

STAR WARS™

IL PALAZZO DI JABBA™



PANORAMICA

In *Star Wars: Il Palazzo di Jabba*, 2-6 giocatori si caleranno nel covo del perfido gangster, Jabba the Hutt. Utilizzeranno le abilità degli eroi dell'Alleanza Ribelle e degli abitanti del palazzo per sconfiggere i nemici e portare a termine i loro obiettivi.

CONTENUTO



19 Carte Personaggio



1 Sacchetto di Tela



4 Carte Obiettivo



13 Segnalini Vittoria



6 Carte Consultazione

PREPARAZIONE

1. Distribuite 1 Carta Consultazione a ogni giocatore e rimettete le eventuali Carte Consultazione rimanenti nel sacchetto. Le Carte Consultazione elencano i numeri, gli effetti e la quantità di ogni tipo di Carta Personaggio.
2. Mescolate le 19 Carte Personaggio per formare il mazzo. Collocate il mazzo a faccia in giù sul tavolo a portata di mano di tutti i giocatori.
3. Prendete la carta in cima al mazzo e mettetela da parte **a faccia in giù** senza guardarla. Se si tratta di una partita a 2 giocatori, prendete altre 3 carte e mettetele da parte **a faccia in su**.
4. Distribuite 1 carta dal mazzo a ogni giocatore per formare la propria mano di partenza.
5. Selezionate casualmente 1 Carta Obiettivo. Collocatela a faccia in su sul tavolo e rimettete le altre nel sacchetto. **Per la vostra prima partita, utilizzate la Carta Obiettivo "Alta Eccellenza"**.
6. Il giocatore che ha soccorso un amico più recentemente è il primo giocatore.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il Palazzo di Jabba si articola in diversi round di gioco. In ogni round, userete gli effetti e i numeri sulle vostre carte per completare l'obiettivo ed eliminare gli altri giocatori.

TURNO DEL GIOCATORE

Giocate a turno, in senso orario. Durante il vostro turno pescate 1 carta dal mazzo. Poi, scegliete e giocate 1 delle vostre 2 carte risolvendone l'effetto.

La carta giocata viene collocata nella vostra area di gioco a faccia in su, e l'altra carta rimane nella vostra mano.

CARTE PERSONAGGIO

Ogni Carta Personaggio ha un numero (in alto a sinistra) e un effetto che si innescherà quando la giocherete durante il vostro turno. Ogni Carta Personaggio è anche affiliata (in basso a destra) con i Ribelli (☰) o con il Palazzo (☱), cosa che influirà su alcuni obiettivi ed effetti delle Carte Personaggio.



CARTE OBIETTIVO

All'inizio della partita, viene selezionato un obiettivo che determina come i giocatori potranno vincere ogni round. L'obiettivo rimane in gioco per l'intera partita; non viene sostituito a ogni round.

USCIRE DAL ROUND

Il palazzo è un luogo pericoloso: molti effetti delle carte potranno farvi uscire dal round in corso.

Quando ciò accade, scartate la vostra mano a faccia in su di fronte a voi, nella vostra area di gioco (senza risolvere gli effetti della carta).

Fino al round successivo, non potete vincere il round, non potete essere scelti per gli effetti di una carta e il vostro turno viene saltato. Girate la vostra Carta Consultazione a faccia in giù come promemoria.

CARTE GIOcate E CARTE SCARTATE

È importante che tutti sappiano quali carte siano già state giocate e quali carte siano rimaste nel mazzo, quindi **tutte le carte giocate o scartate devono sempre essere visibili a tutti.**

FINE DI UN ROUND

Per tutti gli obiettivi, il round finisce in 1 dei 2 seguenti modi: quando il mazzo si esaurisce o quando rimane solo 1 giocatore nel round.

SE IL MAZZO SI ESAURISCE

Dopo un qualsiasi turno, se il mazzo è esaurito, determinate chi tra i **giocatori ancora nel round** vince il round (in base all'obiettivo). Per esempio, il vincitore dell'obiettivo "Alta Eccellenza" è il giocatore ancora nel round con la carta con il numero più alto in mano.

Il vincitore ottiene 1 Segnalino Vittoria. In caso di parità (a prescindere dall'obiettivo), tutti i giocatori in parità vincono il round e ognuno di loro ottiene 1 Segnalino Vittoria.



SE RIMANE SOLO UN GIOCATORE

A prescindere dall'obiettivo, se rimane solo un giocatore nel round (tutti gli altri giocatori sono usciti dal round a causa degli effetti delle carte), il round finisce immediatamente; quel giocatore vince e ottiene 1 Segnalino Vittoria.

INIZIARE IL ROUND SUCCESSIVO

Per iniziare un nuovo round, ripetete i passi dal 2 al 4 della preparazione (mescolate le Carte Personaggio, mettetene alcune da parte e distribuite 1 carta a ogni giocatore). **Non selezionate un nuovo obiettivo a ogni round.**

Il giocatore che ha vinto il round precedente è il primo giocatore. Se il round precedente è finito in parità, scegliete casualmente chi tra i giocatori in parità sarà il primo giocatore.

VINCERE LA PARTITA

La partita finisce quando 1 giocatore ha abbastanza Segnalini Vittoria per vincere (il numero dei segnalini necessari alla vittoria varia in base al numero di giocatori, vedere la tabella sotto). È possibile che più giocatori vincano contemporaneamente la partita.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3

EFFETTI DELLE CARTE PERSONAGGIO

Ogni carta rappresenta un personaggio dei Ribelli (☉) o del Palazzo (♣). In basso a sinistra di ogni carta c'è una serie di pallini, i quali indicano quante carte di quel tipo ci sono nel mazzo.



8. JABBA THE HUTT ♣

Scegliete un altro giocatore. Se quel giocatore ha una carta ☉ (Ribelli) nella propria mano, quel giocatore esce dal round.

7. LUKE SKYWALKER ☉

Scegliete un altro giocatore. Se quel giocatore ha una carta ♣ (Palazzo) nella propria mano, quel giocatore esce dal round.

6. RANCOR ♣

Il giocatore con la carta con il numero più basso (che non sia 0) esce dal round. Contate a voce alta iniziando da 1 fino a che non viene chiamato il numero di carta di qualcuno. Se più giocatori sono in parità per il numero più basso, tutti i

giocatori in parità escono dal round. Se tutti i giocatori rimasti escono dal round, il round termina senza un vincitore.

5. BOBA FETT

Scegliete un altro giocatore. Quel giocatore colloca la propria mano a faccia in su nella vostra area di gioco (senza risolverne l'effetto) e pesca una nuova mano.

Le carte collocate in questo modo possono essere valide per vincere alcuni obiettivi (“La Corte di Jabba”, “Missione di Salvataggio”).

Se il mazzo è vuoto, il giocatore scelto pesca la carta messa da parte a faccia in giù.

5. LEIA ORGANA

Pescate 2 carte dal mazzo e mettetele nella vostra mano. Scegliete e tenete 1 delle 3 carte che avete ora nella vostra mano e mettetle le altre 2 a faccia in giù in fondo al mazzo, in un qualsiasi ordine.

Se c'è 1 sola carta nel mazzo, pescatela e mettetela 1 carta nel mazzo. Se non ci sono più carte nel mazzo, questa carta viene giocata senza alcun effetto.

4. BIB FORTUNA

Fino all'inizio del vostro prossimo turno in questo round gli altri giocatori non potranno scegliervi per gli effetti della loro carta.

Potete comunque subire gli effetti delle carte che influenzano tutti i giocatori (Rancor).

Nel raro caso in cui un giocatore giochi una carta che richiede di scegliere un altro giocatore per il suo effetto (Guardia, Luke Skywalker, ecc.), e tutti gli altri giocatori ancora nel round siano "protetti" da Bib Fortuna, la carta viene giocata senza alcun effetto.

4. LANDO CALRISSIAN

Scegliete un altro giocatore e guardate in segreto la sua mano (senza rivelarla a nessun altro).


Poi, **potete** scambiare la vostra mano con la mano di quel giocatore.

3. MERCENARIO

Scegliete un altro giocatore. Confrontate in segreto la vostra mano con la mano di quel giocatore (senza rivelarle a nessun altro). Chi ha la carta con il numero più basso esce dal round.

In caso di parità, nessun giocatore esce dal round.

3. CHEWBECCA

Scegliete un altro giocatore. Se quel giocatore ha una carta  (Palazzo) con un numero di 4 o meno nella propria mano, quel giocatore esce dal round.

2. SALACIOUS CRUMB

Scegliete un altro giocatore e guardate in segreto la sua mano (senza rivelarla a nessun altro).

2. R2-D2

Scegliete un altro giocatore e guardate in segreto la sua mano oppure guardate in segreto la carta messa da parte. A prescindere da quale carta guardate, non rivelatela a nessun altro.

1. GUARDIA

Scegliete un altro giocatore e nominate un numero. Se il giocatore scelto ha una carta con quel numero nella propria mano, quel giocatore esce dal round.

1. C-3PO

Scegliete un altro giocatore e nominate un numero. Se il giocatore scelto ha una carta con quel numero nella propria mano, quel giocatore esce dal round. Altrimenti, quel giocatore nomina un numero. Se avete una carta con quel numero nella vostra mano, uscite dal round.

0. HAN SOLO

Han Solo non ha alcun effetto quando viene giocato.



Alla fine del round, se avete Han Solo nella vostra mano, ottenete 1 Segnalino Vittoria. Questo segnalino è in aggiunta a qualsiasi segnalino ottenuto per avere vinto il round.

EFFETTI DELLE CARTE OBIETTIVO


ALTA ECCELLENZA

Alla fine del round, tutti i giocatori ancora nel round rivelano la propria mano. Il giocatore con la carta con il numero più alto **nella propria mano** vince il round.


IL MIO TIPO DI FECCIA

Alla fine del round, tutti i giocatori ancora nel round rivelano la propria mano. I giocatori con le carte  (Ribelli) e  (Palazzo) con il numero più alto **nella propria mano** vincono il round.

LA CORTE DI JABBA

Alla fine del round, ogni giocatore ancora nel round somma i numeri sulle carte  (Palazzo) **nella propria area di gioco**. Il giocatore con la **somma** più alta vince il round.

MISSIONE DI SALVATAGGIO

Alla fine del round, ogni giocatore ancora nel round conta quante carte  (Ribelli) ci sono **nella propria area di gioco**. Il giocatore con la **quantità** più alta vince il round.

ERRORI NELLE REGOLE

Accidentalmente o volutamente, ci sono molti modi in cui un giocatore può non rispettare una regola, per esempio essendo disonesto quando viene scelto per l'effetto di una Guardia.

I giocatori devono assicurarsi di avere capito le regole del gioco e devono sempre ricontrollare bene le proprie carte: errori di questo tipo possono rovinare l'esperienza di gioco.

RICONOSCIMENTI

ASMODEE NORTH AMERICA

Coordinatore Licenze: Calli Oliverius

Responsabile Licenze: Sherry Anisi



LUCASFILM LIMITED

Approvazione Licenze: Brian Merten



1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com



© & ™ Lucasfilm Ltd. Z-Man Games è © di Z-Man Games. Love Letter è un TM di Z-Man Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM & © di Gamegenic GmbH, Germania. I componenti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

Z-MAN GAMES

Design del Gioco *Il Palazzo di Jabba*: Justin Kempainen

Design Originale di *Love Letter*: Seiji Kanai

Sviluppo del Gioco: Alexandar Ortloff e Michael Sanfilippo

Produzione: Justin Kempainen e Michael Sanfilippo

Revisione: Steven Kimball

Direzione Artistica: Samuel R. Shimota

Illustrazioni Interne: Jacob Atienza, Tiziano Baracchi, JB Casacop, Anthony Devine, Michele Frigo, Audrey Hotte, Tomasz Jedruszek, Atha Kanaani, Yigit Koroglu, Sam Lamont, Mike Nash, Paolo Puggioni, Scott Schomburg, Ryan Valle, Matthew Zeilinger

Progetto Grafico: Jasmine Radue con Samuel R. Shimota

Copia di Marketing: Tyler Lee

Team di Gestione: Beth Erikson, Justin Kempainen, Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

Direzione Studio: Steven Kimball

Playtester: Daniel Cutshall, Beth Erikson, Dan Gerlach, Nathan Hajek, Emily Handy, Monica Helland, Tim Ho, Keith Hurley, Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker, Bree Lindsoe, Kendall Murphey, Brian Schomburg, Gary Storkamp, Sarah Swindle, Ryan Thompson, Jason Walden

Edizione Italiana: Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58

42018 San Martino in Rio (RE) – Italia

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Alice Amadei, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Supervisione: Massimo Bianchini



CONSULTAZIONE RAPIDA

PREPARAZIONE E INIZIO DEL ROUND

Selezionate casualmente 1 Carta Obiettivo (solo nella Preparazione).

Mescolate le 19 carte. Mettete 1 carta da parte a faccia in giù (e altre 3 carte a faccia in su se si tratta di una partita a 2 giocatori).

Distribuite 1 carta a ogni giocatore. Il giocatore che ha soccorso un amico più recentemente (o che ha vinto il round precedente) è il primo giocatore.

SVOLGERE UN TURNO

Pescate 1 carta. Giocate 1 delle vostre 2 carte e risolvete il suo effetto.

FINE DEL ROUND

Il round finisce in 1 dei 2 seguenti modi, e il vincitore ottiene 1 Segnalino Vittoria:

- Se il mazzo è esaurito, fate riferimento alla Carta Obiettivo per determinare il vincitore.
- Se rimane solo 1 giocatore nel round, quel giocatore vince.