

**STAR  
WARS™**

UNLIMITED



**NIEDERGANG  
DER REPUBLIK**

SCHNELLSTART-REGELN



# STAR WARS™

## UNLIMITED

### ÜBERSICHT

*Star Wars*™: Unlimited ist ein Trading Card Game, in dem jeder von euch einen berühmten Charakter aus dem *Star Wars*-Universum spielt, der als Anführer Streitkräfte zusammenzieht und versucht, die gegnerische Basis zu zerstören. Ihr tretet beide mit einem Deck aus 50 Karten an, das aus Einheiten, Ereignissen und Upgrades besteht.

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. In der **Aktionsphase** jeder Runde spielt ihr Karten von eurer Hand und verwendet diese Karten, um die gegnerische Basis und Einheiten anzugreifen. Danach folgt die **Sammelphase**, in der ihr Karten zieht, euren Ressourcenvorrat vergrößert und eure Einheiten für die nächste Runde spielbereit macht. Am Anfang einer Partie unterstützt euer Anführer die Truppen noch aus dem Hintergrund. Im späteren Verlauf der Partie kann er dann als mächtige Einheit selbst ins Geschehen eingreifen.

### SPIELSIEG

Jede Basis beginnt das Spiel mit 30 TP (Trefferpunkten). Wer der feindlichen Basis genug Schaden zufügt, um ihre TP auf 0 zu senken, gewinnt das Spiel!

# SPIELAUFBAU

**Wenn ihr den Zwei-Spieler-Starter verwendet:** Der Starter enthält 2 Decks: Ahsoka Tano und General Grievous. Wählt jeweils 1 der beiden Decks. Sortiert den doppelseitigen Anführer, die Basis und die Marker-Karten aus den restlichen 50 Karten des Decks (mit der *Star Wars: Unlimited*-Rückseite) heraus. Nehmt die 2 Spielmatte und legt sie zwischen euch aus. Auf den Mattem ist angegeben, wohin ihr eure Karten legt. Außerdem werden darauf wichtige Regeln zusammengefasst.

Führt beide die folgenden Schritte durch, um das Spiel aufzubauen:

1. Bringe deine Basis gegenüber der gegnerischen Basis ins Spiel.
2. Bringe deinen Anführer unterhalb deiner Basis ins Spiel. Dabei zeigt die horizontale Seite nach oben (**nicht** die Seite mit der Einheit).
3. Bestimmt zufällig, wer mit der Initiative das Spiel beginnt und das Initiative-Plättchen erhält. Legt alle anderen Plättchen und Marker als nicht im Spiel befindlich beiseite.
4. Mische dein Deck. Ziehe 6 Karten von deinem Deck auf deine Hand.
5. Du darfst einen **Mulligan** nehmen, wenn dir deine Hand nicht gefällt. Mische dafür deine Hand in dein Deck zurück und ziehe 6 neue Karten, die du behalten musst. *Strategie-Tipp: Wenn du keine Einheiten mit Kosten 1 oder 2 auf der Hand hast, die du in der ersten Runde spielen könntest, solltest du einen Mulligan nehmen.*
6. Wähle 2 Karten von deiner Hand und bringe sie verdeckt und spielbereit neben deiner Basis ins Spiel. Dies sind deine **Ressourcen**. Damit zahlst du für Karten, die du während des Spiels spielen willst.

Wenn alle bereit sind, beginnt das Spiel mit der ersten Aktionsphase.

### Basis



### Anführer



### Ressourcen



### Hand



### Initiative-Plättchen



### Deck



### Schadensplättchen



### „Epiische Aktion“-Plättchen

# SPIELBLAUF

## AKTIONSPHASE

Der Großteil des Spiels findet in der Aktionsphase statt. Während dieser Phase führt ihr nacheinander abwechselnd immer wieder 1 Aktion durch. Wer das Initiative-Plättchen hat, führt die erste Aktion durch, dann folgt die andere Person mit einer Aktion. Dies geht so lange weiter, bis ihr beide gepasst habt.

Folgende Aktionen stehen euch zur Verfügung:

- **Eine Karte spielen**
- **Mit einer Einheit angreifen**
- **Eine Aktionsfähigkeit verwenden**
- **Die Initiative übernehmen**
- **Passen**

## EINE KARTE SPIELEN

In der oberen linken Ecke sind die Kosten einer Karte angegeben. Um eine Karte zu spielen, decke sie von deiner Hand auf und zahle ihre Kosten, indem du genauso viele deiner Ressourcen erschöpfst (siehe „Spielbereit & Erschöpft“ auf der nächsten Seite).

Beispiel: Um eine Karte mit Kosten von 2 zu spielen, musst du 2 deiner Ressourcen erschöpfen.



**Kosten**

Es gibt 3 verschiedene Kartenarten, die du spielen kannst: **Einheiten**, **Ereignisse** und **Upgrades**. Jede Kartenart hat verschiedene Regeln, die du beachten musst, wenn du sie spielst. Diese werden auf den nächsten Seiten beschrieben.

## SPIELBEREIT & ERSCHÖPFT

Einheiten und Ressourcen kommen **erschöpft** (seitwärts gedreht) ins Spiel. Sie werden am Ende der Sammelfase in jeder Runde **spielbereit** gemacht (aufrecht gedreht).

Viele Karten müssen erschöpft werden, um sie zu verwenden. Du erschöpfst Ressourcen, um für das Spielen von Karten von der Hand zu zahlen. Einheiten erschöpfst du, um anzugreifen oder bestimmte Fähigkeiten (angezeigt durch das ↶-Symbol) zu verwenden. Manche Anführer müssen erschöpft werden, um ihre Aktionsfähigkeit zu verwenden. Eine erschöpfte Karte kann nicht noch mal erschöpft werden, bis sie wieder spielbereit gemacht worden ist.

Dein Anführer wird sofort spielbereit, wenn du ihn als Einheit rufst (indem du seine **Epische Aktion**-Fähigkeit verwendest). Das heißt, du kannst ihn rufen und in derselben Runde noch angreifen lassen (siehe „Dein Anführer“ auf Seite 15).



Spielbereit



Erschöpft

## EINHEITEN

Einheiten kommen **erschöpft** ins Spiel und bleiben so lange im Spiel, bis sie besiegt werden.

Einheiten besitzen einen Stärke- und einen Trefferpunkte-Wert. Die Stärke gibt an, wie viel Schaden eine Einheit im Kampf zufügt. Falls eine Einheit mindestens so viel Schaden auf sich hat, wie ihr TP-Wert angibt, wird sie **besiegt** und auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

Viele Einheiten haben auch Fähigkeiten in ihrem Textkasten, die aktiv sind, solange sich die Einheit im Spiel befindet (siehe „Kartenfähigkeiten“ auf Seite 19).



## KAMPFGEBIETE

Kämpfe finden in 2 verschiedenen Kampfgebieten statt: auf dem **Boden** und im **Weltraum**. Eine Einheit ist entweder eine Boden-Einheit oder eine Weltraum-Einheit, was oben rechts auf jeder Einheit angegeben ist. Alle Boden-Einheiten werden in das Boden-Kampfgebiet auf einer Seite eurer Basen gespielt, während alle Weltraum-Einheiten in das Weltraum-Kampfgebiet auf der anderen Seite gespielt werden. Boden-Einheiten können im Kampf keine Weltraum-Einheiten angreifen und umgekehrt. Basen können dagegen sowohl von Boden-Einheiten als auch von Weltraum-Einheiten angegriffen werden.



Boden

Weltraum

# EREIGNISSE

Ereignisse haben eine Fähigkeit in ihrem Textkasten. Wenn du ein Ereignis spielst, verwende seine Fähigkeit und lege das Ereignis auf deinen Ablagestapel.



# UPGRADES

Upgrades kommen an eine Einheit angehängt ins Spiel und bleiben im Spiel, bis die Einheit mit dem Upgrade besiegt wird. Upgrades können die Stärke und/oder die TP einer Einheit erhöhen und ihr Fähigkeiten verleihen. Um ein Upgrade an eine Einheit anzuhängen, schiebe es teilweise unter die entsprechende Einheit, sodass die Stärke, die TP und die Fähigkeiten des Upgrades sichtbar bleiben.

Falls eine Einheit mit einem angehängten Upgrade das Spiel verlässt, besiege das Upgrade (und lege es auf den Ablagestapel seines Besitzers).



## MIT EINER EINHEIT ANGREIFEN

Um das Spiel zu gewinnen, musst du der gegnerischen Basis Schaden zufügen. Hauptsächlich erreichst du das, indem du die Basis mit deinen Einheiten angreifst. Du kannst aber auch feindliche Einheiten angreifen.

Einheiten können nur angreifen, wenn sie spielbereit sind. Mit einer Angreifen-Aktion kann genau 1 Einheit angreifen. Um anzugreifen, führe die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

1. Erschöpfe den Angreifer und wähle, was du angreifen möchtest. Du darfst eine beliebige feindliche Einheit im selben Kampfgebiet (Boden oder Weltraum) angreifen oder du darfst direkt die gegnerische Basis angreifen.
  - Falls eine feindliche Einheit im selben Kampfgebiet wie der Angreifer **WACHPOSTEN** hat, musst du sie als Verteidiger wählen, außer der Angreifer selbst hat **SABOTEUR**. (Für weitere Details zu den Fähigkeiten roter Schlüsselwörter siehe Seite 24.)
  - Jede Fähigkeit, die aktiv ist, solange die Einheit angreift (einschließlich **OFFENSIVE**), wird jetzt aktiv.
2. Falls der Angreifer **WIEDERHERSTELLEN** hat, heile Schaden von deiner Basis in Höhe seines Wiederherstellen-Werts.
3. Falls der Angreifer **Beim Angriff**-Fähigkeiten hat, verwende sie jetzt.
4. Füge Schaden zu. Falls deine Einheit eine ...
  - ... Basis angreift, fügt deine Einheit der Basis Schaden in Höhe ihrer Stärke zu.
  - ... Einheit angreift, fügen sich der Angreifer und der Verteidiger gegenseitig Schaden in Höhe ihrer Stärke zu. Dies passiert gleichzeitig. Falls eine Einheit mindestens so viel Schaden hat wie ihre TP, wird sie sofort besiegt.

## BEISPIELE: ANGRIFF



Shaak Ti greift die feindliche Basis an und fügt ihr 3 Schaden zu, ohne im Gegenzug selbst Schaden zu nehmen.



Shaak Ti greift das B1-Sicherheitsteam an. Jede Einheit fügt der anderen 3 Schaden zu. Da das B1-Sicherheitsteam nun 3 Schaden auf sich hat, aber nur 1 TP hat, wird es besiegt. Shaak Ti bleibt mit 3 Schaden auf sich und 1 verbleibenden TP im Spiel.

## EINE AKTIONSFÄHIGKEIT VERWENDEN

Manche Karten haben Fähigkeiten, die durch das Wort „**Aktion**“ eingeleitet werden. Diese Fähigkeiten haben oft Kosten, die du zahlen musst, um sie zu verwenden, und sind in Klammern nach dem Wort „**Aktion**“ angegeben. Mögliche Kosten sind das Zahlen von Ressourcen (angezeigt durch ein -Symbol) und/oder das Erschöpfen der Karte (angezeigt durch ein -Symbol). Falls du die Kosten nicht zahlen kannst, kannst du die Fähigkeit nicht verwenden.

Eine **Epische Aktion** ist eine Aktionsfähigkeit, die nur ein Mal pro Spiel verwendet werden kann.

## DIE INITIATIVE ÜBERNEHMEN

**Nur 1 Person kann diese Aktion pro Runde durchführen.** Diese Person übernimmt die Kontrolle über das Initiative-Plättchen, auch wenn sie es schon hat. Dadurch ist sie in der nächsten Runde als Erstes an der Reihe. Nachdem du die Initiative übernommen hast, kannst du für den Rest der Aktionsphase keine weiteren Aktionen durchführen. (Bei allen weiteren Aktionen in dieser Phase musst du **passen**.)

## PASSEN

Falls du keine anderen Aktionen durchführen kannst (oder willst), darfst du passen. Wenn du passt, machst du bei dieser Aktion einfach nichts. Dein Gegenüber kann sofort seine nächste Aktion durchführen. Du darfst aber später in der Aktionsphase weiter Aktionen durchführen.

**Nachdem du gepasst hast und dein Gegenüber als nächste Aktion auch passt oder die Initiative übernimmt, endet die Aktionsphase sofort und das Spiel geht mit der Sammelphase weiter.**

## DEIN ANFÜHRER

Dein Anführer ist das Herzstück deines Decks. Bei Spielbeginn liegt die horizontale Seite (Nicht-Einheit-Seite) oben. Darauf steht eine Fähigkeit, die zu Beginn des Spiels verfügbar ist.

Dein Anführer hat auch eine **Epische Aktion**, die zu Beginn des Spiels noch nicht verfügbar ist. Sie wird erst freigeschaltet, wenn du eine bestimmte Anzahl an Ressourcen im Spiel hast. Hast du genug Ressourcen im Spiel, darfst du die Epische Aktion verwenden, um deinen Anführer zu **rufen**: Drehe ihn auf seine Einheit-Seite und verschiebe ihn in das Boden-Kampfgebiet und mache ihn spielbereit. Diese Aktion **kostet keine Ressourcen** und kann unabhängig davon verwendet werden, ob dein Anführer spielbereit oder erschöpft ist.

Solange dein Anführer als Einheit im Spiel ist, kann er wie jede andere Einheit angreifen, angegriffen werden und Fähigkeiten verwenden. Falls dein Anführer besiegt wird, drehe ihn zurück auf seine Nicht-Einheit-Seite, schicke ihn in deine Basis zurück und erschöpfe ihn. Die Epische Aktion deines Anführers kann in diesem Spiel nicht wieder verwendet werden (*decke sie mit dem „Epische Aktion“-Plättchen ab*). Andere Fähigkeiten darfst du weiterhin verwenden.



## SAMMELPHASE

Nach der Aktionsphase geht das Spiel mit der Sammelphase weiter. Führt beide die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

### 1. KARTEN ZIEHEN

Ziehe 2 Karten von deinem Deck.

### 2. RESSOURCE LEGEN

Du darfst 1 Karte von deiner Hand wählen und sie verdeckt als Ressource ins Spiel bringen. Du darfst dich aber auch entscheiden, keine Ressource zu legen und alle Karten auf deiner Hand zu behalten. (Wer die Initiative hat, entscheidet zuerst, eine Ressource zu legen oder nicht.)

*Strategie-Tipp: Du solltest jede Runde eine Ressource legen, bis du genug Ressourcen im Spiel hast, um die Epische Aktion deines Anführers verwenden zu können. Von nun an solltest du jede Runde abwägen, ob du mehr Ressourcen brauchst, um deine Karten zu spielen, oder ob du mehr Karten auf der Hand behalten möchtest.*

### 3. KARTEN SPIELBEREIT MACHEN

Mache alle deine erschöpften Karten im Spiel spielbereit, einschließlich Einheiten, Ressourcen und deinem Anführer. Wenn ihr beide alle eure Karten spielbereit gemacht habt, geht das Spiel mit der Aktionsphase der nächsten Runde weiter.

## WEITERE REGELN

### ASPEKT-SYMBOLE

Die meisten Karten haben 1 oder mehr Symbole, welche die **Aspekte** zeigen, denen eine Karte zugeordnet ist. Hinter jedem Aspekt steht eine andere Weltanschauung und Motivation. Die Symbole geben an, welche Aspekte eine Karte hat. Kartenfähigkeiten können auf diese Aspekte Bezug nehmen. Aspekte spielen beim Bau deines eigenen Decks eine wichtige Rolle (siehe „Deckbau“ auf Seite 20).



WACHSAMKEIT



KOMMANDO



HELDENTUM



AGGRESSION



RAFFINESSE



NIEDERTRACHT

### BEFREUNDET UND FEINDLICH

Karten, die du kontrollierst, gelten für dich als „befreundet“.  
Karten, die dein Gegenüber kontrolliert, gelten für dich als „feindlich“.

### EINZIGARTIGE KARTEN

Einzigartige Karten stehen für spezielle Charaktere oder Objekte im *Star Wars*-Universum und werden mit einem ♦-Symbol vor dem Namen der Karte gekennzeichnet. Du kannst immer nur 1 Exemplar jeder einzigartigen Karte gleichzeitig im Spiel haben. Solltest du mehrere Exemplare derselben einzigartigen Karte unter deiner Kontrolle im Spiel haben, musst du sofort so viele Exemplare davon besiegen, bis du nur noch 1 davon im Spiel hast.

## MARKER-KARTEN

Marker-Karten werden bei Spielbeginn beiseitegelegt und nicht in die Decks gemischt. Manche Karten können dich dazu anweisen, eine Marker-Einheit zu erschaffen. Nimm dafür einen beiseitegelegten Marker dieser Art und bringe ihn ins Spiel. Es gibt in diesem Set zwei Arten von Marker-Einheiten: **Kampfdroiden** und **Klontruppler**. Wie alle Einheiten kommen Marker-Einheiten erschöpft im passenden Kampfgebiet ins Spiel. Das Erschaffen einer Marker-Einheit zählt nicht als „Spielen“ einer Einheit und löst somit keine Fähigkeiten aus, die eintreten, wenn du eine Einheit spielst. Verlässt ein Marker aus irgendeinem Grund das Spiel, wird er beiseitegelegt. Es gibt kein Maximum an Markern, die dir zur Verfügung stehen. Wenn du nicht genügend Marker-Karten hast, kannst du einen geeigneten Ersatz verwenden.

## LEERES DECK

Falls dein Deck leer werden sollte, spielst du mit den Karten weiter, die du zur Verfügung hast. Jedes Mal wenn du Karten von deinem leeren Deck ziehen müsstest, füge deiner Basis stattdessen für jede Karte, die du ziehen müsstest, 3 Schaden zu. Beispiel: Wenn du während der Sammelphase 2 Karten ziehen müsstest, füge deiner Basis stattdessen 6 Schaden zu.

## MERKMALE

Alle Karten haben Merkmale, wie z. B. **REPUBLIK** oder **SEPARATISTEN**, die in einem kleinen Feld in der Nähe des Textkastens aufgeführt werden. Merkmale haben keine zugehörigen Regeln, aber manche Kartenfähigkeiten können sich auf Karten mit bestimmten Merkmalen beziehen.

## KARTENFÄHIGKEITEN

Folgende Fähigkeiten können in den Textkästen von Karten vorkommen:

- Eine **Aktionsfähigkeit** beginnt mit dem fettgedruckten Wort **Aktion**. Manchmal stehen dahinter Kosten in Klammern. Darauf folgt ein Doppelpunkt und ein Effekt (*siehe „Eine Aktionsfähigkeit verwenden“ auf Seite 14*).
- Eine **ausgelöste Fähigkeit** beginnt mit dem fettgedruckten Wort **Wenn** oder **Beim**. Dahinter steht die Auslösebedingung. Darauf folgt ein Doppelpunkt und ein Effekt. Sie wird automatisch abgehandelt, wenn ihre Auslösebedingung eintritt, und ist verpflichtend, außer sie enthält eine Form von „dürfen“. Die 3 häufigsten Auslösebedingungen haben spezielle Regeln und treten zu einem ganz bestimmten Zeitpunkt ein:
  - **Beim Angriff**: Dies geschieht, nachdem die Einheit als Angreifer gewählt worden ist, bevor Schaden zugefügt wird (*siehe Seite 12*).
  - **Wenn besiegt**: Dies geschieht, nachdem die Karte besiegt worden ist. Die Karte ist bereits im Ablagestapel, wenn diese Fähigkeit abgehandelt wird.
  - **Wenn gespielt**: Dies geschieht, nachdem die Karte gespielt worden ist. Die Karte ist im Spiel, wenn diese Fähigkeit abgehandelt wird.
- Eine **Schlüsselwortfähigkeit** wird durch roten Text hervorgehoben. Jedes Schlüsselwort hat spezielle Regeln, die auf Seite 24 erklärt werden.
- Eine **konstante Fähigkeit** erscheint auf Karten, die im Spiel bleiben, und ist nicht besonders hervorgehoben. Sie ist aktiv, solange die Karte im Spiel ist (unabhängig davon, ob die Karte spielbereit oder erschöpft ist).
- Eine **Ereignisfähigkeit** erscheint auf Ereignissen. Sie ist eine einmalige Fähigkeit, die abgehandelt wird, wenn das Ereignis gespielt wird.

## DECKBAU

Nachdem du dich mit den Grundlagen des Spiels vertraut gemacht hast, ist der nächste Schritt, dass du dir ein eigenes Deck zusammenbaust. Zusätzliche Karten, mit denen du dein Deck ganz individuell gestalten kannst, sind in *Star Wars: Unlimited*-Boostern erhältlich.

Dein Deck muss Folgendes enthalten:

- 1 Anführer
- 1 Basis
- Mindestens 50 andere Karten, bestehend aus Einheiten, Ereignissen und/oder Upgrades.

Dein Deck darf von jeder Karte nicht mehr als 3 Exemplare enthalten.

Sowohl dein Anführer als auch deine Basis gewähren dir Aspekt-Symbole, welche die Farben deines Decks bestimmen. Dein Anführer gewährt dir 2 Symbole und deine Basis 1 Symbol, wodurch dir insgesamt 3 Aspekt-Symbole zur Verfügung stehen.

Die meisten Karten in deinem Deck haben mindestens 1 Aspekt-Symbol in der Nähe ihrer Kosten aufgedruckt. Du kannst Karten beliebiger Aspekte in dein Deck aufnehmen. Wenn du aber eine Karte spielst, die ein Aspekt-Symbol hat, das nicht von deinem Anführer oder deiner Basis gewährt wird, musst du für jedes fehlende Aspekt-Symbol 2 Extra-Ressourcen zahlen. Diese zusätzlichen Kosten werden **Aspekt-Strafe** genannt. Normalerweise solltest du nur Karten in dein Deck aufnehmen, die mit den Aspekt-Symbolen deines Anführers und deiner Basis übereinstimmen.

**Beispiel:** Dein Anführer gewährt dir ein - und ein -Symbol, während dir deine Basis ein -Symbol gewährt:

- Eine Karte mit einem einzigen , - oder -Symbol kostet dich keine Extra-Ressourcen.
- Eine Karte mit  - oder  -Symbolen kostet dich keine Extra-Ressourcen.
- Eine Karte mit einem einzigen , - oder -Symbol kostet dich 2 Extra-Ressourcen.
- Eine Karte mit  -Symbolen kostet dich 2 Extra-Ressourcen (du hast zwar 1 -Symbol, aber dir fehlt 1 -Symbol).
- Eine Karte mit  -Symbolen kostet dich 2 Extra-Ressourcen (du hast zwar 1 -Symbol, dir fehlt aber das zweite -Symbol). Um eine solche Karte ohne Extra-Ressourcen spielen zu können, bräuchtest du einen Anführer und eine Basis, die dir insgesamt 2 -Symbole gewähren.
- Eine Karte mit  -Symbolen kostet dich 4 Extra-Ressourcen (dir fehlt sowohl das -Symbol als auch das -Symbol, sodass du für jedes fehlende Symbol 2 Extra-Ressourcen zahlen musst).

Als Faustregel sollte dein Deck 30–40 Einheiten enthalten (eine gute Mischung aus Boden- und Weltraum-Einheiten) sowie 10–20 Ereignisse und Upgrades. Du solltest außerdem darauf achten, Karten mit unterschiedlichen Kosten in dein Deck aufzunehmen, wobei du eine große Anzahl an Karten mit Kosten von 1–3 einbauen solltest. So hast du auch zu Beginn einer Partie schon genug zum Spielen.

# CREDITS

**Lead Game Designer:** Daniel Schaefer

**Expansion Design and Development:** Tyler Parrott und Jeremy Zwirn

**Additional Development:** MJ Cutts, Aaron Haltom, John Leo, Joseph O'Neil und Ryan Serrano

**Producers:** Eric Stanton und Jason Walden

**Editing:** Chad Dahlman

**Proofreading:** Jeremy Gustafson

**Game Rules Specialist:** Alex Werner

**Product Line Manager:** Chris Winebrenner-Palo

**Game Design Manager:** Colin Phelps

**Graphic Design:** Ryann Collins, Caitlin Ginther und Michael Silsby mit Christopher Hosch

**Graphic Design Manager:** Mercedes Opheim

**Cover Art:** David Buisan

**Art Direction:** Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson, Stephen Somers und Kate Swazee

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**Quality Assurance Specialist:** Zach Tewalthomas

**Licensing Coordinators:** Kira Hartke und Kaitlin Souza

**Licensing Approvals Manager:** Dana Cartwright

**Production Coordinators:** Jarrett Ford und Thomas Grundmeier

**Production Management:** Justin Anger und Austin Litzler

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Director of Studio Operations:** John Franz-Wichlacz

**Vice President of Strategy:** Jim Cartwright

**Executive Game Designer:** Nate French

**Head of Studio:** Chris Gerber

## LUCASFILM LIMITED

**Lucasfilm Licensing:** Brian Merten

## ASMODEE GERMANY

**Übersetzung und Redaktion:** Benjamin Fischer, Susanne Kraft  
und Steffen Trzensky

**Layout und grafische Bearbeitung:** Max Breidenbach

**Unter Mitarbeit von:** Niels Stephan

## BESUCHT UNS ONLINE

Für die kompletten Regeln, Credits der Playtester, Informationen über das Organized Play und andere Ressourcen besucht uns auf:

**StarWarsUnlimited.com**

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.



## GLOSSAR DER SCHLÜSSELWÖRTER

**HINTERHALT** - Wenn du diese Einheit spielst, darfst du sie spielbereit machen und mit ihr eine feindliche Einheit angreifen. Du darfst diese Einheit nicht spielbereit machen, falls es keine feindliche Einheit gibt, die sie angreifen kann.

**KOORDINIEREN (neu)** - Die hinter Koordinieren aufgeführte Fähigkeit ist nur aktiv, solange du 3 oder mehr Einheiten kontrollierst (einschließlich der Einheit mit Koordinieren).

**OFFENSIVE** - Solange diese Einheit angreift, bekommt sie Extra-Stärke in Höhe ihres Offensive-Werts. *Beispiel: Eine Einheit mit Offensive 2 bekommt +2/+0, solange sie angreift.*

**SABOTEUR** - Wenn diese Einheit angreift, ignoriere Wachposten auf feindlichen Einheiten und besiege alle Schild-Marker des Verteidigers (bevor du Schaden zufügst).

**ÜBERWÄLTIGEN** - Wenn diese Einheit angreift und einer feindlichen Einheit Schaden zufügt, füge überschüssigen Schaden der gegnerischen Basis zu. *Beispiel: Eine Einheit mit 5 Stärke und Überwältigen greift eine Einheit mit 3 verbleibenden TP an. 2 Schaden davon fügt sie der feindlichen Basis zu.*

**VERHEIZEN (neu)** - Solange du diese Karte spielst, darfst du bis zu X Einheiten, die du kontrollierst, besiegen (X ist der Verheizen-Wert). Für jede so besiegte Einheit kostet es 2 weniger, diese Karte zu spielen.

**WACHPOSTEN** - Feindliche Einheiten im selben Kampfgebiet (Boden oder Weltraum) wie diese Einheit können deine Nicht-Wachposten-Einheiten in diesem Kampfgebiet und deine Basis nicht angreifen. Falls du mehrere Einheiten mit Wachposten im selben Kampfgebiet hast, darf dein Gegner wählen, welche dieser Einheiten er angreift. (Lege Einheiten mit Wachposten etwas höher als andere Einheiten im Kampfgebiet, um anzuzeigen, dass diese zuerst angegriffen werden müssen.)

**WIEDERHERSTELLEN** - Wenn diese Einheit angreift, heile Schaden von deiner Basis in Höhe des Wiederherstellen-Werts der Einheit (bevor sie Schaden zufügt). *Beispiel: Wenn du mit einer Einheit mit Wiederherstellen 2 angreifst, heilt sie 2 Schaden von deiner Basis.*