

STAR WARS DESTINY

WÜRFEL- UND KARTENSPIEL

Bei *Star Wars: Destiny* schlüpfen die Spieler in die Rollen ihrer Lieblingscharaktere aus dem *Star Wars*-Universum und kämpfen um das Schicksal der Galaxis. Würfel werden in euren Händen zu Lichtschwertern und Blasterpistolen, während mächtige Helden und Schurken bis zum letzten Überlebenden kämpfen.

Im Folgenden werden die Spielregeln erklärt. Ein Regel-Video mit Spielbeispiel (auf englisch) findet ihr unter: FantasyFlightGames.com/SWDestiny.

SPIELAUFBAU

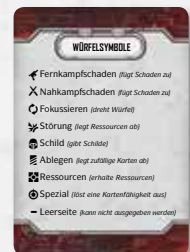
Jeder Spieler hat sein eigenes Deck. Der vorliegende Starterpack enthält ein Deck, mit dem man gegen ein anderes Starterdeck antreten sollte. Folgende Aufbauschritte werden von beiden Kontrahenten durchgeführt:

1 Suche deine **Charakterkarten** heraus und lege sie (zusammen mit ihren Würfeln) vor dich. Bei diesem Starterset spielst du die Charaktere Rey und Finn. Du hast **2 Rey-Würfel** und **1 Finn-Würfel**. (Spielt dein Gegner mit dem Kylo-Ren-Starterset, hat er Kylo Ren mit 2 Würfeln und Sturmtruppler der Ersten Ordnung mit 1 Würfel). Alle anderen Würfel werden für später beiseitegelegt.



CHARAKTERE

2 Lege deine **Schlachtfeldkarte** (Schiffsfriedhof) und deine Übersichts-karte offen aus. Deine übrigen 20 Karten werden gemischt und bilden dein **Deck**. Ziehe 5 Karten von deinem Deck und nimm sie auf die Hand. Sollten dir die gezogenen Karten nicht gefallen, darfst du beliebig viele in dein Deck zurückmischen und wieder auf 5 Karten aufziehen.



ÜBERSICHT

SCHLACHTFELD

WICHTIG! ERSCHÖPFT UND SPIELBEREIT

Eine Karte ist entweder spielbereit (senkrecht) oder erschöpft (waagrecht). Gespielte Karten sind zunächst immer spielbereit. Verlangt eine Fähigkeit oder Regel das Erschöpfen einer Karte, dreht man sie waagrecht hin. Erschöpfte Karten können nicht nochmal erschöpft werden.



SPIELBEREIT



ERSCHÖPFT

3 Die Spielmarker (Schaden, Schilde und Ressourcen) werden sortiert und neben der Spielfläche bereitgelegt. Dann erhältst du 2 Ressourcen und legst sie vor dir ab.



SCHADEN



SCHILDE



RESSOURCEN

4 Jeder Spieler wirft seine Charakterwürfel und addiert die Werte (weiße Zahlen). Bei Gleichstand wird nochmal gewürfelt. Wer das höhere Ergebnis erzielt, entscheidet, auf welchem Schlachtfeld gekämpft wird. Der Besitzer des verwendeten Schlachtfelds **kontrolliert** das Schlachtfeld und legt es neben sein Deck. Der andere Spieler entfernt sein Schlachtfeld aus dem Spiel und **gibt seinen Charakteren 2 Schilde (beliebig verteilt)**. Nach dem Würfeln werden alle Charakterwürfel auf die zugehörigen Karten gelegt.



GESAMTWERT: 2

GESAMTWERT: 3

Beispiel: Bei diesem Wurf hat der Spieler von Rey und Finn den höchsten Gesamtwert (3 vs. 2). Er entscheidet, welches Schlachtfeld bei dieser Partie verwendet wird.

SPIELVERLAUF

Bei *Star Wars: Destiny* sind die Spieler abwechselnd am Zug, beginnend mit demjenigen, der das Schlachtfeld kontrolliert. Wer am Zug ist, darf **1 Aktion** ausführen. Fast alle Spielhandlungen sind Aktionen – vom Spielen einer Karte bis zum Würfeln.

Es gibt folgende Aktionen (sie werden später noch im Detail erklärt):

- ➔ Eine Karte von der Hand spielen
- ➔ Einen Charakter oder eine Unterstützung aktivieren
- ➔ Würfel abhandeln
- ➔ Eine Karte ablegen, um seine Würfel neu zu werfen
- ➔ Eine Kartenaktion verwenden
- ➔ Das Schlachtfeld beanspruchen

Falls man keine Aktion ausführen will, darf man auch passen. Haben beide Spieler nacheinander gepasst, kommt eine **Auffrischphase**, in der man sich auf die nächste Spielrunde vorbereitet.

AUFFRISCHPHASE

In der Auffrischphase handelt jeder Spieler folgende Schritte ab:

- 1 Die erschöpften Karten werden wieder spielbereit gemacht. Alle Würfel aus dem eigenen Würfelpool kehren auf die zugehörigen Karten zurück.
- 2 Jeder Spieler erhält 2 Ressourcen.
- 3 Man darf beliebig viele Karten von der Hand ablegen und dann wieder auf 5 Handkarten aufziehen.

Dann sind die Spieler wieder abwechselnd am Zug, beginnend mit demjenigen, der das Schlachtfeld kontrolliert. Spielzüge und Auffrischphasen wechseln sich so lange weiter ab, bis ein Spieler gewonnen hat.

SPIELSIEG

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen:

- ➔ Man **besiegt** alle gegnerischen Charaktere.
- ➔ Falls ein Spieler am Ende einer Runde (nach der Auffrischphase) keine Karten mehr auf der Hand **und** in seinem Deck hat, verliert er das Spiel. Falls beide Spieler gleichzeitig auf diese Weise gewinnen würden, gewinnt der Spieler, der das Schlachtfeld kontrolliert.

WICHTIG! FARBEN UND SICHTEN

Jede Karte hat eine von vier Farben, erkennbar an Rahmen und Hintergrund.

- ☀ Blau: Blau symbolisiert die Macht.
- ☀ Rot: Rot symbolisiert Kommando.
- ☀ Gelb: Gelb symbolisiert Gauner.
- ☀ Grau: Grau symbolisiert alles Sonstige.

Für manche Karten muss man einen Charakter einer bestimmten Farbe **sichten**. Dies bedeutet, dass man mindestens 1 Charakter dieser Farbe im Spiel haben muss.



BLAUE KARTe

AKTIONEN

EINE KARTe VON DER HAND SPIELEN

Es gibt drei Arten von Karten, die man spielen kann: Ereignisse, Aufwertungen und Unterstützungen. Der Kartentyp ist direkt über der Kartenfähigkeit angegeben. Um eine Karte zu spielen, muss man Ressourcen in Höhe ihrer Kosten ausgeben.



EREIGNIS



AUFWERTUNG (MIT WÜRFEL)



UNTERSTÜTZUNG (MIT WÜRFEL)

- ➔ **Ein Ereignis spielen:** Man befolgt die Anweisungen auf der Karte und legt sie dann auf den Ablagestapel. Der Ablagestapel liegt offen neben dem Deck und enthält alle Karten, die abgelegt worden sind.
- ➔ **Eine Aufwertung spielen:** Die Karte wird an einen der Charaktere des Spielers angelegt, d. h. man legt sie unter einen Charakter. Aufwertungen haben Effekte, die man mehrfach verwenden kann und sie bleiben im Spiel. Die meisten Aufwertungen haben einen Bonuswürfel, dessen sechs Seiten (wie bei Charakteren) am linken Kartenrand abgebildet sind. Sobald man eine Aufwertungskarte spielt, die einen Würfel hat, nimmt man den passenden Würfel aus dem Vorrat und legt ihn auf den Charakter. Ein Charakter **kann nicht** mehr als **drei Aufwertungen** haben. Beim Spielen einer Aufwertung hat man auch die Option, eine bereits angelegte Aufwertung zu ersetzen. Falls die neue Aufwertung höhere Kosten hat als die alte, zahlt man **nur die Kostendifferenz**. Hat die neue Aufwertung niedrigere Kosten als die alte oder sind die Kosten gleich, kostet es keine Ressourcen, die Aufwertung zu spielen. Die ersetzte Aufwertung wird abgelegt.
- ➔ **Eine Unterstützung spielen:** Die Karte wird vor sich auf den Tisch neben seine Charaktere gelegt (aber nicht an sie angelegt). Unterstützungen haben Effekte, die man mehrfach verwenden kann, und bleiben im Spiel. Manche Unterstützungen haben ebenfalls eigene Würfel; in diesem Fall nimmt man den passenden Würfel und legt ihn auf die Unterstützungskarte.

WICHTIG! RESSOURCEN UND KOSTEN

Um eine Karte zu spielen, muss man Ressourcen in Höhe ihrer Kosten ausgeben. Die Kosten sind oben links auf der Karte angegeben. In jeder Auffrischphase erhält man 2 Ressourcen; zusätzliche Ressourcen kann man durch Erwürfeln des Ressourcensymbols erhalten.



RESSOURCEN-KOSTEN

AKTIONEN (FORTSETZUNG)

EINEN CHARAKTER/EINE UNTERSTÜTZUNG AKTIVIEREN

Aktivieren heißt, dass man die Würfel eines Charakters oder einer Unterstützung wirft. Nur spielbereite Charaktere und Unterstützungen können aktiviert werden. Dazu wird die Karte erschöpft, alle ihre Würfel werden geworfen und vor seine Charaktere gelegt. Diese Würfel bilden nun den **Würfelpool** des Spielers und können in einem späteren Spielzug verwendet werden (siehe „Würfel abhandeln“). Beim Aktivieren eines Charakters werden immer dessen eigene Würfel **und die seiner Aufwertungen** geworfen. Beim Aktivieren einer Unterstützung wird **nur** deren eigener Würfel geworfen.



WÜRFEL ABHANDELN

Mit dieser Aktion werden die Würfel im Würfelpool verwendet. Innerhalb einer Aktion darf man beliebig viele Würfel aus dem Pool, **die das gleiche Symbol haben**, abhandeln, einen nach dem anderen. Nachdem ein Würfel abgehandelt worden ist, kehrt er auf seine Ursprungskarte zurück.

Beispiel: Deine Würfel zeigen Nahkampfschaden (X) und Fernkampfschaden (⚡). Mit deiner nächsten Aktion kannst du entweder beliebig viele Würfel mit dem Ergebnis Nahkampfschaden oder beliebig viele Würfel mit dem Ergebnis Fernkampfschaden abhandeln, aber nicht beide zusammen. Für jede Symbolart brauchst du eine separate Aktion.

Jedes Würfelsymbol hat einen anderen Effekt (siehe unten). Außerdem haben die meisten Würfelseiten einen Wert (eine weiße Zahl) über ihrem Symbol. Dieser legt die Stärke des Symbols fest. Beispiel: Mit **2 X** kann man einem Charakter 2 Schaden zufügen, mit **2 ⚡** kann man einem Charakter 2 Schilde geben.

WÜRFELSYMBOLE

- X Nahkampfschaden:** Einem beliebigen Charakter wird X Schaden zugefügt.
- ⚡ Fernkampfschaden:** Einem beliebigen Charakter wird X Schaden zugefügt.
- 🛡 Schild:** Einem beliebigen Charakter werden X Schilde gegeben (indem Schildmarker auf ihn gelegt werden). Ein Charakter **kann nicht** mehr als **3 Schilde** haben.
- 📦 Ressourcen:** Man erhält X Ressourcen.
- 👊 Störung:** Der Gegner verliert X Ressourcen.
- 🔄 Ablegen:** Der Gegner legt X zufällige Karten von der Hand ab.
- 🎯 Fokussieren:** Man dreht X andere Würfel aus seinem eigenen Pool auf beliebige Seiten seiner Wahl.
- ⚙ Spezial:** Die ⚙-Spezialfähigkeit auf der **zugehörigen** Karte des Würfels wird ausgelöst. Spezialseiten haben nie einen Wert.
- Leerseite:** Kein Effekt. Leerseiten haben nie einen Wert.

MODIFIKATOREN UND RESSOURCENKOSTEN

Manche Würfel haben blaue Seiten mit einem Plus (+) vor dem Wert. Würfelseiten mit einem Plus können **nur zusammen** mit einem anderen Würfel im Pool abgehandelt werden, der dasselbe Symbol ohne Plus aufweist. Beim Abhandeln wird der Pluswert auf den Wert des anderen Würfels addiert.

Beispiel: Du würfelst das Symbol +2 ⚡. Da du bereits ein 1 ⚡ gewürfelt hast, kannst du das +2 ⚡ zusammen mit dem 1 ⚡ abhandeln, um einem beliebigen Charakter 3 Fernkampfschaden zuzufügen. Hättest du das 1 ⚡ nicht gewürfelt, könntest du das +2 ⚡ nicht abhandeln.

Manche Würfelseiten haben ein gelbes Feld mit einem kleinen Ressourcenzeichen (📦). Um das Symbol einer solchen Würfelseite abhandeln zu können, muss man zuerst die im gelben Feld stehenden Ressourcenkosten bezahlen.

Beispiel: Du würfelst das Symbol 3 X. Auf der gleichen Würfelseite ist ein gelbes Feld mit einem kleinen 1 📦, d.h. um die 3 Schaden zufügen zu können, musst du 1 Ressource ausgeben.

SCHADEN, SCHILDE UND BESIEGTE CHARAKTERE

Der gesamte Schaden eines Würfels ggf. plus Modifikatoren muss einem einzelnen Charakter zugefügt werden. Zugeworfener Schaden wird mithilfe von Schadensmarkern festgehalten (es gibt 1er- und 3er-Schadensmarker). Hat der Charakter Schilde, wird pro Schild 1 Schaden abgeblockt. Nachdem ein Schild Schaden abgeblockt hat, wird es von dem Charakter entfernt.

Sobald ein Charakter Schaden in Höhe seiner Ausdauer erlitten hat, ist er **besiegt**. Seine gesamten Würfel (Charakter- und Aufwertungswürfel) werden aus dem Spiel entfernt, alle an ihn angelegten Aufwertungen werden abgelegt und seine Charakterkarte wird aus dem Spiel entfernt. Der Charakter kann nicht mehr aktiviert, gesichtet oder zum Ziel eines Effekts werden.

KARTE ABLEGEN, UM SEINE WÜRFEL NEU ZU WERFEN

Der Spieler legt eine Karte seiner Wahl von der Hand ab, um einen oder mehrere Würfel in seinem Pool neu zu werfen. Wie viele und welche Würfel neu geworfen werden sollen, muss vor dem Neuwurf festgelegt werden.

EINE KARTENAKTION VERWENDEN

Manche Unterstützungs-, Aufwertungs- und Charakterkarten bieten spezielle Aktionen, eingeleitet durch das fettgedruckte Stichwort „**Aktion**“. Um sie zu verwenden, befolgt man die Anweisungen auf der Karte.

DAS SCHLACHTFELD BEANSPRUCHEN

In jeder Runde kann nur ein Spieler das Schlachtfeld beanspruchen. Sobald ein Spieler das Schlachtfeld beansprucht, **darf** er sofort die „**Beanspruchen**“-Fähigkeit des Schlachtfelds verwenden. Falls dieser Spieler das Schlachtfeld nicht kontrolliert, übernimmt er jetzt die Kontrolle und schiebt das Schlachtfeld neben sein Deck.

Für den Rest der Runde **muss dieser Spieler alle Spielzüge passen**. Der Gegner darf weitere Züge ausführen, bis auch er passen will, aber er kann das Schlachtfeld in dieser Runde **nicht** beanspruchen.

WICHTIG! PASSEN

Falls man keine Aktion ausführen will, kann man passen. Man tut nichts, hält sich jedoch die Option offen, nach dem Spielzug des Gegners doch noch zu agieren. Erst wenn beide Spieler nacheinander gepasst haben, geht es weiter mit der Auffrischphase.



SPIELBEGRIFFE

Es gibt eine Reihe wichtiger Spielbegriffe, die häufig in Kartentexten vorkommen. Nach dem Lesen dieses Abschnitts sind die Spieler bereit für das erste Spiel. Weitere Spielbegriffe und Regelfragen werden im Referenzhandbuch erläutert, das auf unserer Webseite zum Download bereit steht.

- ➔ **Nachdem ...** Diese Fähigkeiten werden verwendet, nachdem etwas vollständig eingetreten ist.
- ➔ **Bevor ...** Diese Fähigkeiten werden verwendet, **unmittelbar** bevor etwas eintritt.
- ➔ **Nicht-blockierbar.** Nicht-blockierbarer Schaden kann nicht durch Schilde abgeblockt werden (und entfernt auch keine Schilde).
- ➔ **Einzigartig.** Einzigartige Karten haben ein Sternchen (★) neben dem Kartentitel. Man kann nicht mehr als 1 Kopie einer einzigartigen Karte im Spiel haben.
- ➔ **Entfernen.** Sobald ein Würfel entfernt wird, wird er auf seine ursprüngliche Charakter- oder Unterstützungskarte zurückgelegt, ohne dass er abgehandelt wird. Nur Würfel, die im Würfelpool eines Spielers liegen, können entfernt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter sind Kürzel, die für häufig auftauchende Fähigkeiten stehen. Für sie gelten folgende Regeln:

- ➔ **Beschützer.** Bevor einer der Charaktere des Spielers mit dem Schlüsselwort Beschützer aktiviert wird, darf er ihm Schaden in Höhe des Wertes eines gegnerischen Würfels mit einem Schaden-Ergebnis (X oder ⚡) zufügen. Dann wird dieser Würfel entfernt.
- ➔ **Verlegen.** Dieses Schlüsselwort taucht nur auf Aufwertungen auf. Nachdem der verstärkte Charakter besiegt worden ist, darf man diese Aufwertung sofort auf einen seiner anderen Charaktere verschieben. Der Aufwertungswürfel wird auf die neue Charakterkarte verschoben, auch wenn er sich gerade im Würfelpool befindet.
- ➔ **Hinterhalt.** Nachdem eine Karte mit dem Schlüsselwort Hinterhalt gespielt worden ist, darf der Spieler sofort eine zusätzliche Aktion ausführen.

UNTERARTEN

Auf manchen Karten sind über ihrer Fähigkeit Unterarten angegeben wie z. B. „Fahrzeug“ oder „Waffe“. Für Unterarten gelten keine speziellen Regeln, allerdings können andere Karten (wie z. B. Finn) Bezug auf sie nehmen.

CREDITS

Autoren: Lukas Litzinger und Corey Konieczka

Grafikdesign: Monica Helland mit Christopher Hosch

Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Darren Tan

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Lektorat: Adam Baker und Molly Glover

FFG-Lizenzabteilung: Simone Elliott und Amanda Greenhart

Produktionsmanagement: Megan Duhon und Jason Beaudoin

Produktionskoordination: John Britton, Marcia Colby, Jason Glawe und Johanna Whiting

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Kreativdirektor: Andrew Navaro

Herausgeber: Christian T. Petersen

Lucasfilm-Lizenzfreigabe: Chris Gollaher und Brian Merten

Vielen Dank an Catherine Shen, Jacob Freedman, Charlie McCarron und alle unsere Testspieler.

DEUTSCHE AUSGABE:

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung: Fiona Carey und Marco Reinartz

Layout: Fiona Carey und Marco Reinartz mit Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Tim Leuftink, Frank Nauerz, Fiona Carey, Yvonne Distelkämper, Frank Gerken und Marcus Lange

Produktionsmanagement: Heiko Eller

INDIVIDUALISIERUNG

Obwohl es bereits Spaß macht mit einem Starterset zu spielen, wird das Spiel noch spannender, wenn die Spieler ihre eigenen Decks aus den verschiedensten Karten und Würfeln (separat erhältlich) zusammenstellen. Im eigenen Deck können die Spieler ihre Lieblingscharaktere mit Aufwertungen, Ereignissen, Unterstützungen und Schlachtfeldern ihrer Wahl kombinieren und gegen verschiedene Gegner antreten!

Um ein individuelles Deck zusammenzustellen, benötigt jeder Spieler ein Charakterteam, ein Deck aus 30 Karten, 1 Schlachtfeld sowie alle zugehörigen Würfel.

ZUSAMMENSTELLUNG DES TEAMS

Jedem Spieler stehen bis zu 30 Punkte für die Zusammenstellung eines Charakterteams zur Verfügung. Der Punktwert eines Charakters ist unten links auf der Charakterkarte angegeben. Rechts davon ist angegeben, ob es sich um einen Schurken oder einen Helden handelt. Das Team muss ausschließlich aus Helden oder ausschließlich aus Schurken bestehen; sie dürfen nicht gemischt werden.

Man kann gleichfarbige und/oder verschiedenfarbige Charaktere in sein Team aufnehmen.

Einzigartige (★) Charaktere kann der Spieler nur in einfacher Ausführung im Team haben. Bei nicht-einzigartigen Charakteren gibt es keine Obergrenze, was die Anzahl der Exemplare im Team betrifft. Nicht-einzigartige Charaktere verwenden immer nur 1 Würfel. Einzigartige Charaktere haben zwei verschiedene Punktwerte, getrennt durch einen Schrägstrich (/). Für den niedrigeren Wert erhält der Spieler nur einen Würfel des Charakters, für den höheren darf er zwei seiner Charakterwürfel verwenden.

ZUSAMMENSTELLUNG DES DECKS

Das Starterdeck dieses Packs besteht aus 20 Karten. Ein Standarddeck muss jedoch genau 30 Karten enthalten. Der Spieler kann sie unter Beachtung folgender Einschränkungen beliebig auswählen:

- ➔ Es können nicht mehr als 2 Exemplare derselben Karte in das Deck aufgenommen werden.
- ➔ Jede Karte gehört zu einer Fraktion: Held, Schurke oder Neutral (angegeben am unteren Kartenrand). Hat der Spieler sich für ein Heldenteam entschieden, kann er keine Schurkenkarten in sein Deck aufnehmen (und umgekehrt). Neutrale Karten können in jedes Deck aufgenommen werden.
- ➔ Blaue, rote und gelbe Karten dürfen nur dann in das Deck aufgenommen werden, falls man einen gleichfarbigen Charakter im Team hat. Graue Karten können in jedes Deck aufgenommen werden.
- ➔ Das Deck eines Spielers kann Ereignisse, Aufwertungen und Unterstützungen enthalten. Charakterkarten und Schlachtfelder können nicht ins Deck aufgenommen werden und zählen nicht zum Limit von 30 Karten hinzu.

WAHL DES SCHLACHTFELDS

Zusätzlich zu Charakteren und einem Deck muss auch ein Schlachtfeld gewählt werden. Jeder Spieler bringt sein eigenes Schlachtfeld mit, obwohl nur eines pro Partie verwendet wird.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. **Spielmaterial kann von Abbildung abweichen.** Made in China. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGES 9 YEARS OR YOUNGER.

www.HEIDELBAER.de/StarWars
FantasyFlightGames.com/SWDestiny



PROOF OF PURCHASE
Star Wars: Destiny
4 015566 024281