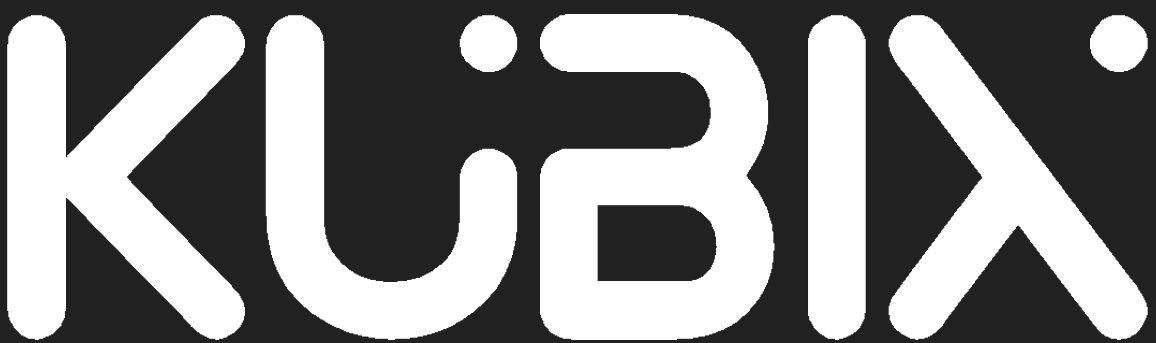
KUBIX

STAR WARS™

ПАЛАЦ ДЖАББИ

ОГЛЯД ГРИ

У грі «*Star Wars. Палац Джабби*» від 2 до 6 гравців спускаються в лігво мерзенного гангстера Джабби Гатта. Використовуйте вміння героїв Альянсу повстанців та мешканців палацу, щоб перемогти ворогів і виконати завдання.

Відеоправила:

ВМІСТ ГРИ

19 карт персонажів

4 карти завдань

13 жетонів успіху

1 мішечок

6 карт-пам'яток

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Роздайте всім гравцям по 1 карті-пам'ятці (зайві карти поверніть у мішечок). На них зазначено, скільки карт кожного персонажа є в грі, а також їхні числові значення і властивості.
2. Перетасуйте 19 карт персонажів і покладіть їх колодою долілиць у межах досяжності всіх гравців.
3. Приберіть з колоди верхню карту та, **не дивлячись на неї**, відкладіть убік **долілиць**. Якщо ви граєте вдвох, відкладіть убік ще 3 карти **горілиць**.
4. Роздайте кожному гравцеві по 1 карті **долілиць**.
5. Навмання виберіть одну карту завдання. Покладіть її на стіл горілиць (зайві карти поверніть у мішечок). **Для першої гри використовуйте карту завдання «Шляхетна мета».**
6. Першим гравцем стає той, хто останнім допоміг другові.

ОПИС ІГРОЛАДУ

Гра «*Star Wars. Палац Джабби*» триває кілька раундів, протягом яких ви прагнете виконати завдання та вилучити з раунду суперників, використовуючи властивості персонажів і числові значення карт.

ХІД ГРАВЦЯ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі виконують ходи. У свій хід ви берете 1 карту з колоди. Потім ви граєте одну з двох ваших карт, застосовуючи її властивість.

Зіграну карту ви кладете горілиць перед собою, а іншу залишаєте на руці.

КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

На кожній карті персонажа зображено число (угорі ліворуч) і властивість, яка активується, коли ви граєте цю карту у свій хід. Кожен персонаж пов'язаний (унизу праворуч) або з повстанцями (), або з палацом (). Це впливає на властивість його карти й має значення для виконання певних завдань.

ЗАВДАННЯ

На початку гри треба вибрати карту завдання, що визначатиме умову перемоги в раунді. Те саме завдання залишається протягом усієї гри й не змінюється щораунду.

ВИБУТТЯ З РАУНДУ

Палац – небезпечне місце, тому через властивості багатьох карт ви можете вибути з раунду. Якщо це сталося, скиньте горілиць перед собою карту з руки, не застосовуючи її властивості.

У цьому раунді вас більше не можуть вибрати ціллю для застосування властивості, а ви пропускаєте свій хід (тобто не можете виграти раунд). Для нагадування переверніть свою карту-пам'ятку стороною з розбитою печаткою догори.

ЗІГРАНІ Й СКИНУТІ КАРТИ

Усі гравці завжди повинні бачити всі зіграні й скинуті карти, щоб знати, які карти ще лишаються в колоді.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Виконання будь-якого завдання в раунді завершується 1 з 2 способів: якщо в колоді більше немає карт або якщо у грі залишився один гравець.

У КОЛОДІ НЕМАЄ КАРТ

Якщо після ходу будь-якого гравця в колоді вичерпалися карти, **усі гравці (крім тих, що вибули з раунду)** визначають відповідно до умови завдання, хто з них переміг. Наприклад, за умовами завдання «Шляхетна мета» для перемоги в раунді треба мати на руці карту з найбільшим числом.

Переможець отримує 1 жетон успіху. У разі нічиєї (незалежно від завдання) переможцями раунду вважають усіх претендентів, і вони отримують по 1 жетонові успіху.

ЗАЛИШИВСЯ ОДИН ГРАВЕЦЬ

Якщо всі гравці, крім вас, незалежно від умов завдання вибули з раунду через застосовані властивості карт, то раунд негайно завершується вашою перемогою і ви здобуваєте жетон успіху.

ПОЧАТОК НАСТУПНОГО РАУНДУ

Для початку нового раунду повторіть кроки 2–4 приготування до гри (перетасуйте карти персонажів, деякі відкладіть убік, роздайте всім гравцям по 1 карті). **Вибирати нову карту завдання щораунду не треба.**

Гравець, який переміг у попередньому раунді, першим виконує хід у наступному раунді. Якщо в попередньому раунді було кілька переможців, навмання виберіть того з них, хто почне новий раунд.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Гра закінчується, коли хтось із гравців має потрібну для перемоги кількість жетонів успіху (ця кількість залежить від кількості гравців, див. таблицю нижче). У грі може бути кілька переможців.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3

ВЛАСТИВОСТІ КАРТ ПЕРСОНАЖІВ

На кожній карті зображено повстанця ( ) або мешканця палацу ( ). Крапки в лівій нижній частині карти показують, скільки таких карт у грі.

8. ДЖАББА ГАТТ

Виберіть іншого гравця. Якщо він має на руці карту повстанця ( ), то вибуває з раунду.

7. ЛЮК СКАЙВОКЕР

Виберіть іншого гравця. Якщо він має на руці карту мешканця палацу ( ), то вибуває з раунду.

6. РАНКОР

Гравець, що має карту з найменшим числом (але не 0), вибуває з раунду.

Рахуйте вголос, починаючи з числа 1, поки не прозвучить число чиєїсь карти. Якщо кілька гравців мають карти з однаковим найменшим числом, усі вони вибувають з раунду. Якщо вибули всі гравці, раунд завершується без переможця.

5. БОБА ФЕТТ

Виберіть іншого гравця. Він має покласти свою карту горілиць перед вами, не застосовуючи її властивості, та взяти нову карту з колоди.

Покладені таким чином карти можуть рахуватися для виконання умов певних завдань («Джаббин суд», «Рятувальна місія»).

Якщо колода вичерпалася, вибраний гравець бере карту, відкладену вбік долілиць.

5. ЛЕЯ ОРҐАНА

Візьміть на руку 2 карти з колоди. Тепер виберіть, яку з ваших 3 карт залишити на руці, а які 2 покласти долілиць під низ колоди в будь-якому порядку.

Якщо в колоді лише 1 карта, візьміть її та поверніть назад 1 карту. Якщо карт більше немає, цю карту грають без застосування її властивості.

4. БІБ ФОРТУНА

Якщо ви зіграли цю карту, то до початку вашого наступного ходу інші гравці не можуть застосувати проти вас властивості своїх карт.

Проте на вас діють властивості карт, які впливають на всіх гравців (карта «Ранкор»).

У рідкісних випадках, коли грають карту («Вартовий», «Люк Скайвокер» тощо), що вимагає вибрати іншого гравця для застосування її властивості, а всіх гравців захищає карта «Біб Фортуна», то властивість тієї карти не застосовують.

4. ЛЕНДО КАЛРІССІАН

Виберіть гравця й подивіться його карту (нікому не кажіть, яка це карта). Потім **можете** обмінятися з ним картами, якщо хочете.

3. НАЙМАНЕЦЬ

Виберіть іншого гравця й порівняйте з ним свої карти, не показуючи іншим. Той, хто має карту з меншим числом, вибуває з раунду.

У разі нічиєї обидва гравці грають далі.

3. ЧУБАККА

Виберіть іншого гравця. Якщо він має на руці карту мешканця палацу ( ) з числом 4 або меншим, то вибуває з раунду.

2. САЛАЦІУС КРАМБ

Виберіть гравця й подивіться його карту (нікому не кажіть, яка це карта).

2. R2-D2

Подивіться карту іншого гравця або карту, відкладену вбік. У будь-якому разі нікому не кажіть, яка це карта.

1. ВАРТОВИЙ

Виберіть іншого гравця й назвіть число. Якщо вибраний гравець має на руці карту з цим числом, він вибуває з раунду.

1. С-3РО

Виберіть іншого гравця й назвіть число. Якщо вибраний гравець має на руці карту з цим числом, він вибуває з раунду. Якщо ви не вгадали, то тепер цей гравець називає число. Якщо ви маєте на руці карту з цим числом, то з раунду вибуваєте ви.

0. ГАН СОЛО

У цієї карти немає властивості під час розіграшу.

Якщо наприкінці раунду ви маєте на руці карту «Ган Соло», то здобуваєте 1 жетон успіху.

Це не вважають перемогою в раунді. Переможець, навіть якщо це ви, усе одно здобуває свій жетон успіху.

УМОВИ ЗАВДАНЬ

ШЛЯХЕТНА МЕТА

Наприкінці раунду всі гравці, що не вибули з нього, відкривають свої карти. Раунд виграє гравець, який має **на руці** карту з найбільшим числом.

ОБОЄ РЯБОЄ

Наприкінці раунду всі гравці, що не вибули з нього, відкривають свої карти. Раунд виграють ті гравці, що мають **на руці** або карту повстанця ( ) з найбільшим числом, або карту мешканця палацу ( ) з найбільшим числом.

ДЖАББИН СУД

Наприкінці раунду кожен гравець, що не вибув з нього, додає числа на картах мешканців палацу (), **які лежать перед ним**. Раунд виграє гравець із найбільшою **сумою**.

РЯТУВАЛЬНА МІСІЯ

Наприкінці раунду кожен гравець, що не вибув з нього, рахує, скільки карт повстанців () **лежить перед ним**. Раунд виграє гравець із найбільшою **кількістю таких карт**.

ПОМИЛКИ ГРАВЦІВ

У грі можуть трапитися такі ситуації, коли гравець навмисне чи ні не дотримується правил. Наприклад, він може не признатися, що його вибрали ціллю для властивості карти «Вартовий».

Гравці мають переконатися, що вони розуміють правила гри, і завжди уважно читати властивості своїх персонажів, адже такі помилки можуть сильно вплинути на враження від гри.

ТВОРЦІ ГРИ

ASMODEE NORTH AMERICA

Координатор з ліцензування: Каллі Оліверіус

Менеджер з ліцензування: Шеррі Анісі

LUCASFILM LIMITED

Схвалення ліценцій: Браян Мертен

Z-MAN® games

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

Disney

© & ™ Lucasfilm Ltd. Z-Man Games is a ® of Z-Man Games. Love Letter is a TM of Z-Man Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Справжні компоненти можуть відрізнятися.

Z-MAN GAMES

Автор гри «Палац Джабби»: Джастін Кемппайнен

Автор оригінальної гри «Листи закоханих»: Сейджі Канаї

Розвиток проєкту: Александер Ортлофф та Міхаель Санфіліппо

Виробництво: Джастін Кемппайнен та Міхаель Санфіліппо

Редагування: Стівен Кімбалл

Художнє керівництво: Семюел Р. Шімота

Графічний дизайн: Джасін Рад'ю та Семюел Р. Шімота

Керівна команда: Бет Еріксон, Джастін Кемппайнен, Тодд Міхліцш, Семюел Р. Шімота

Керівник студії: Стівен Кімбалл

Тестувальники: 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

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Переклад: Анастасія Янчук

Редагування: Святослав Михаць, Анатолій Хлівний

Верстка й дизайн: Артур Патрихалко

Lord of Boards: м. Київ, Оболонська набережна, 19
lordofboards@ukr.net.

КОРОТКІ ПРАВИЛА

ПРИГОТУВАННЯ Й ПОЧАТОК РАУНДУ

Навмання виберіть одну карту завдання на всю гру.

Перетасуйте 19 карт. Приберіть 1 карту, не дивлячись на неї (відкладіть убік ще 3 карти горілиць, якщо граєте вдвох).

Роздайте кожному гравцеві по 1 карті. Першим гравцем стає той, хто останнім допоміг другові (або переміг у попередньому раунді).

ХІД ГРАВЦЯ

Візьміть 1 карту з колоди. Зіграйте 1 з 2 своїх карт і застосуйте її властивість.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд завершується, і переможець отримує жетон успіху в одному з таких випадків:

- якщо в колоді немає карт, переможця визначають відповідно до умови карти завдання;
- якщо всі гравці, крім одного, вибули з раунду, цей гравець і стає переможцем раунду.