CONTENUTO

- 1 tabellone
- 72 carte

- 48 carte Movimento *(12 carte per ogni colore, numerate da 1 a 6)*

- 20 carte Bonus

- 4 carte Squadra

- 8 miniature Astronave *(2 per ogni colore)*

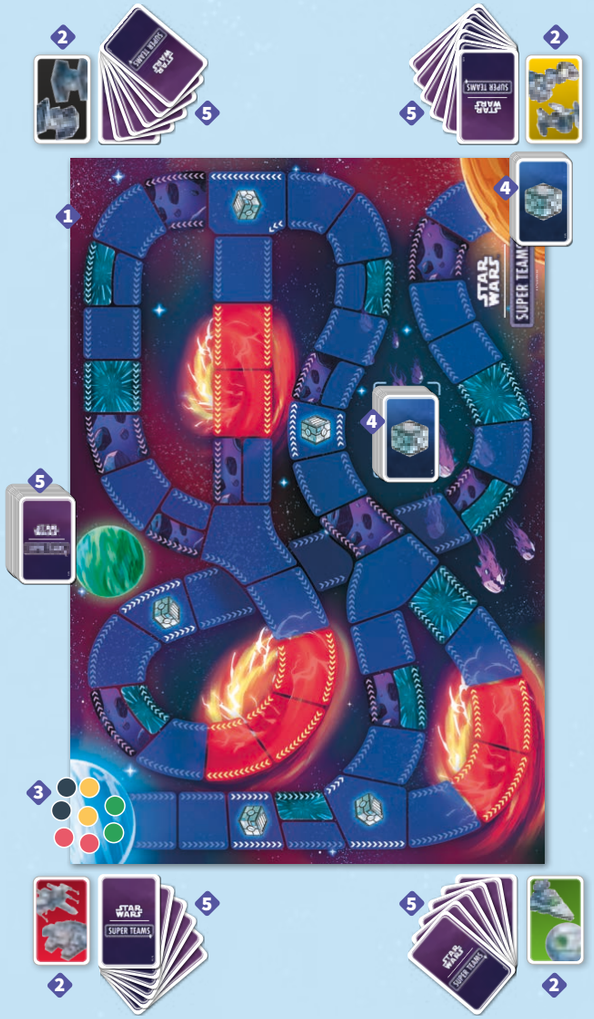
OBIETTIVO

Essere la prima squadra a oltrepassare il traguardo con tutte le sue Astronavi.

PREPARAZIONE

1. Aprite il tabellone e collocatelo in mezzo ai giocatori.
2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende la carta Squadra e le 2 Astronavi corrispondenti.
   - Con **2 giocatori**, ogni giocatore sceglie 2 colori.
   - Con **3 giocatori**, ogni giocatore sceglie un colore. Rimettete nella scatola la carta Squadra, le 2 Astronavi e le carte Movimento del colore che non è stato scelto.
   - Con **4 giocatori**, formate 2 squadre da 2 giocatori, poi disponetevi attorno al tabellone in modo che i membri delle squadre siano alternati.
3. Collocate tutte le Astronavi in gioco sul pianeta di partenza.
4. Mescolate le 20 carte Bonus e collocatene 2 per giocatore a faccia in giù sul pianeta finale *(questo significa 4 carte con 2 giocatori, 6 carte con 3 giocatori oppure 8 carte con 4 giocatori)*. Impilate le carte Bonus rimanenti a faccia in giù sulla loro casella sul tabellone.
5. Mescolate le carte Movimento, distribuitene 6 a ogni giocatore, poi impilate le carte rimanenti a faccia in giù accanto al tabellone.

ESEMPIO DI UNA PREPARAZIONE PER 4 GIOCATORI



FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando **tutte le Astronavi di una squadra raggiungono il pianeta finale** *(4 Astronavi con 2 o 4 giocatori, 2 Astronavi con 3 giocatori)*. I giocatori di quella squadra vincono!

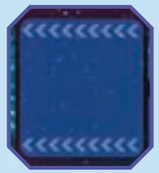
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore che ha guardato un episodio di *Star Wars*™ più di recente è il primo giocatore, poi la partita continua in senso orario. Nel vostro turno, giocate una carta dalla vostra mano numerata da 1 a 6, scegliete un'Astronave dello stesso colore e muovetela di un numero di caselle pari al numero mostrato.

A seconda dei colori delle carte nella vostra mano, sarete in grado di muovere le vostre Astronavi, così come quelle del vostro compagno di squadra o degli avversari.

Esempio: Avete giocato una carta rossa 2.
Dovete muovere una delle Astronavi rosse di 2 caselle.

Ci sono 5 tipi di caselle:



Casella Normale

Casella Bonus

Casella Iperspazio

Casella Campo di Asteroidi

Casella Varco

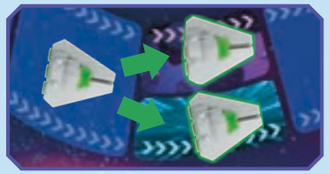
Quando un'Astronave **si muove dal** pianeta di partenza, da una casella normale o da una casella Bonus, il suo movimento è **normale**.

Quando un'Astronave **si muove da** una casella Iperspazio, il numero sulla carta giocata viene raddoppiato *(per esempio, se giocate un 4 vi muoverete di 8 caselle)*.

Quando un'Astronave **si muove da** una casella Campo di Asteroidi, il numero sulla carta giocata equivale automaticamente a 1 *(per esempio, se giocate un 5 vi muoverete di 1 sola casella)*.

Quando un'Astronave **termina** il suo movimento su una casella Bonus, **il giocatore di questo colore** pesca una carta Bonus. Se non ci sono carte Bonus rimanenti, mescolate quelle che sono già state giocate per formare un nuovo mazzo.

Quando un'Astronave **termina** il suo movimento su una casella doppia *(caselle Iperspazio e Campo di Asteroidi, oppure caselle Iperspazio e normale, oppure caselle Campo di Asteroidi e normale)*, **il giocatore che muove l'Astronave** sceglie su quale lato della casella collocarla.



Le caselle Varco rappresentano un pericolo da dover superare. Quando un'Astronave **termina** il suo movimento su una casella Varco, deve **muoversi all'indietro** finché non raggiunge la casella normale più vicina. I Varchi devono essere oltrepassati con un'unica mossa!

Quando la **prima** Astronave raggiunge il pianeta finale, ogni giocatore pesca 2 carte Bonus casuali da quelle impilate sulla casella.

Note:

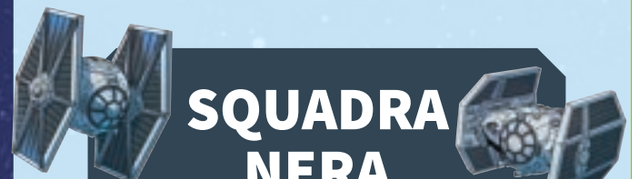
- Non c'è limite al numero di Astronavi che possono stare sulla stessa casella.
- Un'Astronave che oltrepassa il traguardo non può più essere mossa.

SQUADRA ROSSA

ALA-X E MILLENNIUM FALCON

SQUADRA VERDE

STAR DESTROYER E MORTE NERA



SQUADRA NERA

CACCIA TIE E TIE ADVANCED

SQUADRA GIALLA

ASTROCACCIA JEDI E TANTIVE IV

FINE DI UN ROUND E INIZIO DI UN NUOVO ROUND:

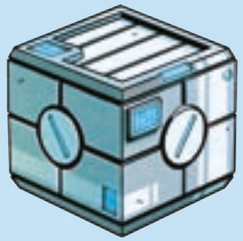
Dopo che tutti i giocatori hanno giocato le loro 6 carte Movimento, distribuite 6 nuove carte a ogni giocatore e iniziate un nuovo round *(se il mazzo Movimento è vuoto, mescolate tutte le carte).*

Con 2 o 4 giocatori, quando entrambe le Astronavi dello stesso colore hanno raggiunto il pianeta finale, le carte di questo colore diventano jolly. Quando le giocate, potete decidere quale colore sostituiscono.

Esempio: Entrambe le Astronavi verdi hanno raggiunto il pianeta finale. Il giocatore rosso gioca una carta verde 3 e decide di muovere una delle sue Astronavi (rosse) di 3 caselle.

CARTE BONUS

Quando un qualsiasi giocatore muove un'Astronave, **il giocatore a cui appartiene questa Astronave, oppure il suo compagno di squadra**, può giocare una carta Bonus dalla propria mano *(anche se non ha mosso personalmente l'Astronave)*. Il giocatore che muove l'Astronave deve applicare l'effetto di questa carta Bonus.

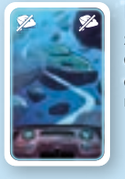


A ogni turno, può essere giocata massimo una carta Bonus su ogni Astronave. Non potete giocare una carta Bonus su un'Astronave avversaria.

DESCRIZIONI DELLE CARTE BONUS

MANOVRA DI SCHIVATA

Se l'Astronave **termina** il suo movimento su una casella Varco, schivatela muovendo l'Astronave sulla casella normale successiva.



PILOTA ESPERTO

Se l'Astronave si **muove da** una casella Campo di Asteroidi, ignorate l'effetto della casella e muovetevi come di norma.

VELOCITÀ DELLA LUCE

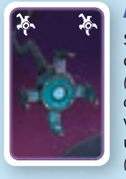
Il numero sulla carta giocata viene raddoppiato *(stesso effetto di una casella Iperspazio)*.

Può essere giocata solo su una casella normale, una casella Bonus oppure sul pianeta di partenza!

ACCELERAZIONE

Muovete l'Astronave di 1 casella aggiuntiva.

Non può essere giocata su una casella Campo di Asteroidi.



AGGANCIO

Se una delle Astronavi della vostra squadra *(vostra o del vostro compagno di squadra)* viene oltrepassata da un'Astronave avversaria *(questo si applica anche se si trovavano sulla stessa casella di partenza)*, muovetela sulla stessa casella sulla quale è terminato il movimento dell'Astronave avversaria.

Note:

- Potete giocare Aggancio a prescindere da chi abbia mosso l'Astronave avversaria (potreste essere voi, il vostro compagno di squadra, oppure un avversario).
- Vi muovete sempre sulla stessa casella sulla quale è terminato il movimento dell'Astronave avversaria, a prescindere dal fatto che abbia giocato una carta Bonus o meno.
- Se più miniature della vostra squadra vengono oltrepassate dal movimento di una miniatura avversaria, potete giocare più Agganci.
- Nel raro caso in cui le ultime miniature di 2 squadre avversarie raggiungano il pianeta finale nello stesso momento grazie all'uso di uno o più Agganci, le 2 squadre condividono la vittoria.

2-4 GIOCATORI
ETÀ 7+
30 MIN

STAR WARS™

SUPER TEAMS

REGOLAMENTO

Un gioco di Max Gerchambeau
Illustrato da Derek Laufman
Design di Axel Mahé
© Asmodee Group 2024. Tutti i diritti riservati.
© & ™ Lucasfilm Ltd.

Edizione Italiana
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Vittoria Vincenzi
Adattamento Grafico: Giacomo Pellini
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini