

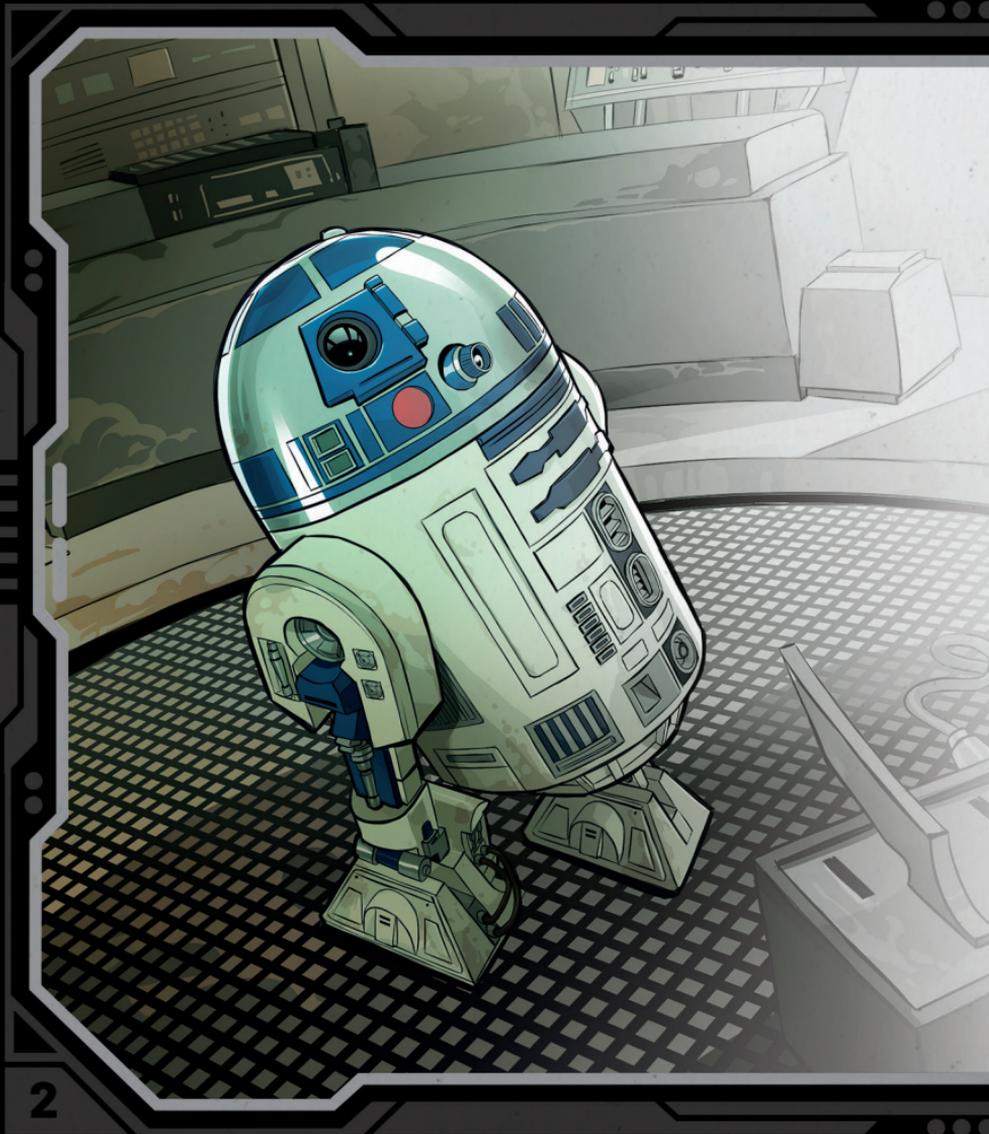
STAR WARS

UNLIMITED



SCINTILLA DI RIBELLIONE

GUIDA RAPIDA



STAR WARS™

UNLIMITED

PANORAMICA

Star Wars: Unlimited è un gioco di carte collezionabili in cui ogni giocatore veste i panni di un leader, un personaggio leggendario dell'universo di *Star Wars*, intenzionato a distruggere la base del suo avversario grazie al supporto delle sue forze. Queste forze sono rappresentate da un mazzo di 50 carte, che al suo interno contiene unità, eventi e migliori.

Ogni partita si svolge in una serie di round. Durante la **Fase di Azione** di ogni round, i giocatori giocano dalla loro mano le carte che utilizzeranno per attaccare la base e le unità del loro avversario. Terminata la Fase di Azione si passa alla **Fase di Riorganizzazione**, in cui i giocatori pescano le carte, accumulano risorse e approntano le unità per prepararle al round successivo della battaglia. Durante i primi round di ogni partita il leader si limiterà a influire passivamente sullo scontro, ma verrà il momento in cui si getterà nella mischia come una potente unità.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni base inizia con 30 PF (punti ferita). Chi riesce a ridurre a 0 PF la base del suo nemico, vince la partita!

PREPARAZIONE

Utilizzare lo starter per due giocatori: Questo starter contiene due mazzi, Luke Skywalker e Darth Vader, pronti per essere giocati. Separare le carte leader a due lati, le carte base e le carte segnalino dalle altre 50 carte (quelle con il retro di *Star Wars: Unlimited*). Prendere i due playmat e metterli uno di fronte all'altro (contengono utili riepiloghi delle regole e suggeriscono come disporre le carte).

Per preparare una partita, seguire questi passi nell'ordine:

1. Ogni giocatore mette in gioco la propria base, di fronte alla base del suo avversario.
2. Ogni giocatore mette in gioco il proprio leader, al di sotto della base, con il lato orizzontale (il lato non unità) a faccia in su.
3. Determinare casualmente quale giocatore inizia la partita con l'iniziativa: quel giocatore prende il gettone iniziativa. Mettere da parte, fuori dal gioco, tutti gli altri gettoni e le carte segnalino.
4. Ogni giocatore mescola il suo mazzo e pesca 6 carte per comporre la sua mano iniziale.
5. Ogni giocatore può effettuare un **mulligan** rimescolando la sua mano iniziale nel suo mazzo e pescando una nuova mano di 6 carte. La nuova mano non può essere cambiata. *Consiglio strategico: Conviene effettuare un mulligan se non si hanno unità di costo 1 o 2 nella mano iniziale, così da avere delle unità da giocare durante il primo round.*
6. Ogni giocatore sceglie 2 carte nella sua mano e le colloca a faccia in giù vicino alla sua base. Queste carte sono ora delle **risorse**: i giocatori utilizzeranno le risorse per pagare il costo delle carte che giocano nel corso della partita.

Una volta che entrambi i giocatori sono pronti, la partita ha inizio con la prima Fase di Azione.

Base



Leader



Risorse



Mano



Gettone Iniziativa



Mazzo



Gettoni Danno



Gettone Azione Epica

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

FASE DI AZIONE

Buona parte del gioco si svolge durante la Fase di Azione. Durante questa fase, i giocatori si alternano effettuando 1 azione alla volta. Il giocatore che ha il gettone iniziativa effettua la prima azione, poi il suo avversario effettua 1 azione e così via finché entrambi i giocatori non hanno passato.

Le azioni che i giocatori possono effettuare sono:

- **Giocare una carta**
- **Attaccare con un'unità**
- **Usare una capacità di azione**
- **Prendere l'iniziativa**
- **Passare**

GIOCARE UNA CARTA

Le carte hanno un costo, indicato nell'angolo in alto a sinistra. Per giocare una carta, rivelarla dalla mano e pagarne il costo esaurendo un pari ammontare di risorse (vedere *"Pronte ed Esaurite"* nella prossima pagina).

Per esempio, per giocare una carta dal costo pari a 2, un giocatore deve esaurire 2 delle sue risorse.



Costo

Esistono 3 tipi di carte che è possibile giocare: **unità**, **evento** e **miglioria**. Ogni tipo di carta segue delle regole diverse per poter essere giocato, descritte a seguire.

CARTE PRONTE ED ESAURITE

Le unità e le risorse entrano in gioco **esaurite** (girate su un fianco) e diventano **pronte** (dritte) alla fine della Fase di Riorganizzazione di ogni round.

Molte carte devono venire esaurite per poter essere utilizzate: le risorse vengono esaurite per pagare il costo delle carte giocate dalla mano, le unità vengono esaurite per attaccare o per usare certe capacità (indicate dall'icona ). Una carta esaurita non può venire esaurita nuovamente finché non viene approntata.

Alcuni leader (inclusi Luke Skywalker e Darth Vader) si esauriscono per usare la loro capacità di azione. Quando un giocatore schiera il suo leader come unità, lo appronta anche se lo aveva esaurito durante quello stesso round. Questo vuol dire che può attaccare nello stesso round in cui viene schierato (*per ulteriori informazioni, vedere "Il Leader" a pagina 15*).



Pronta



Esaurita

UNITÀ

Le unità entrano in gioco **esaurite** e restano in gioco finché non vengono sconfitte.

Le unità hanno un valore di potenza e uno di PF. La potenza indica quanti danni l'unità infligge in combattimento. Se, in qualsiasi momento, un'unità possiede un ammontare di danni pari o superiore ai suoi PF, viene **sconfitta** e collocata nella pila degli scarti del suo proprietario.

Molte unità hanno delle capacità nel loro riquadro di testo, che sono attive mentre quell'unità è in gioco (vedere "Capacità delle Carte" a pagina 19).



Carta Unità

TERRESTRE E SPAZIALE

Il combattimento è diviso in 2 arene separate: quella terrestre e quella spaziale. Ogni unità è un'unità terrestre o un'unità spaziale, come indicato nella porzione superiore della carta. Tutte le unità terrestri vengono giocate nell'arena terrestre, su un lato delle basi dei giocatori, e tutte le unità spaziali vengono giocate nell'arena spaziale sull'altro lato. Durante i combattimenti, le unità terrestri non possono attaccare le unità spaziali e viceversa.



Terrestre

Spaziale

EVENTI

Gli eventi hanno una capacità descritta nel riquadro di testo. Quando un giocatore gioca un evento, ne usa la capacità e poi lo colloca nella sua pila degli scarti.



Carta Evento

MIGLIORIE

Le migliorie entrano in gioco assegnate a un'unità e restano in gioco finché quell'unità non viene sconfitta. Le migliorie forniscono un bonus alla potenza, ai PF e/o capacità all'unità a cui sono assegnate. Per assegnare una miglioria a un'unità, far scivolare la miglioria sotto quell'unità in modo che la potenza, i PF e le capacità siano visibili.

Se un'unità a cui è assegnata una miglioria esce dal gioco, sconfiggere quella miglioria (metterla nella pila degli scarti del suo proprietario).



ATTACCARE CON UN'UNITÀ

Attaccare è il metodo principale per infliggere danni alla base dell'avversario e vincere la partita. I giocatori possono attaccare anche le unità nemiche.

Un'unità deve essere pronta perché possa attaccare. In ogni azione è possibile attaccare solo con 1 unità. Per attaccare, seguire i passi seguenti nell'ordine:

1. Esaurire l'attaccante e scegliere cosa attaccare. È possibile attaccare 1 unità nemica che si trova nella stessa arena (terrestre o spaziale) dell'attaccante, oppure attaccare direttamente la base dell'avversario.
 - Se ci sono unità con **SENTINELLA** nella stessa arena dell'attaccante, una di quelle unità deve essere scelta come difensore a meno che l'attaccante non abbia **SABOTATORE** (per ulteriori informazioni sulle capacità di parola chiave in rosso, vedere pagina 24).
 - Tutte le capacità attive durante l'attacco di un'unità, come **INCURSIONE**, diventano attive in questo momento.
2. Se l'attaccante ha **SABOTATORE**, sconfiggere tutte le carte Scudo sul difensore.
3. Se l'attaccante ha **RECUPERO**, curare alla base del giocatore attaccante un ammontare di danni pari al valore di Recupero.
4. Se l'attaccante possiede capacità **Quando Attacca**, usarle in questo passo.
5. Infliggere i danni. Se l'unità sta attaccando:
 - Una base, infligge un ammontare di danni pari alla sua potenza a quella base.
 - Un'unità, l'attaccante e il difensore si infliggono l'un l'altro, simultaneamente, un ammontare di danni pari alla rispettiva potenza. Se una qualsiasi delle unità possiede danni pari o superiori ai suoi PF, viene immediatamente sconfitta.

ESEMPI DI ATTACCO



Se Squadra di Sicurezza del Consolato attacca la base nemica, infligge 3 danni alla base e non subisce alcun danno.



Se Squadra di Sicurezza del Consolato attacca Assaltatore della Morte Nera, le unità si infliggono 3 danni a vicenda. Dato che Assaltatore della Morte Nera possiede 3 danni e ha solo 1 PF, viene sconfitto. Squadra di Sicurezza del Consolato resta in gioco con 3 danni su di essa e 4 PF rimanenti.

USARE UNA CAPACITÀ DI AZIONE

Alcune carte possiedono delle capacità di azione. Spesso si tratta di capacità con un costo da pagare per potere essere usate, indicato tra parentesi dopo la parola "**Azione**". Questo costo potrebbe includere risorse da pagare (indicate da un'icona ) e di dover esaurire la carta (indicato da un'icona ). Se un giocatore non può pagare il costo della capacità, non può usarla.

Un'**Azione Epica** è una capacità di azione che può essere usata 1 volta per partita.

PRENDERE L'INIZIATIVA

Questa azione può essere effettuata solo da 1 giocatore in ogni round.

Quel giocatore prende il controllo del gettone iniziativa, anche se ne è già in possesso, assicurandosi così di agire per primo nel round successivo. Dopo aver preso l'iniziativa, un giocatore non può più effettuare azioni per il resto della Fase di Azione (si considera che il giocatore **passi** con tutte le sue altre azioni della fase).

PASSARE

Se un giocatore non può (o non vuole) effettuare altre azioni, può passare. Quando passa, si considera che il giocatore non abbia fatto nulla durante la sua azione e il suo avversario può immediatamente effettuare la sua azione successiva. Un giocatore che ha passato potrà comunque effettuare altre azioni nel corso della Fase di Azione.

Dopo che un giocatore ha passato, se il suo avversario passa o prende l'iniziativa con la sua azione successiva, la Fase di Azione termina immediatamente e la partita prosegue con la Fase di Riorganizzazione.

IL LEADER

Il leader è il cardine attorno a cui ruota ogni mazzo. Entra in gioco sul suo lato orizzontale (non unità) con una capacità disponibile sin dall'inizio della partita.

Ogni leader ha inoltre una capacità di **Azione Epica** che non è utilizzabile all'inizio della partita, ma può essere sbloccata se il giocatore possiede un certo numero di risorse in gioco. Una volta che un giocatore possiede risorse sufficienti, può usare questa azione per **schierare** il suo leader: per farlo, lo gira sul suo lato unità, lo sposta nell'arena terrestre e lo appronta. Questa azione non costa risorse e può essere usata a prescindere dal fatto che il leader sia pronto o esaurito.

Mentre è in gioco come unità, il leader può attaccare, essere attaccato e usare le capacità come qualsiasi altra unità. Se il leader viene sconfitto, il giocatore lo gira sul suo lato non unità, lo rimette accanto alla sua base e lo esaurisce. L'Azione Epica del leader non potrà essere utilizzata nuovamente nel corso della partita (*coprirla con il gettone azione epica come promemoria*), ma il giocatore potrà continuare a usare l'altra capacità sulla sua carta.



FASE DI RIORGANIZZAZIONE

Una volta terminata la Fase di Azione, la partita prosegue con la Fase di Riorganizzazione. I giocatori completano ognuno dei passi seguenti, nell'ordine:

1. PESCARE CARTE

Ogni giocatore pesca 2 carte dal proprio mazzo.

2. RENDERE RISORSA UNA CARTA

Ogni giocatore può scegliere 1 carta dalla sua mano e metterla in gioco, a faccia in giù, come risorsa; oppure può scegliere di non mettere in gioco alcuna risorsa e tenere tutte le carte che ha in mano (il giocatore con l'iniziativa sceglie per primo se mettere in gioco una risorsa, seguito dall'altro giocatore).

Consiglio strategico: I giocatori farebbero meglio a rendere risorsa almeno 1 carta in ogni round per generare risorse, almeno finché non hanno abbastanza risorse in gioco da poter usare l'Azione Epica del loro leader.

3. APPRONTARE LE CARTE

I giocatori approntano tutte le carte esaurite che hanno in gioco, incluse unità, risorse e leader. Una volta che entrambi i giocatori hanno approntato tutte le loro carte, la partita prosegue con la Fase di Azione del round successivo.

ALTRE REGOLE

ICONE ASPETTO

La maggior parte delle carte ha 1 o più icone che mostrano l'**aspetto** a cui quella carta appartiene. Ogni aspetto rappresenta una filosofia o un'inclinazione differente. Queste icone indicano gli aspetti delle carte su cui sono raffigurate e alcune capacità delle carte potrebbero farvi riferimento. Gli aspetti sono importanti durante la composizione di un mazzo personalizzato (vedere pagina 20).



VIGILANZA



AUTORITÀ



OFFENSIVA



ASTUZIA



EROISMO



MALVAGITÀ

CARTE SEGNALINO

Le carte segnalino non vengono mescolate nel mazzo dei giocatori, ma sono messe da parte. Alcune carte possono richiedere che un giocatore dia un segnalino a un'unità. Per farlo, quel giocatore prende un segnalino messo da parte del tipo indicato e lo assegna a un'unità in gioco. Un segnalino **Esperienza** fornisce un bonus di +1/+1 all'unità a cui è assegnato; un segnalino **Scudo** previene un qualsiasi ammontare di danni che verrebbero inflitti all'unità a cui è assegnato e poi viene sconfitto. Se un segnalino sta per uscire dal gioco per qualsiasi motivo, metterlo invece da parte.

TRATTI

Tutte le carte hanno dei tratti, come **RIBELLE** o **IMPERIALE**, che compaiono in una barra vicino al riquadro di testo. I tratti non hanno degli effetti intrinseci, ma alcune capacità delle carte potrebbero avere effetto sulle carte con specifici tratti.

AMICO E NEMICO

Ogni giocatore considera "amiche" le carte che controlla e "nemiche" le carte controllate dal suo avversario.

CARTE UNICHE

Le carte uniche rappresentano personaggi o oggetti specifici dell'universo di *Star Wars* e sono indicate dal simbolo ✦ che ne precede il nome. Ogni giocatore può avere in gioco solo 1 copia di ogni carta unica in ogni momento. Se un giocatore dovesse mai avere in gioco più copie della stessa carta unica sotto il suo controllo, dovrebbe immediatamente sconfiggerne 1.

FINIRE LE CARTE DEL MAZZO

Se un giocatore finisce le carte del suo mazzo, continua a giocare con le carte che ha in mano e in gioco. Ogni volta che un giocatore deve pescare 1 o più carte da un mazzo vuoto, quel giocatore infligge invece 3 danni alla sua base per ogni carta che dovrebbe pescare. Per esempio, se un giocatore dovesse pescare 2 carte durante la Fase di Riorganizzazione, ma il suo mazzo fosse vuoto, infliggerebbe invece 6 danni alla sua base.

CAPACITÀ DELLE CARTE

È possibile trovare svariati tipi di capacità nel riquadro di testo delle carte:

- Le **capacità di azione** sono contrassegnate dalla parola **Azione** scritta in grassetto (e a volte da un costo tra parentesi) seguita da due punti e da un effetto (*per ulteriori informazioni, vedere "Usare una Capacità di Azione" a pagina 14*).
- Le **capacità innescate** sono contrassegnate da un testo in grassetto che ne descrive la condizione innescante con la parola **Quando**, seguita da due punti e da un effetto. Si risolvono automaticamente dopo che si è verificata la loro condizione innescante e, a meno che non presentino la parola "puoi", vanno innescate obbligatoriamente. Le 3 condizioni che compaiono più spesso seguono regole e tempistiche specifiche:
 - **Quando Attacca:** Questo effetto si verifica dopo che l'unità viene scelta come attaccante, prima che infligga i danni (*per ulteriori informazioni, vedere pagina 12*).
 - **Quando Sconfitta:** Questo effetto si verifica dopo che la carta è stata sconfitta. La carta si trova nella pila degli scarti quando la sua capacità viene risolta.
 - **Quando Giocata:** Questo effetto si verifica dopo che la carta è stata giocata. La carta si trova in gioco quando la sua capacità viene risolta.
- Le **capacità di parola chiave** sono scritte in rosso. A ogni parola chiave è associata una regola specifica, tutte descritte in dettaglio a pagina 24.
- Le **capacità costanti** si trovano sulle carte che rimangono in gioco e non sono contrassegnate da alcuna formattazione particolare. Sono attive finché la carta resta in gioco (a prescindere dal fatto che la carta sia esaurita o pronta).
- Le **capacità di evento** si trovano sugli eventi. Sono capacità a uso singolo, che si risolvono quando l'evento viene giocato.

MAZZI PERSONALIZZATI

Dopo aver imparato le regole basilari del gioco, il passo successivo è comporre un mazzo personalizzato. I giocatori possono trovare altre carte con cui personalizzare i loro mazzi nei booster pack di *Star Wars: Unlimited*.

Ogni mazzo deve includere:

- 1 leader
- 1 base
- Almeno altre 50 carte, che possono includere unità, eventi e migliorie.

Un mazzo non può includere più di 3 copie di ogni carta.

Il leader e la base offrono entrambi le icone aspetto che determinano i colori del mazzo. Con le 2 icone del leader e la singola icona della base, ogni mazzo possiede un totale di 3 icone aspetto.

Quasi tutte le carte di un mazzo possiedono 1 o più icone aspetto raffigurate vicino al costo. I giocatori possono includere carte di qualsiasi aspetto nei loro mazzi ma, quando giocano una carta che possiede icone che non corrispondono a quelle del leader o della base, devono pagare 2 risorse aggiuntive per ogni icona mancante. Questo costo aggiuntivo è chiamato **penalità di aspetto**. In generale, i giocatori dovrebbero cercare di includere nei loro mazzi solo carte che hanno icone corrispondenti a quelle raffigurate sul leader e sulla base.

Per esempio, se un leader fornisce 1 icona  e 1  e la base fornisce 1 icona :

- Una carta con 1 singola icona ,  o  non ha alcun costo aggiuntivo.
- Una carta con le icone   o   non ha alcun costo aggiuntivo.
- Una carta con 1 singola icona ,  o  costa 2 risorse aggiuntive.
- Una carta con le icone   costa 2 risorse aggiuntive (perché il leader fornisce l'icona , ma né il leader né la base forniscono l'icona ).
- Una carta con le icone   costa 2 risorse aggiuntive (perché il leader fornisce 1 singola icona , ma né il leader né la base ne forniscono una seconda; per poter giocare questa carta senza pagare costi aggiuntivi, il leader e la base dovrebbero fornire un totale di 2 icone ).
- Una carta con le icone   costa 4 risorse aggiuntive (perché né il leader né la base forniscono le icone  e , e il giocatore deve pagare 2 risorse aggiuntive per ciascuna).

In linea di massima, ogni mazzo dovrebbe includere tra le 30 e le 40 unità (divise tra unità terrestri e spaziali), e tra i 10 e i 20 eventi e migliorie. I giocatori dovrebbero assicurarsi di includere carte con vari costi, incluse numerose carte di costo compreso tra 1 e 3 da poter giocare nei primi round delle partite.

RICONOSCIMENTI

Capo Designer: Daniel Schaefer

Design e Sviluppo del Gioco: Jim Cartwright, Tyler Parrott e Jeremy Zwirn

Produzione: Jason Walden con Eric Stanton

Revisione: Chad Dahlman

Correzione Bozze: Jeremy Gustafson

Specialista Regolamento: Alex Werner

Responsabile Produzione Linea: Chris Winebrenner-Palo

Responsabile Design: Colin Phelps

Progetto Grafico: Michael Silsby con Ryann Collins e Caitlin Ginther

Responsabile Progetto Grafico: Mercedes Opheim

Illustrazione di Copertina: Borja Pindado

Direzione Artistica: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson e Kate Swazee

Responsabile Direzione Artistica: Tony Bradt

Specialista Garanzia di Qualità: Zach Tewalthomas

Coordinamento Licenze: Kira Hartke e Kaitlin Souza

Responsabile Approvazione Licenze: Dana Cartwright

Coordinamento Produzione: Jarrett Ford e Thomas Grundmeier

Responsabili Produzione: Justin Anger e Austin Litzler

Direzione Creativa Visual: Brian Schomburg

Direzione Operazioni dello Studio: John Franz-Wichlacz

Game Designer Esecutivo: Nate French

Direzione Studio: Chris Gerber

LUCASFILM LIMITED

Licenza Lucasfilm: Brian Merten con Pascal Guinchard

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Bertrand Fucas

Revisione: Andrea De Pietri e Fabio Severino

Supervisione: Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Responsabile Editoriale: Massimo Bianchini

CI TROVATE ANCHE ONLINE

Per il regolamento completo, i riconoscimenti dei playtester, le informazioni sul gioco organizzato e altre risorse, venite a trovarci su:

StarWarsUnlimited.com

© & ™ 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: Unlimited* 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. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

GLOSSARIO DELLE PAROLE CHIAVE

IMBOSCATA Dopo che un giocatore ha giocato questa unità, essa può approntarsi e attaccare un'unità nemica. Se non ci sono unità nemiche da attaccare, questa unità non si appronta.

INCURSIONE Mentre questa unità sta attaccando, riceve un bonus alla potenza pari al suo valore di Incursione. *Esempio: Un'unità con Incursione 2 riceve +2/+0 mentre attacca.*

RECUPERO Quando questa unità attacca, il giocatore che la controlla cura un ammontare di danni alla sua base pari al valore di Recupero dell'unità (prima di infliggere i danni). *Esempio: Un'unità con Recupero 2 cura 2 danni alla sua base quando attacca.*

SABOTATORE Quando questa unità attacca, ignora la parola chiave Sentinella sulle unità nemiche e sconfigge tutti i segnalini Scudo sul difensore (prima di infliggere i danni).

SCHERMATA Quando un giocatore gioca questa unità, le dà 1 segnalino Scudo. Quando un qualsiasi ammontare di danni sta per essere inflitto a un'unità con un segnalino Scudo, prevenire quei danni e sconfiggere 1 segnalino Scudo su quell'unità.

SENTINELLA Le unità nemiche nella stessa arena (terrestre o spaziale) di questa unità non possono attaccare la sua base e le unità non Sentinella che si trovano in quell'arena. Se un giocatore controlla più unità con Sentinella nella stessa arena, il suo avversario può scegliere quale attaccare (è utile posizionare le unità con Sentinella leggermente più avanti delle altre unità dell'arena in cui si trovano, in modo da ricordare che vadano attaccate per prime).

SOPRAFFAZIONE Quando questa unità infligge danni a un'unità nemica mentre attacca, infligge i danni in eccesso alla base nemica. *Esempio: Se un'unità con potenza 5 e Sopraffazione attacca un'unità con 3 PF rimanenti, infligge 2 danni alla base nemica.*

TENACIA Questa unità riceve +1/+0 per ogni danno su di essa.