

In questa pagina troverai una panoramica dei componenti di gioco e di tutto quello che è necessario per preparare il gioco. Quando avrai finito con la preparazione del gioco, prendi il regolamento, e leggi attentamente le regole. Tieni sempre a portata di mano l'elenco dei componenti in modo da darci un'occhiata quando vi farà riferimento il regolamento. Le Regole per la variante D2-R2/C-3PO si trovano sul retro di questo foglio.

Per 2-4 giocatori di 8 anni o più

PRIMA DELLA PRIMA PARTITA

... togliere con delicatezza tutti i componenti dalle relative fustelle.

Il segnalino **R2-D2** e i due segnalini **C-3PO** (testa e corpo) per il momento non sono necessari, verranno utilizzati solo in seguito se vorrete giocare con l'espansione R2-D2/C-3PO. Per adesso rimettere questi segnalini nella scatola.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Posizionare il **tabellone** al centro del tavolo.
- Dividi i segnalini **Droide** per tipologia (**Droidi da Battaglia**, **Super Droide da Battaglia** e **Droidekas**) formando 3 riserve da 30 segnalini ciascuna vicino al bordo superiore del tabellone in corrispondenza delle relative illustrazioni (vedi figura a fianco).
- Mescola le 15 **carte Minaccia** e ponile in un mazzo coperto a fianco del tabellone.
- Prendi le 5 **carte Megaminaccia** e mettile in ordine crescente inplate accanto al tabellone, in modo che la carta Round 1 sia in cima al mazzo, seguita dalla carta Round 2 ecc.
- Metti il segnalino del **Vascello d'Assalto della Repubblica Galattica** sul primo spazio del Round 1 sul **tracciato Temporale** raffigurato attorno al tabellone.
- Posiziona il segnalino **Forza** sul **tracciato della Forza** nello spazio "1".
- Ogni giocatore riceve una **tessera di un Jedi**, e la corrispondente **miniatura**. In partite con meno di 4 giocatori, rimetti le tessere dei jedi inutilizzati nella scatola.
- A seconda del numero dei giocatori vengono utilizzate le **Schede delle Abilità** con riportato il numero dei giocatori (2 SPIELER, 3 SPIELER, 4 SPIELER). Rimetti quelle non utilizzate nella scatola.



Ogni giocatore pone di fronte a se la tessera dello jedi con a fianco la propria Scheda delle Abilità.

- Ogni giocatore riceve un certo numero di **dadi Jedi**, in base al numero dei giocatori.

2 Giocatori: Ogni giocatore riceve 8 dadi.

3 Giocatori: Due giocatori ricevono 5 dadi e il terzo giocatore riceve 6 dadi (vedi quale sulla Scheda delle Abilità).

4 Giocatori: Ogni giocatore riceve 4 dadi.

- Mescola le 28 **tessere Zona** e forma con esse un pila coperta da mettere a fianco del tabellone.
- Sul tabellone si possono vedere le 28 **Zone** numerate che formano l'**Arena**. Ogni Zona è composta da 3 a 6 **Spazi**. Nel centro dell'Arena ci sono 4 spazi **Colonna**: questi spazi non possono essere occupati!
- Ogni giocatore piazza la propria **miniatura dello Jedi** su uno spazio qualsiasi che sia direttamente adiacente ad uno spazio Colonna.

Importante: Tutti i personaggi Jedi devono occupare spazi differenti! L'ordine con cui essi vengono posti sul tabellone è scelto dai giocatori.

- Adesso vengono posti i **Droidi** nell'Arena come segue:
 - Pesca 4 tessere Zona dalla relativa pila e su **ogni spazio delle zone** indicate piazza **1 Droide da Battaglia** preso dalla riserva. Poi metti le 4 tessere Zona nella pila degli scarti.
 - Pesca altre 4 tessere Zona dalla pila e su **ogni spazio delle zone** indicate piazza **1 Super Droide da Battaglia** preso dalla riserva. Poi metti le 4 tessere Zona nella pila degli scarti.
 - Pesca altre 4 tessere Zona dalla pila e su **ogni spazio delle zone** indicate piazza **1 Droidekas** preso dalla riserva. Poi metti le 4 tessere Zona nella pila degli scarti

Importante: Ogni spazio dell'Arena può contenere sempre solo 1 figura Jedi o 1 Droide. Se su uno qualsiasi degli spazi dove dovrebbe essere posto 1 Droide è già presente una figura di Jedi, il Droide non viene piazzato.

Ora tutto è pronto e la partita può iniziare. Leggi ora come giocare nella sezione **2**.



In questa pagina troverai le regole di gioco. Prima di continuare a leggere qui leggi la panoramica del gioco **1**. Le regole per l'espansione D2-R2/C-3PO si trovano sul retro del foglio con la panoramica **3**. Dacci un'occhiata quando vi farà riferimento il regolamento.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker e Padmé Amidala sono stati attirati in un'imboscata su Geonosis. Molti Cavalieri Jedi sono arrivati per salvarli - tra cui Mace Windu e Kit Fisto. Improvvisamente, i Jedi però sono stati circondati da un esercito di Droidi da Battaglia, Super Droidi da Battaglia e Droidekas guidati dal Conte Dooku.

Adesso l'obiettivo è mantenere le posizioni e respingere l'assalto dell'esercito di Droidi, aspettando che arrivi in soccorso Yoda con l'esercito dei Cloni.

Tutti i giocatori giocano insieme!

Prima cosa: in questo gioco non si gioca l'uno contro l'altro, ma insieme "contro il gioco" - vale a dire che tutti vincono insieme o tutti perdono insieme! Si consiglia di organizzare le vostre mosse in modo da affrontare il gioco nel miglior modo possibile

Si vince quando il Vascello della Repubblica Galattica ha raggiunto l'ultimo spazio sul tracciato Temporale.

Fino ad allora, nessuna delle seguenti tre condizioni si deve verificare altrimenti i giocatori perdono:

- ◆ Una qualsiasi delle tre riserve di Droidi (*Droidi da Battaglia, Super Droidi da Battaglia o Droidekas*) resta senza segnalini.
- ◆ Il segnalino della Forza raggiunge lo spazio "0".
- ◆ Una carta Megaminaccia non viene soddisfatta.

Queste condizioni sono spiegate in dettaglio nel regolamento. Fate attenzione tutti assieme che nessuna di queste si verifichi!

COME SI GIOCA

Il gioco procede attraverso 5 Round. Ogni Round è composto da diverse Fasi. Il Vascello sul tracciato Temporale indica la Fase corrente. Dopo che una Fase è stata completata, avanza il Vascello sullo spazio successivo e passa alla Fase successiva.

Ecco una panoramica delle varie Fasi e quello che devi fare in ogni Fase:

In totale avete 16 Dadi a disposizione.

Solo quando tutti i 16 Dadi sono stati usati, questa Fase sarà finita!

I Dadi non vengono lanciati tutti in una volta! Ogni giocatore prende uno dei suoi dadi, e poi tutti i giocatori lanciano il proprio dado contemporaneamente.

Adesso i giocatori possono utilizzare il proprio dado per eseguire un'Azione. È possibile utilizzare il dado:

- per metterlo su una carta Minaccia o Megaminaccia;
- oppure per metterlo su una Azione della propria Scheda delle Abilità.

Decidete di comune accordo chi farà cosa con il proprio dado. L'ordine con il quale i giocatori possono usare il loro dado è deciso di comune accordo fra i giocatori.

Ecco una descrizione dettagliata delle possibili Azioni:

Usare il dado su una carta Minaccia o su una carta Megaminaccia

Sulle carte Minaccia e Megaminaccia noterai che ci sono raffigurati dei Dadi o una Somma. Le carte Megaminaccia devono essere soddisfatte entro la fine della Fase, quindi hai 16 dadi a disposizione per completare la richiesta entro la fine della Fase, altrimenti avete perso!

Assolvere le carte Minaccia invece è raccomandato ma non vitale come per la carta Megaminaccia.

Per completare queste carte, devi porre sulle carte i dadi richiesti o tanti dadi quanti necessari per raggiungere esattamente la somma richiesta.

Sulle carte che richiedono una somma, possono essere messi un numero di dadi qualsiasi, ma alla fine della Fase la somma di questi deve essere esattamente quella richiesta dalla carta.

Esempi di carte soddisfatte e non soddisfatte:



Usare il dado su una Azione della propria Scheda delle Abilità

L'altro modo di usare un Dado è sugli spazi Azione presenti sulla propria Scheda delle Abilità. È possibile piazzare un Dado solo su uno spazio Azione libero.

Uno spazio Azione occupato rimane tale fino alla fine della Fase.

Sulla Scheda ci sono 3 Azioni: **Combattere, Usare la Forza e usare l'Abilità Speciale.**



FASE Nuove Minacce

3 nuove carte Minaccia e 1 nuova carta Megaminaccia vengono poste sul tabellone di gioco.

Prendi le prime 3 carte Minaccia dal relativo mazzo e piazzane una scoperta su ogni spazio del tabellone con il bordo grigio. Prendi la prima carta Megaminaccia dal relativo mazzo e piazzala scoperta sullo spazio con il bordo rosso. Questa Fase è terminata, quindi avanza il Vascello di uno spazio sul tracciato Temporale.

FASE Dadi

Lancia i Dadi ed esegui le Azioni.

Questa è la fase più importante di tutto il gioco, perché ora è necessario utilizzare i dadi Jedi per sconfiggere la minaccia dei Droidi, e la carta della Megaminaccia!

Combattere (e muovere!)



Chi ha messo un Dado sullo spazio Azione Combattere della propria Scheda, può muovere il suo Jedi e combattere i Droidi. È possibile muovere per una distanza qualsiasi. Tuttavia, non è consentito entrare ne attraversare gli spazi Colonna, gli spazi occupati dai Droidi o da altre figure Jedi! Il risultato del dado indica il tuo valore di combattimento. Alcuni spazi Azione Combattere forniscono un bonus sul valore Combattimento.



Se hai scelto uno di questi spazi per posizionare il tuo dado, al tuo valore di Combattimento viene aggiunto il bonus indicato. Alcuni spazi Azione Combattere, ti obbligano a posizionarci un dado che abbia dato un risultato di "1". Questi spazi forniscono un Bonus molto alto di +5, quindi il tuo valore di Combattimento totale sarà 6 (1 + 5 = 6). Il valore di combattimento è utilizzato per sconfiggere i Droidi. È possibile combattere solo i Droidi direttamente adiacenti al tuo Jedi. I Droidi hanno Valori di Resistenza diversi, che sono indicati su ogni segnalino di Droide (1 per i Droidi da Battaglia, 2 per i Super Droidi da Battaglia, 3 per i Droidekas). Ogni volta che elimini un Droide, riduci il tuo Valore di Combattimento del Valore di Resistenza del Droide eliminato. La somma dei Valori di Resistenza dei Droidi eliminati quindi non può superare il tuo Valore di Combattimento! Mentre combatti i Droidi, è permesso muovere di nuovo, vale a dire che dopo aver eliminato i Droidi adiacenti puoi andare ad affrontarne altri in un'altra zona, e così via. Puoi eliminare quanti Droidi desideri, almeno finché non esaurisci il tuo Valore di Combattimento. Dopo l'ultimo combattimento ti è permesso effettuare un ultimo movimento, dopo il quale la tua Azione di Combattimento è terminata.



Metti i Droidi che elimini temporaneamente sulle relative immagini, in modo da non perdere il contro. Alla fine dell'azione metti i Droidi eliminati nelle rispettive riserve.

Metti i Droidi che elimini temporaneamente sulle relative immagini, in modo da non perdere il contro. Alla fine dell'azione metti i Droidi eliminati nelle rispettive riserve.

Esempio:

Anakin ha ottenuto con il proprio dado un 4 e ha due spazi Azione Combattere liberi sulla Scheda.



Sceglie l'Azione Combattere e piazza il dado sullo spazio che gli fornisce un bonus di +2. Così Anakin avrà un Valore Combattimento di 6 (4+2=6).



Anakin prima muove. (Nota: Negli spazi di colore scuro Anakin non può muovere).



Anakin elimina i due Droidi da Battaglia adiacenti, poi muove ancora. Il suo nuovo Valore di Combattimento adesso è 4 (6-1-1=4).



Anakin elimina l'altro Droide da Battaglia adiacente e poi muove nuovamente. Il suo nuovo Valore di Combattimento adesso è 3 (4-1=3).



Anakin elimina il Droideka adiacente e poi muove nuovamente. Il suo nuovo Valore di Combattimento adesso è 0 (3-3=0).



In questo spazio Anakin termina la sua Azione Combattimento dato che non ha punti residui.



I Droidi eliminati posti temporaneamente sulle immagini dei Droidi adesso vengono rimessi nelle rispettive riserve.

Aumentare la Forza (senza muovere!)



Se scegli uno di questi spazi Azione puoi incrementare la Forza disponibile. In base al valore del dado posizionato sullo spazio Azione è possibile guadagnare da 0 a 3 punti Forza. Avanzare il segnalino di Forza sul tracciato della Forza di conseguenza - i punti che vengono guadagnati sono indicati tramite i simboli della Forza. Non è possibile avere oltre 10 punti Forza. Se venisse utilizzato un dado con un risultato di 2 o 3 guadagneresti 1 punto Forza.



Abilità Speciale (senza muovere!)



Ogni Scheda dello Jedi riporta differenti Abilità Speciali che solo con un particolare risultato del dado possono essere attivate:

essere attivate:

● **Aumentare la Forza:** Il segnalino Forza non deve trovarsi già sullo spazio 10.

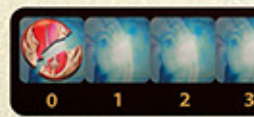


● **Uccidere con la Forza:** Puoi eliminare dal tabellone dei Droidi e rimetterli nelle rispettive riserve. Il numero e il tipo di Droidi è determinato dal numero e tipo delle icone! Solo quello con il simbolo ? ti permette di scegliere il tipo di Droide da eliminare.



Importante: A differenza dell'Azione Combattere qui il Jedi non viene mosso! È possibile eliminare i Droidi posti ovunque sul tabellone (non è necessario che siano adiacenti).

Usare la Forza (dal tracciato della Forza)



La Forza disponibile può essere utilizzata da tutti. È possibile utilizzare la Forza per modificare i risultati ottenuti sul dado! Per ogni punto di Forza speso è possibile incrementare o diminuire il valore del risultato del dado di 1 punto. Non è possibile aumentare i risultati oltre un valore di 6 o diminuirli sotto un valore di 1!

Esempio:

Anakin ha ottenuto un 4 ed avrebbe bisogno di un 2 perché vuole utilizzare un'Abilità Speciale. Quindi spende 2 punti Forza retrocedendo il relativo segnalino verso lo "0" e modificando così il risultato del dado da 4 in 2.



Importante: Un giocatore non può usare punti Forza se ciò portasse i punti Forza a zero, perché questo comporterebbe la sconfitta immediata!

- Solo quando ogni giocatore ha usato il proprio dado, tutti prendono un altro dado dei propri, lo lanciano ed eseguono le Azioni desiderate.
- Solo quando i giocatori avranno usato tutti i 16 dadi, la Fase corrente termina e il Vascello viene avanzato di uno spazio sul tracciato Temporale.

Esempio:

Tutti i giocatori hanno lanciato simultaneamente 1 dado:



I giocatori decidono quali azioni effettuare ed in quale ordine.

Potrebbero comportarsi come segue:

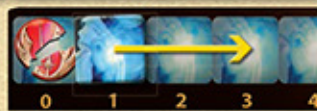
Prima Mace mette il suo dado "2" sulla carta Megaminaccia.



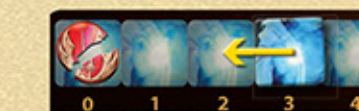
Obi-Wan potrebbe utilizzare il suo dado "4" per aumentare i punti Forza disponibili di 2.



Il segnalino Forza sarebbe così avanzato di due spazi verso il 10.



Adesso Anakin potrebbe usare 1 punto Forza per trasformare l'1 ottenuto sul dado in un 2, e così potrebbe poi piazzarlo anche lui sulla carta della Megaminaccia.



Infine Kit usa il suo "5" su l'Azione Combattere. Kit piazza il dado sullo spazio Azione delle sua Scheda che gli fornisce un Bonus di +2. Così il suo Valore Combattimento sarà di 7 (5+2=7) che potrà usare per sconfiggere diversi Droidi.



Una volta che i giocatori hanno usato i propri dadi, ognuno prende un nuovo dado (non ancora usato) e lo lancia. Quindi i giocatori discutono ancora sulle azioni da fare e l'ordine con cui farle, ecc.

Partite con tre Giocatori:

Nella partite con tre giocatori, un giocatore avrà un dado a disposizione in più degli altri (come indicato su una delle Scheda delle Abilità). Quando gli altri due giocatori hanno usato il loro ultimo dado, questo giocatore lancia il suo sesto (e ultimo) dado, ed effettua una Azione usando il risultato ottenuto.

FASE Riempimento Zona

Le Zone non completamente vuote vengono riempite con nuovi segnalini di Droidi.

Verifica se ci sono Zone non completamente vuote, cioè con dei segnali di Droidi presenti. Queste Zone adesso devono essere nuovamente riempite con i segnalini Droidi dello stesso tipo già presente nella Zona. Se in uno spazio di tale Zona c'è una figura di Jedi il Droide su quello spazio non verrà piazzato.

Esempio:

Questa Zona alla fine della Fase Dadi non è completamente vuota.

Nella Fase Riempimento Zona questa Zona viene riempita nuovamente. Su uno spazio della Zona è presente una figura di Jedi, quindi su tale spazio non verrà posto alcun segnalino di Droide.



Se in qualsiasi momento una delle tre riserve di Droidi (Droidi da Battaglia, Super Droidi da Battaglia o Droidekas) fosse vuota, la partita è persa immediatamente!

Esempio:



Le Zone dovrebbero essere ripulite completamente

Sarebbe opportuno che entro la fine della Fase Dadi non rimanesse alcuna Zona non completamente vuota se non volete veder vanificati i vostri sforzi, dato che tali Zone verrebbero riempite di Droidi nuovamente.

Questa Fase è terminata e il Vascello viene avanzato sullo spazio successivo del tracciato Temporale.

FASE Verifica delle Minacce

Verifica che le carte Minacce e la carta Megaminaccia siano state soddisfatte.

Verifica se sulla carta Megaminaccia sono stati posti il numero richiesto di dadi. **Se così non fosse, la partita è persa immediatamente!**

Se la carta Megaminaccia è stata soddisfatta non accade niente - Sei riuscito a prevenire con successo la minaccia!

Adesso verifica le tre carte Minaccia, una alla volta.

Se una carta Minaccia è stata assolta, non accade niente, sei riuscito ad evitare la minaccia. Se una carta Minaccia non è stata soddisfatta, si applica l'effetto indicato sulla carta Minaccia non soddisfatta.

● Perdita della Forza



Devi indietreggiare il segnalino Forza sul tracciato della Forza di tanti spazi quanti indicati. Se il segnalino Forza raggiunge lo zero **la partita è persa immediatamente!**

● Arrivo di nuovi Droidi nell'Arena



Per ogni icona di Droide raffigurato sulla carta Minaccia, una nuova Zona viene riempita

con i Droidi del tipo indicato. Pesca la prima tessera Zona dalla pila, e metti un segnalino di Droide del tipo indicato sulla carta su ogni spazio della Zona. Se su uno di tali spazi è già presente una figura di Jedi, tale spazio non riceverà il segnalino del Droide. Al termina metti la tessera Zona nella pila degli scarti.

Esempio:

I dadi piazzati su questa carta Minaccia non sono sufficienti ad assolvere la richiesta.

Peschi la tessera Zona che indica la Zona 5, quindi su ogni spazio della Zona 5 dovrà essere piazzato un Droide del tipo Droidekas.



Vi è una seconda icona, quindi pesca una seconda tessera Zona. Indica la Zona 17. Anche su ogni spazio di questa Zona dovrà essere piazzato un segnalino Droide di tipo Droidekas.





È opportuno soddisfare le carte Minaccia

Posizionare dei dadi su una carta Minaccia senza che essa poi non venga soddisfatta completamente è inutile. Devi assolutamente evitarlo!

È consigliabile soddisfare più carte Minaccia possibili. Spesso è più efficace delle Azioni Combattimento!

Adesso riprendi i dadi posti sulla carte Minaccia e Megaminaccia.

Riprendi anche i dadi posti sui vari spazi Azione della tua Scheda della Abilità. Al termine di questa Fase ogni giocatore deve essere tornato in possesso del numero di dadi dovuti (in base al numero di giocatori).

Prendi le carte Minaccia e Megaminaccia dal tabellone e mettile nella pila degli scarti.

Questa Fase è terminata e il Vascello viene avanzato di uno spazio sul tracciato Temporale.



FASE Nuovo Assalto

Riempi di Droidi nuove Zone dell'Arena

Pesca la prima tessera Zona dalla relativa pila, e metti su ogni spazio di tale Zona un segnalino Droide del tipo indicato sul tracciato Temporale. Se su uno di tali spazi è già presente una figura di Jedi, tale spazio non riceverà il segnalino del Droide.

Poi metti la tessera Zona nella pila degli scarti.

Questa Fase adesso è terminata e il Vascello viene avanzato di uno spazio sul tracciato Temporale.

In ognuno dei 5 Round ci sono diverse Fasi Nuovo Assalto.

La pila delle tessere Zona è terminata ?

Prendi la pila degli scarti delle tessere Zona, mescolale coperte e con esse forma una nuova pila sempre coperta da cui pescare.

La Zona da riempire è già piena ?

Metti la tessera Zona nella pila degli scarti e pescane una nuova. È possibile che tale operazione debba essere ripetuta finché non viene pescata una tessera Zona che indica una Zona vuota.



Nuovo Round

Se hai terminato tutte le Fasi del Round, avanza il vascello sul successivo spazio del tracciato Temporale che coincide con il primo spazio del Round successivo.

Piazza sul tabellone una nuova carta Megaminaccia e 3 nuove carte Minaccia.

SCONFITA O VITTORIA

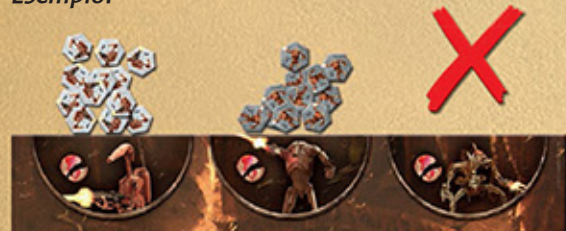
Quando hai perso ?



Una icona spezzata indica le cause che possono portare alla sconfitta! Se durante il gioco si dovesse verificare una delle seguenti condizioni, la partita è persa immediatamente!

- Una qualsiasi delle tre riserve di Droidi (Droidi da Battaglia, Super Droidi da Battaglia o Droidekas) resta senza segnalini Droide.

Esempio:



Se in qualsiasi momento durante il gioco una delle tre riserve di Droidi dovesse essere vuota, hai perso! Non ha importanza quanti segnalini ci sono nelle altre due riserve.

- Il segnalino della Forza raggiunge lo spazio zero.

Se in qualsiasi momento durante il gioco il segnalino Forza raggiunge lo spazio zero del tracciato della Forza hai perso!

- Una carta Megaminaccia non è stata soddisfatta. Se nella Fase Verifica delle Minacce una carta Megaminaccia non è stata soddisfatta, hai perso!

Quando hai vinto ?

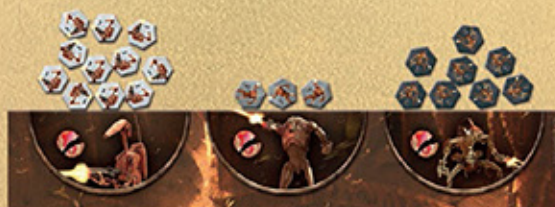


Sei sopravvissuto a tutti e 5 i Round e il Vascello ha raggiunto l'ultimo spazio del tracciato Temporale

Quanto sei stato bravo ?

Per verificare quanto sei stato bravo conta i segnalini Droide rimasti in ogni tipo di riserva. Quella che conta sarà la riserva rimasta con meno segnalini di Droidi indipendentemente dal tipo.

Esempio:



11 Droidi da Battaglia

3 Super Droidi da Battaglia

8 Droidi Droidekas

Risultato da usare = 3

Adesso confronta il risultato ottenuto con questa tabella per verificare il grado Jedi raggiunto:

Risultato	Grado
1 - 4	Iniziato
5 - 8	Jedi Padawan
9 - 12	Cavaliere Jedi
13 +	Mestro Jedi



Molto da imparare ancora tu hai!

Giocando più spesso migliorerai le tue prestazioni, e forse riuscirai ad ottenere il grado di Maestro Jedi.



Traduzione in Italiano: Francesco Neri "ZeroCool"

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Autore: Inka e Markus Brand
Grafica: SENSIT Communication, München
Editing: Ralph Querfurth, Arne Bratenstein
Autor und Verlag danken allen 1138 Testspielern und Regellesem.

starwars.com
© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved.
D-70184 Stuttgart
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

© 2012 Franchh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de.

Art.-Nr.: 691738

In questa pagina troverai le regole per aggiustare il livello di difficoltà del gioco a tuo piacimento.

Inoltre sono riportate le regole per giocare con l'Espansione R2-D2/C-3PO.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ PERSONALIZZATO

Desideri che sia più semplice?

Se preferisci delle partite più facili, è possibile cambiare una o due regole durante per la preparazione del gioco:

● Più Forza

Posiziona il segnalino Forza su uno spazio qualsiasi anziché su quello numero "1".

● Meno Droidi nell'Arena

Inizia il gioco riempiendo di Droidi solo 3 Zone per ogni tipo di Droidi (anziché 4 come di solito).

Dopo aver vinto il gioco con questa modalità semplificata, anche la tabella di assegnazione del grado raggiunto cambia. Ora è possibile raggiungere al massimo il grado di Padawan:

1 - 8: Iniziato
9 +: Jedi Padawan

Lo vuoi più difficile?

Se preferisci partite più difficili, è possibile modificare la preparazione del gioco nel seguente modo:

● Riserve di Droidi Ridotte

Togli da ogni riserva da 1 a 6 segnalini Droidi. Questo comporta che sia più probabile l'evento che termini una riserva qualsiasi.

Se vinci la partita in questa modalità, per calcolare il grado Jedi raggiunto, aggiungi al numero di segnalini Droidi rimasti nella pila più piccola, il numero di Droidi rimossi di quel tipo ad inizio gioco.

1 - 4: Iniziato
5-8: Jedi Padawan
9-12: Cavaliere Jedi
13 +: Maestro Jedi

Esempio:

Hai tolto due segnalini Droidi da ogni gruppo di riserve. Al termine di un'apartita che hai vinto i segnalini Droidi rimasti nelle riserve sono:

13 Droidi da Battaglia, 8 Super Droidi da Battaglia, 7 Droidi Droidekas. Il gruppo con il minor numero di segnalini è quello dei Droidi Droidekas, quindi 7.

Il grado raggiunto quindi sarà $7 + 2$ (i segnalini tolti ad inizio gioco) = 9. Hai raggiunto il grado di Cavaliere Jedi.

ESPANSIONE R2-D2/C-3PO

Se desideri una partita ancora più difficile puoi giocare con l'espansione R2-D2/C-3PO.

Come saprai, R2-D2 e C-3PO sono finiti nelle officine di Droidi su Geonosis. La testa di C-3PO è stata montata sul corpo di un Droide da Battaglia, e sul suo corpo vi è stata montata una testa di un Droide da Battaglia.

R2-D2, e le due parti di C-3PO adesso si trovano nel mezzo della battaglia fra Jedi e Droidi. Ovviamente R2-D2 riuole il suo amico e non lo abbandonerà, quindi tenterà di ricomporlo come si deve.

Tu devi aiutare R2-D2 a trovare e ricomporre i pezzi di C-3PO entro la fine del gioco - altrimenti la partita è persa (anche se non si è verificata nessuna delle tre condizioni che causano la sconfitta immediata).

Per giocare con questa espansione, avrai bisogno del segnalino di R2-D2, e dei due segnalini di C-3PO.

Per portare a compimento con successo questo obiettivo devi:

1. Sconfiggere in combattimento le due parti di C-3PO
2. Portare R2-D2 sullo spazio dove si trova la testa di C-3PO.
3. Portare la testa di C-3PO sullo spazio dove si trova il suo corpo.

Nuove regole di Preparazione

● Dopo aver piazzato le figure degli Jedi sul tabellone (negli spazi adiacenti agli spazi Colonna), il giocatore più giovane piazza anche il segnalino di R2-D2 su uno spazio rimasto libero che sia adiacente ad uno spazio Colonna, con il lato che mostra R2-D2 da solo (senza C-3PO) scoperto.

Esempio:



Il segnalino di R2-D2 è trattato come le figure dei Jedi quindi, occupa uno spazio e non può essere attraversato o occupato con un Jedi o un Droide.

● Riempi di Droidi 4 Zone per ogni tipo come al solito.

Dopo di ciò dovrai rimpiazzare i segnalini di due Droidi da Battaglia piazzati sul tabellone con i due segnalini delle parti di C-3PO.

La testa di C-3PO rimpiazzerà un segnalino di un Droide da Battaglia che occupa la Zona contrassegnata dal numero più basso, mentre il segnalino del corpo rimpiazzerà un segnalino di un Droide da Battaglia che occupa la Zona contrassegnata con il numero più alto. Quale segnalino di Droide rimpiazzerà in queste due Zone viene scelto di comune accordo dai giocatori.

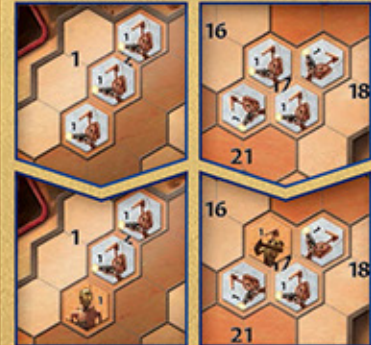
I due segnalini di C-3PO devono essere posti con il lato che riporta il numero "1" a faccia in su. I due segnalini dei Droidi da Battaglia rimpiazzati con i segnalini di C-3PO vengono rimessi nella riserva dei Droidi da Battaglia.

I due segnalini di C-3PO devono essere posti con il lato che riporta il numero "1" a faccia in su. I due segnalini dei Droidi da Battaglia rimpiazzati con i segnalini di C-3PO vengono rimessi nella riserva dei Droidi da Battaglia.

Esempio:

n. Zona più Basso n. Zona più Alto

Testa Corpo



Regole Aggiuntive

1. Sconfiggere in combattimento le due parti di C-3PO

I due segnalini di C-3PO vengono trattati come due normali segnalini di Droidi.

Se avviene una Fase Riempimento Zone nella Zona dove è presente una parte di C-3PO, la Zona verrà completata con i Droidi da Battaglia mancanti come al solito. Quando uno qualsiasi dei due segnalini di C-3PO viene sconfitto con una Azione "Combattere" o con l'Abilità Speciale "Uccide con la Forza", questi non vengono rimossi, ma vengono voltati sul lato opposto (il lato senza

il numero 1). Da adesso in poi questi segnalini non sono più considerati Droidi da Battaglia, e possono essere recuperati da R2-D2.

Esempio:



Il segnalino con la testa di C-3PO viene sconfitto e quindi voltato sul lato opposto.

2. Portare R2-D2 sullo spazio dove si trova la testa di C-3PO.

Solo dopo che entrambi i segnalini di C-3PO sono stati sconfitti, R2-D2 può attivarsi per recuperarli.

Da adesso in poi ogni giocatore può muovere R2-D2. È possibile muoverlo nella Fasi Dadi, mettendo il proprio dado sul logo "Star Wars". R2-D2 potrà muovere quindi di un numero di spazi uguale al valore del dado utilizzato per muoverlo. Come per le figure dei Jedi anche R2-D2 può muovere solo attraverso spazi vuoti adiacenti, senza Droidi o figure Jedi, o spazi Colonna. L'unica eccezione è rappresentata dai due spazi occupati dai segnalini delle parti di C-3PO dove R2-D2 deve entrare per recuperarli. È possibile muovere R2-D2 più volte finché vengono spesi i dadi per farlo.

Esempio:



Un dado con un 4 viene usato per muovere R2-D2 che potrà così muovere di 4 spazi

Il primo obiettivo di R2-D2 è recuperare la testa di C-3PO. Per farlo deve raggiungere lo spazio dove si trova il segnalino con la testa.

Esempio:



3. Portare la testa di C-3PO sullo spazio dove si trova il suo corpo.

Adesso R2-D2 deve portare la testa di C-3PO al corpo. Il segnalino della testa di C-3PO resta sotto quello di R2-D2 e vengono mossi assieme. Quando R2-D2 (con la testa di C-3PO) raggiunge lo spazio con il corpo di C-3PO, l'obiettivo di R2-D2 è raggiunto!

Volta il segnalino di R2-D2 sul lato opposto con il lato dove R2-D2 guarda C-3PO ricomposto. Da adesso in poi questi 3 segnalini restano su tale spazio assieme e non vengono più mossi.

Esempio:



Se non riesci a completare la missione di R2-D2 ricomponendo C-3PO entro la fine del gioco, la partita è persa!

1 segnalini di R2-D2 e C-3PO bloccano il movimento degli Jedi?

Sì, le figure degli Jedi non possono entrare o attraversare gli spazi occupati da questi segnalini, indipendentemente da quale lato sia scoperto in un qualsiasi momento.

Cosa succede se R2-D2 e C-3PO si trovano in una Zona che deve essere riempita con i segnalini dei Droidi?

I segnalini di R2-D2 e C-3PO bloccano lo spazio dove si trovano - come per le figure dei Jedi. Quindi solo gli spazi vuoti di tale Zona verranno riempiti con i segnalini dei Droidi.

Cosa succede ai dadi posti sul logo Star Wars che vengono usati per muovere R2-D2?

Questi dadi, come per gli altri, vengono recuperati dai giocatori al termine della Fase Verifica delle Minacce.



Traduzione in Italiano di:
Francesco Neri "ZeroCool"

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.