



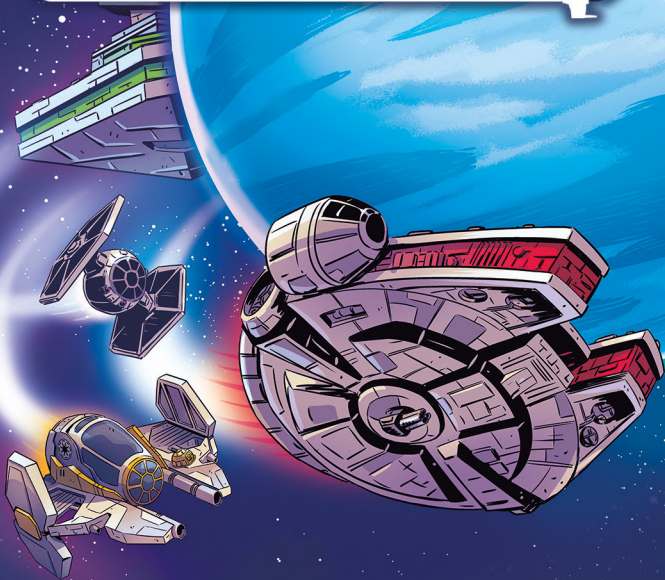
2-4 JUCĂTORI

7+ ANI

30 MIN.

STAR WARS™

SUPER TEAMS



REGULAMENT

Creat de Max Gerchambeau

Ilustrat de Derek Laufman

Design de Axel Mahé

© Asmodee Group 2024. Toate drepturile rezervate.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

CONȚINUT

- 1 tablă
- 72 de cărți



- 48 de cărți de mutare
(câte 12 cărți în 4 culori diferite, numerotate de la 1 la 6)



- 20 de cărți de bonus



- 4 cărți de echipă

- 8 nave

(câte 2 pentru fiecare culoare)



SCOPUL JOCULUI

Fiți prima echipă care ajunge pe ultima planetă cu toate navele voastre.

PREGĂTIREA JOCULUI

- 1 Deschideți tabla și așezați-o între jucători.
- 2 Fiecare jucător alege o culoare și ia cartea de echipă și cele 2 nave de culoarea aleasă.
 - ▶ În **2 jucători**, fiecare jucător alege câte 2 culori.
 - ▶ În **3 jucători**, fiecare jucător alege 1 culoare. Returnați în cutie cartea de echipă, cele 2 nave și cărțile de mutare de culoarea care nu a fost aleasă.
 - ▶ În **4 jucători**, formați 2 echipe de câte 2 jucători, și așezați-vă în jurul mesei, astfel încât membrii echipei să se alterneze.
- 3 Așezați toate navele participante pe prima planetă.
- 4 Amestecați cele 20 de cărți de bonus și așezați cu fața în jos câte 2 cărți per jucător pe ultima planetă (4 cărți în 2 jucători, 6 cărți în 3 jucători sau 8 cărți în 4 jucători). Din restul cărților de bonus formați o rezervă de cărți și așezați-le pe spațiul indicat pe tablă.
- 5 Amestecați cărțile de mutare, împărțiți câte 6 fiecărui jucător, apoi din restul cărților de mutare formați un pachet și așezați-l lângă tablă.

EXEMPLU DE JOC PREGĂTIT PENTRU 4 JUCĂTORI



SFÂRȘITUL JOCULUI

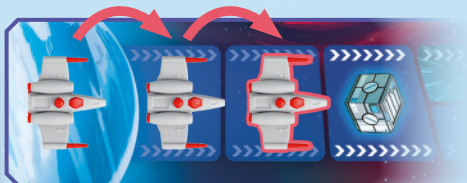
Jocul se termină când **toate navele unei echipe ajung pe ultima planetă** (4 nave în 2 sau 4 jucători, 2 nave în 3 jucători). Jucătorii acestei echipe câștigă.

CUM SE JOACĂ?

Jucătorul care s-a uitat la un episod *Star Wars*™ cel mai recent începe jocul, iar ceilalți urmează în sensul acelor de ceasornic. În tura ta, joci din mână o carte, alegi o navă de culoarea cărții și o muți 1-6 spații conform cărții.



În funcție de culoarea cărților din mână vei putea muta nava ta, a coechipierului sau a adversarilor.



Exemplu: Joci o carte roșie 2. Trebuie să muți una dintre navele roșii 2 spații.

Sunt 5 tipuri de spații:



Normal



Bonus



Hiperspațiu



**Câmp de
asteroizi**



Maw

Când o navă **pornește de pe** prima planetă, un spațiu normal sau un spațiu bonus, se mută în **mod normal**, adică atâtea spații cât e numărul de pe carte.

Când o navă **pornește de pe** un spațiu hiperspațiu, numărul de pe cartea jucată este dublat (de exemplu, dacă a jucat un 4, nava va muta 8 spații).



➔ **8**

Când o navă **pornește de pe** un spațiu câmp de asteroizi, numărul de pe cartea jucată devine automat 1
(de exemplu, dacă a jucat un 5, nava va muta 1 spațiu).



➔ 1

Când o navă **își termină mutarea** pe un spațiu bonus, jucătorul **de culoarea navei** trage o carte de bonus din rezerva de cărți. Dacă se termină pachetul cărților de bonus, amestecați cărțile de bonus decartate și formați un nou pachet din ele.



Când o navă **își termină mutarea** pe un spațiu dublu (hiperspațiu și câmp de asteroizi, hiperspațiu și spațiu normal, sau câmp de asteroizi și spațiu normal), **jucătorul care a mutat nava** decide pe care parte s-o așeze.



Spațiile Maw reprezintă un pericol unic și trebuie parcurse în totalitate. Când o navă **își termină mutarea** pe un spațiu Maw, trebuie să se **întoarcă** la cel mai apropiat spațiu normal. Spațiile Maw trebuie străbătute dintr-o singură mișcare.

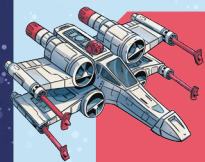


Când **prima** navă ajunge pe ultima planetă, fiecare jucător trage la întâmplare câte 2 cărți de bonus dintre cele așezate pe planetă.



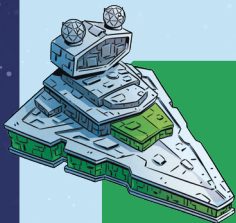
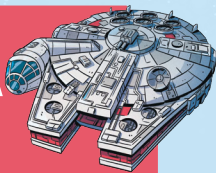
Note:

- ◆ Nu există limită pentru numărul de nave care pot fi pe același spațiu.
- ◆ O navă care trece linia de sosire nu mai poate fi mutată.



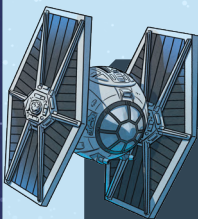
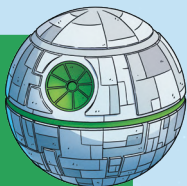
ECHIPA ROȘIE

X-WING ȘI MILLENNIUM FALCON



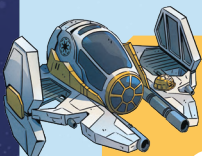
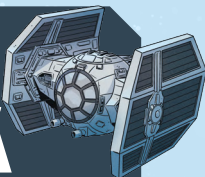
ECHIPA VERDE

STAR DESTROYER ȘI DEATH STAR



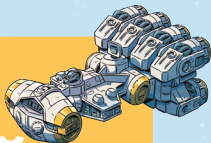
ECHIPA NEAGRĂ

TIE FIGHTER ȘI TIE ADVANCED



ECHIPA GALBENĂ

JEDI STARFIGHTER ȘI TANTIVE IV



SFÂRȘITUL UNEI RUNDE ȘI ÎNCEPUTUL UNEI NOI RUNDE

După ce cu toții ați jucat câte 6 cărți de mutare, împărțiți câte 6 cărți noi fiecărui jucător, și începeți o nouă rundă (*dacă se termină pachetul cărților de mutare, formați unul nou*).



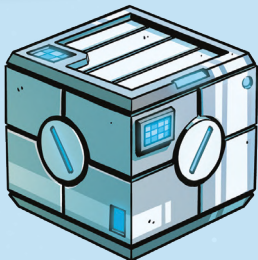
În 2 sau 4 jucători, când ambele nave de aceeași culoare au ajuns pe ultima planetă, cărțile de culoarea respectivă devin universale și când le joci decizi ce culoare înlocuiesc.

Exemplu: Ambele nave verzi au ajuns pe ultima planetă. Jucătorul roșu joacă o carte verde 3 și decide să mute una din navele sale (roșii) 3 spații.



CĂRȚI DE BONUS

Când oricare jucător mută o navă, **jucătorul căruia îi aparține nava (sau coechipierul jucătorului)** poate juca din mână o carte de bonus (*chiar dacă nu el a mutat nava*). Jucătorul care mută nava trebuie să aplice efectul acestei cărți de bonus.



În fiecare tură poate fi jucată cel mult câte o carte de bonus pentru fiecare navă. Nu poți juca o carte de bonus pe nava unui adversar.

GLOSARUL CĂRȚILOR DE BONUS



MANEVRĂ DE ESCHIVARE

Dacă o navă **își termină mutarea** pe un spațiu Maw, mută nava pe următorul spațiu normal.





PILOT CU EXPERIENȚĂ

Dacă o navă **pornește de pe** un spațiu câmp de asteroizi, ignoră efectul spațiului și mută nava în mod normal.



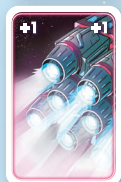
VITEZA LUMINII

Dublează numărul de pe cartea jucată (ca în cazul spațiului hiperspațiu).

Acest bonus poate fi folosit doar pe un spațiu normal, un spațiu bonus sau pe prima planetă.



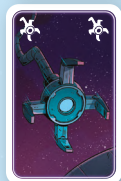
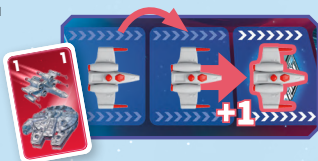
→ 10



CREȘTERE DE VITEZĂ

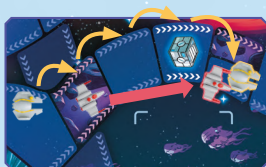
Mută nava cu 1 spațiu
aditional.

Acest bonus nu poate fi folosit în spațiul câmp de asteroizi.



CÂRLIG

Dacă una dintre navele
echipei tale (*nava ta
sau a coechipierului*)
este depășită de o navă
adversă (*chiar dacă la
începutul turei au fost pe
același spațiu*), mută nava
voastră pe spațiul în care
se opreste nava adversă.



Note:

- ◆ Poți juca o carte Cârlig indiferent de persoana care mută nava adversă (tu, coechipierul tău sau un adversar).
- ◆ Mută nava întotdeauna pe spațiul în care se oprește nava adversă, indiferent dacă adversarul a jucat sau nu o carte de bonus.
- ◆ Dacă nava adversă depășește mai multe nave de-ale echipei tale, poți juca mai multe cărți Cârlig pe nave diferite.
- ◆ În cazul rar în care ultimele nave din 2 echipe adverse ajung concomitent pe ultima planetă datorită unei sau a mai multor cărți Cârlig, cele 2 echipe împart victoria.

ECHIPA „GEEKACH” ȘI COLABORATORI

Traducere: Ali Farczádi

Design si tehnoedactare: Artur Patrihalko

Manager de proiect: Teodor Bîtcă

Directori de proiect: Volodymyr Ivanov,
Oleksandr Ruchka