STAR WARS DESTINY

GIOCO DI CARTE E DADI

In *Star Wars: Destiny*, tu e il tuo avversario prendete il controllo dei vostri personaggi preferiti di Star Wars e vi date battaglia per il destino della galassia. Durante la partita, i personaggi usano spade laser, blaster e altro ancora attraverso i dadi. Questi potenti eroi e malvagi si danno battaglia finché una sola squadra non rimane in campo.

Questo regolamento ti spiega come giocare. Troverai anche un video dimostrativo e un esempio di gioco sul nostro sito.

IMPORTANTE! CARTE PRONTE ED ESAURITE

Le carte possono essere pronte (in posizione verticale) o esaurite (in posizione orizzontale). Quando una carta viene messa in gioco, è sempre pronta. Quando una capacità o una regola ti richiede di esaurire una carta, girala orizzontalmente. Una carta esaurita non può essere esaurita di nuovo senza essere prima ripristinata (rimessa in posizione verticale).

CARTA PRONTA

CARTA ESAURITA

PREPARAZIONE

Ogni giocatore partecipa alla partita con un suo mazzo. Questo starter set include un mazzo concepito per giocare contro un altro starter set: sia tu che il tuo avversario dovete svolgere i passi seguenti per preparare il gioco:

1 Trova le tue **carte personaggio** e collocale davanti a te, assieme ai rispettivi dadi. Usando questo starter set, i tuoi personaggi saranno Kylo Ren e un Assaltatore del Primo Ordine, e avrai **2 dadi Kylo Ren e 1 dado Assaltatore** (se il tuo avversario possiede uno starter set Rey, userà Rey con 2 dadi e Finn con 1 dado). Metti da parte i dadi restanti: li userai in seguito.

PERSONAGGI

2 Metti da parte la tua **carta campo di battaglia** (le Desolazioni Ghiacciate) e la tua **carta di consultazione** a faccia in su, poi mescola le 20 carte rimanenti per formare il tuo **mazzo**. Pesca 5 carte dal tuo mazzo per formare la tua mano; se non ti piace nessuna di queste carte, puoi rimescolare nel mazzo quelle che desideri e pescarne altre finché non torni ad avere 5 carte in mano.

CAMPO DI BATTAGLIA

CONSULTAZIONE

3 Suddividi i vari segnalini di gioco (danni, scudi e risorse) componendo delle pile separate accanto all'area di gioco, poi prendi 2 risorse e collocale davanti a te.

DANNI SCUDI RISORSE

4 Tira i tuoi dadi personaggio e somma i valori (i numeri bianchi) dei risultati ottenuti; in caso di pareggio con il tuo avversario, ripeti il tiro. Il giocatore con il totale più alto sceglie su quale campo di battaglia combattere. Il giocatore che possiede il campo di battaglia utilizzato **controlla** il campo di battaglia e lo colloca accanto al suo mazzo. Il giocatore il cui campo di battaglia non viene usato rimuove dal gioco il suo campo di battaglia e **fornisce 2 scudi ai suoi personaggi**, distribuendoli come preferisce. Dopo aver tirato i dadi, colloca tutti i dadi personaggio sulle carte corrispondenti.

VALORE TOTALE: 2

VALORE TOTALE: 3

Esempio: Nell'immagine soprastante, il giocatore di Rey e Finn ha ottenuto il valore totale più alto (3 contro 2). Sarà lui a scegliere quale campo di battaglia usare nel corso della partita.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

In *Star Wars: Destiny*, tu e il tuo avversario giocate a turno, alternandovi. Il giocatore che controlla il campo di battaglia svolge il primo turno della **fase di azione**. Durante il tuo turno, puoi effettuare **un'azione**. Quasi tutto ciò che è possibile fare nel gioco è un'azione, dal giocare le carte al tirare i dadi.

Le varie azioni sono elencate a seguire e saranno descritte in dettaglio successivamente:

- Giocare una carta dalla tua mano
- Attivare un personaggio o un supporto
- Risolvere i tuoi dadi
- Scartare una carta per ripetere il tiro dei tuoi dadi
- Usare l'azione di una carta
- Rivendicare il campo di battaglia

Se non vuoi effettuare un'azione, puoi passare. Quando entrambi i giocatori passano consecutivamente, la fase di azione termina e si svolge una **fase di gestione** per preparare il round di gioco successivo.

FASE DI GESTIONE

Durante la fase di gestione, tu e il tuo avversario svolgete i passi seguenti:

1 Ripristina le tue carte esaurite. Rimetti sulle carte corrispondenti tutti i dadi che si trovano nella tua riserva di dadi.

2 Ottieni 2 risorse.

3 Scarta un qualsiasi numero di carte dalla tua mano, poi pescane altre finché non torni ad avere 5 carte in mano.

Poi iniziate il round successivo, partendo dal giocatore che controlla il campo di battaglia. Continuate a svolgere fasi di azione e fasi di gestione finché uno di voi non vince la partita!

VINCERE LA PARTITA

Esistono due modi per vincere la partita:

- **Sconfiggere** tutti i personaggi del tuo avversario.
- Se il tuo avversario non ha carte in mano **e** nel mazzo alla fine di un round (dopo la fase di gestione), l'avversario ha perso e tu hai vinto. Se in questo modo vincerebbero entrambi i giocatori, è il giocatore che controlla il campo di battaglia a vincere.

IMPORTANTE! AVVISTARE I COLORI

Ogni carta appartiene a uno dei quattro colori disponibili, come indicato sulla carta stessa.

- Blu: Il blu rappresenta la Forza.
- Rosso: Il rosso rappresenta l'Esercito.
- Giallo: Il giallo rappresenta i Fuorilegge.
- Grigio: Il grigio rappresenta tutto il resto.

Per usare alcune carte, devi **avvistare** un personaggio di un colore specifico: questo significa che **tu** devi avere almeno uno di quei personaggi in gioco.

CARTA ROSSA

AZIONI

GIOCARE UNA CARTA DALLA TUA MANO

Esistono tre tipi di carte che puoi giocare: eventi, migliorie e supporti. Il tipo di carta è indicato sopra le capacità della carta stessa. Per giocare una carta, devi spendere un numero di risorse pari al suo costo.

EVENTO

MIGLIORIA (CON DADO)

SUPPORTO (CON DADO)

- **Giocare un Evento:** Segui le istruzioni della carta e poi scartala, collocandola nella tua pila degli scarti. La pila degli scarti è una pila a faccia in su, da tenere accanto al tuo mazzo, dove metterai le carte che scarti.
- **Giocare una Miglioria:** Assegna la carta a uno dei tuoi personaggi collocandola sotto quel personaggio. Le migliorie hanno degli effetti ripetibili e rimangono in gioco. La maggior parte di esse è abbinata a un dado extra e, come nel caso dei personaggi, mostra le sei facce del suo dado sul lato sinistro della carta. Quando giochi una miglioria dotata di un dado, prendi il dado corrispondente dai dadi che hai messo da parte e collocalo sul personaggio a cui hai assegnato la miglioria.

  Un personaggio **non può** avere più di **3 migliorie**. Quando giochi una miglioria, puoi scegliere di rimpiazzare una miglioria già assegnata a quel personaggio; se lo fai, spendi **soltanto** un ammontare di risorse pari alla differenza di costo tra le due migliorie, poi scarta la miglioria che hai deciso di sostituire.
- **Giocare un Supporto:** Colloca la carta sul tavolo davanti a te, accanto ai tuoi personaggi (ma senza assegnarla a loro). I supporti hanno degli effetti ripetibili e rimangono in gioco. Alcuni supporti sono anche abbinati a un dado; quando giochi uno di questi supporti, prendi il dado corrispondente e collocalo su quella carta.

IMPORTANTE! COSTI E RISORSE

Devi spendere un ammontare di risorse pari al costo di una carta per giocarla. Il costo è indicato nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta. Ottieni 2 risorse a ogni fase di gestione e puoi ottenerne altre grazie al simbolo risorsa nei tuoi dadi.

COSTO IN RISORSE

AZIONI (CONTINUA)

ATTIVARE UN PERSONAGGIO O UN SUPPORTO

Attivare un personaggio o un supporto significa tirare i suoi dadi. Per attivare un personaggio o un supporto, tale personaggio o supporto deve essere pronto. Esaurisci quella carta e tira tutti i suoi dadi, poi collocali davanti ai tuoi personaggi: quei dadi ora fanno parte della tua **riserva di dadi** e possono essere usati in futuro (vedi "Risolvere i Tuoi Dadi", a seguire). I personaggi tirano sempre i loro dadi personaggio **e i loro dadi miglioria** quando vengono attivati; i supporti tirano **soltanto** il loro dado personale.

RISOLVERE I TUOI DADI

Questa azione rappresenta l'uso che fai dei dadi nella tua riserva di dadi. Puoi risolvere un qualsiasi numero di dadi nella tua riserva **che abbiano lo stesso simbolo**, uno alla volta. Dopo che hai risolto un dado, rimettilo sulla carta da cui proveniva.

Esempio: I dadi che hai tirato mostrano i simboli "danno in mischia" (X) *e "danno a distanza"* (🗡). *Con la tua prossima azione, puoi risolvere un qualsiasi numero di dadi "danno in mischia" o un qualsiasi numero di dadi "danno a distanza", ma non entrambe le cose. Ogni simbolo diverso richiede un'azione separata.*

Ogni simbolo dei dadi ha un effetto diverso, descritto a seguire. Ogni faccia di un dado solitamente mostra un valore (il numero bianco) al di sopra del simbolo per indicare quanto è potente: per esempio, **2** X significa che puoi infliggere 2 danni a un personaggio, mentre **2** 🛡 che puoi fornire 2 scudi a un personaggio.

SIMBOLI DEI DADI

- **Danno in Mischia:** Infliggi quell'ammontare di danni a un qualsiasi personaggio.
- **Danno a Distanza:** Infliggi quell'ammontare di danni a un qualsiasi personaggio.
- **Scudo:** Fornisci quel numero di scudi a un qualsiasi personaggio (colloca i relativi segnalini scudo su di lui). Un personaggio **non può** avere più di **3 scudi**.
- **Risorsa:** Ottieni quel numero di risorse.
- **Distruzione:** Il tuo avversario perde quel numero di risorse.
- **Scarto:** Scarta quel numero di carte casuali dalla mano dell'avversario.
- **Concentrazione:** Gira quel numero di altri dadi nella tua riserva sulla faccia a tua scelta.
- **Speciale:** Innesca la capacità speciale contrassegnata da un ⊛ **sulla carta di quel dado**. I simboli "speciale" non hanno mai un valore.
- **Vuoto:** Nessun effetto. I simboli "vuoto" non hanno mai un valore.

MODIFICATORI E COSTI IN RISORSE

Alcuni dadi hanno una o più facce blu con il segno "più" (+) prima del valore: quelle facce possono essere risolte **soltanto allo stesso tempo** di un altro dado della tua riserva che mostra lo stesso simbolo senza un "più". Al momento della risoluzione, il valore "più" va aggiunto all'altro dado per creare un nuovo valore.

Esempio: I dadi che hai tirato mostrano un simbolo **+2** 🗡 *e un simbolo* **1** 🗡, *quindi puoi risolvere il* **+2** 🗡 *assieme al* **1** 🗡 *per infliggere 3 danni a distanza a un qualsiasi personaggio. Se non avessi ottenuto il simbolo* **1** 🗡, *non avresti potuto risolvere il* **+2** 🗡.

Alcuni dadi mostrano invece una piccola icona risorsa (⊛) in un riquadro giallo. Per risolvere il simbolo su quella faccia, devi prima pagare quell'ammontare di risorse.

Esempio: Hai ottenuto un simbolo **3** X *che mostra anche un piccolo* **1** ⊛ *in basso. Se desideri infliggere 3 danni, dovrai spendere 1 risorsa.*

DANNI, SCUDI E PERSONAGGI SCONFITTI

I danni provenienti da un dado (o da un dado con dei modificatori risolto) devono essere inflitti a un singolo personaggio.
Quando un personaggio subisce dei danni, se ne tiene il conto usando i segnalini danno (esistono segnalini danno da 1 e da 3). Se il personaggio è dotato di scudi, ogni scudo presente sul personaggio blocca 1 danno; dopo che uno scudo ha bloccato 1 danno, rimuovi dal personaggio quel segnalino scudo.

SALUTE

Quando su un personaggio è presente un ammontare di danni pari alla sua salute, quel personaggio è **sconfitto**. Rimuovi dal gioco tutti i suoi dadi (sia i suoi dadi personaggio che i suoi dadi miglioria), scarta tutte le carte miglioria assegnate ad esso e rimuovi dal gioco la sua carta personaggio. Il personaggio non può più essere attivato, bersagliato dagli effetti o avvistato per giocare carte.

SCARTARE UNA CARTA PER RIPETERE IL TIRO DEI TUOI DADI

Scarta 1 carta a tua scelta dalla tua mano per ripetere il tiro di 1 o più dadi nella tua riserva. Devi scegliere tutti i dadi che desideri ritirare prima di ripetere il tiro.

USARE L'AZIONE DI UNA CARTA

Su alcune carte supporto, miglioria e personaggio sono elencate delle azioni speciali. Queste azioni sono precedute dalla parola "**Azione**" in grassetto. Per risolvere queste azioni si seguono le istruzioni indicate sulla carta stessa.

RIVENDICARE IL CAMPO DI BATTAGLIA

Soltanto un giocatore ogni round può rivendicare il campo di battaglia. Quando rivendichi il campo di battaglia, **puoi** usare immediatamente la sua capacità "**Rivendicazione**". Se non lo stavi controllando, prendine il controllo spostandolo accanto al tuo mazzo.

Per il resto di questo round, **passerai automaticamente** in tutti i tuoi turni futuri. Il tuo avversario continuerà a effettuare azioni finché non passerà a sua volta, ma **non potrà** rivendicare il campo di battaglia in questo round.

IMPORTANTE! PASSARE

Se non vuoi effettuare un'azione, puoi passare: non fai nulla, ma mantieni l'opzione di effettuare un'azione dopo il tuo avversario. Dopo che entrambi i giocatori hanno passato consecutivamente, si procede con la fase di gestione.

TERMINI DI GIOCO

Sulle carte compaiono alcuni termini di gioco importanti. Una volta letta questa sezione, sarai pronto a giocare la tua prima partita! Puoi trovare altri termini di gioco e domande ricorrenti nel Compendio delle Regole disponibile sul nostro sito web.

- *Dopo…* Queste capacità sono utilizzabili dopo che qualcosa ha finito di verificarsi.
- *Prima…* Queste capacità sono utilizzabili **immediatamente** prima che qualcosa si verifichi.
- *Danno Diretto*. Un danno diretto non può essere bloccato dagli scudi (e quindi non rimuove nessun segnalino scudo).
- *Carta Unica.* Le carte uniche sono contrassegnate da un asterisco (+) accanto al loro nome. Non puoi avere in gioco più di 1 copia della stessa carta unica contemporaneamente.
- *Rimuovi…* Quando un dado viene rimosso, deve essere restituito alla carta personaggio o supporto da cui proviene senza essere risolto. Puoi rimuovere solo i dadi che fanno parte di una riserva di dadi.

PAROLE CHIAVE

Le parole chiave sono termini che rimandano alle capacità presenti su molte carte. Quando usi quelle carte, segui le regole sottostanti:

- *Protezione.* Prima che uno dei tuoi personaggi con Protezione si attivi, puoi infliggergli un ammontare di danni pari al valore di 1 dado "danno" (X o 🗡) nella riserva del tuo avversario. Poi rimuovi quel dado dalla riserva del tuo avversario.
- *Riposizionamento.* Questa parola chiave appare solo sulle migliorie. Dopo che un tuo personaggio con una di queste migliorie è stato sconfitto, puoi spostare immediatamente quella miglioria su un tuo qualsiasi altro personaggio. Il dado miglioria viene spostato sulla nuova carta personaggio anche se si trovava nella tua riserva di dadi.
- *Imboscata*. Dopo che hai giocato una carta con Imboscata, puoi immediatamente effettuare un'azione aggiuntiva.

SOTTOTIPI

Alcune carte elencano dei sottotipi sopra le loro capacità, come per esempio "Arma" o "Veicolo". Ai sottotipi non sono associate regole intrinseche, ma altre carte (come Finn, per esempio) potrebbero farvi riferimento.

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Lukas Litzsinger e Corey Konieczka
Progetto Grafico: Monica Helland con Christopher Hosch
Responsabile Grafico: Brian Schomburg
Illustrazione di Copertina: Darren Tan
Direzione Artistica: Zoë Robinson
Responsabile Direzione Artistica: Andy Christensen
Coordinatore Garanzia di Qualità: Zach Tewalthomas
Correzione Bozze: Adam Baker e Molly Glover
Coordinatore Licenze FFG: Simone Elliott e Amanda Greenhart
Responsabile Produzione: Megan Duehn e Jason Beaudoin
Coordinatore di Produzione: John Britton, Marcia Colby, Jason Glawe e Johanna Whiting
Produttore Esecutivo: Michael Hurley
Direttore Creativo: Andrew Navaro
Editore: Christian T. Petersen
Approvazione Lucasfilm: Chris Gollaher e Brian Merten

Ringraziamenti speciali a Catherine Shen, Jacob Freedman, Charlie McCarron e a tutti i nostri playtester.

EDIZIONE ITALIANA
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi e Francesco Castellari
Revisione: Lorenzo Fanelli
Supervisione: Massimo Bianchini
Adattamento Grafico: Mario Brunelli

MAZZI PERSONALIZZATI

Anche se questo mazzo precostruito offre un'esperienza di gioco divertente, le partite diventano più entusiasmanti se personalizzerai il tuo mazzo usando altre carte e dadi (venduti separatamente). La personalizzazione ti permette di scegliere i tuoi personaggi, migliorie, eventi, supporti e campi di battaglia preferiti. Poi potrai collaudare questa combinazione di dadi e carte contro qualsiasi avversario!

Nel personalizzare il tuo mazzo, ricorda che ogni giocatore ha bisogno di una squadra di personaggi, un mazzo di 30 carte, 1 campo di battaglia e tutti i dadi corrispondenti alle carte scelte.

COMPORRE LA SQUADRA

Puoi scegliere un totale massimo di 30 punti per la tua squadra di personaggi. Il valore in punti di un personaggio è indicato nell'angolo in basso a sinistra della carta, mentre a destra di quel valore c'è un riquadro con la dicitura "eroe" o "malvagio". Devi scegliere se usare tutti personaggi eroi o tutti malvagi; non puoi mescolare assieme le due categorie.

VALORI IN PUNTI — AFFILIAZIONE

Nella tua squadra puoi includere personaggi dello stesso colore o personaggi di colore diverso.

Puoi includere soltanto 1 copia di ogni personaggio unico (+), ma un qualsiasi numero di copie di personaggi non unici. I personaggi non unici usano sempre 1 dado, mentre i personaggi unici hanno due diversi valori in punti, separati da una sbarra (/): puoi scegliere il valore in punti minore di un personaggio unico per usare 1 suo dado personaggio, o il valore maggiore per usare 2 suoi dadi personaggio.

COMPORRE IL MAZZO

Il mazzo precostruito di questa scatola è composto da 20 carte, ma un mazzo standard deve essere composto da esattamente 30 carte. Puoi scegliere qualsiasi carta da includere nel tuo mazzo, rispettando le restrizioni seguenti:

- Non puoi includere più di 2 copie della stessa carta.
- Ogni carta ha un'affiliazione ("eroe", "malvagio" o "neutrale"), come indicato in fondo alla carta stessa. Se hai scelto i personaggi eroi non puoi avere carte malvagio nel tuo mazzo e viceversa; le carte neutrali possono essere incluse in qualsiasi mazzo.
- Le carte blu, rosse e gialle possono essere incluse solo se un personaggio del colore corrispondente fa parte della tua squadra; le carte grigie possono essere incluse in qualsiasi mazzo.
- Il tuo mazzo può contenere carte evento, carte miglioria e carte supporto. Le carte personaggio e i campi di battaglia non possono essere incluse nel tuo mazzo e non contano al fine di determinare il tuo limite di 30 carte.

SCEGLIERE UN CAMPO DI BATTAGLIA

Oltre ai personaggi e a un mazzo, scegli 1 campo di battaglia. Ogni giocatore porta il suo campo di battaglia alla partita e per ogni partita sarà usato uno dei campi di battaglia dei giocatori.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Fantasy Flight Supply e il logo Dice Duel System sono ™ di Fantasy Flight Games. 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 Destiny è un gioco pubblicato in Italia da Asterion Press s.r.l. Via Martiri di Cervarolo 1/b – 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asterionpress.com.
I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina.
AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI.
CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 10 + .