

STAR WARS

IMPERIAL ASSAULT

IMPERIUM GREIFT AN



TYRANNEN VON LOTHAL
SPIELREGEL

INHALT



10 Plastikfiguren
(2 Helden, 4 Loth-Katzen und
4 Todestruppler)



14 Spielplanteile



2 Heldenbögen



24 Aufstellungskarten
(3 Stapel)



6 Agendakarten



6 Nebeneinsatzkarten



6 Ausrüstungskarten
(3 Stapel à 2 Karten)



18 Helden-Klassenkarten
(2 Stapel à 9 Karten)



9 Imperiale Klassenkarten



6 Belohnungs-
karten



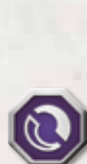
2 Versorgungs-
karten



5 Befehlskarten



4 Zustandskarten



5 Zustandsmarker



6 Marker für
Verbündete und
Schurken



24 Verbesserungs-
marker



2 Kampfstil-
marker



1 Gefechtsbogen



2 Gefecht-Einsatzkarten



8 ID-Marker
mit 24 ID-Aufklebern

WILLKOMMEN AUF LOTHAL

Die Erweiterung *Tyrannen von Lothal* enthält neues Material für alle Formate der *Imperial Assault*-Spielwelt. Neue Helden, Klassen, Ausrüstung, Figuren und vieles mehr bringen frischen Wind in eure Kampagnen und Gefechte. Außerdem enthält die Erweiterung 6 neue Nebeneinsätze, die in eine große Kampagne integriert oder nacheinander als Mini-Kampagne gespielt werden können.

VOR DEM SPIEL

Wenn ihr noch nie *Imperial Assault: Das Imperium greift an* gespielt habt, solltet ihr zuerst die Spielregeln des Grundspiels durchlesen. Dort findet ihr einen Trainingseinsatz und alles Weitere, um direkt mit *Imperial Assault: Das Imperium greift an* und *Tyrannen von Lothal* loslegen zu können.

AUFBAU DER ERWEITERUNG

Alle Erweiterungen für *Imperial Assault: Das Imperium greift an* fügen sich nahtlos in eure Spielwelt ein. Vor dem ersten Spielen mit der Erweiterung müsst ihr vorsichtig die Marker und Spielplanteile aus den Stanzbögen heraustrennen. Dann geht es mit folgenden Schritten weiter:

- Die Agenda-, Befehls-, Nebeneinsatz- und Gefecht-Einsatzkarten werden in die jeweiligen Vorräte gelegt. Beim Zusammenstellen der zugehörigen Stapel zu Beginn einer Kampagne oder eines Gefechts können diese ab jetzt auch gewählt werden.
- Die Zustands-, Klassen-, Aufstellungs-, Ausrüstungs-, Belohnungs- und Versorgungskarten werden in ihre jeweiligen Stapel gelegt.
- Die Heldenbögen, Figuren, Marker und Spielplanteile der Erweiterung werden in die jeweiligen Vorräte gelegt.

Laufende Kampagnen sollten abgeschlossen werden, bevor Spielmaterial aus der Erweiterung *Tyrannen von Lothal* hinzugefügt wird.

Hinweis: In einer Kampagne dürfen nicht mehr Figuren und Aufstellungskarten verwendet werden, als in der Erweiterung enthalten sind. Zum Beispiel darf der imperiale Spieler maximal 2 Loth-Katzen-Gruppen gleichzeitig verwenden (von denen maximal 1 Elite sein darf), auch wenn er mehrere Exemplare der Erweiterung besitzt.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten, Bögen und Spielplanteile der Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Tyrannen von Lothal* gekennzeichnet, damit man sie vom Material aus dem Grundspiel und anderen Erweiterungen unterscheiden kann.



EINSÄTZE

Tyrannen von Lothal enthält 6 neue Kampagneneinsätze sowie 2 neue Gefechtseinsätze.

KAMPAGNENEINSÄTZE

Die neuen Kampagneneinsätze können auf zwei Arten gespielt werden.

- Zu jedem Einsatz gibt es eine Nebeneinsatzkarte, die wie gewohnt in eine Kampagne integriert werden kann.
- Alternativ können die Einsätze in einer bestimmten Reihenfolge als Mini-Kampagne *Tyrannen von Lothal* gespielt werden (siehe „Die Mini-Kampagne“ auf S. 8).

GEFECHTSEINSÄTZE

Tyrannen von Lothal enthält zwei neue Gefechtseinsätze, die in den Gefechtseinsatzstapel gemischt werden. Als Spielplan verwenden sie „Ödland von Lothal“, abgebildet auf dem Gefechtsbogen.



REGELN DER ERWEITERUNG

Für das neue Spielmaterial aus *Tyrannen von Lothal* verwendet folgende neue Regeln.

VERBÜNDETE

Bei der Mini-Kampagne *Tyrannen von Lothal* geht man etwas anders vor, wenn die Rebellenspieler sich bei einem Einsatz für die Aufstellung eines Verbündeten entscheiden.






Nachdem die Rebellenspieler in Schritt 7 des „Aufbaus eines Kampagneneinsatzes“ einen Verbündeten gewählt und aufgestellt haben, erhält der imperiale Spieler keine Bedrohung in Höhe der Aufstellungskosten auf der Aufstellungskarte des Verbündeten. Stattdessen erhält der imperiale Spieler Bedrohung in Höhe der Hälfte dieser Kosten (aufgerundet) und darf eine optionale Aufstellung ausführen. Dann legt der imperiale Spieler Anstrengungsmarker in Höhe der halben Aufstellungskosten des Verbündeten (abgerundet) in seinen Spielbereich.

Nachdem der imperiale Spieler in Schritt 1 der Statusphase Bedrohung in Höhe des Bedrohungsgrades erhalten hat, legt er 1 Anstrengungsmarker aus seinem Spielbereich ab, um die Bedrohung um 2 zu erhöhen. Dies tut er jede Runde, bis er keine Anstrengungsmarker mehr in seinem Spielbereich hat.

Falls der Verbündete besiegt wird, legt der imperiale Spieler alle verbleibenden Anstrengungsmarker aus seinem Spielbereich ab und erhält keine Bedrohung dafür.

SYMBOLARTEN

In manchen Fähigkeitstexten ist von Symbolarten die Rede. Es gibt zwei Arten von Symbolen: Angriffssymbole und Verteidigungssymbole.

-  und  sind Angriffssymbole.
- ,  und  sind Verteidigungssymbole.

SIEGPUNKTE BEZAHLEN

Wenn eine Fähigkeit dazu auffordert, Siegpunkte an einen anderen Spieler zu bezahlen, verliert der bezahlende Spieler SP und der bezahlte Spieler erhält ebenso viele SP.

- Verlangt eine Fähigkeit, dass ein Spieler mehr SP bezahlt, als er hat, darf er diese Fähigkeit nicht nutzen.
- Verlangt eine Fähigkeit, dass ein Gegenspieler mehr SP bezahlt, als er hat, bezahlt der Gegenspieler alle seine SP.

SPECTRE-VERBÜNDETE

In der Kampagne *Tyrannen von Lothal* werden die Rebellenspieler gelegentlich aufgefordert, einen Spectre-Verbündeten mitzunehmen. Spectre-Verbündete erkennt man daran, dass sie in ihrem Namenszusatz das Wort „Spectre“ oder „Chopper“ haben, wie z. B. Kanan Jarrus, Spectre-1. Achtung: In früheren Erweiterungen wurde der Begriff „Specter“ verwendet. „Specter“ und „Spectre“ sind das Gleiche.

Wenn die Heldenspieler beim Aufbau einer Kampagne die grünen Nebeneinsätze auswählen, dürfen sie auch mehrere Einsätze wählen, deren Belohnung „1 beliebiger Spectre-Verbündeter“ ist.



KAMPFSTILMARKER

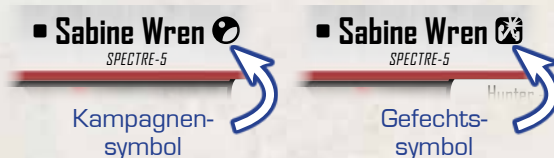
Die Heldin Tress Hacnua verwendet Kampfstilmarker, um ihre Nahkampfangriffe zu verstärken und mächtige Kombos aufzubauen. An sich haben diese Marker keine Funktion und können nur in Verbindung mit den Fähigkeiten auf Tress Hacnuas Heldenbogen und Klassenkarten verwendet werden.

Wenn beim Aufbau einer Kampagne Tress Hacnua als Heldin gewählt wird, legt man ihre beiden Kampfstilmarker in die Nähe ihres Spielbereiches. In Einsätzen kann Tress diese Marker über ihre Fähigkeiten erhalten und für verschiedene Bonuseffekte ausgeben.

Tress kann maximal die 2 Kampfstilmarker gleichzeitig haben, die in dieser Erweiterung enthalten sind.

EINSCHRÄNKUNGEN BEI AUFSTELLUNGSKARTEN

Manche Aufstellungskarten können nur in einem der Spielformate von *Imperial Assault: Das Imperium greift an* verwendet werden. Eine Aufstellungskarte mit Kampagnensymbol () kann nur im Kampagnenspiel verwendet werden, eine Aufstellungskarte mit Gefechtssymbol () nur im Gefecht.



FIGURENKOSTEN

Manche Fähigkeiten und Spieleffekte nehmen Bezug auf die Kosten einer Figur. Diese Kosten werden wie folgt ermittelt:



- Hat die Gruppe der Figur eine anfängliche Gruppengröße von 1, entsprechen die Figurenkosten den Aufstellungskosten der Gruppe.
- Hat die Gruppe der Figur eine anfängliche Gruppengröße von 2 oder mehr, entsprechen die Figurenkosten den Verstärkungskosten der Gruppe.

AGENDAKARTEN

Bei der Mini-Kampagne *Tyrannen von Lothal* darf der imperiale Spieler insgesamt maximal vier Agendakarten (verteilt auf Hand und Spielbereich) haben. Hat er am Ende des Schrittes „Aufrüstung des Imperiums“ mehr als vier Agendakarten, muss er so viele wählen und ablegen, bis er vier hat.


VERBESSERUNGSMARKER

In dieser Erweiterung gibt es diverse Karten und Fähigkeiten, die Figuren **VERBESSERUNGSMARKER** erhalten lassen. Sie stellen verschiedenste Faktoren dar, welche die Kampfkraft einer Einheit erhöhen, von fortschrittlicher Waffentechnologie bis hin zu einer Verbindung zur Macht.

Sobald eine Figur mit Verbesserungsmarker einen Angriff deklariert oder zum Ziel eines Angriffs deklariert wird, darf sie 1 ihrer Verbesserungsmarker ablegen. Tut sie das, wendet sie bei ihrem Wurf +1 auf das abgebildete Symbol des Markers an. Beispiel: Wenn eine Figur 1  ausgibt, wendet ihr Spieler +1  auf den Verteidigungswurf an.



Verbesserungs-
marker mit
Schadenssymbol

Sobald eine Figur von einer Fähigkeit zum Erhalt eines bestimmten Verbesserungsmarkers aufgefordert wird, beansprucht ihr Spieler einen entsprechenden Marker aus dem Vorrat und legt ihn entweder neben die Figur auf den Spielplan oder auf deren Aufstellungskarte bzw. Heldenbogen, falls es sich um eine Gruppe mit nur einer Figur handelt. Fordert eine Fähigkeit zum Erhalt eines oder mehrerer , erhält der Spieler die entsprechende Anzahl Verbesserungsmarker seiner Wahl. Verbesserungsmarker sind nicht auf das enthaltene Material beschränkt. Sollte eine Art von Markern zur Neige gehen, kann ein geeigneter Ersatz (z. B. Münzen) verwendet werden.

Jede Figur kann maximal 2 Verbesserungsmarker haben. Würde sie mehr als 2 Marker erhalten, muss ihr Spieler so viele Marker wählen und ablegen, bis die Figur nur noch 2 hat. Pro Angriff kann eine Figur maximal 1 Verbesserungsmarker ausgeben.

AUFRÜSTUNG DER REBELLEN

Wird eine Kampagne mit einer oder mehreren Erweiterungen gespielt, verfahren die Rebellenspieler im Schritt „Aufrüstung der Rebellen“ etwas anders als gewohnt.

Die Rebellenspieler ziehen nicht mehr sechs Karten von jedem Ausrüstungsstapel, der im Kampagnenlogbuch steht. Stattdessen zählen sie zu Beginn der Kampagne die Karten jedes Ausrüstungsstapels ab. In jedem Schritt „Aufrüstung der Rebellen“ ziehen die Rebellenspieler halb so viele Karten (aufgerundet) von den entsprechenden Stapeln.

SPIELPLANTEILE

Bei manchen Einsätzen wird der imperiale Spieler zum Ersetzen eines oder mehrerer Spielplanteile durch andere, zuvor beiseitegelegte Spielplanteile aufgefordert. Wenn das passiert, entfernt der imperiale Spieler die angegebenen Teile vom Spielplan. Dann steckt er die angegebenen Ersatzteile in die offenen Puzzleteile des Spielplans.

Falls Figuren oder Marker auf Feldern eines entfernten Teils waren, werden sie auf die entsprechenden Felder des Ersatzteils gesetzt. Gibt es kein entsprechendes Feld, setzt man sie auf das nächstmögliche Feld.

ZEITRAUM

Um euch mehr Freiraum bei der Gestaltung der Spielwelt zu lassen, wurde bei dieser Erweiterung auf die Verwendung eines Zeitraums verzichtet, d. h. ihr könnt die Einsätze in allen Kampagnen spielen.





ADDENDUM ZUM REFERENZHANDBUCH

„Wir haben Hoffnung. Hoffnung, dass die Dinge besser werden. Und das werden sie.“ – Hera Syndulla, Star Wars: Rebels

Es folgen neue Regelklarstellungen und Erläuterungen, die nicht im Referenzhandbuch des Grundspiels enthalten sind. Insbesondere beziehen sie sich auf das neue Spielmaterial aus *Tyrannen von Lothal*.

Falls es bereits einen gleichnamigen Eintrag im Referenzhandbuch gibt, wird der neue Eintrag als Ergänzung des bereits Bestehenden behandelt.

Wie auch im Grundspiel gilt: Wenn eine der folgenden Regeln einer Aussage aus der Spielregel oder dem Gefechtsbuch widerspricht, haben die Regeln aus diesem Kapitel Vorrang.

Des Weiteren haben die Regeln aus diesem Kapitel bei Widersprüchen zum Referenzhandbuch Vorrang.

ANGRIFFE

- Falls eine Figur während eines Angriffs ihre Bewegung so beendet, dass der Angreifer keine Sichtlinie mehr zum Ziel hat, verfehlt der Angriff. Beendet das Ziel eines \downarrow -Angriffs seine Bewegung so, dass es nicht mehr benachbart zum Angreifer (oder im Falle eines weitreichenden Angriffs nicht mehr innerhalb von 2 Feldern zu ihm) steht, verfehlt der Angriff.

ATTRIBUTSPROBEN

- Manche Fähigkeiten geben einer Figur die Möglichkeit, sich für oder gegen das Durchführen einer Attributprobe zu entscheiden. Entscheidet sich die Figur gegen die Attributprobe, zählt dies als Misserfolg bei der Probe.

VERTEILEN

Manche Effekte erlauben das Verteilen von gleichartigen Elementen auf verschiedene Figuren. Sobald das passiert, gibt man den Figuren beliebig viele dieser Elemente und achtet darauf, dass die verteilte Gesamtmenge auf oder unter der vom Effekt vorgegebenen Anzahl liegt. Man darf die Elemente frei verteilen, d. h. auch einer Figur alles geben oder einzelne Figuren leer ausgehen lassen.

FIGURENKOSTEN

- Falls die Kosten einer Figur nicht über die normale Definition von „Figurenkosten“ ermittelt werden können (z. B. der Gefangene aus dem Einsatz „Imperiale Gastfreundschaft“ auf S. 29 des Grundspiel-Kampagnenhandbuchs), betragen die Figurenkosten 0.

SCHLÜSSELWÖRTER

- In der Erweiterung *Tyrannen von Lothal* gibt es zusätzlich zu den Schlüsselwörtern aus dem Grundspiel das Schlüsselwort Schwächen.
- Dieses Schlüsselwort wird verwendet, um den Zustand *GESCHWÄCHT* anzuwenden.

GEFECHTSRUNDEN

Bei Gefechten gibt es einige Befehls- und Aufstellungskarten, die sich auf die aktuelle Rundenzahl beziehen. Daher sollte über die Rundenzahl stets Buch geführt werden. Der Rundenanzeiger wird in der Statusphase nach dem Schritt „Ende-der-Runde-Effekte“ vorgestellt.

TYPEN VON SPIELPLANTEILEN

Für andere Erweiterungen von *Imperial Assault: Das Imperium greift an* ist es relevant, welche Typen die neuen Spielplanteile haben. Die Typen der Spielplanteile aus *Tyrannen von Lothal* sind 02A, 09A, 10A: **Wald**, 01B-02B, 04B-07B, 09B-10B, 12B: **Wüste**, alle anderen: **Innenraum**.

SIEGPUNKTE

Manche Fähigkeiten erlauben das Ausgeben von SP oder zwingen den Gegenspieler dazu, SP zu verlieren. Kein Spieler darf jemals weniger als 0 SP haben; darüber hinausgehende Verluste werden ignoriert. Es ist nicht erlaubt, eine Fähigkeit zu nutzen, für die man mehr SP ausgeben müsste, als man hat.

SCHURKEN

Alle Figuren, die zu einzigartigen imperialen (♁ oder ♁) Aufstellungskarten gehören, sind Schurken. Grundsätzlich gelten für Schurken dieselben Regeln wie für Verbündete (siehe S. 23 des Grundspiel-Referenzhandbuchs).

„DU“

Viele Karten verwenden das Pronomen „du“ in Bezug auf eine Figur und nicht auf einen Spieler. Beispiel: Wenn eine Aufstellungskarte besagt: „Beim Angreifen darfst du 1 Angriffswürfel neu würfeln“, darf jede Figur, die zur Gruppe der Karte gehört, beim Angreifen 1 Angriffswürfel neu würfeln.

- Wenn ein zu einer Figur gehörender Effekt „dich“ auffordert, einen Marker zu beanspruchen, Siegpunkte zu erhalten oder Karten zu manipulieren, bezieht sich das Pronomen auf den Spieler der Figur. Ebenso ist es, wenn von „deiner“ Armee oder „deinen“ Figuren die Rede ist.



DIE MINI-KAMPAGNE

Die Einsätze aus *Tyrannen von Lothal* können nicht nur als Nebeneinsätze in große Kampagnen integriert, sondern auch als zusammenhängende Mini-Kampagne mit einer Spielzeit von ca. 6–8 Stunden gespielt werden.

AUFBAU DER MINI-KAMPAGNE

Vor Beginn einer neuen Mini-Kampagne führt man nur die Schritte 1–3 des „Kampagnenaufbaus“ (siehe S.16 des Referenzhandbuches) durch. Anschließend führt man folgende Schritte aus:

1. **Agendastapel zusammenstellen:** Der imperiale Spieler stellt unter Berücksichtigung der Regeln auf S. 2 des Referenzhandbuches seinen Agendastapel zusammen. Dann legt er alle Agendakarten seines Stapels, die erzwungene Einsätze oder Nebeneinsätze beinhalten, in die Spielschachtel zurück.
2. **Helden aufrüsten:** Jeder Held erhält 2 EP. Des Weiteren erhalten die Helden gemeinsam 300 Credits pro Held. Anschließend wird ein Abschnitt „Aufrüstung der Rebellen“ ausgeführt, wobei Karten vom Ausrüstungsstapel I gezogen werden.
3. **Imperialen Spieler aufrüsten:** Der imperiale Spieler erhält 2 EP. Dann wird ein Abschnitt „Aufrüstung des Imperiums“ durchgeführt, wobei der Schritt „Agendakarten kaufen“ ausgelassen wird.
4. **Einstiegsinsatz aufbauen:** Jetzt wird der Einstiegsinsatz der Mini-Kampagne aufgebaut und gespielt. Bei *Tyrannen von Lothal* heißt der Einstiegsinsatz „Aufruf zum Widerstand“ (siehe S. 10).

MINI-KAMPAGNENSPIEL

Der Verlauf einer Mini-Kampagne unterscheidet sich kaum vom normalen Kampagnenspiel (siehe S. 10 der Spielregel des Grundspiels).

Anders als bei einer großen Kampagne gelten alle Einsätze der Mini-Kampagne als Haupteinsätze und werden in einer festgelegten Reihenfolge gespielt. Nebeneinsätze gibt es nur bei einer erweiterten Mini-Kampagne.

In den Einsatz-Abschnitten wird der nächste Einsatz nicht von den Rebellen Spielern aufgrund aktiver Neben- oder Haupteinsatzkarten gewählt. Stattdessen bestimmt der Epilog jedes Einsatzes, welcher aktive Einsatz als Nächstes gespielt wird.

HONDO OHNAKA UND THRAWN

In der Kampagne *Tyrannen von Lothal* darf der imperiale Spieler weder Hondo Ohnaka noch Thrawn als Schurken erhalten.

EPILOGE

Beim Spielen eines Mini-Kampagneneinsatzes führt der Text unter „Einsatz beendet“ zu einem weiteren Ereignis, das ausgeführt werden muss. Dieses Ereignis ist der Epilog des Einsatzes und enthält einen Erzähltext sowie spezielle Belohnungen für die Mini-Kampagne (siehe „Die Epiloge“ auf S. 22).

Des Weiteren besagt der Epilog, welcher aktive Einsatz als Nächstes ausgeführt wird. Titel und Seitenzahl des nächsten Einsatzes sollten sofort ins Kampagnenlogbuch eingetragen werden (siehe unten).

Nach Ausführung des Epilogs geht man zum Schritt „Aufräumen nach dem Einsatz“ über.

ERWEITERTE MINI-KAMPAGNE

Die Mini-Kampagne *Tyrannen von Lothal* lässt sich unter Verwendung der Nebeneinsätze aus bestimmten Verbündeten- und Schurken-Packs zu einer längeren Kampagne ausdehnen.

Um wie viele Einsätze die Kampagne erweitert werden soll, bleibt den Spielern überlassen. Dazu verwenden sie die optionalen Zeilen für Nebeneinsätze im Kampagnenlogbuch. Wird die Kampagne nicht erweitert, werden diese Zeilen des Kampagnenlogbuches (inkl. Aufrüstungsschritte) ignoriert.

DAS KAMPAGNENLOGBUCH

Wie in einer großen Kampagne verwenden die Spieler auch bei Mini-Kampagnen ein Kampagnenlogbuch, um ihren Fortschritt zu dokumentieren.

Das Kampagnenlogbuch der Mini-Kampagne *Tyrannen von Lothal* befindet sich auf der Rückseite dieser Spielregel und wird genau wie das Kampagnenlogbuch des Grundspiels geführt.

Weitere Kampagnenlogbücher zum Ausdrucken findet ihr auf:

Asmodee.de/StarWars

STOPP!

Ab hier darf nur der imperiale Spieler weiterlesen. Die Rebellen Spieler dürfen den imperialen Spieler jederzeit darum bitten, eine bereits vorgelesene Regel zu wiederholen, aber sie dürfen niemals eine der folgenden Seiten selbst ansehen oder durchlesen.