



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 **Kanonboot 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 **Kanonboot 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:



→ **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 abspricht**, 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 **3** 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 Lucasfilm Ltd. & TM.
Alle rights reserved.
© 2012 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 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 **Kanonboot** 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 **Kanonboot** 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 Würfelaußen aber **exakt** die auf der Karte angegebene Zahl ergeben.

Beispiele für nicht erfüllte bzw. erfüllte Karten:



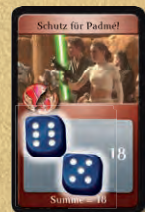
nicht erfüllt



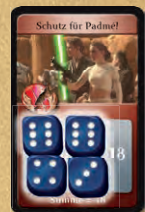
nicht erfüllt



erfüllt



nicht erfüllt
Summe < 18



nicht erfüllt
Summe > 18



erfüllt
Summe = 18

Würfel auf Aktionsfeld des eigenen Fähigkeiten-Tableaus legen

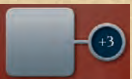
Die andere Möglichkeit, einen Würfel einzusetzen, sind die **Aktionsfelder** auf den **Fähigkeiten-Tableaus**. Euren Würfel dürft ihr aber nur auf ein **freies Aktionsfeld** eures **eigenen Tableaus** legen! Ein belegtes Aktionsfeld ist bis zum Ende dieser Phase **blockiert**. Auf eurem Tableau gibt 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 besiegten Droiden. Die **Summe der Stärkewerte** der von euch besiegten 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 besiegten 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.

Macht-Symbol



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.

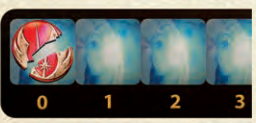


○ **Macht-Schub:** Ihr dürft Droiden-Plättchen auf dem Spielplan **besiegen** und in den jeweiligen **Vorrat** zurücklegen. Die **Anzahl und Sorte** dieser Plättchen ist dabei vorgegeben! Nur bei den **?-Plättchen** dürft ihr **frei wählen**, von welchen Sorten die besiegten Plättchen sein sollen.



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.)!

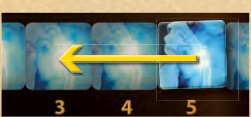
Einsatz der Macht (Macht-Leiste)



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 **Kanonboot** zieht ein Feld weiter.

Beispiel:

Alle Spieler haben **gleichzeitig** mit je **1 Würfel** gewürfelt:



Anakin



Obi-Wan



Mace



Kit

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

Sie beschließen Folgendes:

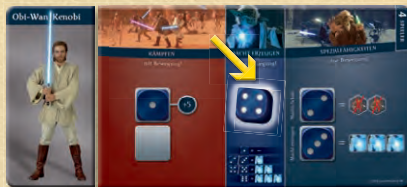
Als Erstes legt **Mace** seine „2“ auf die **Mega-Bedrohungskarte**.



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.



PHASE
„Gebiete auffüllen“

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:



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 **Kanonboot** zieht ein Feld weiter.



PHASE
„Bedrohungen überprüfen“

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.

