

STAR WARS

JASSALTO IMPERIALE

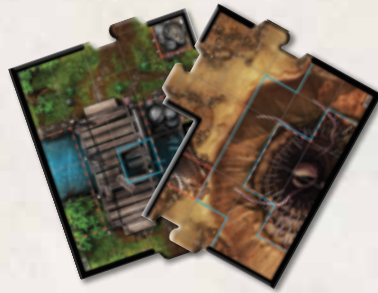


IL DOMINIO DI JABBA
REGOLAMENTO

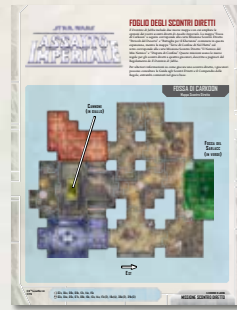
ELENCO DEI COMPONENTI



16 Miniature di Plastica
(e 8 supporti di plastica)



18 Tessere della Mappa



1 Foglio degli Scontri Diretti



3 Schede Eroe



20 Carte Schieramento
(3 mazzi)



11 Carte Missione Storia



4 Carte Missione Secondaria



4 Carte Missione Scontro Diretto



6 Carte Obiettivo



27 Carte Classe Eroe
(3 mazzi da 9)



19 Carte Classe Imperiale
(2 mazzi)



10 Carte Comando



4 Carte Ricompensa



9 Carte Oggetto
(3 mazzi da 3)



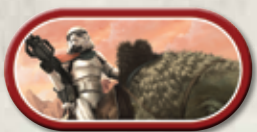
3 Carte Rifornimento



8 Carte Condizione



2 Carte Compagno



6 Segnalini Alleato e Nemico



10 Segnalini Condizione



2 Segnalini Compagno



4 Segnalini Taglia



8 Segnalini ID con
24 Adesivi ID

IN QUESTA ESPANSIONE

L'espansione *Il Dominio di Jabba* include nuovo materiale da aggiungere alla vostra esperienza di gioco di *Assalto Imperiale*, offrendovi nuovi eroi, classi, oggetti, miniature e altro ancora con cui ampliare le vostre campagne e i vostri scontri diretti. Inoltre, questa espansione contiene la campagna *Il Dominio di Jabba*, le cui missioni storia possono essere incorporate alle missioni secondarie del gioco base, di questa espansione o delle altre espansioni per creare una storia totalmente nuova.

PRIMA DI GIOCARE

I nuovi giocatori di *Assalto Imperiale* dovranno leggere il Manuale di Gioco disponibile nel gioco base, che contiene una partita dimostrativa e tutte le informazioni necessarie per iniziare a giocare sia ad *Assalto Imperiale* che a *Il Dominio di Jabba*.

PREPARAZIONE DELL'ESPANSIONE

Ogni espansione di *Assalto Imperiale* è concepita per integrarsi senza difficoltà nella vostra collezione. Prima di usare questa espansione per la prima volta, estraete e rimuovete tutti i segnalini e le tessere della mappa dalle cornici in cartoncino. Poi svolgete i passi seguenti:

- Aggiungete le carte Obiettivo, Comando, Missione Secondaria e Missione Scontro Diretto alle loro rispettive riserve. I giocatori possono scegliere queste carte al momento di comporre i rispettivi mazzi prima di giocare una campagna o uno scontro diretto.
- Aggiungete le carte Classe, Condizione, Oggetto, Ricompensa, Rifornimento e Schieramento ai loro rispettivi mazzi. Mettete da parte le carte Compagno.
- Montate le miniature del Rancor e degli Assaltatori Volanti come indicato (vedi il riquadro a destra).
- Aggiungete le schede Eroe, le miniature di plastica, i segnalini e le tessere della mappa di questa espansione alle loro rispettive riserve.
- Mettete da parte le nuove carte Missione Storia. Saranno utilizzate nella campagna *Il Dominio di Jabba*.

I giocatori dovrebbero terminare ogni campagna attiva prima di includere i componenti de *Il Dominio di Jabba* nel gioco base.

Nota: In una campagna, i giocatori sono limitati al numero di miniature incluse in questa espansione. Per esempio, il giocatore Imperiale deve rispettare il limite di due Assaltatori Volanti, dei quali uno soltanto può essere elite, anche se possiede più copie di questa espansione.

ICONA DELL'ESPANSIONE

Tutte le carte, le schede e le tessere della mappa contenute in questa espansione sono indicate con l'icona dell'espansione *Il Dominio di Jabba* per distinguere questi componenti da quelli contenuti nel gioco base e nelle altre espansioni.



MISSIONI

Il Dominio di Jabba contiene sedici nuove missioni campagna e quattro nuove missioni scontro diretto per *Assalto Imperiale*.

MISSIONI CAMPAGNA

Le nuove missioni campagna possono essere usate in due modi diversi:

- Le missioni corrispondenti a una carta Missione Secondaria possono essere incorporate in qualsiasi campagna come missioni secondarie.
- Le missioni storia fanno parte della campagna *Il Dominio di Jabba* e possono essere usate esclusivamente in quella campagna.

MISSIONI SCONTRO DIRETTO

Il Dominio di Jabba contiene quattro nuove missioni scontro diretto da inserire nel vostro mazzo delle Missioni Scontro Diretto. Queste missioni usano le mappe "Fossa di Carkoon" e "Terre di Confine di Nal Hutta", riportate nel Foglio degli Scontri Diretti incluso nell'espansione. Una di queste mappe consente a quattro giocatori di partecipare contemporaneamente allo scontro diretto. Le nuove regole per gli scontri diretti a quattro giocatori sono descritte a pagina 6.

MONTAGGIO DELLE MINIATURE

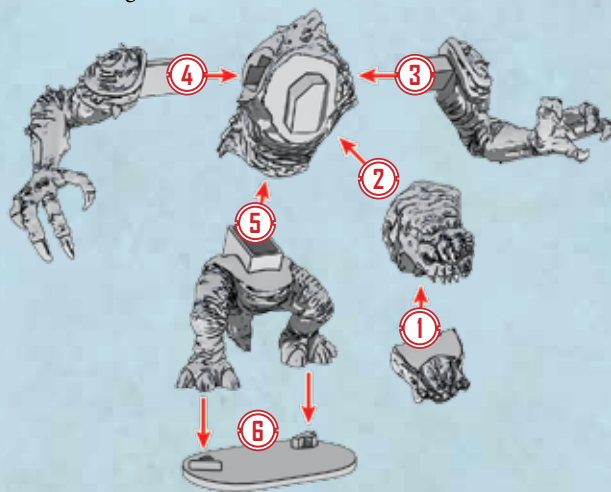
ASSALTATORE VOLANTE

1. Inserire la miniatura sul supporto.
2. Inserire il supporto sulla base.



RANCOR

1. Inserire la mascella sulla testa.
2. Inserire la testa sul corpo.
3. Inserire il braccio sinistro sul lato sinistro del corpo.
4. Inserire il braccio destro sul lato destro del corpo.
5. Inserire le gambe sul corpo.
6. Inserire le gambe sulla base.



REGOLE DELL'ESPANSIONE

Le sezioni seguenti descrivono le nuove regole disponibili nei componenti de *Il Dominio di Jabba*.

AGGIUNTE NEGLI SCONTRI DIRETTI

Alcune carte Schieramento “Miglioria Scontro Diretto” presentano la dicitura “Aggiunta” sopra le loro capacità e possono essere aggiunte alle altre carte Schieramento nel modo seguente:

- Quando si schierano delle unità durante la preparazione di uno scontro diretto, se un giocatore ha incluso una o più carte “Aggiunta” nel suo esercito colloca ognuna di queste carte su una carta Schieramento che non sia una miglioria.
- Ogni carta Schieramento può avere una sola “Aggiunta”.
- Le capacità sulle carte “Aggiunta” si applicano a tutte le miniature del gruppo corrispondente.
- Molte aggiunte richiedono che il gruppo possieda un tratto specifico, come per esempio “SOLDATO”: le aggiunte con queste restrizioni non possono essere giocate su un gruppo privo di quel tratto.

Quando un gruppo con una carta “Aggiunta” viene sconfitto, il giocatore avversario guadagna un ammontare di PV pari al costo di schieramento della carta “Aggiunta” oltre a quelli che guadagna per la carta Schieramento del gruppo sconfitto.

COMPAGNO

Un **COMPAGNO** è un nuovo tipo di miniatura di supporto che può essere messo in gioco attraverso vari effetti di gioco associato a un eroe o a un gruppo. Il compagno condivide l'affiliazione di quell'eroe o di quel gruppo e si attiva prima o dopo l'attivazione corrispondente.

Quando un compagno viene messo in gioco, la sua carta Compagno va collocata a faccia in su in posizione **ripristinata** accanto alla carta Schieramento o alla scheda Eroe a cui è associato. Poi si colloca il suo segnalino sulla mappa, come indicato dall'effetto che lo ha messo in gioco.

Un compagno segue tutte le normali regole relative alle miniature, tranne le seguenti eccezioni:

- Un compagno non blocca le linee di vista e le miniature ostili non spendono punti movimento aggiuntivi per entrare nelle caselle che contengono un compagno.
- Un compagno può terminare il suo movimento in una casella che contiene un'altra miniatura e un'altra miniatura può terminare il suo movimento in una casella che contiene un compagno.
- Un compagno è considerato adiacente a ogni miniatura e oggetto nella sua casella e ognuno di quegli oggetti o miniature è considerato adiacente al compagno.
- Un compagno non può interagire e non può usare le capacità delle carte Classe, Oggetto o Rifornimento.
- Un compagno ha un costo di miniatura pari a 0 (vedi “Costo di Miniatura” a seguire).
- Se un compagno effettua una prova di attributo, la fallisce automaticamente.
- Quando un gruppo associato a un compagno esce dal gioco, il compagno rimane in gioco ma non può più essere attivato, a meno che un effetto di gioco non gli consenta di attivarsi come parte di un gruppo diverso.

- Durante una campagna è possibile avere in gioco un solo compagno di ogni tipo. Durante uno scontro diretto, ogni giocatore può avere in gioco un solo compagno di ogni tipo.
- Quando un compagno viene messo in gioco sotto il controllo di un giocatore, se quel compagno era già in gioco sotto il controllo di quel giocatore, viene prima rimosso dalla mappa.
- Durante uno scontro diretto, le capacità di un giocatore che influenzano specificamente un compagno possono influenzare soltanto un compagno di quel giocatore.

COSTO DI MINIATURA

Ogni miniatura di *Assalto Imperiale* ha un costo di miniatura a cui le capacità e gli effetti di gioco potrebbero fare riferimento. Un costo di miniatura può essere uno dei tre valori seguenti:

- Se un gruppo di schieramento ha un limite di gruppo pari a 1, il costo di miniatura di quella miniatura è pari al costo di schieramento del gruppo.
- Se un gruppo di schieramento ha un limite di gruppo pari o superiore a 2, ogni miniatura di quel gruppo ha un costo di miniatura pari al costo di rinforzi del gruppo.
- Se una miniatura non possiede alcuno dei valori precedentemente elencati, come nel caso del prigioniero in “Ospitalità Imperiale” (pagina 28, Guida alla Campagna, gioco base), quella miniatura ha un costo di miniatura pari a 0.

RESTRIZIONI DELLE CARTE SCHIERAMENTO

Alcune carte Schieramento possono essere usate soltanto in uno stile di gioco di *Assalto Imperiale*. Una carta Schieramento contrassegnata con un'icona Schieramento Campagna può essere usata solo in una campagna, mentre una carta Schieramento contrassegnata con un'icona Schieramento Scontro Diretto può essere usata solo in uno scontro diretto.



RIVELARE

Quando una regola o una capacità richiede a un giocatore di rivelare una carta, quel giocatore prende quella carta dalla sua posizione attuale (come la sua mano o la cima di un mazzo) e la mostra a tutti i giocatori.

Dopo che la regola o la capacità è stata risolta, quella carta viene rimessa nella sua posizione originale, a meno che non sia stata influenzata dalla capacità in altri modi.

SEGNALINO TAGLIA

La classe Imperiale Mercenari degli Hutt utilizza i segnalini taglia per mettere una taglia sulla testa degli eroi, ispirando le miniature Imperiali (specialmente i mercenari) ad abatterli. Questi segnalini non hanno funzioni intrinseche e interagiscono soltanto con le capacità riportate nelle carte Classe Imperiale Mercenari dell'Hutt.



Durante la preparazione della campagna, quando Mercenari degli Hutt viene scelta come classe Imperiale, il giocatore Imperiale colloca

i 4 segnalini taglia accanto alla sua area di gioco. All'inizio della campagna, ogni eroe reclama 1 segnalino taglia. Man mano che la campagna prosegue, gli eroi reclameranno e scarteranno questi segnalini come descritto sulla carta Classe Imperiale "Ricercati: Morti".

A differenza degli altri segnalini, gli eroi non scartano i segnalini taglia alla fine di una missione, durante l'Avanzamento Post-Missione.

Il numero totale di segnalini Taglia che è possibile collocare è pari al numero di eroi che partecipa alla campagna.

SOSTITUIRE UNA TESSERA

Alcune missioni richiedono al giocatore Imperiale di sostituire 1 o più tessere della mappa con altre tessere messe da parte in precedenza. Quando questo accade, il giocatore Imperiale rimuove dalla mappa la tessera o le tessere indicate, poi collega le tessere elencate e messe da parte al margine a incastro della mappa appena rimasto scoperto.

Se una miniatura o un segnalino occupa una casella in una tessera da rimuovere, quel componente viene collocato nella casella corrispondente della tessera sostitutiva; se non esiste una casella del genere, viene invece collocato nella casella più vicina possibile.

TIPO DI TESSERA

Ogni tessera della mappa di *Assalto Imperiale* appartiene a uno o più **tipi di tessera** corrispondenti all'ambiente che rappresenta: questi tipi non hanno effetti di gioco diretti, ma altri componenti di gioco potrebbero farvi riferimento.

La distinzione principale tra i tipi di tessera è tra interni (vedi "Casella Interna" a pagina 8 del Compendio delle Regole del gioco base) ed esterni, che a loro volta includono le tessere deserto, le tessere foresta e le tessere neve. I tipi delle tessere contenute nel gioco base e quelli introdotti ne *Il Dominio di Jabba* sono i seguenti:

- **Foresta:**
 - Tessere del gioco base 01A-18A, 37A, 38B e 39A.
 - Tessere de *Il Dominio di Jabba* 01A, 03A-06A, 08A-09A, 11A-12A, 14A e 16A.
- **Deserto:**
 - Tessere del gioco base 01B-18B, 37A, 38A e 39B.
 - Tessere de *Il Dominio di Jabba* 03B-04B, 06B, 08B, 14B e 16B.
- **Interni:**
 - Tessere del gioco base 19A-36A e 19B-36B.
 - Tessere de *Il Dominio di Jabba* 02A, 07A, 10A, 13A, 15A, 17A, 01B-02B, 05B, 07B, 09B-13B, 15B e 17B.



SCONTRI DIRETTI A QUATTRO GIOCATORI

La mappa dello scontro diretto “Terre di Confine di Nal Hutta” consente a quattro giocatori di competere tra loro in una battaglia di *Assalto Imperiale* su grande scala. In base alla missione da giocare, i giocatori potrebbero competere in una Battaglia Totale o in una Battaglia a Squadre.

PREPARAZIONE E CAMBIAMENTI ALLE MECCANICHE DI GIOCO

Durante uno scontro diretto a quattro giocatori si applicano i cambiamenti seguenti alle regole della preparazione e di gioco riportate a pagina 4 della Guida agli Scontri Diretti del gioco base:

- Nel Passo 3 della Preparazione di uno Scontro Diretto, “Determinare e Preparare la Missione Scontro Diretto”, i giocatori non usano il loro normale mazzo delle Missioni Scontro Diretto, bensì usano un mazzo che include soltanto le carte missione Scontro Diretto corrispondenti alle mappe degli scontri diretti a quattro giocatori.
- Due zone di schieramento aggiuntive, gialla e verde, sono disponibili per consentire ai giocatori di schierare le loro miniature. Nel passo 4 della Preparazione di uno Scontro Diretto, “Schierare le Unità”, il giocatore con l’iniziativa sceglie una delle quattro zone di schieramento disponibili e vi schiera tutte le sue miniature. Poi il giocatore alla sua sinistra fa altrettanto, scegliendo tra le zone di schieramento rimanenti, e così via finché tutti i giocatori non hanno completato il loro schieramento.

- Durante la Fase di Attivazione, il gioco non procede alternandosi tra due avversari: invece, ogni giocatore attiva un gruppo procedendo in senso orario.
- Durante la Fase di Status, tutti i giocatori ripristinano tutte le loro carte Schieramento e il giocatore che ha il segnalino iniziativa lo passa al giocatore alla sua sinistra.

MODALITÀ DI GIOCO

Esistono due modalità di gioco diverse per gli scontri diretti a quattro giocatori: battaglia totale e battaglia a squadre.

BATTAGLIA TOTALE

In una battaglia totale, tutti gli altri giocatori sono considerati avversari e tutte le loro miniature sono considerate ostili.

Una battaglia totale termina immediatamente non appena un giocatore ha accumulato 40 o più PV, nel qual caso il giocatore che ha il maggior numero di PV vince la partita. La partita termina anche quando tre giocatori sono stati eliminati, nel qual caso il giocatore rimanente vince la partita.

BATTAGLIA A SQUADRE

Durante una battaglia a squadre, i giocatori immediatamente alla vostra sinistra e alla vostra destra sono i vostri avversari e quello rimanente è il vostro compagno di squadra. Tutte le miniature appartenenti agli avversari sono considerate ostili e tutte le miniature appartenenti al vostro compagno di squadra sono considerate amiche.

Una battaglia a squadre termina immediatamente non appena una squadra ha accumulato collettivamente 60 o più PV, nel qual caso la squadra che ha il maggior numero di PV vince la partita. La partita termina anche quando entrambi i giocatori della stessa squadra sono stati eliminati, nel qual caso la squadra rimanente vince la partita.



REGOLE SPECIALI

In uno scontro diretto a quattro giocatori si applicano alcune regole speciali.

- Quando l'effetto di una carta bersaglia un avversario (come l'effetto di "Operazione Ombra"), il giocatore che usa quella carta deve scegliere un avversario disponibile.
- Se un giocatore reclamerebbe il segnalino iniziativa fuori dal suo turno (come giocando "Prendere l'Iniziativa"), quel giocatore riceve la prima attivazione di quel turno ma **non reclama** il segnalino iniziativa. Dopo che la prima attivazione è stata risolta, il gioco passa al giocatore con il segnalino iniziativa e poi procede normalmente.
 - Inoltre, il giocatore con il segnalino iniziativa non può usare effetti che reclamerebbero il segnalino iniziativa.
 - Se più giocatori usano degli effetti che reclamerebbero il segnalino iniziativa, ognuno di quei giocatori ottiene un'attivazione che può essere usata prima che il giocatore con l'iniziativa risolva la sua prima attivazione. Queste attivazioni vanno risolte in ordine di iniziativa.
 - Un giocatore non può usare più di un effetto che gli permetterebbe di reclamare il segnalino iniziativa nello stesso round.
- Quando l'ultima miniatura di un gruppo è sconfitta, il giocatore che ha sconfitto quella miniatura ottiene i PV del gruppo di quella miniatura.
 - Quando l'ultima miniatura di un gruppo è sconfitta, ma non ad opera di un avversario (come a causa di un Droide Sonda con "Autodistruzione"), è il giocatore di quella miniatura a scegliere un avversario disponibile a cui far ottenere i PV di quel gruppo.
- Se tutte le miniature di un giocatore sono state sconfitte, quel giocatore è eliminato. Non può più giocare carte e le sue carte Miglioria Scontro Diretto non hanno nessun effetto.
- Se più di un giocatore include la carta Miglioria Scontro Diretto "Piano Subdolo" nel suo esercito, allora tutte le copie di quella carta non hanno effetto.
- Se un giocatore include "Jabba the Hutt (Malvagio Bandito)" nel suo esercito, all'inizio della missione, quel giocatore deve scegliere uno dei suoi avversari: le miniature dell'avversario scelto sono le uniche considerate ostili per quanto riguarda "Proventi Illeciti".

CONFLITTI IN UNO SCONTRO DIRETTO A QUATTRO GIOCATORI

Durante uno scontro diretto a quattro giocatori, per prima cosa si risolvono le regole della missione, seguite dagli effetti del giocatore con l'iniziativa e poi dagli effetti di ogni altro giocatore procedendo in senso orario.

Inoltre, quando si gioca una battaglia a squadre, i conflitti che potrebbero verificarsi durante un attacco vanno risolti in modo leggermente diverso rispetto alle altre missioni. Per prima cosa si risolvono le regole della missione, seguite dagli effetti dell'attaccante (includere le miniature amiche) e poi dagli effetti del difensore (includere le miniature amiche). Dopo che gli effetti dell'attaccante e quelli del difensore sono stati risolti, si risolvono gli effetti del compagno di squadra dell'attaccante, seguiti dagli effetti del compagno di squadra del difensore.



AGGIUNTE AL COMPENDIO DELLE REGOLE

“I tuoi poteri mentali non funzionano con me, ragazzo.”
–Jabba the Hutt, *Il Ritorno dello Jedi*

Questa sezione introduce nuove combinazioni e chiarimenti delle regole esistenti non inclusi nel Compendio delle Regole del gioco base, specialmente riguardo ai nuovi componenti contenuti ne *Il Dominio di Jabba*.

Se una voce in questa sezione presenta lo stesso titolo di una voce contenuta nel Compendio delle Regole, le informazioni contenute in questa sezione vanno considerate aggiuntive a quella sezione nel Compendio delle Regole.

Come nel gioco base, se una regola in questa sezione contraddice una regola del Manuale di Gioco o nella Guida agli Scontri Diretti, la regola in questa sezione ha la precedenza.

Inoltre, se una regola di questa sezione dovesse contraddire una regola contenuta nel Compendio delle Regole del gioco base, la regola in questa sezione ha la precedenza.

ATTACCO

- Durante un attacco, se una miniatura termina il suo movimento in modo che l'attaccante non abbia più linea di vista fino al bersaglio, quell'attacco manca.

CARTA CLASSE

Alcuni eroi, come Shyla Varad, possiedono un mazzo di Classe contenente carte Oggetto che hanno un costo in PE. Queste carte possono essere acquistate tramite PE come ogni altra carta Classe e vengono usate come altri oggetti dello stesso tipo. Se un giocatore

desidera vendere uno qualsiasi di questi oggetti dopo averli acquistati può farlo per 50 crediti, come ogni altra carta Oggetto senza un costo in crediti specificato.

INFORMAZIONE NASCOSTE

- Quando un evento di una missione fornisce una scelta ai giocatori Ribelli, il giocatore Imperiale legge solo le parti di quell'evento che corrispondono all'opzione scelta.

NEMICO

Tutte le miniature corrispondenti alle carte Schieramento uniche Imperiali (☉ o ☿) sono considerate nemici. I nemici seguono tutte le regole generali relative agli alleati descritte a pagina 3 del Compendio delle Regole del gioco base.

PAROLA CHIAVE

- *Il Dominio di Jabba* contiene le seguenti parole chiave in aggiunta a quelle contenute nel gioco base: Indebolito, Nascosto.
- Le condizioni Indebolito e Nascosto sono usate anche come parole chiave per applicare la condizione corrispondente.

PREPARAZIONE DELLA CAMPAGNA

- Se la classe Imperiale scelta dal giocatore Imperiale include più carte base (senza un costo in PE), ognuna di quelle carte va collocata a faccia in su nella sua area di gioco.

PROVA DI ATTRIBUTO

- Alcune capacità offrono a una miniatura l'opzione di effettuare o meno una prova di attributo. Se quella miniatura sceglie di non effettuare la prova, conta come se non avesse superato quella prova.



PUNTI VITTORIA

Alcune capacità consentono a un giocatore di spendere i suoi PV oppure obbligano il suo avversario a perdere PV. Un giocatore non può avere meno di 0 PV e ogni PV perduto oltre lo 0 viene ignorato. Un giocatore non può usare una capacità che richiede di spendere più PV di quelli che possiede.

SEZIONE MIGLIORIE RIBELLI

Quando una o più espansioni sono incorporate in una campagna di *Assalto Imperiale*, i giocatori Ribelli seguono una procedura diversa durante la sezione Migliorie Ribelli e non pescano più 6 carte da ogni mazzo degli Oggetti elencato nel diario della campagna.

Devono invece annotare il numero totale di carte in ogni mazzo degli Oggetti all'inizio della campagna. Poi, durante ogni sezione Migliorie Ribelli, i giocatori Ribelli pescano da ognuno dei mazzi degli Oggetti appropriati un ammontare di carte pari alla metà del totale (arrotondato per eccesso).

"TU"

Molte carte usano la seconda persona per riferirsi a una miniatura anziché a un giocatore. Per esempio, se una carta Schieramento recita "Quando attacchi, puoi ripetere il tiro di 1 dado di attacco", ogni miniatura appartenente al gruppo di quella carta può ripetere il tiro di un dado quando attacca.

- Se un effetto di una miniatura usa la seconda persona per reclamare un segnalino, ottenere PV o manipolare le carte, o fa riferimento al "tuo" esercito o alle "tue" miniature, si riferisce al giocatore di quella miniatura.

RICONOSCIMENTI

Design dell'Espansione: Todd Michlitsch e Paul Winchester

Design e Sviluppo Aggiuntivo: Donovan Goertzen, Justin Kempainen, Quoc Tran

Sviluppo della Storia: Daniel Lovat Clark

Design del Gioco Base: Justin Kempainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying

Progetto Grafico: Michael Silsby

Responsabile Progetto Grafico: Brian Schomburg

Illustrazione di Copertina: Michael Ivan

Illustrazioni degli Eroi: David Nash

Illustrazioni delle Tessere della Mappa: Henning Ludvigsen

Illustrazioni Interne: Mark Behm, Christopher Burdett, JB Casacop, Adam Duff, Tony Foti, Kory Lynn Hubbell, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Antonio Jos Manzanedo, Javier Charro Martinez, Andrei Ugrai, Jarreau Wimberly

Direzione Artistica: Deb Freytag

Responsabile Direzione Artistica: Andy Christensen

Cultura delle Miniature: Gregory Clavier, Gabriel Comin, David Ferreira, Tom Lishman, Jajeev Nithianada, Gary Storkamp

Coordinatore Sculture: Niklas Norman

Responsabile Sculture: John Franz-Wichlacz

Supervisione Tecnica: Jorgen Peddersen

Correzione Bozze: Autumn Collier e Heather Silsbee

Coordinatore Licenze: Amanda Greenhart

Responsabile Licenze: Simone Elliott

Responsabile Produzione: Johanna Whiting

Direttori di Produzione: Jason Beaudoin e Megan Duehn

Responsabile Gioco da Tavolo: Justin Kempainen

Direttore Creativo: Andrew Navaro

Game Designer Esecutivo: Corey Konieczka

Produttore Esecutivo: Michael Hurley

Editore: Christian T. Petersen

Playtester: Chris Adams, Glen Aro, Jeremy Bauerle, Kathy Bishop, Ben Brann, Bob Chayer, Glen Dake, Richard DeShong, Wes Divin, Neil Dodd, Richard A. Edwards, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, Joshua Gutenberg, Matt Helm, Martin Hoffman, Andy Hornby, Julian Horvath, Juha Knuutila, Ryan Krippendorf, Mark Larson, Antti Mäkelä, Satu Mäkelä, James Marsden, William Marsden, Jason McMahon, Manfred Menhart, Thomas Morstyn, Isuru Nawinne, Bryce K. Nielsen, Jershon Luc Nielsen, Saman Nowrouzi, Timothy S. O'Brien, Pasi Ojala, Derek Payton, Jordan Payton, Trevor Payton, Zachary Payton, Jorgen Peddersen, Tony Roberto, Janne Salmijärvi, Joshua Shlemmer, Kate Simms, Melanie Vayda, Sean Vayda, Andy Webb e Kelly Yuhas

Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester.

Approvazione Lucasfilm: Brian Merten

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi e Francesco Castellari

Revisione: Lorenzo Fanelli e Fabio Severino

Supervisione: Massimo Bianchini

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

© & ™ Lucasfilm Ltd. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza esplicito permesso. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono © di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply è un ™ di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 di West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Assalto Imperiale è un gioco pubblicato in Italia da Asterion Press s.r.l. Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asterionpress.com. Conservate queste informazioni per futuri riferimenti. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 14+.

LA CAMPAGNA IL DOMINIO DI JABBA

La campagna *Il Dominio di Jabba* è una nuova campagna completa di Assalto Imperiale. Questa campagna si svolge in modo analogo alla campagna contenuta nel gioco base; gli eroi si faranno strada combattendo attraverso una serie di missioni storia e missioni secondarie, aumentando la loro potenza proprio come le forze dell'Impero nel corso della campagna.

PERIODO DI TEMPO

Al fine di consentire un'esperienza di gioco più aperta, la campagna *Il Dominio di Jabba* non prevede un periodo di tempo. È possibile includere le missioni che includono qualsiasi periodo di tempo all'interno di questa campagna.

JABBA THE HUTT

Durante la campagna *Il Dominio di Jabba*, il giocatore Imperiale non può ricevere Jabba the Hutt come nemico.

CARTE OBIETTIVO

Durante la campagna *Il Dominio di Jabba*, il giocatore Imperiale può avere solo un totale di 4 carte Obiettivo tra la sua mano e la sua area di gioco. Se alla fine di una sezione Migliorie Imperiali possiede più di 4 carte Obiettivo, deve scartarne quelle in eccesso a sua scelta fino a tornare a 4.

DIARIO DELLA CAMPAGNA

Come nella campagna del gioco base, i giocatori utilizzano un diario della campagna per annotare e tenere il conto delle informazioni relative ai progressi della campagna.

Il diario della campagna *Il Dominio di Jabba* è riportato sulla quarta di copertina di questo regolamento e viene usato in modo analogo al diario della campagna del gioco base.

I giocatori possono stampare ulteriori diari della campagna, disponibili online su:

www.asterionpress.com

STOP!

Soltanto il giocatore Imperiale è autorizzato a leggere le informazioni contenute nella parte della campagna di questo regolamento. I giocatori Ribelli possono chiedere al giocatore Imperiale di ripetere qualsiasi regola letta in precedenza, ma non sono autorizzati a leggere o esaminare nessuna delle informazioni delle missioni contenute oltre questa pagina.

