

# STAR WARS

*THE DECKBUILDING GAME*



**CLONE WARS**

*EDITION*

**REGOLAMENTO**

*È scontro! La scoperta delle fabbriche di droidi su Geonosis e l'improvviso dispiegamento dell'Esercito dei Cloni hanno dato il via alla Guerra dei Cloni. Le innumerevoli armate di droidi schierate dall'Alleanza Separatista si sono rivelate una lotta impari per gli Jedi, i guardiani della Repubblica Galattica. Con il destino della Repubblica in gioco, la galassia attende con ansia l'esito...*

## PANORAMICA DEL GIOCO

*"Cominciata la Guerra dei Cloni è." – Yoda*

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

## CLONE WARS EDITION

La **CLONE WARS EDITION** può essere giocata da sola o combinata con qualsiasi altro prodotto **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**. Le regole di questa edizione sono per lo più uguali a quelle dell'edizione originale, anche se le regole per Esiliare sono state aggiornate (vedi pagina 26). Le regole per combinare questo prodotto con l'edizione originale sono spiegate nella sezione modalità "Cross-Edition" (vedi pagina 28).

# CONTENUTO



10 Carte di Partenza  
Repubblica



10 Carte di Partenza  
Separatisti



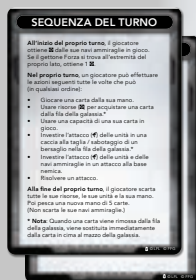
90 Carte  
Galassia



10 Carte Pilota  
dell'Orlo Esterno



20 Carte Base  
(10 Repubblica, 10 Separatisti)



2 Carte di  
Consultazione



50 Segnalini Danno  
(Viola)



1 Gettone Forza  
(Bianco)



20 Segnalini Risorsa  
(Gialli)

# PREPARAZIONE

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

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



## MAZZO DELLE BASI REPUBBLICA

- Rishi (base di partenza)
- Anaxes
- Coruscant
- Kamino
- Ryloth



## MAZZO DELLE BASI SEPARATISTI

- Xorn (base di partenza)
- Dac
- Felucia
- Geonosis
- Mygeeto

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



**Designazione del  
Mazzo di Partenza**



## CARTE DI PARTENZA REPUBBLICA

- Navetta della Repubblica x 7
- Clone Soldato x 2
- Cavaliere Jedi x 1



## CARTE DI PARTENZA SEPARATISTI

- Navetta Separatista x 7
- Droide da Battaglia B1 x 2
- Agente del Lato Oscuro x 1

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



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

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



**Segnalini Danno (Viola), Segnalini Risorsa (Gialli)**

- Aprire il tracciato Equilibrio della Forza con il lato con le icone Separatisti e Repubblica a faccia in su (l'altro lato viene utilizzato per modalità "Cross-Edition", vedi pagina 28) e collocarlo accanto al mazzo del Pilota dell'Orlo Esterno, con il simbolo Repubblica rivolto verso il giocatore Repubblica. Collocare il gettone Forza sulla casella all'estremità del lato Repubblica del tracciato Equilibrio della Forza.

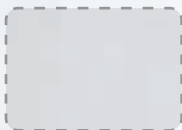


- Pescare 5 carte dalla cima del proprio mazzo. Ora la partita può iniziare!



## ESEMPIO DI PARTITA DOPO LA PREPARAZIONE

Pila dell'Esilio del  
Giocatore Repubblica



Base Repubblica



Riserva dei Danni



Pila degli Scarti  
della Galassia



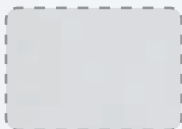
Mazzo della  
Galassia



Fila della Galassia



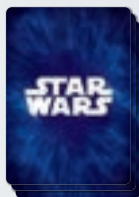
Riserva delle Risorse



Pila dell'Esilio del  
Giocatore Separatisti



Pila degli Scarti  
del Giocatore  
Separatisti



Mazzo del  
Giocatore  
Separatisti



### AREA DI GIOCO SEPARATISTI



# AREA DI GIOCO REPUBBLICA

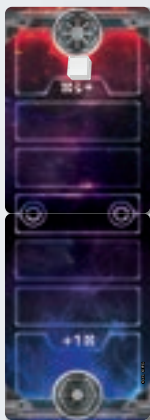
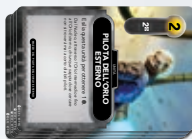
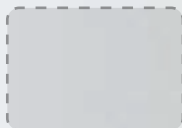
Mazzo del  
Giocatore  
Repubblica



Pila degli Scarti  
del Giocatore  
Repubblica



Pila della Vittoria  
Repubblica



Fila della Galassia

Mazzo del Pilota  
dell'Orlo Esterno

Tracciato  
Equilibrio  
della Forza



Base Separatisti

Pila della Vittoria  
Separatisti



## CONCETTI BASE

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

### BASI DEL DECKBUILDING

*"Un grande passo in avanti, spesso, richiede di fare prima due passi indietro."*  
– Obi-Wan Kenobi

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

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



## L'EQUILIBRIO DELLA FORZA

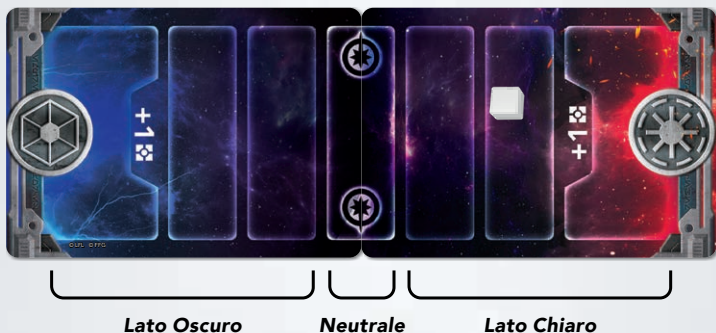
*"Percepisci. Non pensare. Usa il tuo istinto." – Qui-Gon Jinn*

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

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

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

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



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

## ANATOMIA DI UNA CARTA

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

### ATTACCO

L'ammontare di danni che questa carta infligge

### RISORSE

Il numero di risorse che questa carta genera

### FORZA

L'ammontare di Forza che questa carta genera

### NOME

Il nome di questa carta

### COSTO

Il numero di risorse da spendere per acquistare questa carta dalla fila della galassia



### VALORE DI BERSAGLIO

L'attacco totale richiesto per sconfiggere questa carta mentre si trova nella fila della galassia

### RICOMPENSA

I benefici ottenuti sconfiggendo questa carta dalla fila della galassia

### ICONA UNICO

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

### SIMBOLO DI FAZIONE

Indica a quale fazione appartiene questa carta

### TRATTI

Attributi narrativi a cui le altre carte potrebbero fare riferimento

### CAPACITÀ

I modi specifici con cui questa carta interagisce con il gioco

### TIPO DI CARTA

Determina come funziona questa carta all'interno del gioco



### PUNTI FERITA

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



## AFFILIAZIONE A UNA FAZIONE

*"Oggi lottiamo non solo per la Repubblica. Oggi lottiamo per i nostri fratelli laggiù a casa." – Capitano Rex*

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

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



**Simbolo Repubblica**



**Simbolo Separatisti**

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



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO



*"Si fa così alle corse degli sgusci!" – Anakin Skywalker*

La partita si svolge in una serie di turni. Il giocatore Separatisti svolge il primo turno, seguito dal giocatore Repubblica, poi le due fazioni proseguono alternandosi finché un giocatore non vince distruggendo 3 basi del suo avversario.

### INIZIO DEL TURNO

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

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

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

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

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

## SVOLGIMENTO DEL TURNO

Nel proprio turno, un giocatore può effettuare un qualsiasi numero delle azioni seguenti nell'ordine che preferisce, tutte le volte che vuole:

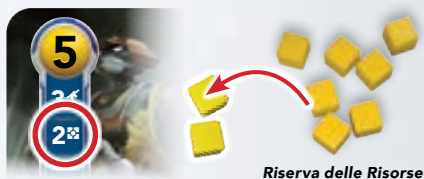
- + Giocare una carta.
- + Acquistare una carta.
- + Usare la capacità di una carta.
- + Investire in un attacco.
- + Risolvere un attacco.
- + Terminare il proprio turno.

Ogni voce è spiegata in dettaglio nelle sezioni seguenti.

### GIOCARE UNA CARTA

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

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



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



**Il giocatore Separatisti gioca Asajj Ventress, un'unità con 2 Forza. Ottiene 2 Forza e sposta il gettone Forza di due caselle verso il lato Separatisti per indicarlo.**



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

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

## ACQUISTARE UNA CARTA

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

- ✦ Il giocatore Repubblica può acquistare le carte Repubblica e le carte neutrali, ma non può acquistare le carte Separatisti.
- ✦ Il giocatore Separatisti può acquistare le carte Separatisti e le carte neutrali, ma non può acquistare le carte Repubblica.

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

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



**Scorta di Risorse  
del Giocatore**

**Riserva delle Risorse**

## USARE LA CAPACITÀ DI UNA CARTA

*"Non serve brandire una spada per essere potenti. La forza di certi capi sta nell'ispirare la grandezza negli altri." – Ahsoka Tano*

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

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



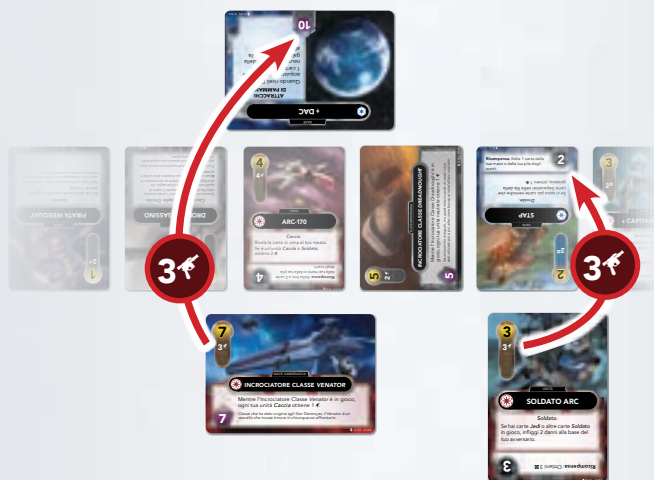
**Quando la capacità di una carta viene usata, quella carta viene inclinata leggermente per ricordare ai giocatori che sua capacità è già stata usata.**

## INVESTIRE IN UN ATTACCO

*"E ora cadrà, così come cadranno tutti i Jedi." – Asajj Ventress*

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

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



***L'Incrociatore Classe Venator attacca la base del giocatore Separatisti. Il Soldato ARC sabota lo STAP nella fila della galassia.***

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

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

## RISOLVERE UN ATTACCO

Ci sono due tipi di attacchi: quelli contro una base dell'avversario e quelli contro le carte nella fila della galassia. Quest'ultimo viene definito attacco caccia alla taglia o sabotaggio. Le regole relative a ognuno di questi attacchi sono descritte di seguito.

### Attaccare una Base dell'Avversario

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

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

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

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



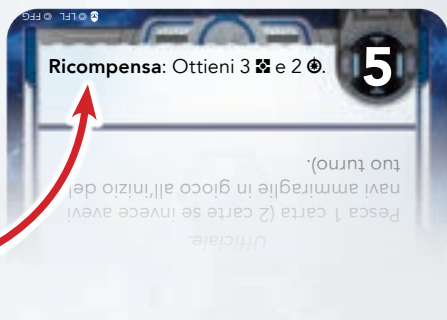
## Caccia alla Taglia e Sabotaggio

*"Pronto ad assumere qualunque incarico... al prezzo adeguato."* – Cad Bane

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

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

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



**L'Ammiraglio Trench ha un valore di bersaglio pari a 5 e una ricompensa di 3 risorse e 2 Forza.**

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

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



**Il giocatore Repubblica invia un Delta-7B e un Soldato ARC a sabotare l'Ammiraglio Trench, per un attacco totale pari a 6. Questo equivale o supera il suo valore di bersaglio, quindi l'Ammiraglio Trench viene collocato nella pila degli scarti della galassia e sostituito con la carta in cima al mazzo della galassia. Il giocatore Repubblica decide di ricevere la ricompensa sull'Ammiraglio Trench e ottiene 3 risorse e 2 Forza, le quali possono essere usate in questo turno.**

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



## FINIRE IL TURNO

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

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

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

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

## VINCERE LA PARTITA

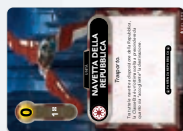
*"Io la farò finita una volta per tutte!" – Mace Windu*

Il primo giocatore a distruggere 3 basi del suo avversario vince la partita! La partita termina immediatamente dopo che la terza base di un giocatore è stata distrutta; nessun'altra carta o capacità può essere giocata né risolta.



## ESEMPIO DI PARTITA IN CORSO

Pila dell'Esilio del  
Giocatore Repubblica



Base Repubblica



Riserva dei Danni

Navi Ammiraglie



Pila degli Scarti  
della Galassia



Mazzo della  
Galassia



Fila della Galassia



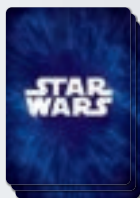
Riserva delle Risorse



Pila dell'Esilio del  
Giocatore Separatisti



Pila degli Scarti  
del Giocatore  
Separatisti



Mazzo del  
Giocatore  
Separatisti

## AREA DI GIOCO SEPARATISTI



# AREA DI GIOCO REPUBBLICA

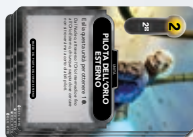
Mazzo del  
Giocatore  
Repubblica



Pila degli Scarti  
del Giocatore  
Repubblica



Pila della Vittoria  
Repubblica



Fila della Galassia

Mazzo del Pilota  
dell'Orlo Esterno



Navi Ammiraglie



Base Separatisti

Tracciato  
Equilibrio  
della Forza



Pila della Vittoria  
Separatisti

## REGOLE AGGIUNTIVE

*"Non è possibile. Forse gli archivi sono incompleti." – Obi-Wan Kenobi*

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

### CAPACITÀ

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

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

### SCEGLIERE

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

### INFLIGGERE DANNI

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

### DISTRUGGERE

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

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

## SCARTARE

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

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

## OTTENERE

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

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



**Caccia degli Hutt può ottenere attacco aggiuntivo.**

## SE

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

## DOVERE

Alcune capacità usano la parola "devi" (o una sua variante). Se la carta è in gioco, queste capacità non sono facoltative.

## ESILIARE

Alcune capacità consentono di esiliare le carte. Questo può essere utile per rimuovere le carte meno potenti dal proprio mazzo, incrementando in tal modo le probabilità di pescare carte più potenti in futuro. Quando un giocatore esilia una carta, quella carta viene collocata nella pila dell'esilio personale, un'area fuori dal gioco da cui normalmente non è possibile recuperare carte.

Il giocatore Separatisti può contare su svariate capacità che gli permettono di esiliare le sue carte dalla sua mano, dalla sua pila degli scarti o persino dalla fila della galassia. Inoltre, possiede capacità che gli permettono di recuperare le carte dalla sua pila dell'esilio. Capire quando sfruttare la pila dell'esilio a proprio vantaggio è un aspetto essenziale per chi gioca dalla parte dei Separatisti!

- ✦ Quando un giocatore gioca una carta con una capacità che esilia sé stessa, può usare l'attacco, le risorse e la Forza di quella carta prima di esiliarla.
- ✦ Quando la capacità di una carta richiede a un giocatore di esiliare una carta dalla propria mano o dalla propria pila degli scarti, la carta scelta deve trovarsi nella propria mano o nella propria pila degli scarti nel momento in cui il giocatore risolve l'effetto di esilio.
  - ◇ Se un giocatore esilia una carta dalla sua mano, non sarà in grado di giocare quella carta in quel turno.
- ✦ Le carte nelle pile dell'esilio non sono considerate "in gioco" né in una pila degli scarti ai fini degli effetti delle capacità. Solo le capacità che fanno riferimento specificamente alle carte esiliate possono interagire con le carte nelle pile dell'esilio.
  - ◇ Ogni giocatore ha una pila dell'esilio personale e alcune capacità gli permettono di interagire con le sue carte esiliate.
- ✦ I giocatori possono guardare qualsiasi pila dell'esilio in ogni momento.

*Esempio: Nel corso della partita, il giocatore Separatisti ha usato numerose capacità con cui ha esiliato delle carte. Quelle carte sono state rimosse dal gioco e collocate nella pila dell'esilio del giocatore Separatisti. Dato che ora ha una Nave Controllo dei Droidi in gioco, può cercare tra le carte nella sua pila dell'esilio 1 carta con il tratto Droide da acquistare.*





## RIPARARE

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

## RIVELARE

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

## QUANDO

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

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

## MENTRE

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

*Esempio: Mentre un giocatore ha in gioco l'Incrociatore Classe Dreadnought, esso fornisce un potenziamento di attacco alle sue unità neutrali. Quel potenziamento termina non appena esce dal gioco.*

## MAZZO VUOTO

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

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

## MODALITÀ DI GIOCO AVANZATE

*"È una storia che i Jedi non raccontano." – Imperatore Palpatine*

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

### GALASSIA COMPLETA

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

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

### CROSS-EDITION

Chi possiede l'edizione precedente, che include le fazioni Ribelli e Impero, può utilizzarla insieme a questo prodotto. Per cominciare, separare i mazzi della galassia di ogni edizione per fazione, in modo da avere 6 mazzi di 30 carte ciascuno: Impero, Ribelli, Repubblica e Separatisti, oltre a 2 mazzi composti dalle carte neutrali di ogni edizione.

Ogni giocatore sceglie una fazione diversa e prende il mazzo di partenza e le basi corrispondenti. Scegliere 1 dei 2 mazzi neutrali o prenderne uno casuale in caso di indecisione. Combinare le carte galassia di quel mazzo neutrale e delle due fazioni scelte per comporre un nuovo mazzo della galassia. Come in una partita standard, questo mazzo della galassia è composto da 90 carte: 30 per ogni fazione e 30 carte neutrali. A questo punto, proseguire con la normale preparazione utilizzando un qualsiasi mazzo Pilota dell'Orlo Esterno e il lato grigio del tracciato Equilibrio della Forza. Determinare casualmente il primo giocatore e collocare il gettone Forza sulla casella all'estremità del lato dell'altro giocatore.

### MULTIPLAYER 2 CONTRO 2

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

## REGOLE FACOLTATIVE

"Milord, tutto ciò è... legale?" – Nute Gunray

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

### LUNGHEZZA VARIABILE DELLA PARTITA

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

### CORROMPERE LE CARTE NEUTRALI

"Traditori! Feccia! Mi sento molto fiero... ma anche molto tradito."  
– Hondo Ohnaka

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



**Giocando con questa regola facoltativa, qualsiasi giocatore può spendere le proprie risorse per scartare il Mercantile Classe Aurora o il Droido Assassino dalla fila della galassia.**

## DOMANDE RICORRENTI

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

**D. Devo giocare ogni carta che ho nella mano?**

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

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

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

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

R. No. Ogni capacità delle carte è facoltativa.

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

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

**D. Posso usare una capacità che esilia una carta Separatisti dalla fila della galassia anche se non posso risolverla completamente?**

R. Sì. Dato che devi risolvere la maggior parte possibile della capacità, puoi esiliare una carta anche se non puoi risolvere il resto dell'effetto. Per esempio, puoi usare la capacità del Tri-Caccia anche se non ci sono navi ammiraglie nemiche.

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

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

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

R. No. Le ricompense sono facoltative.

**D. Posso guardare una qualsiasi pila degli scarti o dell'esilio ogni volta che voglio?**

R. Sì. Tutte e tre le pile degli scarti ed entrambe le pile dell'esilio sono informazioni aperte. Non puoi cambiare l'ordine delle carte nelle pile degli scarti, ma puoi cambiarlo nelle pile dell'esilio.

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

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

**D. Se Geonosis è la mia base, posso spendere 0 risorse per acquistare una carta con costo 0?**

R. Sì. Puoi acquistare una carta *Droide* di costo 0 dalla tua pila degli scarti spendendo 0 risorse, come per esempio un Droide da Battaglia B1.

**D. Se Mygeeto viene distrutta, devo rimettere immediatamente nella riserva le risorse non spese nella mia scorta?**

R. Non immediatamente. Dato che Mygeeto impedisce alle risorse di tornare nella riserva alla fine del tuo turno, puoi comunque spenderle durante il tuo turno successivo.

# RICONOSCIMENTI

**Design e Sviluppo di Questa Edizione:** Frank Brooks

**Design del Gioco Originale:** Caleb Grace

**Produzione:** Molly Glover

**Revisione:** B.D. Flory

**Correzione Bozze:** Alexis Dykema

**Specialista Regolamento:** Alex Werner

**Responsabile Linea Prodotto:** Chris Winebrenner-Palo

**Responsabile Design del Gioco:** Kate Morgan

**Progetto Grafico di Questa Edizione:** Laurence Smith

**Responsabile Progetto Grafico:** Mercedes Opeheim Cover

**Illustrazioni:** Darren Tan

**Illustrazioni Interne:** Andrius Anezin, Jacob Atienza, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Marius Bota, Colin Boyer, Joshua Cairos, JB Casacop, Anthony Devine, Guillaume Ducos, Aurore Folny, Mariusz Gandzel, Michele Giorgi, Sergey Glushakov, Audrey Hotte, Lukasz Jaskolski, Jason Juta, Romana Kendalic, Alex Kim, Kate Laird, Adam Lane, Chris Metcalf, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Nash, Paulo Eduardo de Oliveira Torres Filho, Borja Pindado, Vlad Ricean, Emilio Rodriguez, Martin Diego Sadaba, Stephen Somers, Darren Tan, Andrea Ugrai, Ryan Valle, Andrea Zafiratos e Ben Zweifel

**Direzione Artistica:** Jeff Lee Johnson

**Responsabile Direzione Artistica:** Tony Bradt

**Specialista Garanzia di Qualità:** Zach Tewalthomas

**Coordinamento Licenze:** Kira Hartke e Kaitlin Souza

**Responsabile Approvazione Licenze:** Dana Cartwright

**Responsabili Produzione:** Justin Anger e Austin Litzler

**Direzione Creativa Visual:** Brian Schomburg

**Direzione Operazioni Studio:** John Franz-Wichlacz

**Direzione Strategia di Prodotto:** Jim Cartwright

**Game Designer Esecutivo:** Nate French

**Direzione Studio:** Chris Gerber

## LUCASFILM LIMITED

**Approvazione Licenze:** Lawrence Cruz e Brian Merten

## EDIZIONE ITALIANA

**Traduzione:** Bertrand Furas e Andrea De Pietri

**Revisione:** Andrea De Pietri e Fabio Severino

**Adattamento Grafico:** Mario Brunelli

**Responsabile Editoriale:** Massimo Bianchini

## PLAYTESTER

Daniel Batistuzzo, Ryan Billington, Michael Burr, Michael Carney, Rafa Cerrato, Michelle Christensen, Szymon Coleman, Tony Fanchi, Eric Fersten, Cassiano Gallina, Chad Garlinghouse, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Jonatan Harold, Rafa Hernández, Grace Holdinghaus, Sean Ilig, Renato Maimone, Pedro "Pato" Martins, Jeffrey Northman, Cliff Orme, Spencer Palmer, Colin Phelps, James Phillips, Lori Redman, Stephen Redman, Aaron Robertson, Heidi Robertson, Michael Roth, Brandt Sanderson, Rico Sennrich, Eric Stanton, Xander Tabler, Kevin Van Sloun ed Egoitz Uribeetxebarria

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



# STAR WARS™

# ORLO ESTERNO™

## AFFARI IN SOSPESO ESPANSIONE

Vi siete fatti un nome nell'Orlo Esterno,  
ma avete ancora alcuni *Affari in Sospeso*.



Le rotte iperspaziali che passano attraverso i Mondi del Nucleo vi offrono nuove opportunità da cogliere e il mercato è ricco di nuove merci. Ma fate attenzione a come vi muovete, perché le ultime taglie diffuse sono ancora più letali e i vostri rivali sono pronti ad abbattervi! Con nuove navi, personaggi, navi, attrezzature, taglie, lavori, incontri e altro ancora, questa espansione è essenziale per tutti i fan di *Star Wars: Orlo Esterno*. Accendete i motori... è ora di fare affari.



[www.asmodee.it/product/star-wars-orlo-esterno-affari-in-sospeso/](http://www.asmodee.it/product/star-wars-orlo-esterno-affari-in-sospeso/)