

STAR WARS™

JABBA'S PALACE™



SPIELÜBERSICHT

In *Star Wars: Jabba's Palace* dringen 2–6 Spieler in den dunklen Unterschlupf von Jabba dem Hutt vor, dem abscheulichen Verbrecher. Besiege deine Feinde mithilfe der Helden der Rebellenallianz und der Palastbewohner und bringe die Agenda voran.

Videoanleitung:



SPIELMATERIAL



19 Charakterkarten



1 Stoffbeutel



4 Agendakarten



13 Siegmarker



6 Übersichtskarten

SPIELAUFBAU

1. Gebt jedem von euch eine Übersichtskarte und legt die übrigen Übersichtskarten zurück in den Beutel. Auf der Übersichtskarte findet ihr den Wert, den Effekt und die Anzahl jeder Charakterkarte.
2. Mischt die 19 Charakterkarten und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Das ist der Nachziehstapel. Legt ihn für alle gut erreichbar in die Mitte.
3. Legt die oberste Karte des Nachziehstapels **verdeckt** zur Seite, ohne sie anzuschauen. Im Spiel zu zweit nehmt ihr zusätzlich 3 weitere Karten und legt diese **aufgedeckt** zur Seite.
4. Teilt an jeden von euch 1 Karte vom Nachziehstapel aus. Das ist die Starthand.
5. Wählt 1 zufällige Agendakarte aus und legt sie aufgedeckt in die Mitte. Die anderen legt ihr zurück in den Beutel. **Für eure erste Partie empfehlen wir die Agenda „Erhabener Jabba“.**
6. Wer als Letztes einen Freund gerettet hat, macht den ersten Zug. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELABLAUF

Jabba's Palace wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde nutzt du die Effekte und Werte deiner Karten, um deine Agenda voranzubringen und die anderen ausscheiden zu lassen.

SPIELZUG

In deinem Zug ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel. Dann spielst du 1 deiner 2 Karten auf deiner Hand und führst ihren Effekt aus.

Die gespielte Karte bleibt aufgedeckt vor dir liegen, die andere bleibt auf deiner Hand.

CHARAKTERKARTEN

Jede Charakterkarte hat einen Wert (linke obere Ecke) und einen Effekt, der ausgeführt wird, wenn du die Karte spielst. Außerdem findest du auf jeder Karte ein Symbol (rechte untere Ecke), das die Karte den Rebellen (☉) oder dem Palast (☿) zuordnet, was für bestimmte Agenden und Karteneffekte relevant ist.



AGENDEN

Zu Beginn der Partie wird eine zufällige Agenda ausgewählt, die festlegt, wie du eine Runde gewinnen kannst. Die Agenda bleibt über die ganze Partie im Spiel, sie wird also nicht jede Runde ersetzt.

AUS DER RUNDE AUSSCHIEDEN

Der Palast ist ein gefährlicher Ort. Einige Karteneffekte lassen dich aus der Runde ausscheiden. Wenn du ausscheidest, legst du deine Handkarte aufgedeckt vor dir ab (ohne den Effekt auszuführen).

Bis zu Beginn der nächsten Runde kannst du nicht gewinnen, nicht als Ziel von Karteneffekten ausgewählt werden und du wirst in der Zugreihenfolge übersprungen. Drehe deine Übersichtskarte als Erinnerung um.

GESPIELTE UND ABGELEGTE KARTEN

Es ist wichtig, dass jeder weiß, welche Karten bereits gespielt worden sind, sodass jeder nachvollziehen kann, welche Karten noch im Nachziehstapel sind. **Deshalb muss jede gespielte und abgelegte Karte für alle immer sichtbar sein.**

RUNDENENDE

Bei allen Agendas kann die Runde auf 1 von 2 Arten enden: Der Nachziehstapel hat keine Karten mehr oder es gibt nur noch 1 nicht ausgeschiedenen Spieler.

DER NACHZIEHSTAPEL HAT KEINE KARTEN MEHR

Wenn der Nachziehstapel nach einem beliebigen Zug keine Karten mehr hat, wird unter **allen nicht ausgeschiedenen Spielern** bestimmt, wer gewonnen hat. Das unterscheidet sich je nach Agenda. Bei der Agenda „Erhabener Jabba“ gewinnt beispielsweise derjenige, dessen Handkarte den höchsten Wert hat.

Wer die Runde gewonnen hat, erhält 1 Siegmarker. Falls es (unabhängig von der Agenda) einen Gleichstand gibt, gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten die Runde und erhalten je 1 Siegmarker.



NUR NOCH EIN NICHT AUSGESCHIEDENER SPIELER

Falls du unabhängig von der Agenda der einzige nicht ausgeschiedene Spieler bist (alle anderen sind durch Karteneffekte ausgeschieden), endet die Runde sofort: Du gewinnst die Runde und erhältst 1 Siegmarker.

DIE NÄCHSTE RUNDE



Für die nächste Runde wiederholt ihr die Schritte 2 bis 4 des Spielaufbaus (mischt die Charakterkarten, legt 1 zur Seite und teilt an jeden von euch 1 Karte aus).

Ihr wählt keine neue Agenda aus.

Wer die letzte Runde gewonnen hat, macht den ersten Zug. Falls es in der letzten Runde einen Gleichstand gab, wählt einen am Gleichstand Beteiligten zufällig aus, der den ersten Zug macht.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald jemand von euch genügend Siegmarker gesammelt hat. Es kann auch mehrere Gewinner geben. Wie viel Siegmarker du für einen Sieg sammeln musst, kommt auf die Spieleranzahl an:

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3

CHARAKTERKARTEN-EFFEKTE

Jede Karte zeigt einen Rebellen- (☉) oder Palast- (☿) Charakter. Die Punkte in der linken unteren Ecke geben an, wie oft diese Karte im Spiel ist.



8. JABBA DER HUTT ☿

Wähle einen anderen Spieler. Falls jener Spieler eine ☉-Karte (Rebell) auf der Hand hat, scheidet er aus.

7. LUKE SKYWALKER ☉

Wähle einen anderen Spieler. Falls jener Spieler eine ☿-Karte (Palast) auf der Hand hat, scheidet er aus.

6. RANCOR ☿

Der Spieler, der die Handkarte mit dem niedrigsten Nicht-0-Wert hat, scheidet aus. Zähle laut von 1 aufwärts, bis der Wert einer Handkarte eines Spielers aufgerufen wird (das kannst auch du sein). Wenn mehrere Spieler eine Karte mit dem niedrigsten Wert auf der Hand haben, scheidet jeder davon aus. Falls alle verbliebenen Spieler ausscheiden, endet die Runde ohne einen Gewinner.

5. BOBA FETT

Wähle einen anderen Spieler. Jener Spieler legt seine Handkarte vor dir ab (ohne den Effekt auszuführen) und zieht eine neue Karte.

Karten, die so vor dir abgelegt werden, können dir beim Gewinnen mit bestimmten Agenden helfen („Jabbas Hof“, „Rettungsmission“).

Falls der Nachziehstapel leer ist, zieht jener Spieler die verdeckt zur Seite gelegte Karte.

5. LEIA ORGANA

Ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand. Wähle und behalte 1 der 3 Karten auf deiner Hand. Lege die anderen beiden Karten verdeckt und in einer beliebigen Reihenfolge unter den Nachziehstapel.

Falls nur noch 1 Karte im Nachziehstapel ist, ziehe sie und lege 1 Karte zurück. Wenn keine Karte im Nachziehstapel ist, spielst du diese Karte ohne Effekt.

4. BIB FORTUNA

Bis zum Beginn deines nächsten Zugs kannst du von anderen Spielern nicht als Ziel ihrer Karteneffekte gewählt werden.

Karteneffekte, die alle Spieler betreffen (Rancor), betreffen dich weiterhin.

Falls jemand eine Karte spielt, bei der für den Effekt ein anderer Spieler gewählt werden muss (Wächter, Luke Skywalker etc.) und alle anderen Spieler von Bib Fortuna „beschützt“ werden, wird jene Karte ohne Effekt gespielt.

4. LANDO CALRISSIAN


Wähle einen anderen Spieler und schau dir seine Handkarte an (ohne dass die anderen sie sehen). Dann **darfst** du deine Handkarte mit jenem Spieler tauschen.

3. SÖLDNER

Wähle einen anderen Spieler. Ihr vergleicht eure Handkarten (ohne dass die anderen sie sehen). Wer von euch beiden den niedrigeren Kartenwert hat, scheidet aus.

Bei einem Gleichstand scheidet niemand aus.

3. CHEWBACCA

Wähle einen anderen Spieler. Falls jener Spieler eine -Karte (Palast) mit einem Wert von 4 oder niedriger auf der Hand hat, scheidet er aus.

2. SALACIOUS CRUMB

Wähle einen anderen Spieler und schau dir seine Handkarte an (ohne dass die anderen sie sehen).

2. R2-D2

Wähle entweder einen anderen Spieler und schau dir seine Handkarte an oder schau dir die zur Seite gelegte Karte an. Egal welche Karte du dir anschaust, zeige die Karte niemand anderem.

1. WÄCHTER

Wähle einen anderen Spieler und nenne einen Wert. Falls jener Spieler eine Karte mit diesem Wert auf der Hand hat, scheidet er aus.

1. C-3PO

Wähle einen anderen Spieler und nenne einen Wert. Falls jener Spieler eine Karte mit diesem Wert auf der Hand hat, scheidet er aus. Falls nicht, nennt er einen Wert. Falls du eine Karte mit diesem Wert auf der Hand hast, scheidest du aus.

0. HAN SOLO

Han Solo hat keinen Effekt, wenn er gespielt wird.



Falls du am Ende der Runde Han Solo auf der Hand hast, erhältst du 1 Siegmarker. Dieser Siegmarker wird zusätzlich vergeben. Der Gewinner der Runde bekommt wie üblich 1 Siegmarker.

AGENDAKARTEN-EFFEKTE


ERHABENER JABBA

Am Ende der Runde zeigen alle nicht ausgeschiedenen Spieler ihre Handkarte. Der Spieler mit der Karte mit dem höchsten Wert **auf der Hand** gewinnt die Runde.


EIN HALUNKE NACH MEINEM GESCHMACK

Am Ende der Runde zeigen alle nicht ausgeschiedenen Spieler ihre Handkarte. Die Spieler mit der höchsten -Karte (Rebell) und der höchsten -Karte (Palast) **auf der Hand** gewinnen beide die Runde.

JABBAS HOF

Am Ende der Runde zählt jeder nicht ausgeschiedene Spieler die Werte seiner -Karten (Palast) zusammen, die **vor ihm liegen**. Derjenige mit der **höchsten Summe** gewinnt die Runde.

RETTUNGSMISSION

Am Ende der Runde zählt jeder nicht ausgeschiedene Spieler, wie viele -Karten (Rebell) **vor ihm liegen**. Wer die **meisten Karten** hat, gewinnt die Runde.

REGELFEHLER

Um Spielfehler zu vermeiden, solltet ihr euch eure Karten immer gut ansehen und eure Übersichtskarte zurate ziehen, um die Karteneffekte richtig anzuwenden. Wenn jemand beispielsweise vom Effekt des Wächters betroffen ist, muss er wahrheitsgemäß antworten und sollte vor seiner Antwort noch einmal seine Handkarte prüfen.

CREDITS

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordinator: Calli Oliverius

Licensing Manager: Sherry Anisi

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten



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



© 2021 Z-Man Games. Z-Man Games ist ® von Z-Man Games. Love Letter ist a TM von Z-Man Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Z-MAN GAMES

Jabba's Palace Game Design: Justin Kempainen

Original Love Letter Game Design: Seiji Kanai

Game Development: Alexandar Ortloff und Michael Sanfilippo

Producer: Justin Kempainen und 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 mit Samuel R. Shimota

Marketing Copy: Tyler Lee

Management Team: Beth Erikson, Justin Kempainen, 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

ASMODEE GERMANY – DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung und Lektorat: Sophia Kebler, Christian Kox und Steffen Trzensky

Satz und Layout: Katja Miller

ÜBERSICHT

SPIELAUFBAU

Wählt 1 zufällige Agendakarte aus.

Mischt die 19 Charakterkarten. Legt 1 Karte verdeckt zur Seite (legt 3 weitere Karten aufgedeckt zur Seite, falls ihr zu zweit spielt).

Teilt an jeden von euch 1 Karte aus. Wer als Letztes einen Freund gerettet hat (oder die letzte Runde gewonnen) hat, macht den ersten Zug.

SPIELZUG

Ziehe 1 Karte. Spiele 1 der 2 Karten auf deiner Hand und führe ihren Effekt aus.

RUNDENENDE

Die Runde kann auf 1 von 2 Arten enden und der Gewinner erhält 1 Siegmarker:

- Falls der Nachziehstapel keine Karten mehr hat, bestimmt den Gewinner mit der Agendakarte.
- Falls es nur noch 1 nicht ausgeschiedenen Spieler gibt, gewinnt dieser.