

STAR WARS™

PAŁAC JABBY™



O GRZE

W grze *Star Wars: Pałac Jabby* od 2 do 6 graczy przybywa do siedziby nikczemnego huttańskiego gangstera, Jabby. Wykorzystują zdolności bohaterów Sojuszu Rebeliantów i mieszkańców pałacu, aby pokonać wrogów i zrealizować własne cele.

Zeskanuj kod
i obejrzyj film
z zasadami.



ZAWARTOŚĆ



19 kart postaci



materiałowy
woreczek



4 karty celów



13 żetonów zwycięstwa



6 kart pomocy

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie pomocy. Pozostałe karty odłóż do woreczka. Na kartach pomocy znajdują się dokładne opisy wszystkich kart postaci (wartość punktowa, efekty i liczba kart w grze).
2. Potasuj 19 kart postaci i utwórz z nich zakrytą talię. Umieść ją w zasięgu każdego z graczy.
3. Dobierz wierzchnią kartę i połóż ją **zakrytą** obok talii, nie oglądając jej. W rozgrywce 2-osobowej dobierz jeszcze 3 karty i połóż je **odkryte** obok talii.
4. Rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie z talii. Ta karta stanowi rękę początkową.
5. Losowo wybierz 1 kartę celu. Umieść ją odkrytą w obszarze gry, a pozostałe odłóż do woreczka. **W pierwszej rozgrywce użyj karty „Najdosłójniejszy”**.
6. Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio pomogła przyjacielowi.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Pałac Jabby* trwa kilka rund, podczas których wykorzystujesz efekty i wartości kart, aby zrealizować cel i wyeliminować innych graczy.

TURA GRACZA

Tury przebiegają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze dobierasz 1 kartę z talii, a następnie zagrywasz 1 z 2 kart, które masz na ręce, i rozpatrujesz jej efekt.

Zagrana karta pozostaje odkryta w Twoim obszarze gry. Drugą kartę zatrzymujesz na ręce.

KARTY POSTACI

Na każdej karcie postaci widnieje wartość (w lewym górnym rogu) i efekt, który rozpatrujesz, gdy zagrywasz kartę w swojej turze. Symbol w prawym dolnym rogu karty wskazuje, że postać jest bohaterem Rebelii (☪) albo mieszkańcem pałacu (♣). Ma to znaczenie podczas rozpatrywania efektów niektórych kart celów i kart postaci.



KARTY CELÓW

Na początku rozgrywki należy wylosować 1 kartę celu, która określa warunek wygrania każdej rundy. Karta celu obowiązuje przez całą rozgrywkę. Nie zastępuje się jej nową kartą w kolejnych rundach.

ODPADNIĘCIE Z RUNDY

Pałac to niebezpieczne miejsce. Wiele efektów kart może spowodować, że odpadniesz z aktualnie rozgrywanej rundy. Gdy tak się stanie, połóż kartę z ręki odkrytą przed sobą (nie rozpatruj jej efektu).

Do końca rundy nie możesz być celem działania efektów kart i nie możesz rozgrywać swoich tur. Nie możesz też wygrać tej rundy. Aby o tym pamiętać, odwróć kartę pomocy na drugą stronę.

ZAGRANE I ODRZUCONE KARTY

Wszyscy gracze powinni wiedzieć, które karty zostały już zagrane, a które nadal znajdują się w talii. Dlatego **każda zagrana albo odrzucona karta musi być przez cały czas widoczna.**

KONIEC RUNDY

Niezależnie od karty celu runda może się skończyć na 1 z 2 sposobów: gdy talia się wyczerpie albo gdy w grze pozostanie tylko 1 gracz.

WYCZERPANIE SIĘ TALII

Jeśli po którejkolwiek turze talia się wyczerpie, wszyscy gracze, **którzy pozostali w grze**, odkrywają karty z ręki i określają, kto z nich wygrywa rundę (zgodnie z kartą celu). Na przykład według treści karty celu „Najdostojniejszy” wygrywa ten z pozostałych w grze graczy, który ma na ręce kartę o największej wartości.

Zwycięzca otrzymuje 1 żeton zwycięstwa. W przypadku remisu (niezależnie od karty celu) rundę wygrywają wszyscy remisujący gracze. Każdy z nich otrzymuje po 1 żetonie zwycięstwa.



TYLKO 1 GRACZ W GRZE

Niezależnie od karty celu, jeśli w danej rundzie zostałeś jedynym niewyeliminowanym graczem (pozostali gracze odpadli z rundy przez działanie efektów kart), runda natychmiast dobiega końca. Wygrywasz ją i otrzymujesz 1 żeton zwycięstwa.


ROZPOCZĘCIE KOLEJNEJ RUNDY

By rozpocząć kolejną rundę, powtórz kroki 2–4 opisane w sekcji „Przygotowanie do gry” (potasuj karty postaci, odłóż odpowiednią liczbę kart na bok i rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie). **Kartę celu wybiera się tylko na początku pierwszej rundy.**

Pierwszym graczem zostaje gracz, który wygrał poprzednią rundę. Jeśli poprzednia runda zakończyła się remisem, razem zdecydujcie, kto z remisujących graczy zagra jako pierwszy.

WYGRANA

Gra się kończy, gdy któryś z graczy zbierze odpowiednią liczbę żetonów zwycięstwa (ta liczba zmienia się w zależności od liczby graczy – zob. tabelka poniżej). Grę może równocześnie wygrać kilku graczy.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3

EFEKTY KART POSTACI

Każda karta przedstawia bohatera Rebelii (☉) albo mieszkańca pałacu (♁). Liczba kropek w lewym dolnym rogu każdej karty wskazuje, ile kart danej postaci znajduje się w talii.



8. JABBA THE HUTT ♁

Wybierz innego gracza. Jeśli wybrany gracz ma na ręce kartę z symbolem ☉ (Rebelia), odpada z rundy.

7. LUKE SKYWALKER ☉

Wybierz innego gracza. Jeśli wybrany gracz ma na ręce kartę z symbolem ♁ (pałac), odpada z rundy.

6. RANKOR ♁

Gracz, który ma na ręce kartę o najmniejszej wartości, innej niż „0”, odpada z rundy. Odliczaj na głos od „1”, aż wywołasz wartość karty, którą inny gracz ma na ręce. Jeśli kilkoro graczy ma kartę o tej samej najmniejszej wartości, każdy z nich odpada z rundy. Jeśli w ten sposób odpadną wszyscy pozostali gracze, runda kończy się bez wyłonienia zwycięzcy.

5. BOBA FETT

Wybierz innego gracza. Weź kartę z ręki wybranego gracza i połóż ją odkrytą w swoim obszarze gry (bez rozpatrywania jej efektu). Następnie ten gracz dobiera 1 kartę z talii.

Karty umieszczone w ten sposób w Twoim obszarze gry liczą się podczas rozpatrywania niektórych kart celów („Przed sądem Jabby”, „Misja ratunkowa”).

Jeśli w talii nie ma już kart, wybrany gracz musi dobrać zakrytą kartę, która została położona obok talii na początku rundy.

5. LEIA ORGANA

Dobierz 2 karty z talii i weź je na rękę. Zatrzymaj 1 z 3 kart, które masz teraz na ręce, a pozostałe 2 odłóż zakryte na spód talii w dowolnej kolejności.

Jeśli w talii została tylko 1 karta, weź ją i odłóż na spód talii 1 kartę z ręki. Jeśli nie została ani jedna karta, zagranie Lei Organy nie wywoła żadnego efektu.

4. BIB FORTUNA

Do rozpoczęcia Twojej następnej tury w tej rundzie pozostali gracze nie mogą Cię wybierać na cel efektów zagrywanych przez siebie kart.

Wciąż wpływają na Ciebie efekty, które dotyczą wszystkich graczy (Rankor).

Jeśli zdarzy się, że zagrywasz kartę, która wymaga wybrania innego gracza (np. Strażnik, Luke Skywalker), a wszyscy niewyeliminowani z rundy gracze są chronieni przez Biba Fortunę, zagrana przez Ciebie karta nie wywołuje żadnego efektu.

4. LANDO CALRISSIAN


Wybierz innego gracza i potajemnie obejrzyj jego kartę z ręki (nie pokazuj jej pozostałym graczom). Następnie **możesz** zamienić się z tym graczem kartami.

3. NAJEMNIK

Wybierz innego gracza. Potajemnie porównajcie karty z ręki (nie pokazujcie ich pozostałym graczom). Gracz, który ma kartę o mniejszej wartości, odpada z rundy.

W przypadku remisu żaden z graczy nie odpada z rundy.

3. CHEWBACCA

Wybierz innego gracza. Jeśli wybrany gracz ma na ręce kartę z symbolem  (pałac) o wartości „4” albo mniejszej, odpada z rundy.

2. SALACIOUS CRUMB

Wybierz innego gracza i potajemnie obejrzyj jego kartę z ręki (nie pokazuj jej pozostałym graczom).

2. R2-D2

Wybierz innego gracza i potajemnie obejrzyj jego kartę z ręki albo potajemnie obejrzyj kartę położoną obok talii na początku rundy. Niezależnie od tego, którą kartę obejrzysz, nie pokazuj jej pozostałym graczom.

1. STRAŻNIK

Wybierz innego gracza i podaj liczbę. Jeśli wybrany przez Ciebie gracz ma na ręce kartę o podanej wartości, odpada z rundy.

1. C-3PO

Wybierz innego gracza i podaj liczbę. Jeśli wybrany przez Ciebie gracz ma na ręce kartę o podanej wartości, odpada z rundy. Jeśli nie ma takiej karty, on podaje liczbę. Jeśli masz na ręce kartę o podanej przez tego gracza wartości, odpadasz z rundy.

0. HAN SOLO

Karta Hana Solo nie wywołuje żadnego efektu, gdy zostaje zagrana.



Jeśli na koniec rundy masz kartę Hana Solo na ręce, otrzymujesz 1 żeton zwycięstwa. Nie jest to równoznaczne z wygraniem rundy. Zwycięzca (nawet jeśli to Ty) wciąż otrzymuje 1 żeton zwycięstwa.

EFEKTY KART CELÓW


NAJDOSTOJNIEJSZY

Na koniec rundy wszyscy gracze, którzy pozostali w grze, odkrywają karty z ręki. Gracz z kartą o największej wartości **na ręce** wygrywa rundę.


LUBIĘ TAKICH DRANI

Na koniec rundy wszyscy gracze, którzy pozostali w grze, odkrywają karty z ręki. Gracz, który ma **na ręce** kartę z symbolem  (Rebelia) o największej wartości, oraz gracz, który ma **na ręce** kartę z symbolem  (pałac) o największej wartości, razem wygrywają rundę.

PRZED SĄDEM JABBY

Na koniec rundy każdy gracz, który pozostał w grze, sumuje wartości kart z symbolem  (pałac) **w swoim obszarze gry**. Gracz z największą **sumą** wygrywa rundę.

MISJA RATUNKOWA

Na koniec rundy każdy gracz, który pozostał w grze, liczy karty z symbolem  (Rebelia) **w swoim obszarze gry**. Gracz z największą **liczbą kart** wygrywa rundę.

NIEPRZESTRZEGANIE ZASAD

Może się zdarzyć, że ktoś nie zastosuje się do zasad gry albo o nich zapomni. Na przykład nie powie prawdy, gdy jest rozpatrywany efekt karty Strażnika.

Przed rozpoczęciem gry upewnijcie się, że dobrze rozumiecie zasady. Z uwagą wczytujcie się w opisy swoich kart postaci i pamiętajcie, że nieprzestrzeganie zasad może wszystkim popsuć zabawę.

TWÓRCY

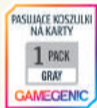
ASMODEE NORTH AMERICA

Koordinacja licencji: Calli Oliverius

Dyrektor ds. licencji: Sherry Anisi

LUCASFILM LIMITED

Zatwierdzanie licencji: Brian Merten



Z-MAN[®]
games

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

Disney

© & ™ Lucasfilm Ltd. Z-Man Games to zarejestrowany znak towarowy Z-Man Games. *Love Letter (List miłosny)* to znak towarowy Z-Man Games. Gamegenic i logo Gamegenic to zarejestrowane i chronione prawem autorskim znaki towarowe Gamegenic GmbH w Niemczech. UWAGA! Przedstawione elementy mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl

rebel

Z-MAN GAMES

Projekt gry *Pałac Jabby*: Justin Kempainen

Projekt gry *List miłosny*: Seiji Kanai

Rozwój gry: Alexandar Ortloff i Michael Sanfilippo

Producent: Justin Kempainen i Michael Sanfilippo

Redakcja: Steven Kimball

Dyrektor artystyczny: Samuel R. Shimota

Autorzy ilustracji: 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

Projekt graficzny: Jasmine Radue i Samuel R. Shimota

Egzemplarz promocyjny: Tyler Lee

Zarządzenie projektem: Beth Erikson, Justin Kempainen, Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

Kierownik studia: Steven Kimball

Testerzy: 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

REBEL

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja: zespół Rebel

SKRÓT ZASAD

PRZYGOTOWANIE DO GRY I ROZPOCZĘCIE RUNDY

Potasuj 19 kart postaci. Odłóż z nich 1 zakrytą kartę (w grze 2-osobowej odłóż dodatkowo 3 odkryte karty).

Rozdaj każdemu z graczy po 1 karcie. Rozpoczyna gracz, który ostatnio pomógł przyjacielowi (albo wygrał poprzednią rundę).

Losowo wybierz kartę celu (tylko podczas przygotowania do gry).

PRZEBIEG TURU

Dobierz kartę. Zagraj 1 z 2 kart i rozpatrz jej efekt.

KONIEC RUNDY

Runda może się skończyć na 1 z 2 sposobów.

- Gdy talia się wyczerpie, karta celu wskazuje, który z graczy wygrywa rundę.
- Gdy w grze jest tylko 1 gracz, zostaje zwycięzcą.

Zwycięzca otrzymuje żeton zwycięstwa.