettone Forza all'estremità del proprio lato del tracciato Equilibrio della Forza.

### CONCETTI CHIAVE

Le sezioni seguenti forniscono una panoramica dei concetti chiave di **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** per giocare in modalità multiplayer.

### LAVORO DI SQUADRA

*"Avanti Han, vecchio mio, non deludermi ora." – Lando Calrissian*

L'obiettivo di una partita multiplayer 2v2 è cooperare con il proprio compagno di squadra per sconfiggere la squadra avversaria. Per incoraggiare il lavoro di squadra, ogni carta che utilizza le parole "tu" o "tuo" deve essere interpretata come "la tua squadra" o "della tua squadra" durante una partita multiplayer.

Per esempio, se avete un Assaltatore in gioco e il vostro compagno di squadra gioca Generale Veers, può usare la capacità di General Veers per pescare una carta perché il "tu" nel testo della carta è considerato "la tua squadra".

Questo vale anche per le capacità delle basi. Le basi con capacità costanti, come Endor, si applicano alle carte giocate da entrambi i compagni di squadra. Le basi con capacità innescate, come Corellia o Yavin 4, possono essere innescate da entrambi i compagni di squadra, ma solo 1 volta per innescare. Ad esempio, se ogni membro di una squadra ha Bepin come base, il primo a giocare una carta neutrale la prima volta ogni turno pescherà due carte (una per ogni copia di Bepin).

**Eccezione per Esiliare:** Le capacità che esiliano le carte non possono essere usate per esiliare le carte del compagno di squadra!

### REGIONI

*"I governatori regionali ora hanno il controllo diretto dei loro territori." – Grand Moff Tarkin*

Ogni membro di una squadra è responsabile della gestione della propria regione. Solo i giocatori di una regione possono interagire con il mazzo della galassia, la fila della galassia e il mazzo del Pilota dell'Orlo Esterno della loro regione. Le carte non possono lasciare la regione in cui iniziano la partita.

Una capacità che si riferisce a un avversario (o a una carta dell'avversario) si riferisce solo all'avversario nella stessa regione. Ciò significa che i giocatori non possono acquistare o bersagliare carte nella fila della galassia dell'altra regione e non possono scartare carte dell'avversario nell'altra regione.

### ZONA CONDIVISA

Durante la preparazione, ogni giocatore posiziona il proprio mazzo delle basi accanto al mazzo delle basi del compagno di squadra al centro del proprio lato del tavolo. Quest'area è chiamata "zona condivisa". Le carte nella zona condivisa di una squadra sono considerate in entrambe le regioni.

Quando giocate una nave ammiraglia, posizionatela nel vostro lato della zona condivisa della vostra squadra. Ogni nave ammiraglia nella zona condivisa di una squadra protegge ogni base in quella zona, ma solo il giocatore che ha giocato quella nave ammiraglia ne raccoglie le risorse. Quando si risolvono le capacità delle carte nella zona condivisa di una squadra, i giocatori di quella squadra decidono chi risolverà quella capacità.

I giocatori possono attaccare e interagire con ogni base e nave ammiraglia nella zona condivisa della squadra avversaria come se quelle carte fossero nelle loro rispettive regioni.

## GIOCARE LA PARTITA

*"Bisogna che in dieci sembriate cento." – Cassian Andor*

Le partite multiplayer 2v2 di **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** seguono le stesse regole delle partite standard 1v1 con le seguenti modifiche.

### TURNI CONDIVISI

Quando si gioca una partita multiplayer 2v2, i turni sono divisi tra le squadre. Nel turno della tua squadra, tu e il tuo compagno di squadra giocete il vostro turno contemporaneamente. Se il gettone Forza è dalla propria estremità del tracciato Equilibrio della Forza all'inizio del turno della propria squadra, tu e il tuo compagno guadagnate 1 risorsa ciascuno.

I compagni di squadra sono incoraggiati a discutere le carte in mano e in gioco per determinare l'ordine migliore per risolvere le capacità. Ad esempio, durante il vostro turno, avete un Ala-X in gioco ma non potete risolvere la sua capacità perché il gettone Forza si trova sulla casella neutrale del tracciato Equilibrio della Forza. Tuttavia, il tuo compagno di squadra ha in mano un Guardiano del Tempio, quindi decide di usare la sua capacità per guadagnare 1 Forza e spostare il gettone Forza sul lato chiaro. Questo vi permette di risolvere la capacità del vostro Ala-X e di pescare 1 carta.

### ACQUISTARE LE CARTE

Ogni compagno di squadra raccoglie le proprie risorse dalle carte che gioca. Le risorse non possono essere condivise tra i compagni di squadra. I giocatori usano le loro risorse per acquistare carte dalla fila della galassia della propria regione, ma non possono acquistare carte dalla fila della galassia dell'altra regione. I giocatori non possono nemmeno aggiungere le carte acquistate al mazzo dei loro compagni di squadra.

### ATTACCARE LE BASI AVVERSARIE

Quando tu e il tuo compagno di squadra attaccate le basi avversarie, sommate tutti i vostri valori di attacco e distribuite i danni tra le due basi nemiche a vostra scelta. Se gli avversari hanno navi ammiraglie in gioco, devono essere distrutte prima di poter infliggere danni a una delle due basi nemiche. I giocatori possono interagire e infliggere danni alle navi ammiraglie su entrambi i lati della zona condivisa dell'avversario.

## VINCERE LA PARTITA

*"Questo sarà un giorno da ricordare a lungo." – Darth Vader*

Per vincere la partita, è necessario distruggere tre basi dal mazzo delle basi di ciascun avversario, per un totale di sei basi. (È possibile distruggere basi aggiuntive dal mazzo delle basi di un dato avversario, ma non concorrono ai fini della vittoria). La prima squadra che distrugge un numero sufficiente di basi vince!

Si consiglia di utilizzare le modalità di gioco avanzate a pagina 28 del regolamento di **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** quando si gioca una partita multiplayer 2v2.

È possibile personalizzare ulteriormente l'esperienza multiplayer utilizzando le regole per variare la lunghezza della partita a pagina 29 del regolamento, ma si consiglia di mantenere la condizione di vittoria come sopra per la prima partita 2v2.

## DOMANDE FREQUENTI

Queste sono le risposte ad alcune domande frequenti sulle regole multiplayer 2v2 di **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**.

**D. È possibile distruggere le basi di entrambi gli avversari nello stesso turno?**

R. Sì. Poiché è possibile dividere i danni tra le basi degli avversari, è possibile distruggerle entrambe nello stesso turno.

**D. Cosa succede quando la mia terza base viene distrutta, ma la terza base del mio compagno di squadra no?**

R. Ogni volta che la vostra base viene distrutta, all'inizio del turno successivo ne sceglierete una nuova, secondo le regole standard del gioco. Se si esauriranno le basi tra cui scegliere, si continuerà a giocare senza base e gli avversari dovranno infliggere i loro danni alla base del compagno di squadra.

**D. Se il mio compagno di squadra ha una carta unica in gioco, come Yavin 4 o Darth Vader, questo mi impedisce di mettere in gioco la mia copia di quella carta?**

R. No. È possibile che i compagni di squadra scelgano la stessa base e/o giochino lo stesso personaggio unico in un turno.

## CHIARIMENTI ALLE REGOLE

*"Questo gioiello riserva ancora qualche sorpresa." – Han Solo*

Per facilitare la comprensione dell'esatto funzionamento di alcuni effetti delle carte in modalità multiplayer, alle pagine 5-6 di questo regolamento è presente un elenco di chiarimenti alle regole. L'elenco è presentato in ordine alfabetico. Accanto al nome di ogni carta c'è il testo della sua capacità, seguito da una spiegazione del funzionamento della capacità in modalità multiplayer.



# ESEMPIO DI PARTITA IN CORSO

Ecco un esempio della disposizione dei materiali di gioco, per indicare ai giocatori una disposizione ottimale.

## GIOCATORE RIBELLI 1



Scarti Ribelli  
Giocatore 1



Mazzo Ribelli  
Giocatore 1



Zona Condivisa Ribelli

Base Giocatore



Navi Ammiraglie



## REGIONE 1



Scarti della  
Galassia



Mazzo della  
Galassia



Fila della Galassia

Mazzo del Pilota  
dell'Orlo Esterno



Tracciato Equilibrio della Forza



Pila della Vittoria  
Squadra Impero



## GIOCATORE IMPERO 1



Scarti Impero  
Giocatore 1



Mazzo Impero  
Giocatore 1



Navi Ammiraglie



Base Giocatore

Zona Condivisa Impero

## ESEMPIO DI PARTITA IN CORSO

Ecco un esempio della disposizione dei materiali di gioco, per indicare ai giocatori una disposizione ottimale.

### GIOCATORE RIBELLI 2



Pila della Vittoria  
Squadra Ribelli



Base Giocatore



Navi Ammiraglie



Mazzo Ribelli  
Giocatore 2



Scarti Ribelli  
Giocatore 2



### REGIONE 2



Mazzo del Pilota  
dell'Orlo Esterno



Fila della Galassia



Mazzo della  
Galassia



Scarti della  
Galassia



Navi Ammiraglie



Base Giocatore



Mazzo Impero  
Giocatore 2



Scarti Impero  
Giocatore 2

### GIOCATORE IMPERO 2



NOME CARTA	CAPACITÀ
Ala-U	Se la Forza è con te, ripara 3 danni alla tua base.
Ammiraglio Piett	Mentre l'Ammiraglio Piett è in gioco, ogni tua nave ammiraglia ottiene 1 ⚔.
AT-AT	Aggiungi 1 <b>Soldato</b> dalla tua pila degli scarti alla tua mano.
Bespin	Quando giochi una carta neutrale la prima volta ogni turno, pesca 1 carta.
Caccia TIE	Se hai navi ammiraglie in gioco, pesca 1 carta.
Chewbacca	Se hai altre unità uniche (†) in gioco, pesca 1 carta.
Contrabbandiere Twi'lek	Colloca la prossima carta che acquisti in questo turno in cima al tuo mazzo.
Corellia	Quando riveli Corellia, acquista gratuitamente 1 carta Impero o neutrale dalla fila della galassia e aggiungila alla tua mano.
Coruscant	Quando inizia il tuo turno, guarda le 2 carte in cima al mazzo della galassia. Collocane 1 in cima al mazzo e scarta l'altra.
Dagobah	Quando riveli Dagobah, esilia fino a 3 carte dalla tua mano o dalla tua pila degli scarti.
Direttore Krennic	Pesca 1 carta (2 carte se invece la tua base è la Morte Nera).
Endor	Mentre Endor è la tua base, ogni tua unità <b>Soldato</b> o <b>Veicolo</b> ottiene 1 ⚔.
Fregata Nebulon-B	<b>Scegli:</b> Ripara 3 danni alla tua base oppure ottieni 3 ❖.
Galeone a Vela di Jabba	Aggiungi 1 <b>Cacciatore di Taglie</b> dalla tua pila degli scarti alla tua mano.
Generale Veers	Se hai unità <b>Soldato</b> o <b>Veicolo</b> in gioco, pesca 1 carta.
Grand Moff Tarkin	Aggiungi 1 carta Impero dalla fila della galassia alla tua mano. Devi esiliare quella carta alla fine del tuo turno.
Han Solo	Pesca 1 carta (2 carte se invece hai <b>Millennium Falcon</b> in gioco).
Headhunter Z-95	Se il tuo avversario ha una nave ammiraglia in gioco, pesca 1 carta.
Hoth	Mentre Hoth è la tua base, preveni i primi 2 danni inflitti a Hoth ogni turno.
HWK-290	Esilia questa unità per riparare 4 danni alla tua base.
IG-88	Quando IG-88 sconfigge un bersaglio nella fila della galassia, esilia 1 carta dalla tua mano o dalla tua pila degli scarti.
Incrociatore C-ROC	Scarta 1 carta dalla tua mano per riparare 3 danni alla tua base.

INTERAZIONI MULTIPLAYER
Quando risolvi questa capacità, puoi riparare 3 danni alla tua base oppure a quella del tuo compagno di squadra.
Questa capacità si applica alle navi ammiraglie del tuo compagno di squadra così come alle tue.
Quando risolvi questa capacità, puoi decidere di far aggiungere al tuo compagno di squadra 1 <b>Soldato</b> dalla sua pila degli scarti alla sua mano (invece che alla tua).
Questa capacità funziona per entrambi i compagni di squadra, ma può essere risolta solo una volta per turno. Il compagno che gioca la prima carta neutrale ogni turno pesca 1 carta (2 carte invece se entrambi i giocatori hanno selezionato Bespin come base).
Se tu o il tuo compagno di squadra avete una nave ammiraglia in gioco, puoi pescare 1 carta.
Se tu o il tuo compagno di squadra avete altre unità uniche (†) in gioco, puoi pescare 1 carta.
Colloca la prossima carta acquistata da te o dal tuo compagno in cima al mazzo di chi l'ha acquistata. Non puoi collocare la prossima carta acquistata da te in cima al mazzo del tuo compagno e viceversa.
Quando riveli questa base, decidi chi tra te e il tuo compagno di squadra risolverà la sua capacità.
Questa capacità funziona per entrambi i compagni di squadra, ma può essere risolta solo una volta per turno. Scegli quale compagno guarderà le 2 carte in cima al suo mazzo della galassia.
I giocatori non possono esiliare carte del proprio compagno di squadra. Solo il giocatore che ha selezionato Dagobah può risolvere la sua capacità.
Se la base del tuo compagno di squadra è la Morte Nera, puoi pescare 2 carte grazie a Direttore Krennic.
Questa capacità si applica ai <b>Soldati</b> e ai <b>Veicoli</b> del tuo compagno di squadra così come ai tuoi. Se sia tu che il tuo compagno avete selezionato Endor come base, ogni <b>Soldato</b> e <b>Veicolo</b> della vostra squadra ottiene 2 ⚔.
Entrambi i compagni di squadra possono risolvere questa capacità, ma può essere risolta solo una volta per turno.
Quando risolvi questa capacità, puoi decidere di far aggiungere al tuo compagno di squadra 1 <b>Cacciatore di Taglie</b> dalla sua pila degli scarti alla sua mano (invece che alla tua).
Se il tuo compagno di squadra ha unità <b>Soldato</b> o <b>Veicolo</b> in gioco, puoi risolvere la capacità di Generale Veers.
I giocatori non possono acquistare carte per il proprio compagno di squadra. Solo il giocatore che ha giocato Grand Moff Tarkin può risolvere la sua capacità.
Se il tuo compagno di squadra ha <b>Millennium Falcon</b> in gioco, puoi pescare 2 carte.
Se la squadra avversaria ha almeno 1 nave ammiraglia nella zona condivisa, pesca 1 carta.
Se entrambi i giocatori hanno selezionato Hoth come base, possono prevenire un totale di 4 danni inflitti alle rispettive basi Hoth durante ogni turno della squadra avversaria.
Quando esili HWK-290 puoi riparare 4 danni alla tua base, oppure 4 danni alla base del tuo compagno di squadra.
I giocatori non possono esiliare le carte del proprio compagno di squadra. Solo il giocatore che con IG-88 ha sconfitto un bersaglio nella fila della galassia può esiliare 1 carta.
Tu o il tuo compagno di squadra potete risolvere questa capacità scartando una carta per riparare 3 danni a una delle vostre basi.

NOME CARTA	CAPACITÀ	INTERAZIONI MULTIPLAYER
Incrociatore Gozanti	Scarta 1 carta dalla tua mano per pescare 1 carta.	Entrambi i compagni di squadra possono risolvere questa capacità, ma può essere risolta solo una volta per turno.
Jedha	Mentre Jedha è la tua base, aggiungi alla tua mano la prima carta neutrale che acquisti ogni turno. Devi esiliare quella carta alla fine del tuo turno.	Questa capacità funziona per entrambi i compagni di squadra, ma può essere risolta solo una volta per turno. Il compagno che per primo acquista la prima carta neutrale ogni turno la aggiunge alla propria mano.
Kafrene	Quando giochi una carta neutrale la prima volta ogni turno, pesca 1 carta.	Questa capacità funziona per entrambi i compagni di squadra, ma può essere risolta solo una volta per turno. Il compagno che gioca la prima carta neutrale ogni turno pesca 1 carta (2 carte invece se entrambi i giocatori hanno selezionato Kafrene come base).
Kessel	Quando riveli Kessel, esilia fino a 3 carte dalla tua mano o dalla tua pila degli scarti.	I giocatori non possono esiliare le carte del proprio compagno di squadra. Solo il giocatore che ha selezionato Kessel come base può risolvere la sua capacità.
Mercenario Quarren	Quando acquisti questa unità, esilia 1 carta dalla tua mano o dalla tua pila degli scarti (fino a 2 carte se invece la Forza è con te).	I giocatori non possono esiliare le carte del proprio compagno di squadra. Solo il giocatore che ha acquistato Mercenario Quarren può risolvere la sua capacità.
Millennium Falcon	Aggiungi 1 unità unica (†) dalla tua pila degli scarti alla tua mano.	Quando risolvi questa capacità, puoi scegliere di far aggiungere al tuo compagno 1 unità unica (†) dalla sua pila degli scarti alla sua mano (invece che alla tua).
Mistico Kel Dor	Esilia questa unità per esiliare 1 carta dalla tua mano o dalla tua pila degli scarti.	I giocatori non possono esiliare le carte del proprio compagno di squadra. Solo il giocatore che ha giocato Mistico Kel Dor può risolvere la sua capacità.
Mon Cala	Quando riveli Mon Cala, acquista gratuitamente 1 carta Ribelle o neutrale dalla fila della galassia e aggiungila alla tua mano.	Quando riveli questa base, decidi chi tra te e il tuo compagno di squadra risolverà la sua capacità.
Morte Nera	Spendi 4 ☒ per distruggere 1 nave ammiraglia che il tuo avversario ha in gioco oppure 1 nave ammiraglia nella fila della galassia.	Questa capacità funziona per entrambi i compagni di squadra, ma può essere risolta solo una volta per turno. Se sia tu che il tuo compagno avete selezionato Morte Nera come base, ogni copia può essere risolta una volta per turno e sia tu che il tuo compagno potete risolvere la sua capacità.
Nave da Sbarco	<b>Scegli:</b> Ottieni 4 ☒ oppure ripara 4 danni alla tua base.	Se scegli di riparare 4 danni, puoi ripararli alla tua base o a quella del tuo compagno di squadra. (Solo il giocatore che ha giocato Nave da Sbarco può ottenere ☒.)
Ord Mantell	Mentre Ord Mantell è la tua base, puoi cacciare la taglia di 1 unità neutrale nella fila della galassia ogni turno, usando il suo costo come suo valore di bersaglio. Se sconfiggi quella carta, ottieni ☒ pari al suo costo.	Questa capacità funziona per entrambi i compagni di squadra, ma può essere risolta solo una volta per turno. Se sia tu che il tuo compagno avete selezionato Ord Mantell come base, ogni copia può essere risolta una volta per turno e sia tu che il tuo compagno potete risolvere la sua capacità.
Portacaccia Leggero Imperiale	Mentre il Portacaccia Leggero Imperiale è in gioco, ogni tua unità <b>Caccia</b> ottiene 1 ⚡.	Questa capacità si applica sia alle tue unità <b>Caccia</b> che a quelle del tuo compagno di squadra.
Principessa Leia	Acquista gratuitamente 1 carta Ribelli dalla fila della galassia. Se la Forza è con te, colloca quella carta in cima al tuo mazzo.	I giocatori non possono acquistare carte per il proprio compagno di squadra. Solo il giocatore che ha giocato Principessa Leia può acquistare gratuitamente 1 carta Ribelli dalla propria fila della galassia. Non puoi collocare quella carta in cima al mazzo del tuo compagno.
Rodia	Quando riveli Rodia, infliggi 1 danno alla base nemica per ogni carta nemica nella fila della galassia. Poi scarta ognuna di quelle carte dalla fila della galassia.	Quando riveli questa base, decidi chi tra te e il tuo compagno di squadra risolverà la sua capacità. Il compagno che risolve la capacità infligge 1 danno a una delle basi nemiche per ogni carta nemica nella sua fila della galassia. Poi scarta ognuna di quelle carte dalla sua fila della galassia.
Sullust	Mentre Sullust è la tua base, colloca la prima carta che acquisti ogni turno in cima al tuo mazzo.	Questa capacità funziona per entrambi i compagni di squadra, ma può essere risolta solo una volta per turno. Il compagno che acquista la prima carta neutrale ogni turno la colloca in cima al suo mazzo.
Tatooine	Quando riveli Tatooine, scambia 1 carta nella fila della galassia con 1 carta Ribelle dalla pila degli scarti della galassia e ottieni 1 ☒.	Quando riveli questa base, decidi chi tra te e il tuo compagno di squadra risolverà la sua capacità.
Trasporto Ribelle	<b>Scegli:</b> Ripara 2 danni alla tua base oppure ottieni 1 ☒.	Entrambi i compagni di squadra possono risolvere questa capacità, ma può essere risolta solo una volta per turno.
Yavin 4	Quando il tuo avversario scarta una carta dalla sua mano durante il tuo turno, infliggi 2 danni alla sua base.	Quando il tuo avversario scarta una carta dalla sua mano durante il turno della tua squadra, puoi infliggere 2 danni a una delle basi nemiche. Quando l'avversario del tuo compagno di squadra scarta una carta dalla sua mano durante il turno della tua squadra, il tuo compagno può infliggere 2 danni a una delle basi nemiche.