

STAR WARS THE MANDALORIAN ADVENTURES

REGOLAMENTO

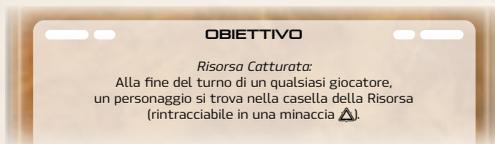
INTRODUZIONE

I giocatori impersonano il leggendario cacciatore di taglie e i suoi alleati mentre lavorano insieme per completare audaci missioni ispirate alla stagione 1 di *The Mandalorian*TM.

CONCETTI BASE

MISSIONI

In ogni partita viene giocata una missione tratta dal Libro delle Missioni. Ogni missione ha un obiettivo che deve essere completato per vincere.



Obiettivo della Missione 1

Ogni missione presenta una mappa in cui sono collocati personaggi e nemici. I personaggi effettuano azioni sulla mappa, come muoversi e attaccare, per cercare di completare l'obiettivo.



Una porzione della mappa che mostra un personaggio (1) e un nemico (2) in due caselle adiacenti.

Ogni mappa presenta un ambiente diverso. È importante imparare a conoscerle, perché potranno comparire anche in altri scenari in modi completamente diversi.

MAZZO GUIDA

Il mazzo guida introduce nuove regole e carte alla partita con un ritmo di gioco divertente e gestibile.

Questo mazzo contiene una serie di carte, organizzate in un ordine specifico.

Non devono essere mescolate. Se ciò dovesse accadere per sbaglio, riordinarle in base ai numeri ID riportati sulle carte.

Prima e dopo ogni partita, seguire le istruzioni riportate sulla prima carta del mazzo guida, che rivelerà quale missione giocare o quali carte aggiungere alla partita. Ogni carta aggiunta dal mazzo guida sarà utilizzata in tutte le partite future.

Inoltre, alcuni componenti sono nascosti all'interno di buste. Questi componenti introducono nuovi modi di giocare, alcuni dei quali dotati di un traditore nascosto. Non aprire queste buste finché non viene richiesto.



Mazzo Guida



Numero ID



Busta #1

PREPARAZIONE

Prima di giocare una partita, seguire questi passi di gioco. L'esempio mostra la preparazione di una partita per 2 giocatori a difficoltà recluta.

1/ Preparazione di Base:

- Leggere la prima carta del mazzo guida e seguire le sue istruzioni. Poi rimuovere permanentemente quella carta dal mazzo e rivelare la carta successiva. Continuare a rivelare e risolvere carte fino a quando non viene raggiunta una carta che richiede uno "STOP".
Durante la preparazione della prima partita, girare questa carta e seguire le sue istruzioni.
- Il mazzo guida dirà quale missione giocare. La prima partita utilizzerà la missione 1. Leggere l'introduzione grafica di quella missione nel Libro delle Missioni (quella con il numero della missione nell'angolo in alto a sinistra).
- Aprire la pagina della mappa della missione e posizionare il Libro delle Missioni al centro del tavolo.
- Leggere il briefing della missione (il testo che si trova a sinistra della mappa) e le regole della mappa. Seguire tutte le istruzioni **PREPARAZIONE** (la missione 1 non ne ha).

2/ Mazzo di Pianificazione: Mescolare il mazzo di pianificazione e collocarlo a portata di mano di tutti i giocatori.

3/ Mazzo degli Eventi: Mescolare tutte le carte evento in un unico mazzo in modo casuale, ignorando le diverse icone sul retro delle carte. Posizionare il mazzo sotto la casella "6+" del briefing della missione.

4/ Segnalini Danno e Disturbo:

- Collocare tutti i segnalini danno in una riserva.
- Trovare i 5 segnalini disturbo con un lato bianco. Collocarne a faccia in su su 1 casuale in ogni slot azione al di sotto della mappa.
- Mescolare tutti gli altri segnalini disturbo e collocarli in una riserva a faccia in giù (con il lato del numero a faccia in giù), compresi tutti i segnalini rimanenti dal passo 4B.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Il gioco può essere modificato per essere adattato al livello di sfida desiderato. Prima di ogni partita, scegliere un livello di difficoltà: per la prima partita, raccomandiamo il livello recluta.

- Recluta:** Usare il lato recluta delle carte personaggio (con il valore di Salute più alto).
- Standard:** Usare il lato standard delle carte personaggio (con il valore di Salute più basso).
- Veterano:** Usare il lato standard delle carte personaggio e una mano di 3 carte abilità (invece di 4).



Faccia in Giù

Faccia in Su

Rinforzi



5/ Segnalini Minaccia: Trovare tutti i segnalini minaccia con il numero della missione corrispondente sul retro. Separarli in pile in base alla forma e mescolare ogni pila. Collocarli sulla mappa come richiesto:

- A. : Collocare a **faccia in giù** 1 segnalino corrispondente nella casella.
- B. (senza punto interrogativo): Collocare a **faccia in su** 1 segnalino corrispondente nella casella.
- C. Collocare i segnalini minaccia arancioni in una pila a faccia in giù vicino alla mappa. Questi segnalini sono **rinforzi** e verranno usati in seguito.



Conservare tutti gli altri segnalini minaccia nella scatola del gioco.

6/ Scegliere i Personaggi: Ogni missione elenca personaggi specifici. Ogni giocatore sceglie 1 personaggio diverso dall'elenco e riceve i componenti indicati a seguire.

Queste regole cambiano leggermente se si sta giocando da soli o in più di 2 giocatori (vedi "Giocatore Singolo o Giocatori Aggiuntivi" in fondo a questa pagina).

- A. **1 Carta Personaggio:** Collocarla di fronte a sé. Usare il lato recluta (con il valore di Salute più alto) a meno che non si stia giocando a una difficoltà superiore (vedi "Livelli di Difficoltà" a pagina 2).
- B. **1 Pedina:** Collocarla nella casella di partenza della mappa (contrassegnata dall'icona).
- C. **12 Carte Abilità:** Mescolare questo mazzo e collocarlo accanto alla carta personaggio. Poi, pescare una mano di 4 carte (3 carte se si sta giocando a difficoltà veterano). Guardarle, ma non mostrarle agli altri giocatori.
- D. **1 Carta Riepilogo:** Questa carta fornisce un riassunto delle regole di gioco più importanti.

7/ Scegliere il Primo Giocatore: Scegliere insieme 1 giocatore che svolgerà il primo turno di gioco. Se non è possibile accordarsi, stabilirlo in modo casuale.

Ora i giocatori sono pronti per iniziare a giocare.



6 D

FASI DEL TURNO

- 1. **Fase di Azione:** Effettua 2 azioni. Limite di 1 carta abilità per slot azione per turno.
- 2. **Fase di Evento:** Per ogni slot azione, calcola la sua forza.
 - 6 o più: Risolvi una crisi e poi un evento.*
 - 5: Risolvi un evento.*
 - 4 o meno: Non risolvere niente.
- 3. **Fase di Pesca:** Riporta a 4 la tua mano di carte abilità (a 3 se a difficoltà veterano).

* Poi scarta tutte le carte e i segnalini dallo slot azione. Se una carta evento non ha effetto, genera 1 rinforzo nella casella più vicina.

GIOCATORE SINGOLO O GIOCATORI AGGIUNTIVI

Se ci sono più giocatori che personaggi disponibili per una missione, è necessario condividere i personaggi o giocare in modalità sandbox (vedi "Limitazioni dei Personaggi" a pagina 13). In caso di giocatore singolo, è invece necessario utilizzare 2 personaggi (vedi a pagina 13).

ELENCO DEI COMPONENTI



8 Carte Personaggio



1 Libro delle Missioni



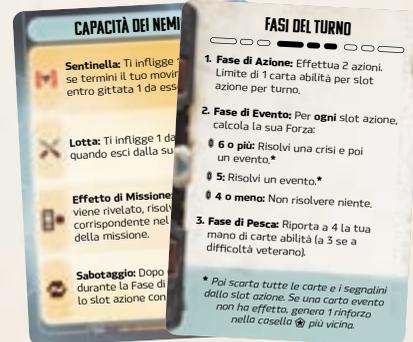
96 Carte Abilità



12 Carte Evento



71 Carte Guida
(non mescolare)



4 Carte Riepilogo



2 Buste



106 Segnalini Minaccia
(24 "1", 29 "2", 28 "3" e 25 "4")



20 Carte Pianificazione



25 Segnalini Danno
(19 "1/2" e 6 "3/4")



1 Segnalino Bambino



10 Segnalini Disturbo



8 Pedine
(con basi di plastica)

COME SI GIOCA

La partita si svolge in una serie di turni, a partire dal primo giocatore.

Le basi di un turno sono semplici: il giocatore gioca 2 carte abilità dalla propria mano, ha l'opportunità di risolvere degli eventi e infine ripristina la propria mano di carte. Queste fasi sono riassunte di seguito e descritte in dettaglio nelle pagine successive.

- 1/ Fase di Azione:** Effettuare esattamente 2 azioni **diverse**. Per effettuare un'azione, giocare 1 carta abilità dalla propria mano in uno slot azione (al di sotto della mappa) e risolvere la capacità di quell'azione.
- 2/ Fase di Evento:** Per **ogni** slot azione con un valore di Forza totale da carte/segналini pari o superiore a 5, risolvere 1 carta evento e poi scartare tutte le carte e i segnalini da esso. (Se il valore di Forza è **superiore** a 5, risolvere prima una crisi.)

Se tutti gli slot azione hanno un valore di Forza pari o inferiore a 4, saltare questa fase.
- 3/ Fase di Pesca:** Pescare carte abilità dal mazzo fino a riportare a 4 la propria mano (a 3 se si sta giocando a difficoltà veterano). Se la mano è già piena, non pescare né scartare alcuna carta.

Dopo che un giocatore ha svolto un turno, tocca al giocatore alla sua sinistra. Questa procedura continua in senso orario fino a quando l'obiettivo della missione non viene completato o fallito.

FASE DI AZIONE

Durante il suo turno, un giocatore **deve** effettuare 2 azioni **diverse** giocando carte abilità.

Ogni mazzo di carte abilità include carte numerate da 1 a 4. Il numero rappresenta la Forza della carta, ovvero la potenza del suo effetto. Per esempio, se viene giocata una carta con Forza 3 relativamente a un'azione di movimento, il personaggio potrà muoversi di un massimo di 3 caselle.

Per effettuare un'azione, collocare 1 carta abilità dalla propria mano in un qualsiasi slot azione (al di sotto della mappa). Se in quello slot sono già presenti 1 o più carte abilità, mettere quella carta sopra di esse, mantenendo tutti i valori di Forza visibili.

Infine, risolvere la capacità di azione corrispondente (riassunta sulla mappa e descritta nelle pagine seguenti).

In ogni turno è possibile giocare 1 sola carta per slot azione.

Nota: È comunque possibile giocare una carta abilità in uno slot azione e scegliere di non risolvere la capacità di azione corrispondente. La Forza della carta viene comunque conteggiata nella Fase di Evento.

Le azioni base, descritte nelle pagine seguenti, sono quattro: movimento, attacco, spionaggio e pianificazione.

AZIONE DI MOVIMENTO



L'azione di movimento permette di muoversi di un numero di caselle pari o inferiore alla Forza della carta abilità giocata. Per esempio, se viene giocata una carta con Forza 2, il personaggio può muoversi di 0, 1 o 2 caselle.

Il movimento avviene di 1 casella alla volta, da una casella a un'altra adiacente a essa (vedi "Terreni" a pagina 6 per i dettagli su ciò che può e non può essere attraversato).

Se un personaggio entra in una casella con un nemico o un segnalino minaccia a faccia in giù, **deve** terminare il suo movimento in quella casella. Altri personaggi e segnalini elemento **a faccia in su** (spiegati successivamente) non bloccano il movimento. Ogni casella può contenere un qualsiasi numero di personaggi, nemici e altri segnalini minaccia.

Se un personaggio inizia il suo movimento nella casella di un nemico, può uscire liberamente da quella casella.

Importante: Ogni volta che un personaggio condivide una casella con un segnalino minaccia a faccia in giù, deve rivelarlo immediatamente (girarlo a faccia in su).

Le regole di questa sezione si applicano ogni volta che un personaggio si muove, anche se quel movimento non fa parte di un'azione di movimento.



Muoviti di un massimo di 2 caselle. (I nemici e le minacce a faccia in giù bloccano il movimento.)



Giocare una carta con Forza 3 per l'azione di movimento.



Il Mandaloriano effettua un'azione di movimento con Forza 3. Può muoversi in una qualsiasi delle caselle evidenziate.

Non può muoversi nella casella 1, perché per farlo dovrebbe attraversare la casella di un nemico.

TERRENI



- 1/ Casella:** Personaggi, nemici e segnalini minaccia si trovano sempre nelle caselle. Ogni casella può contenere un qualsiasi numero di personaggi e segnalini. Le caselle separate da una linea sottile sono adiacenti tra loro.
- 2/ Muro:** Le linee grigie spesse rappresentano i muri. Le caselle separate da un muro non sono adiacenti tra loro. Personaggi e nemici non possono muoversi attraverso un muro né calcolare la gittata (spiegata successivamente) attraverso un muro.
- 3/ Porta Chiusa:** Personaggi e nemici non possono muoversi né calcolare la gittata attraverso una porta chiusa. Le regole della mappa specificano come le porte vengono aperte, dopodiché sarà possibile muoversi liberamente e calcolare la gittata attraverso di esse.
- 4/ Area Elevata:** Le linee tratteggiate rappresentano le aree elevate, come un tetto. Le caselle separate da una linea tratteggiata **non** sono adiacenti tra loro, ma è possibile calcolare la gittata attraverso di esse: questo significa che personaggi e nemici non possono muoversi attraverso un'area elevata, ma possono attaccare e utilizzare effetti attraverso di essa.
- 5/ Casella Stella:** Le caselle contrassegnate da una ☆ generano rinforzi al loro interno (spiegate successivamente). Alcune missioni hanno stelle di colore diverso: a meno che non sia specificato diversamente, tali caselle sono considerate normali caselle stella ai fini di qualsiasi effetto.
- 6/ Area Vietata:** Le aree circondate da strisce rosse non sono caselle. Non è possibile muoversi in esse né calcolare la gittata attraverso di esse.

AZIONE DI ATTACCO



L'azione di attacco è il modo principale per danneggiare i nemici.

Quando un personaggio effettua questa azione, infligge danni pari alla Forza della carta abilità giocata a un nemico entro gittata 1 (nella sua casella o a 1 casella di distanza), collocando il segnalino danno corrispondente su di esso. I danni su un nemico rimangono finché questi non viene sconfitto.

Quando i danni su un nemico sono pari o superiori alla sua Salute (vedi "Segnalini Minaccia: Nemici ed Elementi" a pagina 7), quel nemico è sconfitto: rimuoverlo dalla mappa e collocarlo in una pila a faccia in su.



Il Mandaloriano effettua un'azione di attacco con Forza 3 per infliggere 3 danni a un nemico in una casella adiacente. Il nemico ha Salute 4, quindi non viene sconfitto ma riceve un segnalino da 3 danni.

Consiglio Strategico: Spendere tutte le azioni per muoversi e attaccare potrebbe sembrare allettante, ma in questo modo un personaggio potrebbe essere rapidamente sopraffatto. Meglio essere paziente e usare tutte e quattro le azioni a proprio vantaggio; le azioni di pianificazione possono salvare numerose vite, così come quelle di spionaggio possono aiutare a evitare trappole e capacità dei nemici.

ATTACCARE UNA MINACCIA A FACCIA IN GIÙ

L'azione di attacco permette di infliggere danni a qualsiasi minaccia (non solo ai nemici). Questo significa che è possibile attaccare una minaccia a faccia in giù, sperando che sia un nemico. Dopo aver preso tutte le decisioni relative all'attacco, rivelare il segnalino minaccia. Se si tratta di un nemico, infliggergli danni come di consueto; altrimenti, lasciarlo rivelato ma non collocare alcun danno su di esso.

Per ulteriori informazioni su nemici ed elementi, vedere "Segnalini Minaccia: Nemici ed Elementi" a pagina 7.

AZIONE DI SPIONAGGIO



L'azione di spionaggio permette di guardare una minaccia a faccia in giù o di muovere un nemico.

GUARDARE UNA MINACCIA

Guardare una minaccia può servire per determinare se si tratta di un nemico o di un elemento. Per farlo, scegliere 1 segnalino minaccia a faccia in giù entro gittata pari alla Forza della carta abilità giocata.

Guardare il segnalino scelto senza mostrarlo agli altri giocatori, poi riporlo **a faccia in giù** nella sua casella. È possibile discutere di ogni informazione vista con gli altri giocatori per pianificare le prossime mosse.

MUOVERE UN NEMICO

Invece di guardare una minaccia a faccia in giù, un giocatore può muovere un nemico entro gittata pari alla Forza della carta abilità giocata. Per farlo, sceglie 1 nemico **a faccia in su** entro gittata e lo muove di 1 casella. Questo può essere utile per evitare le capacità dei nemici come Sentinella (spiegate successivamente).

Non è possibile effettuare azioni di spionaggio attraverso i muri, le porte chiuse e le aree vietate come da normali regole sul calcolo della gittata (vedi "Gittata" a pagina 8).

AZIONE DI PIANIFICAZIONE



L'azione di pianificazione permette di ottenere potenti carte da poter utilizzare in futuro, fondamentali per la propria sopravvivenza.

Quando un giocatore effettua quest'azione, pesca un numero di carte dal mazzo di pianificazione pari alla Forza della carta abilità giocata. Non può mostrarle agli altri giocatori, ma può parlarne.

Poi, può conservare 1 carta pescata collocandola **a faccia in su** al di sotto della sua carta personaggio. Non può conservare carte "Sfortuna" (prive di effetto), né più copie della stessa carta.

Inoltre, può collocare 1 carta pescata in cima al mazzo di pianificazione, conservandola per azioni di pianificazione future.

Infine, il giocatore scarta tutte le altre carte pescate in una pila a faccia in su accanto al mazzo di pianificazione.

Ogni carta pianificazione specifica il suo effetto e quando può essere utilizzata.



Le carte pianificazione vengono conservate a faccia in su al di sotto della propria carta personaggio finché non vengono usate.

SEGNALINI MINACCIA: NEMICI ED ELEMENTI

I segnalini minaccia rappresentano persone, oggetti e obiettivi sulla mappa con cui è possibile interagire. Alcuni di questi segnalini vengono collocati sulla mappa a faccia in giù, mentre altri a faccia in su. I segnalini minaccia rimangono sulla mappa finché non vengono sconfitti o scartati.

Esistono due tipi di minacce: nemici ed elementi. Quando una capacità si riferisce alle minacce, si riferisce a tutte le minacce, indipendentemente dal loro tipo o dal fatto che siano a faccia in su o a faccia in giù. Quando un effetto si riferisce ai nemici, ha effetto solo sui nemici **a faccia in su**.

NEMICI

I segnalini nemico hanno un'immagine e le seguenti informazioni:

- 1/ Classe:** Cecchino , Mischia  o Blaster . Questa icona non ha alcun effetto intrinseco, ma altre carte potrebbero farvi riferimento. Per esempio, una carta evento potrebbe muovere tutti i nemici .
- 2/ Salute:** La quantità di danni necessari per sconfiggere questo nemico.
- 3/ Capacità:** Alcuni nemici possiedono capacità rappresentate da icone, come Sentinella (), (spiegate alle pagine 12 e 14).



Segnalino
Minaccia Nemico

ELEMENTI

I segnalini elemento hanno un'icona grande e rappresentano obiettivi o oggetti speciali che possono essere trovati. Spesso hanno effetti specificati dalle regole della mappa o dal briefing della missione.



Segnalino
Minaccia Elemento

Un personaggio può usare un segnalino elemento nella propria casella in qualsiasi momento durante la propria Fase di Azione, anche quando si muove nella casella di quell'elemento o prima di risolvere le capacità di un nemico (come Sentinella).

Una volta girati a faccia in su, i segnalini elemento non bloccano il movimento.

Consiglio Strategico: Ci sono pochi modi per curare i danni, quindi la carta pianificazione "Difesa" ha uno degli effetti più potenti del gioco. Può essere scartata per bloccare (prevenire) 1 danno, il che a volte può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta.

CARTE ABILITÀ SPECIALI

Alcune carte abilità hanno capacità o icone bonus. Queste sono descritte a seguire:

ICONA BONUS

Alcune carte abilità hanno un'icona stampata sotto la loro Forza. Queste carte aumentano di 1 la propria Forza quando vengono giocate nello slot azione che corrisponde a quell'icona. Il valore di Forza stampato non cambia per quella Fase di Evento. Se la carta viene giocata in uno slot azione non corrispondente all'icona, quest'ultima non ha effetto.



Questa carta ha Forza 2 quando viene giocata nello slot azione di attacco

CAPACITÀ DI ABILITÀ

Alcune carte abilità hanno delle capacità testuali, che possono essere risolte quando quelle carte vengono giocate nello slot azione **indicato su di esse** (per esempio, "Muovi:").

Una capacità di abilità può essere risolta **in aggiunta** alla normale capacità di azione. Se non viene specificato quando risolverla, può essere risolta prima o dopo aver usato la capacità di azione (a discrezione del giocatore). A meno che non sia specificato diversamente, non può essere risolta durante la risoluzione della capacità di azione (per esempio, non è possibile interrompere il movimento di un'azione di movimento con una capacità di abilità).

Se la carta viene giocata in uno slot azione **non corrispondente** alla capacità di abilità, quest'ultima non può essere risolta, ma è comunque possibile effettuare l'azione stessa (utilizzando la Forza della carta come di consueto).

Le capacità di abilità sono **facoltative**. Tuttavia, se un giocatore sceglie di risolverne una deve farlo per intero, con l'eccezione delle parti che utilizzano il termine "puoi" (o una sua variante).

Alcune carte abilità appaiono due volte nel mazzo di un giocatore. Queste carte mostrano due luci sotto il nome della carta come promemoria.



AZIONI AGGIUNTIVE

Alcune capacità permettono di effettuare azioni aggiuntive oltre alle 2 che vengono effettuate normalmente.

Per effettuare un'azione aggiuntiva, un giocatore deve giocare una carta abilità dalla propria mano come di consueto.

Non può giocare una carta in uno slot azione in cui ha già giocato una carta in quel turno.



Questa carta pianificazione consente di effettuare 1 azione aggiuntiva.

GITTATA

Molte capacità si riferiscono a segnalini che si trovano entro una determinata gittata. Per calcolare la gittata, basta contare il numero di caselle dal personaggio a quel segnalino (considerando la distanza più breve). Per esempio, un nemico nella casella di un personaggio è a gittata 0 da quel personaggio.

Se una capacità influenza le minacce "entro" una determinata gittata, essa influenza le minacce che si trovano a un valore di gittata pari o inferiore a quel numero. Per esempio, "infilgi 1 danno a una minaccia entro gittata 1" può influenzare una minaccia nella propria casella o a 1 casella di distanza.

La gittata **non** può essere calcolata attraverso muri, porte chiuse o aree vietate, ma può essere calcolata attraverso aree elevate, minacce (nemici ed elementi), personaggi e porte aperte (vedi "Terreni" a pagina 6).

È possibile calcolare la gittata **attorno** a muri e aree vietate (ma non attraverso di essi). Narrativamente, si considera che i personaggi possano sporgersi dietro gli angoli per avere una visuale migliore.



Questo esempio mostra la gittata del Mandaloriano rispetto a ogni altro personaggio o nemico. Se la porta è aperta, i segnalini minaccia si trovano a gittata 4; se è chiusa, non è possibile calcolare la gittata fino a essi.

AZIONI GRATUITE

Alcune capacità permettono di effettuare azioni gratuite (per esempio, "effettua 1 azione a tua scelta gratuita con Forza 3"). Per effettuare un'azione gratuita, un giocatore si limita a risolverla **senza** giocare una carta abilità. **Può** trattarsi di un'azione che ha già effettuato, e risolverla non impedisce di risolvere nuovamente quell'azione durante il turno.

Come le azioni aggiuntive, le azioni gratuite non contano al fine di calcolare le 2 azioni che vengono effettuate normalmente in un turno.

FASE DI EVENTO

Le carte evento rappresentano le azioni dei nemici e gli ostacoli di ogni sorta. Dopo aver completato la propria Fase di Azione, un giocatore risolve la propria Fase di Evento.

Per farlo, calcolare la Forza di **ogni** slot azione da sinistra a destra (sommando il valore di ogni carta abilità e segnalino disturbo). Per ogni slot azione, se la Forza è:

- Pari o superiore a 6:** Risolvere 1 crisi e poi 1 evento (spiegati successivamente). Poi, scartare tutte le carte abilità e i segnalini disturbo dallo slot azione (collocandoli in pile a faccia in su accanto al mazzo delle abilità e alla riserva dei segnalini rispettivamente).
- 5:** Risolvere 1 evento. Poi, scartare tutte le carte abilità e i segnalini disturbo dallo slot azione.
- Pari o inferiore a 4:** Non risolvere né una crisi né un evento. Tutte le carte abilità e i segnalini disturbo rimangono nello slot azione.



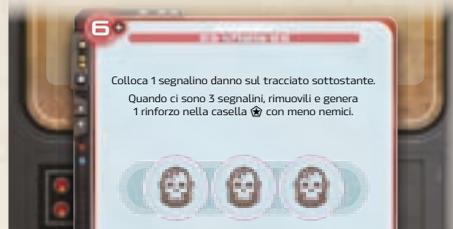
Questo slot azione ha un valore di Forza pari a 6 (2 da un segnalino disturbo e 4 dalle carte abilità). Durante la Fase di Evento, saranno risolti 1 crisi e 1 evento per esso.

A volte durante una Fase di Evento non saranno risolti eventi, mentre altre saranno risolti più eventi e/o crisi. È importante giocare con attenzione le proprie carte abilità!

Le icone bonus e le capacità di abilità **non** vengono considerate durante la Fase di Evento. Devono essere considerati solo i numeri stampati nell'angolo in alto a sinistra delle carte abilità (oltre ai segnalini disturbo).

RISOLVERE UNA CRISI

Ogni missione ha un proprio riquadro di crisi stampato in fondo al briefing della missione. Per risolvere una crisi, seguire le istruzioni lì riportate.



Riquadro di Crisi della Missione 1

RISOLVERE UN EVENTO

Per risolvere un evento, pescare e risolvere 1 carta dalla cima del mazzo degli eventi. Ogni carta evento ha una o più capacità, rappresentate da icone e testo. Risolvere ogni capacità, una alla volta e dall'alto verso il basso.

Queste capacità (spiegate successivamente) spesso fanno muovere e attaccare i nemici, oppure generano rinforzi sulla mappa.

È il giocatore attivo (quello di cui è il turno) a fare **tutte** le scelte relative alle carte evento pescate. Per esempio, se un nemico si muove verso il personaggio più vicino e ci sono due personaggi alla stessa distanza, è il giocatore attivo a scegliere verso chi si muove.

Importante: Se una carta evento non ha effetto, generare 1 rinforzo nella casella  più vicina (vedi "Carte Evento Senza Effetto" a pagina 10).

GENERARE UN RINFORZO

Alcuni eventi generano un rinforzo. Quando questo accade, pescare 1 segnalino dalla cima della pila dei rinforzi e collocarlo **a faccia in su** nella casella specificata.



Questo evento genera un rinforzo nella casella stella più vicina. Alcuni eventi generano nemici altrove, come nella casella del giocatore attivo.

Se ci sono più opzioni su dove può essere generato un rinforzo, scegliere una casella **prima** di pescare il segnalino rinforzo.

Se deve essere generato un rinforzo e non ce ne sono di disponibili, girare a faccia in giù tutti i rinforzi sconfitti (i nemici ) e mescolarli a formare una nuova pila. Se tutti i rinforzi sono già in uso, ignorare questa generazione.

MOVIMENTO DEI NEMICI

Molti eventi fanno muovere i nemici, specificandone il numero, la classe e la distanza di movimento.



Questo evento fa muovere 1 nemico di 2 caselle verso il personaggio più vicino.

I nemici si muovono sempre **verso il personaggio più vicino** lungo il percorso più breve.

Quando viene risolto un evento, è il giocatore attivo a scegliere quali nemici di quella classe si muovono: **deve** scegliere nemici che si muoveranno di almeno 1 casella.

Se nessun nemico può muoversi, non succede nulla. Se l'intera carta non ha effetto, generare 1 rinforzo nella casella più vicina (vedi "Carte Evento Senza Effetto" a destra).

Per un esempio di risoluzione di un evento, vedere "Esempio di Fase di Evento" a pagina 11.

Chiarimenti

- I nemici possono muoversi attraverso personaggi e altre minacce (nemici ed elementi).
- I nemici non attaccano né si muovono finché questo non viene richiesto da una carta o da una capacità.
- Non c'è limite al numero di nemici e personaggi che possono trovarsi in una singola casella. Se non è possibile collocarli fisicamente, sovrapporre i nemici mantenendo le icone visibili.
- Alcuni effetti meno comuni **allontanano** un nemico da un personaggio. Per farlo, muovere il nemico in modo tale che ogni casella percorsa lo renda più lontano di 1 casella da quel personaggio (questo potrebbe farlo avvicinare a un altro personaggio). Se non può allontanarsi oltre, non si muove.
- Se un evento mostra più classi di nemici, è possibile scegliere un nemico appartenente a una qualsiasi di quelle classi.



Questo evento permette di scegliere 1 nemico o di entro gittata 2 da un personaggio (vedi "Attacco dei Nemici" a destra).

CARTE EVENTO SENZA EFFETTO

Quando viene risolta una carta evento senza alcun effetto, generare 1 rinforzo a faccia in su nella casella più vicina (vedi "Generare un Rinforzo" a pagina 9). Questo spesso accade quando un evento fa muovere o attaccare nemici appartenenti a una classe non attualmente presente sulla mappa.

Se l'evento cambia lo stato di gioco in qualche modo, anche se minimo (come il movimento di un nemico di 1 casella o la richiesta di risoluzione di un altro evento), non generare alcun rinforzo.

ATTACCO DEI NEMICI

Molti eventi fanno attaccare i nemici, specificandone il numero, la classe e la gittata di attacco.



Questo evento fa attaccare a 2 nemici un personaggio entro gittata 0 (nella loro casella).

Quando un personaggio viene attaccato da un nemico, **collocare 1 danno** sulla carta di quel personaggio.



Se il numero di danni su un personaggio è pari o superiore alla sua Salute, quel personaggio è sconfitto e **tutti i giocatori perdono la partita**.

Se ci sono più personaggi entro gittata di un attacco, il nemico attacca il **personaggio più vicino**.

Quando viene risolto un evento, è il giocatore attivo a prendere tutte le decisioni relative a esso, inclusi i nemici che attaccano, l'ordine in cui attaccano e la scelta del personaggio più vicino in caso di pareggi. **Deve** fare in modo che ad attaccare sia il maggior numero di nemici possibile.

Se nessun nemico può attaccare, non succede nulla. Se l'intera carta non ha effetto, generare 1 rinforzo nella casella più vicina (vedi "Carte Evento Senza Effetto" più in alto).

Per un esempio di risoluzione di un evento, vedere "Esempio di Fase di Evento" a pagina 11.

ESEMPIO DI FASE DI EVENTO

- 1/ Durante la Fase di Evento, lo slot azione di movimento ha Forza pari a 6 (2 da un segnalino disturbo e 4 dalle carte).
- 2/ Dato che lo slot azione ha Forza pari o superiore a 6, prima viene risolta la crisi, che richiede di collocare 1 segnalino danno sul tracciato.
- 3/ Successivamente, viene pescata e risolta 1 carta evento.
- 4/ La carta evento fa muovere tutti i nemici ☹️ di 2 caselle verso il personaggio più vicino.
- 5/ La carta evento fa attaccare a 2 nemici ☹️ i personaggi entro gittata 0 (A). L'unico nemico ☹️ entro gittata 0 da un personaggio si trova nella casella del Mandaloriano (B). Quel nemico gli infligge 1 danno (C).
- 6/ Scartare la carta evento e tutte le carte abilità e i gettoni disturbo dallo slot azione di movimento.
- 7/ Lo slot azione di attacco ha Forza pari a 4, quindi viene pescata e risolta 1 carta evento (non mostrata).



ALTRE CAPACITÀ DEGLI EVENTI

Molte capacità di evento utilizzano il testo al posto delle icone. Per risolverle, basta seguire le istruzioni riportate sulla carta.

Alcuni eventi hanno una capacità "6+". Risolvere questa capacità solo se lo slot azione ha Forza pari o superiore a 6.

RETRO DELLE CARTE EVENTO

Sul retro di ogni carta evento c'è un'icona, che fornisce informazioni sul suo effetto e aiuta a pianificare il proprio turno. Per esempio, se il retro di una carta evento mostra un'icona ☹️, significa che quell'evento farà muovere e/o attaccare i nemici ☹️.

Ogni volta che viene mescolato il mazzo degli eventi, è importante farlo in modo casuale, ignorando le icone sul retro delle carte.

SEGNALINI DISTURBO

I segnalini disturbo possono essere posizionati negli slot azione per aggiungere la loro Forza a quegli slot durante la Fase di Evento.



Retro di Segnalino Disturbo

Quando un effetto disturba un'azione, prendere 1 segnalino disturbo casuale dalla riserva di segnalini a faccia in giù e posizionarlo a faccia in su nello slot azione corrispondente. Se ciò accade durante la Fase di Evento e fa sì che uno slot azione abbia Forza pari o superiore a 5, risolvere un evento (e forse una crisi) per quello slot dopo aver risolto l'evento in corso.

Non c'è limite al numero di segnalini disturbo che possono trovarsi in uno slot azione. Se deve essere collocato un segnalino disturbo e non ce ne sono di disponibili, girare a faccia in giù **tutti** i segnalini disturbo scartati (bianchi e gialli) e mescolarli a formare una nuova riserva. Se tutti i segnalini disturbo sono già in uso, usare un sostituto adatto (come una moneta) e considerarlo come un segnalino disturbo con Forza 1.

CAPACITÀ DEI SEGNALINI ELEMENTO

Ogni segnalino elemento possiede una capacità differente. Il Medpac compare nella maggior parte delle missioni e viene spiegato di seguito; tutti gli altri segnalini sono descritti nel Libro delle Missioni.

Un personaggio può usare un segnalino elemento nella propria casella in qualsiasi momento durante la propria Fase di Azione, anche quando si muove nella casella di quell'elemento o prima di risolvere le capacità di un nemico (come Sentinella).

MEDPAC

Un personaggio può scartare questo segnalino elemento dalla propria casella durante la propria Fase di Azione per curarsi 1 danno. Questo è uno dei pochi modi per curare i danni nel gioco.



Medpac

Un personaggio **non** può usare un medpack su altri personaggi né su sé stesso quando non ha segnalini danno. Se non viene usato, il segnalino elemento rimane nella casella in cui si trova.

CAPACITÀ DEI NEMICI

Alcuni nemici hanno capacità rappresentate da icone uniche. La missione 1 include nemici con l'abilità Sentinella, che viene spiegata a seguire; tutte le altre capacità dei nemici che compaiono nelle missioni successive sono descritte successivamente.

SENTINELLA (V)

Un nemico con questa capacità infligge 1 danno a ogni personaggio che termina il suo movimento entro gittata 1 da esso.



Se il Mandaloriano termina il suo movimento in una casella evidenziata, subisce 1 danno.

Questa capacità si innesca alla fine di un movimento. Se un personaggio attraversa la casella di un nemico con Sentinella e termina il suo movimento a gittata 2 o più da esso, questa capacità non si innesca.

Se un nemico con Sentinella a faccia in giù viene rivelato perché un personaggio si è mosso nella sua casella, infligge 1 danno a quel personaggio. Se viene rivelato ma **non** a causa del movimento, non infligge danni.

Un personaggio che effettua un'azione di movimento per muoversi di 0 caselle non innesca le capacità Sentinella (perché a tutti gli effetti non si è mosso).

REGOLE D'ORO

Se il testo di una carta o di una missione contraddice il presente regolamento, il testo della carta o della missione ha la precedenza. Se due carte si contraddicono a vicenda, il giocatore attivo decide quale delle due carte avrà la precedenza.

Il giocatore attivo dirime tutti i pareggi, nonché la priorità di tempistica di due effetti che si verificano contemporaneamente (risolvere completamente il primo effetto prima di risolvere il secondo).

TERMINARE LE CARTE

Se un mazzo di carte termina, mescolare **immediatamente** la sua pila degli scarti a formare un nuovo mazzo.

Nella rara situazione in cui non sia possibile pescare carte abilità perché non ci sono carte nel mazzo né nella pila degli scarti, pescarle non appena tornano disponibili.

VINCERE LA PARTITA

La partita termina quando l'obiettivo della missione viene completato o si verifica la sua condizione di fallimento. La maggior parte degli obiettivi si verifica alla **fine** del turno di un giocatore, il che significa che i personaggi devono sopravvivere alla Fase di Evento per poter vincere.

Se l'obiettivo viene completato, tutti i giocatori vincono la partita. Se una delle condizioni di fallimento si verifica, tutti i giocatori perdono immediatamente la partita.



Obiettivo e Condizioni di Fallimento della Missione 1

FINE DELLA PARTITA

Al termine della partita (vinta o persa che sia), seguire le istruzioni riportate sulla prima carta del mazzo guida. Questo spesso aggiungerà nuove carte, regole o altri componenti al gioco, poi darà istruzioni su quale missione giocare successivamente.

Conservare il mazzo guida in un posto sicuro per preservarne l'ordine. Quando i giocatori sono pronti a iniziare la prossima partita, fare riferimento alla prima carta di quel mazzo.

Ogni missione è una partita a sé stante. Tutti i danni subiti dai personaggi vengono rimossi tra una partita e l'altra e i giocatori non sono obbligati a usare gli stessi personaggi. Inoltre, **non** è obbligatorio giocare tutte le partite con gli stessi giocatori, difficoltà o modalità di gioco: è possibile cambiare liberamente qualsiasi di questi elementi tra una partita e l'altra.

COMUNICAZIONE E INFORMAZIONI NASCOSTE

È possibile parlare delle carte nella propria mano, ma **non mostrarle** agli altri giocatori. Allo stesso modo, quando viene guardata segretamente una minaccia, è possibile parlarne con gli altri giocatori (anche mentendo), ma **non mostrarla**.

Tutte le carte nelle pile degli scarti sono informazioni pubbliche, quindi è possibile esaminarle in qualsiasi momento. **Non è possibile** esaminare le carte nel mazzo degli eventi, ma solo vedere l'icona sul retro della prima carta.

STOP

Ora i giocatori sono pronti per iniziare la loro prima partita. Consultare il Riepilogo Rapido in quarta di copertina di questo regolamento per rispondere alle eventuali domande.

Le altre regole verranno spiegate quando necessario. Non sarà necessario leggerle fino a quando non verrà richiesto.

LIMITAZIONI DEI PERSONAGGI

Se ci sono più giocatori che personaggi disponibili per una missione, è necessario condividere i personaggi o utilizzare la modalità sandbox:

Modalità Sandbox: Permette di usare qualsiasi personaggio in qualsiasi missione invece di seguire gli eventi di *The Mandalorian*. Queste regole sono facili e veloci da usare.

Modalità Personaggio Condiviso: Questa modalità utilizza i personaggi come sono apparsi in *The Mandalorian*, ma richiede che i giocatori ne condividano il controllo. Queste regole sono più complesse e possono rendere la partita più lunga e impegnativa.

Entrambe le modalità sono compatibili con il mazzo guida ed è possibile cambiare modalità tra una partita e l'altra scegliendo quella più adatta al gruppo di giocatori. Le regole complete per entrambe le modalità sono descritte a seguire.

MODALITÀ SANDBOX

Per giocare in modalità sandbox, ogni giocatore sceglie 1 personaggio **qualsiasi** (anche se non indicato nel briefing della missione). I giocatori **non** sono obbligati a scegliere il Mandaloriano.

Se viene scelto un personaggio che non è indicato nel briefing della missione, esso non ha regole di preparazione particolari: basta collocarlo nella casella di partenza (📍) come di consueto.

MODALITÀ PERSONAGGIO CONDIVISO

Con queste regole, i personaggi non appartengono a un giocatore specifico. Al contrario, tutti i giocatori condividono il controllo di **esattamente 2 personaggi**.

All'inizio della partita, scegliere i 2 personaggi indicati nel briefing della missione (indipendentemente dal numero di giocatori); tutti gli altri personaggi non verranno utilizzati. Poi seguire la procedura di preparazione standard con le seguenti eccezioni:

- 📍 Mescolare i mazzi di abilità di entrambi i personaggi in un **unico mazzo**. Tutti i giocatori condividono quel mazzo e ognuno di loro pesca da esso la propria mano di carte abilità di partenza.
- 📍 Collocare entrambe le carte personaggio accanto al mazzo delle abilità.

Quando viene effettuata un'azione, è il **personaggio mostrato sulla carta abilità** a risolverla. Per esempio, se viene giocata una carta abilità di IG-11 nello slot azione di movimento, è IG-11 a muoversi (non l'altro personaggio).

Nel proprio turno, ogni giocatore effettua 2 azioni come di consueto. Può giocare 2 carte abilità dello stesso personaggio oppure 1 per personaggio. In ogni turno è possibile giocare 1 sola carta per ogni slot azione (indipendentemente dal personaggio a cui appartenga).

Quando un personaggio ottiene una carta pianificazione, la colloca al di sotto della sua carta personaggio. Ogni personaggio può avere 1 sola carta pianificazione come di consueto. È sempre il giocatore attivo a prendere tutte le decisioni, compreso quando utilizzare le carte pianificazione.

Quando una regola usa la seconda persona singolare, si riferisce al personaggio che sta effettuando un'azione. Quando un evento usa la seconda persona singolare, si riferisce al personaggio la cui carta abilità è in cima a quello slot azione. Allo stesso modo, se l'evento si riferisce alla "minaccia a faccia in giù più vicina" ha effetto sulla minaccia più vicina al personaggio la cui carta abilità è in cima a quello slot azione.

GIOCATORE SINGOLO

Per giocare da soli è sufficiente utilizzare la modalità personaggio condiviso descritta sopra. Il giocatore gioca con una singola mano di carte che controlla entrambi i personaggi, e vince completando l'obiettivo della missione come di consueto.

Tutte le altre regole (compreso l'uso del mazzo guida) vengono normalmente applicate.

REGOLE AGGIUNTIVE

Leggere queste regole prima di giocare la missione 2.

IL BAMBINO

Alcune missioni utilizzano il segnalino Bambino. Il briefing della missione specifica in che modo quel segnalino entra in gioco: di solito fa parte dell'obiettivo della missione.



Segnalino Bambino

Il Bambino può essere:

- Trasportato:** Se un personaggio ha il Bambino, collocare il segnalino sulla sua carta personaggio. Alcune missioni permettono anche ai nemici di trasportare il Bambino; in quel caso, è sufficiente collocarlo sul segnalino nemico corrispondente quando viene richiesto.
- Non Trasportato:** Mentre nessuno trasporta il Bambino, il suo segnalino viene collocato in una casella della mappa.

SALVARE IL BAMBINO

Quando un personaggio nella casella del Bambino effettua una **qualsiasi** azione, può salvarlo (trasportandolo). Può farlo in qualsiasi momento durante la sua azione, anche quando si muove attraverso la casella del Bambino.

Non è possibile salvare il Bambino se è trasportato da un altro personaggio o da un nemico. Quando un nemico che trasporta il Bambino viene sconfitto, lascia cadere il Bambino collocando il segnalino nella sua casella.

Non è possibile lasciar cadere intenzionalmente il Bambino o cederlo ad altri personaggi. Inoltre, **non** è possibile salvare il Bambino nel turno in cui è fuggito.

FUGA DEL BAMBINO

Quando a un personaggio che sta trasportando il Bambino vengono inflitti danni (senza che vengano bloccati), il Bambino fugge. Quando questo accade, collocare il segnalino Bambino in una casella **adiacente** a quella del personaggio con un nemico o un segnalino minaccia a faccia in giù (se possibile).



Il Bambino, trasportato dal Mandaloriano, fugge. Deve muoversi in una casella tra 1, 2 e 3 (a scelta del giocatore). Non può fuggire nella casella vuota né in quella con un segnalino elemento.

Se il personaggio blocca tutti i danni, il Bambino non fugge e continua a essere trasportato.

Alcuni eventi possono far fuggire il Bambino senza infliggere danni (seguendo le regole già descritte). Se il Bambino non è trasportato, non può fuggire.

CAPACITÀ DEI NEMICI AGGIUNTIVE

A partire dalla missione 2 verranno introdotte nuove capacità dei nemici, descritte a seguire (assieme a Sentinella, già descritta a pagina 12) e riassunte sulle carte riepilogo:

- Effetto di Missione:** Quando viene rivelata una minaccia con questa capacità, consultare il briefing della missione alla voce contrassegnata da questa icona.
 - » Questo effetto non può essere annullato. Viene risolto anche se il nemico viene sconfitto.
 - » Questa capacità può apparire sui segnalini elemento. Risolverla come se fosse su un segnalino nemico.
- Lotta:** Un nemico con questa capacità infligge 1 danno a ogni personaggio che si muove uscendo dalla sua casella.
 - » Il danno viene inflitto nella casella del nemico (immediatamente prima che il personaggio si muova).
 - » Se un nemico con Lotta si muove uscendo dalla casella del personaggio (per esempio, grazie a un'azione di spionaggio), questa capacità non si innesca.
- Sabotaggio:** Dopo che un nemico con questa capacità si è mosso durante la Fase di Evento, disturbare lo slot azione con meno Forza.
 - » Se il nemico non si muove (per esempio, se si trova già nella casella di un personaggio), questa capacità non si innesca.
 - » Se il nemico viene mosso in un altro momento (per esempio, durante la Fase di Azione), questa capacità non si innesca.
- Sentinella:** Un nemico con questa capacità infligge 1 danno a ogni personaggio che termina il suo movimento entro gittata 1 da esso.
 - » Questa capacità si innesca alla **fine** di un movimento. Se un personaggio attraversa la casella di un nemico con Sentinella e termina il suo movimento a gittata 2 o più da esso, questa capacità non si innesca.
 - » Se un nemico con Sentinella a faccia in giù viene rivelato perché un personaggio si è mosso nella sua casella, infligge 1 danno a quel personaggio. Se viene rivelato ma **non** a causa del movimento, non infligge danni.
 - » Un personaggio che effettua un'azione di movimento per muoversi di 0 caselle non innesca le capacità Sentinella (perché a tutti gli effetti non si è mosso).

CASELLE NUMERATE

Alcune caselle hanno un piccolo numero in un angolo. Questi numeri sono utilizzati da alcuni effetti di gioco. Per esempio, un briefing della missione potrebbe collocare un segnalino speciale nella casella #8.

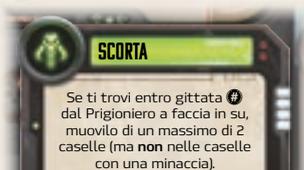


Casella #8

AZIONI SPECIFICHE DELLE MISSIONI

A partire dalla missione 3 verranno introdotte delle azioni uniche. Questi slot azione, indicati in verde, vengono trattati come qualsiasi altro slot azione. Quando viene giocata una carta abilità in uno di essi, risolvere l'azione come descritto.

Durante la preparazione, collocare 1 segnalino disturbo bianco in questi slot azione come di consueto.



Slot Azione della Missione 3

Alcune di queste azioni specificano "Se # è 4+". In questo caso, è possibile giocare qualsiasi carta abilità in quegli slot azione, ma l'azione viene effettuata solo se la Forza della carta abilità giocata è pari o superiore a 4.



RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Corey Konieczka con Josh Beppler

Progetto Grafico e Introduzioni alle Missioni: David Ardila di InkVoltage

Illustrazione di Copertina: Darren Tan

Illustrazioni delle Mappe: Henning Ludvigsen

Illustrazioni delle Carte e dei Nemici: Chris Bjors, Matt Bradbury, Mark Bulahao, JB Casacop, Graey Erb, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Nasrul Hakim, Audrey Hotte, Ben Judd, Atha Kanaani, Alex Kim, Robert Laskey, Alyssa McCarthy, Francisco Miyara, Monztre, Jacob Murray, Richard Philpott, Paolo Puggioni, Francisco Rico, Darren Tan, Ryan Valle, Andreas Zafiratos

Direzione Artistica: Tony Mastrangeli

Render 3D del Retro della Scatola: Dan Konieczka

Revisione e Correzione Bozze: Timothy Meyer

Coordinamento Licenze: Kira Hartke e Kaitlin Souza

Responsabile Approvazione Licenze: Dana Cartwright

Coordinamento Produzione: Estelle Gavin

Responsabili Produzione: Justin Anger e Austin Litzler

Playtester: Bill Altig, Mary Beppler, Matt Beppler, Victoria Beppler, Sudhir Bobby Bhalla, Simone Biga, Kathy Bishop, Mark Boardman, Bryan Bornmueller, Gareth Bushill, James Connor, AJ Cressman, Steve Davies, Andrea Dell'Agnese, Matt Delude, Wes Divin, Richard A. Edwards, Will Edwards, Julia Faeta, Jeni Feldman, Michael Feldman, Elijah Foley, John Mark Foley, Kevin Foley, Mary Goss, Katie Gray, Wyatt Gray, Jacob Hallett, Will Hallett, Anita Hilberdink, Tatsu Johnson, Cody Kaskan, Dan Konieczka, Mat Konieczka, Steve Koontz, Aaron Kuehn, Josiah Kuehn, Peter Küsters, Wolfgang Leyrer, Erika Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Dave Linger, Justin Logeia, Dane Looman, Julie Looman, Matt Lutz, Emile de Maat, Aaron Maize, Scott McFall, David Meyer, Stefan Michelmann, David Mommens, John Moore, Justin Moore, Travis Moore, Dale Nolan Jr., Nick Pelton, Lee Perry, Luke Peterschmidt, Chris Podany, Todd Pressler, Syl Puglisi, Peter Ramwell, Zap Reicken, Joshua Reifstech, Brady Sadler, Ben Samm, Ridley Samm, Paul Schäfer, Andrew Schaff, Ian Smith, Sam Strohecker, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, James Voelker, Jason Walden, Martin Yarsley, Felix Yeh

ASMODEE ITALIA

Traduzione: Lorenzo Fanelli

Revisione: Elisabetta Colombo, Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

LUCASFILM LIMITED

Licenze Lucasfilm: Brian Merten

© & ™ Lucasfilm Ltd. TM/® & © 2024 Unexpected Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono ® & © Gamegenic GmbH, Germania. Unexpected Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905. *The Mandalorian Adventures* è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.



RIEPILOGO RAPIDO

Un riepilogo delle regole e delle informazioni utili per velocizzarne la ricerca durante una partita.

ICONE DELLE CARTE EVENTO

GENERARE UN RINFORZO (PAG. 9)

Collocare 1 rinforzo a faccia in su nella casella specificata.



MOVIMENTO DEI NEMICI (PAG. 10)

I nemici si muovono verso il personaggio più vicino.



ATTACCO DEI NEMICI (PAG. 10)

I nemici **infliggono 1 danno** al personaggio più vicino.



REGOLE FREQUENTEMENTE DIMENTICATE

Pareggi: Il giocatore attivo dirige tutti i pareggi.

Capacità di Abilità:

- » A meno che non sia specificato diversamente, una capacità di abilità può essere risolta **prima o dopo** aver usato la capacità di azione (a discrezione del giocatore).
- » Le capacità di abilità sono facoltative.
- » Una capacità che ha effetto su "un qualsiasi personaggio" può essere utilizzata anche dal personaggio che la sta risolvendo (diversamente da "un altro personaggio").

Blocco del Movimento:

- » Se un personaggio entra in una casella con un nemico o un segnalino minaccia a faccia in giù, deve terminare il suo movimento in quella casella.
- » I segnalini elemento **a faccia in su** non bloccano il movimento (a meno che non fossero a faccia in giù all'inizio del movimento).
- » Se un personaggio inizia il suo movimento nella casella di un nemico, può uscire liberamente da quella casella.

Calcolo della Gittata: È possibile calcolare la gittata attraverso minacce, personaggi, aree elevate e porte aperte. La gittata può essere calcolata attorno agli angoli.

Segnalini Minaccia: I segnalini minaccia a faccia in su possono essere nemici o elementi. I segnalini minaccia a faccia in giù non sono nessuno dei due.



Medpac: Un personaggio può scartare questo segnalino elemento dalla propria casella durante la propria Fase di Azione per curarsi 1 danno (vedi "Medpac" a pagina 12).

INDICE

Adiacente (vedi Terreni).....6	Fase di Azione.....5-8	Terminare le Carte.....12
Area Elevata (vedi Terreni).....6	Fase di Evento.....9-11	Vincere la Partita.....12
Area Vietata (vedi Terreni).....6	Giocatore Singolo.....13	
Azione Aggiuntiva.....8	Gittata.....8	AZIONI
Azione Gratuita.....8	Livello di Difficoltà.....2	Attacco6
Carta Abilità.....5	Mazzo Guida.....1	Azione di Missione15
» Capacità di Abilità.....8	Muro (vedi Terreni).....6	Movimento5
» Icona Bonus.....8	Nemico.....7, 10	Pianificazione7
Carta Pianificazione.....7	Porta (vedi Terreni).....6	Spionaggio7
Crisi.....9	Preparazione.....1-3	CAPACITÀ DEI NEMICI
Danno	Rinforzo.....9-10	Effetto di Missione14
» sui nemici.....6	Segnalino Bambino.....14	Lotta14
» sui personaggi.....10	Segnalino Disturbo.....11	Sabotaggio14
Elemento.....7, 12	Segnalino Minaccia.....7	Sentinella12