

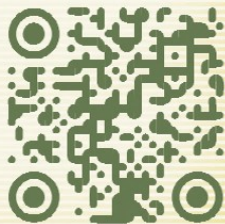
STAR WARS™ JABBA'S PALACE™



ОБЗОР

В игре Star Wars: Jabba's Palace от 2 до 6 игроков спускаются в логово гнусного гангстера Джаббы Хатта. Используйте навыки героев альянса повстанцев и обитателей дворца, чтобы победить врагов и осуществить задуманное.

ЧИТАЙ И ИГРАЙ



КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ПОДГОТОВКА И НАЧАЛО РАУНДА

Произвольно выберите карту условий раунда (только в начале партии).

Перемешайте 19 карт. Положите 1 в сторону лицевой стороной вниз (и еще 3 лицевой стороной вверх, если играете вдвоем).

Раздайте по 1 карте каждому игроку. Игрок, который последним спас друга (или выиграл в предыдущем раунде), делает первый ход.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

Возьмите 1 карту.

Сыграйте 1 из 2 своих карт, применив ее эффект.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается одним из двух способов, и победитель получает 1 жетон:

- Если колода пуста, обратитесь к карте условий, чтобы определить победителя.
- Если в раунде остался только 1 игрок, он побеждает.

КОМПОНЕНТЫ



19 карт персонажей



Мешок для компонентов



4 карты условий



13 жетонов побед



6 справочных карт

ПОДГОТОВКА

1. Дайте каждому игроку справочную карту и верните все неиспользованные справочные карты в мешок. На справочных картах указано количество каждого типа карт персонажей и эффект этих карт.
2. Перемешайте 19 карт персонажей, чтобы составить колоду. Положите колоду лицевой стороной вниз на стол в пределах досягаемости всех игроков.
3. Возьмите верхнюю карту колоды и отложите ее лицевой стороной вниз, не глядя на нее. Если вы играете вдвоем, возьмите еще 3 карты и отложите их лицевой стороной вверх.
4. Раздайте каждому игроку по 1 карте из колоды в качестве стартовой руки.
5. Случайным образом выберите 1 карту условий. Положите ее лицевой стороной вверх на стол и верните остальные в мешок. Для вашей первой игры используйте карту условий "Достойный".
6. Игрок, который последним спас друга, начинает игру первым.

КАК ИГРАТЬ

Jabbas Palace состоит из нескольких игровых раундов. В каждом раунде вы используете эффекты и числа на своих картах, чтобы выполнить план и устранить других игроков.

ХОД ИГРОКА

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход возьмите 1 карту из колоды. Затем выберите и сыграйте 1 из 2 ваших карт, применив ее эффект. Сыгранная карта остается в вашей игровой зоне лицом вверх, а несыгранная карта остается у вас в руке.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждая карта персонажа имеет номер (вверху слева), а также эффект, который срабатывает, когда вы играете ею во время своего хода. Каждая карта персонажа также связана (внизу справа) либо с Повстанцами , либо с Дворцом , что имеет значение для определенных целей и эффектов карты персонажа.



УСЛОВИЯ РАУНДА

В начале игры выбирается карта условий, которая определяет, как игроки могут побеждать в каждом раунде. Карта условий остается в силе на протяжении всей игры; она не заменяется каждый раунд.

ВНЕ ИГРЫ

Дворец опасное место; многие эффекты карт могут выбить вас из текущего раунда. Когда это происходит, сбросьте свою руку лицом вверх в свою игровую зону (не применяя эффекта карты).

До следующего раунда вы не можете выиграть раунд, вы не можете быть выбраны для эффектов карт, ибо ваш ход пропущен, переверните свою справочную карту лицевой стороной вниз в качестве напоминания.

СЫГРАННЫЕ И СБРОШЕННЫЕ КАРТЫ

Важно, чтобы все знали, какие карты уже сыграны, а какие могут остаться в колоде, поэтому все сыгранные и сброшенные карты всегда должны быть видны всем.

КОНЕЦ РАУНДА

Для всех карт условий раунд заканчивается одним из двух способов: когда колода закончилась, или когда в раунде остался только 1 игрок.

КОЛОДА ЗАКОНЧИЛАСЬ

После любого хода, если колода пуста, определите среди оставшихся в раунде игроков, кто выиграет раунд (исходя из карты условий).

Например, победителем по условию "Достойный" становится игрок, который все еще находится в раунде с картой в руке с наибольшим числом.

Победитель получает 1 жетон победы. Если ничья (независимо от условий), все равные игроки выигрывают раунд, и каждый получает по 1 жетону.



ОСТАЛСЯ ОДИН ИГРОК

Независимо от карты условий, если вы единственный игрок, оставшийся в раунде (все остальные игроки выбыли из-за эффектов карт), раунд немедленно заканчивается; вы выигрываете и получаете 1 жетон.

НАЧАЛО НОВОГО РАУНДА

Чтобы начать новый раунд, повторите шаги подготовки со 2 по 4 (перетасуйте карты персонажей, отложите несколько и раздайте каждому игроку по 1 карте). Вы не выбираете новую карту условий каждый раунд. Игрок, выигравший в предыдущем раунде, делает первым ход. Если в предыдущем раунде была ничья, случайным образом определите среди равных игроков, кто ходит первым.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра заканчивается, когда у 1 игрока достаточно жетонов для победы (в зависимости от количества игроков смотри таблицу ниже). Несколько игроков могут одновременно выиграть игру.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3

ЭФФЕКТЫ КАРТ

На каждой карте изображена иконка Повстанцев  или Дворца . Набор точек в левом нижнем углу каждой карты показывает, сколько штук этой карты в колоде.



8. ДЖАББА ХАТТ

Выберите любого игрока. Если у этого игрока в руке карта  (повстанец), он выбывает.

7. ЛЮК СКАЙУОКЕР

Выберите любого игрока. Если у этого игрока в руке карта  (дворца), он выбывает.

6. РАНКОР

Игрок с наименьшей картой, кроме 0, выбывает. Считайте вслух от 1 до тех пор, пока не будет назван номер чьей-то карты. Если несколько игроков имеют одинаковые номера, все игроки с равными номерами выбывают. Если все игроки вышли из игры, раунд заканчивается без определения победителя.

5. БОБА ФЕТТ

Выберите любого игрока. Этот игрок кладет свою карту лицом вверх в вашу игровую зону (не применяя ее эффект) и берет новую карту.

Карты, расположенные таким образом, могут рассчитывать на победу при определенных условиях ("Суд Джаббы", "Миссия спасения").

Если колода пуста, выбранный игрок берет отложенную рубашкой вниз карту.

5. ЛЕЯ ОРГАНА

Возьмите 2 карты из колоды себе в руку. Выберите и оставьте 1 из 3 карт у себя в руке, а остальные 2 карты положите лицевой стороной вниз под колоду в любом порядке.

Если в колоде только 1 карта, возьмите ее и верните 1 карту. Если карт не осталось, эта карта разыгрывается без эффекта.

4. БИБ ФОРТУНА

До начала вашего следующего хода в этом раунде другие игроки не могут выбирать вас по эффектам своих карт.

На вас по-прежнему могут воздействовать карты, действующие на всех игроков (РАНКОР).

В редких случаях, когда разыгрывается карта, требующая выбора другого игрока для своего эффекта ("Стража", "Люк Скайуокер" и т. д.) а все игроки находятся под защитой карт Биб Фортуна, эта карта разыгрывается без эффекта.

4. ЛАНДО КАЛРИСИАН

Выберите любого игрока и тайно посмотрите его карту (не показывая ее никому).
Затем вы можете обменяться картами с этим игроком.

3. НАЕМНИК

Выберите любого игрока. Вы и этот игрок тайно сравниваете свои карты (не раскрывая их никому). Тот, у кого карта с меньшим номером, выбывает. Если ничья, ни один игрок не выбывает.

3. ЧУБАККА

Выберите любого игрока. Если у этого игрока в руке карта  (дворец) с числом 4 или меньше, он выбывает.

2. САЛАЦИУС КРАМБ

Выберите любого игрока и тайно посмотрите его карту (не показывая ее никому).

2. R2-D2

Либо выберите любого игрока и тайно посмотрите на его руку, либо тайно посмотрите на отложенную карту. Независимо от того, на какую карту вы смотрите, не показывайте ее никому другому.

1. СТРАЖА

Выберите любого игрока и угадайте число. Если у выбранного игрока есть карта с этим числом в руке, он выбывает.

1. С-ЗРО

Выберите любого игрока и угадайте число. Если у выбранного игрока есть карта с этим номером в руке, он выбывает. Если нет, он угадывает число. Если у вас есть карта с этим числом в руке, вы выбываете.

0. ХАН СОЛО

Хан Соло не имеет никакого эффекта при игре. В конце раунда, если у вас в руке есть Хан Соло, вы получаете 1 жетон победы. Это в дополнение к любым жетонам, полученным за победу в этом раунде.

ЭФФЕКТЫ КАРТ УСЛОВИЙ

ДОСТОЙНЫЙ

В конце раунда все игроки, оставшиеся в раунде, раскрывают свои руки. Игрок с картой с наибольшим номером в руке выигрывает раунд.

МОЕ ОТРОДЬЕ

В конце раунда все игроки, оставшиеся в раунде, раскрывают свои руки. Игроки со старшей  (повстанцы) и старшей  (дворец) картами на руках выигрывают раунд.

СУД ДЖАББЫ

В конце раунда каждый игрок, оставшийся в раунде, складывает числа на картах  (дворец) в своей игровой зоне. Игрок с наибольшей суммой выигрывает раунд.

МИССИЯ СПАСЕНИЯ

В конце раунда каждый игрок, оставшийся в раунде, подсчитывает, сколько карт  (повстанцы) находится в их игровой зоне. Игрок с наибольшим количеством побеждает в раунде.

ОШИБКИ ПРАВИЛ

Случайно или нет, игрок может допустить ошибку в правилах, например, обман при выборе эффекта защиты.

Игроки должны убедиться, что они правильно понимают правила игры, и всегда перепроверять свои карты - такие ошибки могут сорвать игру.

CREDITS

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordinator: Sherry Anisi

Licensing Manager: Simone Elliott

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten



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



© & ™ Lucasfilm Ltd. Z-Man Games is a ® of Z-Man Games. Love Letter is a ™ of Z-Man Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM/® & © Gamegenic GmbH, Germany. Actual components may vary from those shown.

Z-MAN GAMES

Jabba's Palace Game Design: Justin Kemppainen

Original Love Letter Game Design: Seiji Kanai

Game Development: Alexandar Ortloff and Michael Sanfilippo

Producer: Justin Kemppainen and Michael Sanfilippo

Editing: Steven Kimball

Art Direction: Samuel R. Shimota

Interior Art: 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

Graphic Design: Jasmine Radue with Samuel R. Shimota

Back of Packaging Layout: Sarah Swindle

Marketing Copy: Tyler Lee

Management Team: Beth Erikson, Justin Kemppainen, Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

Head of Studio: Steven Kimball

Playtesters: 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