



Die Bedrohungskarten erfüllen ihr solltet!

Wurden auf eine Bedrohungskarte ein oder mehrere Würfel abgelegt, ohne sie komplett zu erfüllen, waren diese Würfel nutzlos. Das solltet ihr vermeiden! Es ist ratsam, möglichst viele Bedrohungskarten zu erfüllen. Das ist meist effektiver als die Aktion „Kämpfen“!

Nehmt nun die Würfel von der Mega-Bedrohungskarte und den drei Bedrohungskarten wieder zu euch. Die Würfel, die auf den Aktionsfeldern eurer Tableaus lagen, legt ihr wieder neben das Tableau. Am Ende dieser Phase muss jeder von euch wieder die richtige Anzahl an Würfeln (je nach Spielerzahl) haben. Nehmt die Mega-Bedrohungskarte und die 3 Bedrohungskarten vom Spielplan und legt sie in die Schachtel. Dann endet diese Phase und das Kanonenboot zieht ein Feld weiter.



Neues Gebiet mit Droiden-Plättchen füllen

Deckt das oberste Gebietsplättchen vom Nachziehstapel auf und legt auf jedes Feld dieses Gebiets 1 Droiden-Plättchen der angegebenen Sorte. Sollte auf einem der Felder bereits eine Jedi-Figur stehen, wird auf dieses Feld kein Droiden-Plättchen gelegt. Legt das Gebietsplättchen dann auf den Ablagestapel. Dann endet diese Phase und das Kanonenboot zieht ein Feld weiter.

In jeder der 5 Runden gibt es mehrere Phasen „Neuer Ansturm“.

Ist der Nachziehstapel der Gebietsplättchen leer? Dann mischt ihr den gesamten Ablagestapel und bildet einen neuen verdeckten Nachziehstapel.

Ist das zu füllende Gebiet bereits voll? Dann legt ihr das Gebietsplättchen auf den Ablagestapel und zieht dafür das nächste Gebietsplättchen vom Nachziehstapel. Evtl. müsst ihr das wiederholen, bis ihr ein Gebietsplättchen mit einem leeren Gebiet zieht.



„Nächste Runde“

Habt ihr alle Phasen einer Runde erfolgreich durchlaufen, so zieht ihr das Kanonenboot auf das erste Feld der nächsten Runde. Ihr legt wieder 1 neue Mega-Bedrohungskarte und 3 Bedrohungskarten auf den Spielplan usw.

SPIELENDE

Wann habt ihr verloren?



Das zerbrochene Jedi-Orden-Symbol zeigt euch, wo im Spiel eine Niederlage droht! Sollte während des Spiels eine der folgenden Bedingungen eintreten, so habt ihr sofort verloren:

Einer der 3 Droiden-Vorräte (Kampfdroiden oder Super-Kampfdroiden oder Droidekas) ist leer.

Beispiel:



Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels einer der 3 Droiden-Vorräte leer sein, habt ihr verloren! Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Plättchen der anderen beiden Sorten noch in den Vorräten liegen!

Der Macht-Marker auf der Macht-Leiste erreicht das Feld „0“. Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels der Macht-Marker das Feld „0“ der Macht-Leiste erreichen, habt ihr verloren!

Eine Mega-Bedrohungskarte wurde nicht erfüllt. Wenn ihr in der Phase „Bedrohungen überprüfen“ feststellt, dass die aktuelle Mega-Bedrohungskarte nicht erfüllt wurde, habt ihr verloren!

Wann habt ihr gewonnen?



Habt ihr alle 5 Runden überstanden und das Kanonenboot zieht auf das letzte Feld der Rundenleiste, so habt ihr das Spiel gewonnen!

Wie gut wart ihr?

Jetzt könnt ihr noch herausfinden, wie gut euer Sieg war. Zählt hierfür, wie viele Droiden pro Sorte noch in den Vorräten neben dem Spielplan liegen. Die Droiden-Sorte mit der kleinsten Anzahl ist jetzt entscheidend!

Beispiel:



11 Kampf-droiden, 3 Super-Kampfdroiden, 8 Droidekas. -> Kleinste Anzahl = 3

Dann könnt ihr hier ablesen, welchen Jedi-Rang ihr damit erreicht habt:

Kleinste Anzahl	Jedi-Rang
1 – 4	Jedi-Jüngling
5 – 8	Jedi-Padawan
9 – 12	Jedi-Ritter
13 +	Jedi-Meister



Viel zu lernen ihr noch habt!

Wenn ihr das Spiel häufiger spielt und euch noch optimaler absprecht, werdet ihr euch verbessern und irgendwann vielleicht sogar als Jedi-Meister gewinnen!

Spiel-Varianten (verschiedene Schwierigkeitsgrade und die Regeln für die R2-D2/C-3PO-Erweiterung) findet ihr auf der Rückseite 2 der Spielübersicht.

Autoren: Inka und Markus Brand
Grafik: SENSIT Communication, München
Redaktionelle Bearbeitung: Ralph Querfurth, Arne Bratenstein
Autor und Verlag danken allen 1138 Testspielern und Regellesemern.
starwars.com © 2012 Franckh-Kosmos
© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM. Verlags-GmbH & Co. KG
All rights reserved. Pfäzistr. 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 691738

STAR WARS

ANGRIFF DER KLONKRIEGER

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren



2. SPIELANLEITUNG

Auf dieser Seite findet ihr die Spielanleitung. Bevor ihr hier weiterlest, müsst ihr bereits die Spielübersicht 1 gelesen haben! Spielregeln für Spiel-Varianten findet ihr auf der Rückseite 3 der Spielübersicht.

SPIELZIEL

Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker und Padmé Amidala sind auf Geonosis in einen Hinterhalt geraten. Zahlreiche Jedi-Ritter sind eingetroffen, um sie zu retten – unter anderem Mace Windu und Kit Fisto. Plötzlich werden die Jedi von einer Armee von Kampfdroiden, Super-Kampfdroiden und Droidekas unter der Führung von Count Dooku umzingelt. Nun heißt es: gemeinsam die Stellung halten und

den Ansturm der Droidenarmee abwehren. Haltet durch, bis Yoda mit der Klonarmee eintrifft.

Alle spielen zusammen!

Das Wichtigste zuerst: In diesem Spiel spielt ihr nicht gegeneinander, sondern zusammen „gegen das Spiel“ – d. h. ihr gewinnt alle gemeinsam oder ihr verliert alle gemeinsam! Ihr solltet eure Aktionen also absprechen, damit ihr möglichst gut zusammen spielt. Ihr gewinnt, wenn das Republikanische Kanonenboot das letzte Feld

der Rundenleiste erreicht. Bis dahin darf keine der drei Bedingungen für eine Niederlage eintreten:

- Einer der 3 Droiden-Vorräte (Kampfdroiden oder Super-Kampfdroiden oder Droidekas) ist leer.
- Der Macht-Marker auf der Macht-Leiste erreicht das Feld „0“.
- Eine Mega-Bedrohungskarte wurde nicht erfüllt.

Diese Bedingungen werden unter „Spielablauf“ und „Spielende“ genau erklärt. Sorgt gemeinsam dafür, dass keine dieser Bedingungen eintritt!

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 5 Runden. Jede Runde besteht aus mehreren Phasen. Das Kanonenboot auf der Rundenleiste zeigt euch an, in welcher Phase ihr euch gerade befindet. Nachdem eine Phase beendet wurde, zieht ihr das Kanonenboot ein Feld weiter und die nächste Phase beginnt. Hier nun ein Überblick über die verschiedenen Phasen und was ihr jeweils tun müsst:



PHASE „Neue Bedrohungen“

3 neue Bedrohungskarten und 1 neue Mega-Bedrohungskarte auf den Spielplan legen

Nehmt die obersten 3 Bedrohungskarten vom Nachziehstapel und legt sie offen auf die drei grauen Ablagefelder auf dem Spielplan.

Nehmt die oberste Mega-Bedrohungskarte vom Nachziehstapel und legt sie offen auf das rote Ablagefeld auf dem Spielplan.

Dann endet diese Phase und das Kanonenboot zieht ein Feld weiter.



PHASE „Würfeln“

Würfeln und Aktionen ausführen

Dies ist die wichtigste Phase im ganzen Spiel. Denn jetzt müsst ihr eure Jedi-Würfel einsetzen, um die Droiden zu besiegen, die Mega-Bedrohungskarte zu erfüllen etc.!

Insgesamt habt ihr 16 Würfel zur Verfügung. Erst wenn alle 16 Würfel eingesetzt wurden, endet diese Phase!

Ihr würfelt aber nicht mit allen Würfeln auf einmal! Jeder von euch nimmt einen seiner Würfel, und alle würfeln ihren Würfel gleichzeitig.

Anschließend darf jeder seinen Würfel einsetzen und damit eine Aktion ausführen. Ihr könnt euren Würfel entweder

- auf eine Bedrohungskarte oder Mega-Bedrohungskarte legen oder
- auf ein Aktionsfeld eures Fähigkeiten-Tableaus legen. Sprecht euch ab, wer was mit seinem Würfel macht. In welcher Spielerreihenfolge ihr eure Würfel einsetzt, könnt ihr gemeinsam entscheiden.

Hier eine genaue Beschreibung der Aktionsmöglichkeiten:

Würfel auf Bedrohungskarte oder Mega-Bedrohungskarte legen

Auf der Mega-Bedrohungskarte und auf den Bedrohungskarten seht ihr bestimmte Würfel bzw. Würfelsummen abgebildet.

Euer Ziel ist es, die Mega-Bedrohungskarte bis zum Ende dieser Phase – also wenn alle 16 Würfel eingesetzt wurden – zu erfüllen. Sonst habt ihr verloren! Aber auch die Bedrohungskarten zu erfüllen, ist sehr hilfreich!

Um die Karten zu erfüllen, müsst ihr die abgebildeten Würfel bzw. eine bestimmte Würfelsumme darauf ablegen. Bei den Karten, die eine Summe verlangen, können beliebig viele Würfel abgelegt werden. Am Ende der Phase muss die Summe der Würfelauflagen aber exakt die auf der Karte angegebene Zahl ergeben.

Beispiele für nicht erfüllte bzw. erfüllte Karten:



nicht erfüllt, nicht erfüllt, erfüllt



nicht erfüllt Summe < 18, nicht erfüllt Summe > 18, erfüllt Summe = 18

Würfel auf Aktionsfeld des eigenen Fähigkeiten-Tableaus legen

Die andere Möglichkeit, einen Würfel einzusetzen, sind die Aktionsfelder auf den Fähigkeiten-Tableaus. Euren Würfel dürft ihr aber nur auf ein freies Aktionsfeld eures eigenen Tableaus legen! Ein belegtes Aktionsfeld ist bis zum Ende dieser Phase blockiert. Auf eurem Tableau gibt es die Aktionen: „Kämpfen“, „Macht erzeugen“ und „Spezialfähigkeiten“.



Kämpfen (mit Bewegung!)

Wer seinen Würfel auf einem Aktionsfeld „Kämpfen“ ablegt, darf seine Jedi-Figur auf dem Spielplan bewegen und Droiden-Plättchen besiegen. Dabei könnt ihr euch beliebig weit und beliebig oft bewegen. Allerdings dürft ihr Säulenfelder und Felder, die mit Droiden oder anderen Jedi-Figuren besetzt sind, weder betreten noch überspringen!

Der Wert auf dem Würfel gibt euren Kampfwert an. Manche Aktionsfelder geben einen Bonus für den Kampfwert. Wenn ihr auf eines dieser Aktionsfelder einen Würfel ablegt, wird euer Kampfwert um diesen Bonus erhöht.

Auf manche Aktionsfelder „Kämpfen“ muss man einen Würfel ablegen, der exakt den Wert „1“ hat. Diese Felder bringen dann aber einen besonders hohen Bonus von „+5“ (der Kampfwert ist dann also $1 + 5 = 6$).

Den Kampfwert benutzt ihr, um Droiden-Plättchen zu besiegen. Ihr könnt aber nur direkt an eure Jedi-Figur angrenzende Droiden besiegen. Die Droiden haben unterschiedliche Stärkewerte, die auch auf jedem Plättchen abgebildet sind (Kampfdroiden = 1, Super-Kampfdroiden = 2, Droidekas = 3). Immer wenn ihr einen Droiden besiegt, verringert sich euer Kampfwert um den Stärkewert des besiegt Droiden. Die Summe der Stärkewerte der von euch besiegt Droiden darf euren Kampfwert nicht übersteigen!

Während ihr kämpft, dürft ihr euch immer wieder bewegen, d. h. ihr besiegt z. B. einen angrenzenden Droiden, bewegt euch dann auf ein anderes Feld, besiegt dort wieder einen angrenzenden Droiden usw. Das dürft ihr so lange machen, bis euer Kampfwert aufgebraucht ist oder bis ihr den Rest eures Kampfwerts verfallen lassen möchtet. Nach dem letzten „Schlag“ dürft ihr euch noch einmal bewegen. Danach ist eure Aktion „Kämpfen“ beendet. Besiegte Droiden-Plättchen legt ihr in die jeweiligen Droiden-Vorräte neben dem Spielplan zurück!

Beispiel:

Anakin hat eine „4“ gewürfelt und legt den Würfel auf ein freies Aktionsfeld „Kämpfen“ auf seinem Fähigkeiten-Tableau. Das von ihm gewählte Aktionsfeld hat einen Bonus von „+2“. Somit hat Anakin einen Kampfwert von „6“ ($4 + 2 = 6$) zur Verfügung.



Anakin bewegt sich zunächst. (Achtung: Auf die abgedunkelten Felder darf er sich nicht bewegen!)



Anakin besiegt zwei angrenzende Kampfdroiden und bewegt sich anschließend wieder. (Neuer Kampfwert: $6 - 1 - 1 = 4$)



Anakin besiegt einen weiteren angrenzenden Kampfdroiden und bewegt sich anschließend wieder. (Neuer Kampfwert: $4 - 1 = 3$)



Anakin besiegt einen angrenzenden Droideka. Sein Kampfwert ist nun aufgebraucht ($3 - 3 = 0$). Abschließend bewegt er sich noch einmal.



Auf diesem Feld beendet Anakin seine Aktion „Kämpfen“.



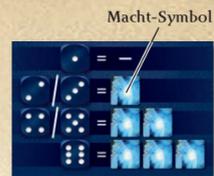
Die besiegt Droiden werden in die entsprechenden Vorräte neben dem Spielplan zurückgelegt.

Macht erzeugen (ohne Bewegung!)

Wenn ihr auf eines dieser Aktionsfelder einen Würfel legt, erhöht ihr eure gemeinsame Macht. Je nach Würfelwert dürft ihr den Macht-Marker dann um 0–3 Felder Richtung „10“ schieben – entsprechend der Anzahl abgebildeter Macht-Symbole.

Mehr als 10 Macht könnt ihr nicht haben.

Legt man z. B. eine gewürfelte „2“ oder „3“ ab, so darf man den Macht-Marker um 1 Feld Richtung „10“ schieben.



Spezialfähigkeiten (ohne Bewegung!)

Jedes Tableau hat unterschiedliche Spezialfähigkeiten, die nur mit einem bestimmten Würfelwert aktiviert werden können:

- **Macht erzeugen:** Ihr dürft den Macht-Marker um die abgebildete Anzahl an Macht-Symbolen Richtung „10“ schieben.
- **Macht-Schub:** Ihr dürft Droiden-Plättchen auf dem Spielplan besiegen und in den jeweiligen Vorrat zurücklegen. Die Anzahl und Sorte dieser Plättchen ist dabei vorgegeben! Nur bei den ?-Plättchen dürft ihr frei wählen, von welchen Sorten die besiegt Plättchen sein sollen.

Wichtig: Im Gegensatz zur Aktion „Kämpfen“ bewegt ihr euch hier nicht! Ihr dürft die Plättchen auf beliebigen Feldern in der Arena besiegen (Die Plättchen müssen nicht angrenzend sein.)!

Einsatz der Macht (Macht-Leiste)

Die Macht kann von euch allen genutzt werden. Ihr könnt mit Hilfe der Macht die Werte eurer Würfel verändern! Pro Feld, um das ihr den Macht-Marker Richtung „0“ schiebt, darf ein Spieler einen Würfelwert um 1 erhöhen oder um 1 verringern. Höher als auf „6“ und kleiner als auf „1“ kann ein Würfel aber nicht verändert werden!

Beispiel:

Anakin hat eine „4“ gewürfelt, braucht aber unbedingt eine „2“, weil er eine Spezialfähigkeit einsetzen möchte. Er schiebt den Macht-Marker um 2 Felder Richtung „0“ und macht aus der gewürfelten „4“ eine „2“!



Wichtig: Ihr dürft keine Macht einsetzen, wenn ihr damit auf das Feld „0“ ziehen würdet. Denn dann hättet ihr das Spiel verloren!

- Erst wenn jeder von euch seinen Würfel eingesetzt hat, nehmt ihr alle den nächsten Würfel in die Hand, würfelt wieder gleichzeitig und führt wiederum mit diesem Würfel eine Aktion aus.
- Erst wenn ihr alle euren letzten Würfel eingesetzt habt (also wenn alle 16 Würfel eingesetzt wurden), endet diese Phase und das Kanonenboot zieht ein Feld weiter.

Beispiel:

Alle Spieler haben gleichzeitig mit je 1 Würfel gewürfelt:



Die Spieler beraten sich, welche Aktionen sie durchführen und in welcher Reihenfolge sie dies tun.

Sie beschließen Folgendes: Als Erstes legt Mace seine „2“ auf die Mega-Bedrohungskarte.

Dann erzeugt

Obi-Wan Macht

– durch seine abgelegte „4“ darf er den Macht-Marker 2 Felder Richtung „10“ schieben.



Nun kann

Anakin 1 Macht einsetzen

, um aus seiner „1“ eine „2“ zu machen. Diese „2“ legt er ebenfalls auf die Mega-Bedrohungskarte.



Abschließend

benutzt Kit seine „5“, um zu kämpfen. Er legt den Würfel auf das freie Aktionsfeld auf seinem Tableau, das ihm einen Kampf-Bonus von „+2“ bringt. Somit hat er einen Kampfwert von $5 + 2 = 7$, mit dem er Droiden besiegt.



Nachdem alle vier Spieler ihren Würfel eingesetzt haben, nimmt jeder einen neuen (noch nicht benutzten) Würfel in die Hand und würfelt. Dann beraten sie erneut, wer welche Aktion durchführt und in welcher Reihenfolge usw.

Spiel zu dritt:

Im Spiel zu dritt hat ein Spieler einen Würfel mehr zur Verfügung als die anderen (wie auf dem Fähigkeiten-Tableau angegeben). Wenn die anderen beiden Spieler ihren letzten Würfel eingesetzt haben, würfelt dieser Spieler seinen sechsten (und damit letzten) Würfel und führt noch eine Aktion mit diesem Würfel aus.



Teilweise gefüllte Gebiete mit Droiden-Plättchen füllen

Überprüft, ob es Gebiete gibt, die teilweise mit Droiden-Plättchen gefüllt sind. Diese Gebiete werden nun wieder mit Droiden-Plättchen der gleichen Sorte aufgefüllt. Sollte auf einem der Felder bereits eine Jedi-Figur stehen, wird auf dieses Feld kein Droiden-Plättchen gelegt.

Beispiel:

Dieses Gebiet wurde bis zum Ende der Phase „Würfeln“ nicht vollständig geräumt.



In der Phase „Gebiete auffüllen“ wird dieses Gebiet nun wieder aufgefüllt. Eines der Felder ist durch eine Jedi-Figur besetzt – dieses Feld bleibt unverändert.

Sollte irgendwann einer der 3 Droiden-Vorräte (Kampfdroiden oder Super-Kampfdroiden oder Droidekas) leer sein, habt ihr verloren!

Beispiel:



Yodas Rat

Gebiete vollständig räumen ihr solltet!

Es ist sinnvoll, bis zum Ende der Phase „Würfeln“ Gebiete vollständig zu räumen. So verhindert ihr, dass eure Mühe umsonst war und die Droiden-Vorräte schrumpfen!

Dann endet diese Phase und das Kanonenboot zieht ein Feld weiter.



Prüfen, ob die Mega-Bedrohungskarte und die 3 Bedrohungskarten erfüllt wurden

Prüft jetzt, ob die Mega-Bedrohungskarte durch die abgelegten Würfel erfüllt wurde. Ist dies nicht der Fall, so habt ihr verloren.

Wurde die Mega-Bedrohungskarte erfüllt, passiert nichts – ihr habt diese Mega-Bedrohung erfolgreich verhindert!

Prüft nun die 3 Bedrohungskarten einzeln nacheinander. Ist eine Bedrohungskarte erfüllt worden, passiert nichts – ihr habt diese Bedrohung erfolgreich verhindert! Ist eine Bedrohungskarte aber nicht erfüllt worden, so passiert das, was auf der Karte abgebildet ist:

● Macht-Verlust

Ihr müsst den Macht-Marker auf der Macht-Leiste um die angegebene Zahl Richtung „0“ schieben, d. h. ihr verliert Macht. Erreicht der Macht-Marker das Feld „0“, so habt ihr verloren.

● Neue Droiden stürmen in die Arena

Für jedes auf der Bedrohungskarte abgebildete Droiden-Symbol, wird ein neues Gebiet mit Droiden dieser Sorte gefüllt. Deckt das oberste Gebietsplättchen vom Nachziehstapel auf und platziert auf jedes Feld dieses Gebiets 1 Droiden der angegebenen Sorte. Sollte auf einem der Felder bereits eine Jedi-Figur stehen, wird auf dieses Feld kein Droide gelegt. Legt das Gebietsplättchen dann auf den Ablagestapel.

Beispiel:

Hier reicht ein abgelegter Würfel nicht aus, um die Bedrohungskarte zu erfüllen. Als Erstes wurde das Gebietsplättchen mit der Nummer 5 aufgedeckt. Darum wird nun auf jedes Feld von Gebiet 5 ein Droideka gelegt.



Als Zweites wurde das Gebietsplättchen mit der Nummer 17 aufgedeckt. Darum wird nun auf jedes Feld von Gebiet 17 ebenfalls ein Droideka gelegt.

