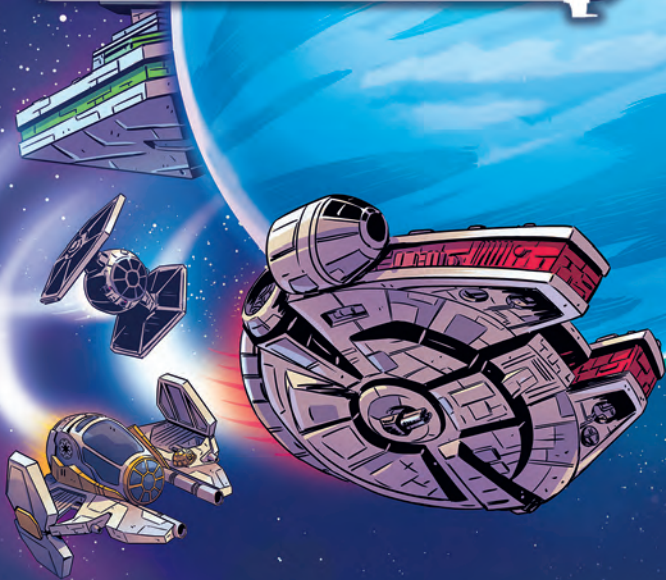


2-4 PERSONEN
AB 7 JAHREN
30 MIN.

STAR WARS™

SUPER TEAMS



SPIELANLEITUNG

Ein Spiel von Max Gerçambeau
Illustriert von Derek Laufman
Gestaltet von Axel Mahé
© Asmodee Group 2024.
Alle Rechte vorbehalten.
© &™ Lucasfilm Ltd.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 72 Karten



- 48 Bewegungskarten (pro Farbe 12 nummerierte Karten von 1 bis 6)



- 20 Bonuskarten



- 4 Teamkarten

- 8 Schiffe (2 pro Farbe)



ZIEL DES SPIELS

Das erste Team mit allen Schiffen im Ziel gewinnt.

SPIELAUFBAU

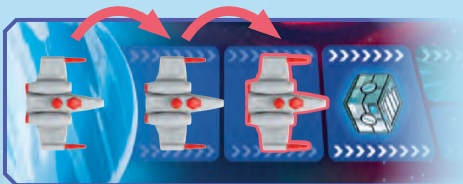
- 1 Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- 2 Wählt alle je eine Farbe und nehmt euch die entsprechenden 2 Schiffe und die Teamkarte.
 - ▶ Falls ihr zu **zweit** spielt, wählt ihr beide je 2 Farben.
 - ▶ Falls ihr zu **dritt** spielt, wählt ihr alle je 1 Farbe. Legt das Material der nicht gewählten Farbe zurück in die Schachtel.
 - ▶ Falls ihr zu **viert** spielt, bilden je zwei von euch ein Team. Setzt euch so um den Tisch, dass niemand neben einem eigenen Teammitglied sitzt.
- 3 Stellt alle eure Schiffe auf den Startplaneten.
- 4 Mischt die 20 Bonuskarten und legt 2 pro Person verdeckt auf den Zielplaneten (also 4 Karten beim Spiel zu zweit, 6 Karten beim Spiel zu dritt und 8 Karten beim Spiel zu viert). Legt die restlichen Bonuskarten als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans.
- 5 Mischt die Bewegungskarten, teilt an alle je 6 Karten aus und legt die restlichen als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

SPIELBLAUF

Wer zuletzt *Star Wars*™ gesehen hat, beginnt das Spiel. Dann seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. In deinem Zug spielst du eine Karte mit einer Zahl von 1 bis 6 aus und wählst ein Schiff derselben Farbe, das du dann um die entsprechende Anzahl an Feldern vorbewegst.



Je nach Kartenfarbe kann es sein, dass du auch einmal ein Schiff eines Teammitglieds oder eines gegnerischen Teams bewegen musst, statt eines deiner Schiffe zu bewegen.



Beispiel: Du spielst eine rote 2 aus. Jetzt musst du eines der roten Schiffe um 2 Felder vorbewegen.

Es gibt 5 Arten von Feldern:



Normales Feld



Bonusfeld



**Hyperraum-
Feld**



**Asteroiden-
Feld**



Schlund-Feld

Wenn sich ein Schiff vom Startplaneten, einem normalen Feld oder einem Bonusfeld **wegbewegt**, ist die Bewegung **normal**.

Wenn sich ein Schiff von einem Hyperraum-Feld **wegbewegt**, wird die Zahl der ausgespielten Karte verdoppelt (*hast du z. B. eine 4 ausgespielt, bewegt sich das Schiff um 8 Felder*).



➔ **8**

Wenn sich ein Schiff von einem Asteroiden-Feld **wegbewegt**, gilt die Zahl der ausgespielten Karte als 1 (hast du z. B. eine 5 ausgespielt, bewegt sich das Schiff nur um 1 Feld).



Wenn ein Schiff auf einem Bonusfeld **stehen bleibt**, zieht die Person **dieser Farbe** 1 Bonuskarte. Ist der Bonuskartenstapel leer, mischt alle abgelegten Bonuskarten und bildet einen neuen Stapel.



Wenn ein Schiff auf einem Doppelfeld (Hyperraum und Asteroiden, Hyperraum und normales Feld oder Asteroiden und normales Feld) **stehen bleibt**, darf die Person, welche das Schiff bewegt, wählen, auf welcher Seite des Felds das Schiff stehen bleibt.



Schlund-Felder stellen eine besondere Gefahr dar. Wenn ein Schiff auf einem Schlund-Feld **stehen bleibt**, muss es sich **rückwärts** bewegen, bis es das nächste normale Feld erreicht. Hintereinander liegende Schlund-Felder müssen auf einmal durchquert werden.



Sobald das **erste** Schiff den Zielplaneten erreicht, zieht ihr alle je 2 der Bonuskarten, die auf dem Zielplaneten liegen.

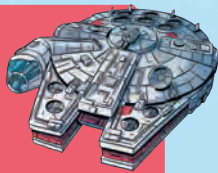


Hinweise:

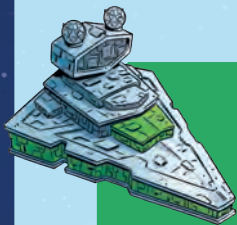
- ◆ Auf einem Feld können beliebig viele Schiffe stehen.
- ◆ Ein Schiff, das den Zielplaneten erreicht hat, kann nicht weiterbewegt werden.



TEAM ROT



X-FLÜGLER & MILLENNIUM FALKE



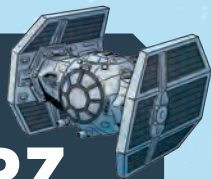
TEAM GRÜN



STERNENZERSTÖRER & TODESSTERN



TEAM SCHWARZ



TIE-JÄGER & TIE-TURBOJÄGER



TEAM GELB



JEDI-STERNENJÄGER & TANTIVE IV

RUNDENENDE UND BEGINN DER NÄCHSTEN RUNDE:

Sobald alle ihre 6 Bewegungskarten ausgespielt haben, teilt erneut je 6 Karten an alle aus und beginnt die nächste Runde (*falls der Stapel leer ist, mischt alle Bewegungskarten zu einem neuen Stapel*).



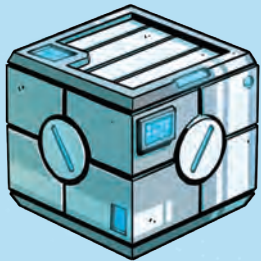
Beim Spiel zu zweit und zu viert gilt: Nachdem alle Schiffe einer Farbe den Zielplaneten erreicht haben, werden die Karten dieser Farbe zum Joker. Wenn du sie ausspielst, entscheidest du, als welche Farbe sie gelten.

Beispiel: Beide grünen Schiffe haben den Zielplaneten erreicht. Rot spielt nun eine grüne 3 aus und entscheidet, ein rotes Schiff um 3 Felder zu bewegen.



BONUSKARTEN

Wenn eines deiner Schiffe bewegt wird, kannst du (oder dein Teammitglied) eine Bonuskarte von der Hand ausspielen. Dabei ist es egal, ob du dein Schiff selbst bewegst oder nicht. Die Person, die das Schiff bewegt, muss den Effekt der ausgespielten Bonuskarte anwenden.



Pro Zug kann nur eine Bonuskarte auf jedes Schiff gespielt werden. Du kannst keine Bonuskarten auf gegnerische Schiffe spielen.

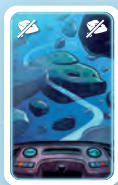
BESCHREIBUNG DER BONUSKARTEN



AUSWEICHMANÖVER

Falls das Schiff auf einem Schlund-Feld **stehen bleibt**, umfliegst du den Schlund und bewegst das Schiff vorwärts auf das nächste normale Feld.





FLIEGERASS

Falls sich das Schiff von einem Asteroiden-Feld **wegbewegt**, wird der Effekt des Felds ignoriert und das Schiff bewegt sich normal.



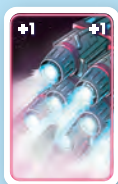
LICHTGESCHWINDIGKEIT

Die Zahl auf der Karte wird verdoppelt (so als wäre das Schiff auf einem Hyperraum-Feld).

Kann nur auf einem normalen Feld, einem Bonusfeld oder dem Startplaneten ausgespielt werden.



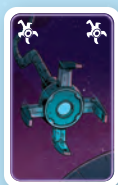
→ 10



SCHUB

Bewege das Schiff um 1 weiteres Feld.

Kann nicht auf einem Asteroiden-Feld gespielt werden.



KOPPELN

Falls ein gegnerisches Schiff an deinem Schiff oder dem deines Teammitglieds vorbeifliegt, kannst du euer Schiff an das gegnerische Schiff koppeln und es auf das Feld bewegen, auf dem das gegnerische Schiff stehen bleibt. Dies ist auch möglich, wenn die beiden Schiffe auf demselben Feld starten.



Hinweise zum Koppeln:

- ◆ Es spielt keine Rolle, wer das gegnerische Schiff bewegt (du selbst, dein Teammitglied oder jemand anderes).
- ◆ Das Schiff deines Teams bewegt sich immer auf das Feld, auf dem das gegnerische Schiff stehen bleibt. Das gilt auch, wenn eine Bonuskarte auf das gegnerische Schiff gespielt wird.
- ◆ Wenn ein gegnerisches Schiff an mehreren Schiffen deines Teams vorbeifliegt, kannst du mehrere „Koppeln“-Karten ausspielen.
- ◆ Im seltenen Fall, dass durch Koppeln die letzten Schiffe von zwei gegnerischen Teams gleichzeitig den Zielplaneten erreichen, teilen sich diese Teams den Sieg.