

STAR WARS™

THE CLONE WARS

Es herrscht Krieg! Die Klon-Armee der Republik befindet sich in einem anhaltenden Konflikt mit nicht enden wollenden Wellen von Droiden. Während immer mehr Planeten in den Kampf gezogen werden, rückt der Sieg für Count Dooku und seine Separatisten immer näher.

In **Star Wars: The Clone Wars – Ein Brettspiel mit dem Pandemic-System** nehmt ihr die Rollen legendärer Jedi-Generäle ein und führt Truppen von Klonkriegern gegen die Droidenstreitkräfte der Separatisten an. Nutzt die Fähigkeiten eurer Jedi und Klonkrieger, um die Droiden auszuschalten, und erfüllt gemeinsam Missionen, um das Blatt noch zu wenden.

SPIELMATERIAL



7 Jedi



4 Schurken



3 Blockaden



36 Droiden



1 Spielplan



1 Würfel



46 Squadkarten



32 Invasionskarten



7 Jedi-Karten



4 Schurkenbögen



24 Schurkenkarten



24 Missionskarten



2 Marker



2 Missionsmarker



1 Erinnerungsmarker



1 Schieber



5 Übersichtskarten



1 Solomarker

SPIELVORBEREITUNG

1. Spielplan und Vorräte: Legt den Spielplan in die Tischmitte. Legt die Droiden und Blockaden in einem Vorrat daneben bereit.

2. Marker: Legt jeweils einen Marker wie abgebildet auf das erste Feld der Invasions- und der Bedrohungsleiste.




3. Schurke: Wählt einen Schurken aus, gegen den ihr in dieser Partie antreten wollt. **Für eure erste Partie empfehlen wir Asajj Ventress.**

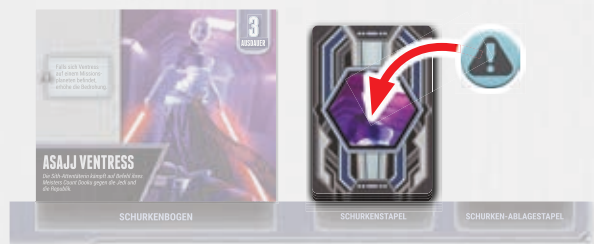
Legt den entsprechenden Schurkenbogen oben bei der „Schurkenbogen“-Markierung an den Spielplan. (Die Finale-Seite sollte verdeckt sein.)



Mischt die 6 entsprechenden Schurkenkarten zu einem verdeckten Stapel und legt ihn bei der „Schurkenstapel“-Markierung an den Spielplan.



Falls auf dem Schurkenbogen ein Effekt mit einem  abgebildet ist, legt den Erinnerungsmarker auf den Schurkenstapel. Legt den Marker ansonsten zurück in die Schachtel.



Führt alle mit „VORBEREITUNG“ gekennzeichneten Anweisungen auf dem Schurkenbogen aus, sofern vorhanden.

Stellt die Figur eures Schurken für den nächsten Schritt der Vorbereitung beiseite. Legt alle übrigen Schurkenbögen, -karten und -figuren zurück in die Schachtel.

4. Planeten: Legt die beiden „Missionsplanet“-Invasionskarten offen bei der „Invasions-Ablage-stapel“-Markierung an den Spielplan. Mischt dann die übrigen Invasionskarten zu einem verdeckten Stapel und legt ihn bei der „Invasionsstapel“-Markierung an den Spielplan.



Zieht 2 Invasionskarten und stellt je 3 Droiden auf die auf den Karten angegebenen Planeten.



Zieht 2 weitere Invasionskarten und stellt je 2 Droiden auf die auf den Karten angegebenen Planeten.



Zieht 2 weitere Invasionskarten und stellt je 1 Droiden auf die auf den Karten angegebenen Planeten. Stellt dann die Schurkenfigur auf den Planeten der zuletzt gezogenen Karte.



Legt die 6 aufgedeckten Invasionskarten offen auf den Invasions-Ablage-stapel.

5. Jedi: Jeder von euch sucht sich eine Jedi-Karte aus und nimmt sich die entsprechende Jedi-Figur. Mischt die Übersichtskarten und teilt an alle jeweils eine aus. Stellt eure Jedi-Figuren auf die jeweils abgebildeten Startplaneten. Legt alle übrigen Jedi-Karten, Jedi-Figuren und Übersichtskarten zurück in die Schachtel.



SPIELVORBEREITUNG

6. Squadstapel: Mischt die Squadkarten zu einem verdeckten Stapel und legt ihn bei der „Squadstapel“-Markierung an den Spielplan.



Teilt in einer Partie zu zweit oder dritt an alle jeweils 3 Squadkarten aus.

Teilt in einer Partie zu viert oder fünft an alle jeweils 4 Squadkarten aus.

7. Missionsstapel: Mischt die Missionskarten und zieht abhängig von eurer gewählten Schwierigkeit so viele Karten für den Missionsstapel:

| Schwierigkeit | Missionen |
|-------------------|-----------|
| Padawan | 3 |
| Jedi-Ritter | 4 |
| Jedi-Meister | 5 |
| Jedi-Großmeister* | 6+ |

* Für eine besondere Herausforderung könnt ihr auch mehr als 6 Missionskarten nehmen.

Legt die gezogenen Missionen verdeckt bei der „Missionsstapel“-Markierung an den Spielplan. Legt die übrigen Missionskarten unbesehen zurück in die Schachtel.



8. Startmissionen: Deckt die oberste Karte vom Missionsstapel auf und legt sie offen an die orange Missionsmarkierung.

Legt den orangenen Missionsmarker auf den angegebenen Planeten und handelt alle „Sobald aufgedeckt“-Effekte auf der Missionskarte ab, sofern vorhanden.



Deckt dann eine zweite Missionskarte auf und geht entsprechend mit der weißen Missionsmarkierung und dem weißen Missionsmarker vor.

9. Startspieler: Wer von euch in seinem Leben am häufigsten geflogen ist (am besten mit einem Raumschiff), beginnt die Partie und nimmt sich den Würfel.

GESAMTER SPIELAUFBAU (2 SPIELER)

SPIELABLAUF

1. Karten bereinigen
2. Missionen aufdecken
3. Startspieler bestimmen
4. Planeten besetzen

Handlungsrunden: 7 Karten

GRUNDKONZEPTE

JEDI

Ihr nehmt die Rollen der Jedi ein, die gegen die Droidenarmee der Separatisten kämpfen. Jeder von euch hat eine Jedi-Karte, auf der ihr eure einzigartigen Fähigkeiten findet, und eine Figur, die euch auf dem Spielplan repräsentiert.



KOOPERATION

Ihr seid alle in einem Team und gewinnt oder verliert gemeinsam. Ihr dürft frei miteinander diskutieren, euch gegenseitig beraten und offen Vorschläge einbringen. Dennoch entscheidet letztlich jeder in seinem Zug selbst, was er tut.

GEGNER

Die Jedi müssen die Republik vor 3 Arten von Gegnern verteidigen: Kampfdroiden, Blockaden und Schurken. Droiden sammeln sich auf Planeten und Blockaden beschützen andere Gegner auf ihrem Planeten.



SCHURKEN

In jeder Partie stellt ihr euch einem Schurken. Jeder Schurke hat einen Bogen, auf dem ihr seine Ausdauer und mögliche Sonderfähigkeiten finden könnt. Auf der Rückseite findet ihr die Regeln für das Finale und wie ihr die Partie gewinnen könnt.



Jeder Schurke hat außerdem einen eigenen Kartenstapel, der bestimmt, wie sich der Schurke während der Partie verhält.



SQUADKARTEN

Jeder von euch hat einige Squadkarten auf der Hand, die Charaktere und Fahrzeuge darstellen und euch bei eurem Kampf unterstützen können. Squadkarten haben Effekte, die dir oder anderen Jedi auf deinem Planeten helfen können.



Deine Handkarten liegen stets offen und für alle sichtbar vor dir aus. Es gilt jederzeit ein Handkartenlimit von 7 Karten.

Immer wenn dein Jedi Schaden erleidet, legst du ebenso viele Squadkarten von deiner Hand offen auf den Squad-Ablagestapel.

ERSCHÖPFT & BEREIT

Um den Effekt einer Squadkarte vor dir zu nutzen, musst du sie erschöpfen. Dafür drehst du sie um 90°, um anzuzeigen, dass du sie genutzt hast. Sobald eine Karte erschöpft ist, kann sie nicht mehr genutzt werden, bis sie zu Beginn deines nächsten Zugs bereit gemacht und wieder aufrecht gedreht wird.



DER WÜRFEL

Du wirfst den Würfel, wenn du angreifst oder dich an einer Mission versuchst.



Auf dem Würfel findest du 2 Symbole: Erfolg (☺) und Schaden (★).

☺ erreicht das Ziel deiner Aktion: Gegnern in Angriffen Schaden zufügen oder Erfolge zu einer Mission beitragen.

★ führt dazu, dass du Schaden erleidest und Squadkarten von deiner Hand ablegen musst.

MISSIONEN

Um das Finale auf der anderen Seite des Schurkenbogens zu erreichen und die Partie zu gewinnen, müssen die Jedi eine Reihe von Missionen in der Galaxis erfüllen. Jede Mission findet auf einem anderen Planeten auf dem Spielplan statt und wird durch einen Missionsmarker angezeigt.

Um Missionen zu erfüllen, musst du die Aktion „Missionsversuch“ ausführen. Dafür ist es oft ratsam, dass sich mehrere Jedi auf dem Missionsplaneten versammeln. Die meisten Missionen haben außerdem besondere Effekte und funktionieren ganz unterschiedlich.

Nachdem alle Missionen vom Missionsstapel erfüllt sind, beginnt das Finale. Dreht den Schurkenbogen um. Dort seht ihr, wie ihr die Partie gewinnen könnt.

SPIELABLAUF

Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Ein Zug besteht immer aus diesen 4 Schritten:

1. Karten bereit machen
2. Aktionen ausführen
3. Schurken aktivieren
4. Planeten besetzen

1. KARTEN BEREIT MACHEN

Zu Beginn deines Zugs machst du alle erschöpften Squadkarten von deiner Hand wieder bereit, indem du sie aufrecht drehst. Du kannst nur Effekte von Karten nutzen, die bereit sind.

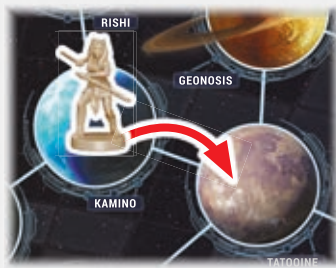
2. AKTIONEN AUSFÜHREN

Du darfst in deinem Zug bis zu 4 Aktionen ausführen. Du darfst auch dieselbe Aktion mehrfach ausführen, was jeweils als eigene Aktion zählt.

FLUG

Bewege deinen Jedi zu einem durch eine Linie verbundenen Planeten.

Gegner (Droiden, Blockaden und Schurken) schränken die Bewegung von Jedi nicht ein.



VERSTÄRKUNG

Ziehe 1 Squadkarte.

Du darfst auch dann Squadkarten ziehen, wenn du bereits dein Handkartenlimit von 7 Karten erreicht hast. Immer wenn du mehr als 7 Karten auf der Hand hast, musst du deine Handkarten sofort auf 7 reduzieren, indem du Karten ablegst oder Verbündete spielst (siehe „Squadkarten“ auf S. 7). Du kannst hierbei auch erschöpfte Squadkarten ablegen.



Falls der Squadstapel leer ist und du eine Karte ziehen musst, mischst du alle Karten vom Squad-Ablagestapel zu einem neuen verdeckten Stapel und ziehst dann.

ANGRIFF

Befindest du dich auf einem Planeten mit Gegnern, kannst du die Aktion „Angriff“ nutzen, um sie zu entfernen.

Um anzugreifen, wirfst du den Würfel. Jeder , den du würfelst, fügt einem Gegner auf deinem Planeten 1 Schaden zu. **Droiden haben 1 Ausdauer, Blockaden 2 Ausdauer.** Die Ausdauer des Schurken ist auf seinem

Bogen angegeben. Wenn du einem Gegner Schaden in Höhe seiner Ausdauer zufügst, entferne ihn vom Spielplan und lege ihn zurück in den Vorrat.

Schaden, der Gegnern zugefügt wird, verfällt zwischen den Aktionen. Um also eine Blockade oder einen Schurken zu entfernen, musst du ihnen den nötigen Schaden in einer einzelnen Aktion zufügen. Manche Squadkarten können einem Angriff zusätzlichen Schaden hinzufügen (siehe „Squadkarten“ auf Seite 7).

Nachdem du Schaden zugefügt hast, erleidest du für jeden verbliebenen Gegner auf deinem Planeten sowie für jeden , den du gewürfelt hast, 1 Schaden. Manche Squadkarten können den Schaden verhindern (siehe „Squadkarten“ auf Seite 7).

BEISPIEL: ANGRIFF

Ahsoka und Anakin befinden sich auf einem Planeten mit Gegnern. Ahsoka greift an und wirft den Würfel.



Ahsoka und Anakin erschöpfen jeweils 2 und fügen dem Wurf weitere 4 hinzu: für einen Gesamtwert von (6).



Die Blockade beschützt die Gegner, daher fügt Ahsoka ihr zuerst 2 Schaden zu und entfernt sie somit. Dann fügt sie Ventress 3 sowie einem Droiden 1 Schaden zu und entfernt sie.



Ahsoka erleidet 1 Schaden für den verbleibenden Droiden und 1 Schaden für das -Symbol auf dem Würfel. Anakin erschöpft 1 , um 1 Schaden zu verhindern, also muss Ahsoka nur 1 Karte ablegen.



MISSIONSVERSUCH

Befindest du dich auf einem Missionsplaneten, kannst du die Aktion „Missionsversuch“ ausführen, um die Mission zu erfüllen. **Steht auf dem Planeten eine Blockade oder ein Schurke, kannst du die Mission dort nicht versuchen.**



Wirf zuerst den Würfel. Dann dürfen **alle Jedi auf dem Missionsplaneten** Squadkarten beitragen.

Um eine Karte beizutragen, erschöpfst du sie und fügst dem Missionsversuch 1 hinzu. Du darfst nur Karten-Arten beitragen, die auf der Mission abgebildet sind. (Die Effekte dieser Karten sind dabei egal, es zählen nur die Arten).



Falls insgesamt mindestens so viele gewürfelt und beigetragen wurden, wie auf der Mission angegeben ist, ist die Mission erfüllt. verfallen zwischen den Aktionen, du musst also alle nötigen in einem Versuch aufbringen.



ERFOLG

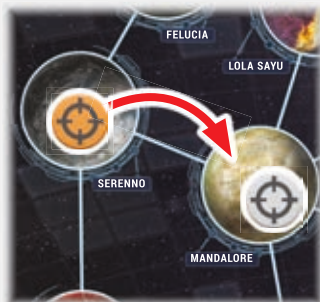
Falls du die Mission erfüllt hast, machst du Folgendes:

1. Du erleidest 1 Schaden für jeden auf der Missionskarte und für jeden , den du gewürfelt hast.
2. Hat die Mission einen „Sobald erfüllt“-Effekt, handelst du ihn ab.
3. Lege die Missionskarte zurück in die Schachtel.
4. Ziehe die oberste Karte vom Missionsstapel und lege sie offen an die leere Missionsmarkierung. Lege den Missionsmarker der erfüllten Mission auf den angegebenen Planeten und handle alle „Sobald aufgedeckt“-Effekte von der Missionskarte ab, sofern vorhanden.



Falls der Missionsstapel leer ist, legst du den Missionsmarker auf den anderen Missionsplaneten.

Sobald alle Missionen erfüllt wurden, beginnt das Finale (siehe „Finale“ auf Seite 8).



FEHLSCHLAG

Falls du die Mission nicht erfüllt hast, erleidest du 1 Schaden für jeden , den du gewürfelt hast, **aber nicht für die auf der Missionskarte.** Die Mission bleibt im Spiel und kann in einer zukünftigen Aktion erneut versucht werden.

BEISPIEL: MISSIONSVERSUCH

Anakin und Ahsoka befinden sich auf Lola Sayu, dem Ort der Mission „Opfer und Ehre“. Anakin versucht die Mission und wirft den Würfel.



Um die Mission zu erfüllen, benötigt er 7 . Die Jedi können hier und beitragen. Leider haben sie nicht genügend Karten, um erfolgreich zu sein, also ist dies ein Fehlschlag. Anakin würde 1 Schaden für den auf dem Würfel erleiden, doch er erschöpft 1 , um das zu verhindern.



Mit seiner nächsten Aktion versucht Anakin die Mission erneut und wirft den Würfel.



Anakin erschöpft 2 und fügt hinzu. Ahsoka erschöpft 1 und 2 , womit sie hinzufügt. Zusammen mit den vom Würfel sind das genug Erfolge, um die Mission zu erfüllen.



Anakin erleidet 2 Schaden durch die Mission sowie 1 Schaden für den auf dem Würfel, und legt insgesamt 3 Karten ab. Dann handelt er den „Sobald erfüllt“-Effekt der Mission ab und zieht so 1 Squadkarte.



Abschließend legt er die Missionskarte zurück in die Schachtel, zieht eine neue Mission und legt den Missionsmarker auf den angegebenen Planeten.

FREIE AKTIONEN

Auf jeder Jedi-Karte befindet sich eine besondere Fähigkeit in Form einer freien Aktion. Du darfst sie in jeder Runde ein Mal im Schritt „Aktionen ausführen“ zusätzlich zu deinen erlaubten 4 Aktionen ausführen. Du kannst eine freie Aktion nicht während einer anderen Aktion oder während des Zugs eines Mitspielenden ausführen.



SQUADKARTEN

Es gibt 5 verschiedene Arten von Squadkarten: Überfall (🔴), List (👁️), Rüstung (🐘), Transport (🚀) und Verbündete. Um eine Squadkarte zu nutzen, erschöpfe sie, indem du sie um 90° drehst (dies ist keine Aktion). Sobald eine Karte erschöpft ist, kann sie nicht mehr genutzt werden, bis sie zu Beginn deines nächsten Zugs bereit gemacht und wieder aufrecht gedreht wird. Du musst Squadkarten ablegen, wenn du Schaden erleidest oder wenn du das Handkartenlimit erreichst.

Immer wenn du Schaden erleidest, legst du ebenso viele Squadkarten von deiner Hand offen auf den Squad-Ablagestapel. Falls du keine Karten auf der Hand hast, hat der Schaden keinen Effekt. Immer wenn du mehr als 7 Karten auf der Hand hast, musst du deine Handkarten sofort auf 7 reduzieren, indem du Karten ablegst oder Verbündete spielst.



ÜBERFALL & LIST

Wenn ein beliebiger Jedi auf deinem Planeten angreift, darfst du nach dem Würfelwurf beliebig viele 🔴 oder 👁️ nutzen, um 1 🚀 pro Karte beizutragen.

Es kann bei jedem Angriff nur 1 Art beigetragen werden. 🔴 und 👁️ können nicht in demselben Angriff kombiniert werden.



RÜSTUNG

Wenn ein beliebiger Jedi auf deinem Planeten Schaden erleidet, darfst du beliebig viele 🐘 nutzen, um 1 Schaden pro Symbol zu verhindern.



TRANSPORT

Wenn ein beliebiger Jedi von deinem Planeten losfliegt, darfst du 1 🚀 nutzen, um den Flug des Jedi zu verdoppeln. Bei jedem Flug kann nur 1 🚀 genutzt werden.



VERBÜNDETE

Anders als andere Squadkarten musst du eine Verbündete-Karte ablegen, um ihren Effekt zu nutzen. Du darfst eine Verbündete-Karte jederzeit spielen (auch im Zug von Mitspielenden), außer die Karte besagt etwas anderes. Falls eine Verbündete-Karte durch einen Effekt erschöpft wurde, kannst du sie nicht spielen, bis sie wieder bereit gemacht wurde.

3. SCHURKEN AKTIVIEREN

Nachdem du bis zu 4 Aktionen ausgeführt hast, schlägt der Schurke gegen die Jedi zurück.

ERINNERUNGSMARKER

Manche Schurken haben Effekte, die jeden Zug eintreten. Falls der Erinnerungsmarker auf dem Schurkenstapel liegt, handelst du zu Beginn des „Schurken aktivieren“-Schritts den ⚠️-Effekt auf dem Schurkenbogen ab, bevor du eine Schurkenkarte ziehst.



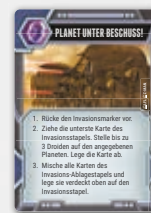
SCHURKENKARTE ZIEHEN

Ziehe 1 Karte vom Schurkenstapel, handle ihren Effekt ab und lege sie anschließend offen auf den Schurken-Ablagestapel. Manche Schurkenkarten haben mehrere Effekte. Handle sie von oben nach unten ab, überspringe dabei Effekte, die nicht ausgeführt werden können.

Ziehe keine weiteren Schurkenkarten, außer du wirst durch einen Effekt dazu aufgefordert. Falls der Stapel leer ist und du eine Karte ziehen musst, mischst du alle Karten vom Ablagestapel zu einem neuen verdeckten Stapel und ziehst dann.

PLANET UNTER BESCHUSS!

In jedem Schurkenstapel findet sich 1 „Planet unter Beschuss!“-Karte. Wenn du sie ziehst, handle den Effekt folgendermaßen ab:



1. Bewege den Invasionsmarker auf seiner Leiste 1 Feld weiter nach rechts. Falls der Marker bereits auf dem letzten Feld der Leiste liegt, erhöhe stattdessen die Bedrohung.
2. Ziehe die unterste Karte des Invasionsstapels und stelle so lange Droiden auf den angegebenen Planeten, bis dort 3 Droiden stehen.
3. Mische alle Karten des Invasions-Ablagestapels (einschließlich der gerade gezogenen Karte) und lege sie verdeckt zurück oben auf den Invasionsstapel.

OBERSTER PLANET

Manche Schurkenkarten beziehen sich mit dem 🌌-Symbol auf den obersten Planeten. Der 🌌-Planet ist der Planet, der auf der obersten Karte des Invasions-Ablagestapel abgebildet ist. Dieser wechselt jedes Mal, wenn ein Planet besetzt wird.



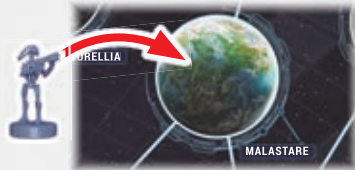
MEHRERE MÖGLICHE RESULTATE

Falls der Effekt einer Schurkenkarte oder des Schurkenbogens verschiedene mögliche Resultate hat, darfst du unter ihnen wählen.

Wenn beispielsweise ein sich bewegnender Schurke mehrere mögliche Wege oder Ziele hat, darfst du den Weg oder das Ziel bestimmen.

4. PLANETEN BESETZEN

Decke einzeln und nacheinander so viele Karten vom Invasionsstapel auf, wie die aktuelle Invasionsrate angibt (Zahl auf der Invasionsleiste). Stelle für jede aufgedeckte Karte 1 Droiden auf den angegebenen Planeten und lege die Karte offen auf den Invasions-Ablagestapel.



Sollten bereits 3 Droiden auf dem Planeten stehen, stelle keinen vierten dazu. Stattdessen kommt es zu einer Belagerung (siehe „Belagerung“ unten).

Falls du einmal einen Droiden auf den Spielplan stellen musst, aber der Vorrat leer ist, rücke den Bedrohungsmarker um 1 Feld pro Droiden, den du nicht aufstellen kannst, auf seiner Leiste vor.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Invasionsstapel leer ist, und du eine Karte aufdecken musst, mischst du alle Karten vom Invasions-Ablagestapel zu einem neuen verdeckten Stapel und deckst dann eine Karte auf.

BELAGERUNG

Falls du einen vierten Droiden auf einen Planeten stellen müsstest, kommt es stattdessen zu einer Belagerung dieses Planeten. Stelle den vierten Droiden nicht auf den Planeten. Wenn es zu einer Belagerung kommt, gehst du folgendermaßen vor:

1. Rücke den Bedrohungsmarker 1 Feld vor.
2. Stelle 1 Blockade auf diesen Planeten. Auf einem Planeten können mehrere Blockaden stehen. (*Droiden verursachen keinen „Ausbruch“ auf verbundene Planeten wie die Seuchen im originalen Pandemic-Spiel.*)

BLOCKADEN

Solange auf einem Planeten eine Blockade steht, können Jedi in keiner Weise auf die Missionen, Droiden oder Schurken auf diesem Planeten einwirken. Blockaden werden entfernt, nachdem du ihnen 2 Schaden zugefügt hast. Wenn während eines Angriffs die letzte Blockade auf einem Planeten entfernt wird, kann der übrige Schaden anderen Gegnern auf dem Planeten zugefügt werden.



Falls durch einen anderen Effekt als einer Belagerung eine Blockade auf den Spielplan gestellt wird, erhöhst du **nicht** die Bedrohung.

Falls du einmal eine Blockade auf den Spielplan stellen musst, aber der Vorrat leer ist, rückst du den Bedrohungsmarker um 1 Feld pro Blockade, die du nicht aufstellen kannst, auf seiner Leiste vor.

SPIELEND

Falls der Bedrohungsmarker das unterste Feld der Bedrohungsleiste erreicht, verliert ihr sofort!

Falls ihr alle Missionen des Missionsstapels und dann das Finale auf der Rückseite des Schurkenbogens erfüllt, gewinnt ihr sofort!



FINALE

Sobald ihr die letzte Mission erfüllt, dreht sofort den Schurkenbogen um und führt alle Schritte unter „FINALE-VORBEREITUNG“ aus.

Für den Rest der Partie gilt die Finale-Seite des Schurkenbogens, die andere Seite könnt ihr von nun an ignorieren. Dadurch können sich Effekte oder Ausdauer des Schurken verändern (oder es kann unmöglich werden, ihn zu entfernen).

Auf jedem Schurkenbogen steht, was ihr tun müsst, um das Finale zu erfüllen und die Partie zu gewinnen. Manche Finale erfordern, dass ihr 1 oder mehrere Missionen erfüllt. Während des Finales **könnt** ihr Missionen auf einem Planeten mit einem Schurken versuchen.

BEDROHUNG ERHÖHEN

Es gibt 4 Möglichkeiten, wie der Bedrohungsmarker vorgerückt werden kann:

- Immer wenn ihr einen vierten Droiden auf einen Planeten stellen müsstest, kommt es zu einer Belagerung: Rückt den Bedrohungsmarker 1 Feld vor und stellt 1 Blockade auf diesen Planeten.
- Falls ihr einen Droiden oder eine Blockade auf den Spielplan stellen müsst, aber der Vorrat leer ist, rückt den Bedrohungsmarker 1 Feld pro Gegner vor, den ihr nicht aufstellen könnt.
- Falls ihr den Invasionsmarker vorrücken müsst, er aber bereits auf dem letzten Feld liegt, rückt stattdessen den Bedrohungsmarker 1 Feld vor.
- Die Effekte mancher Schurken können den Bedrohungsmarker vorrücken lassen.

SOLO-PARTIE

Du kannst das Spiel auch alleine spielen. Dabei koordinierst du die Bemühungen von 2 Jedi.

SPIELVORBEREITUNG

Bereite eine normale Partie zu zweit vor. Du kontrollierst beide Jedi und hältst ihre Kartenhände separat voneinander. Bestimme zufällig den Jedi, der die Partie beginnt, und lege den Solomarker auf seine Karte.



SPIELABLAUF

Der Solomarker zeigt an, welcher Jedi gerade am Zug ist. Das Spiel läuft genau so ab, wie mit mehreren Mitspielenden. Am Ende jedes Zugs bewegst du den Solomarker auf die andere Jedi-Karte.



SCHURKEN

Ihr habt in diesem Spiel die Wahl aus 4 Schurken: Asajj Ventress, General Grievous, Maul und Count Dooku. Jeder Schurke hat andere Effekte auf seinem Bogen, ein anderes Finale, einen einzigartigen Schurkenstapel und eine eigene Figur.

Vor dem Finale können Jedi auf Planeten mit einem Schurken keine Mission versuchen.



ASAJJ VENTRESS

Die Sith-Attentäterin kämpft auf Befehl ihres Meisters Count Dooku gegen die Jedi und die Republik.

Ventress bewegt sich auf Missionen zu. Dabei fügt sie Jedi, die ihr zu nahe kommen, Schaden zu oder erschöpft sie. Wenn sie sich bei ihrer Aktivierung auf einem Missionsplaneten befindet, erhöht sie schnell die Bedrohung.



GENERAL GRIEVOUS

Der furchterregende Cyborg ist General der Droidenarmee der Separatisten und führt Streitkräfte in der gesamten Galaxis an.

Grievous bringt Gegner dazu, Jedi auf ihren Planeten Schaden zuzufügen oder sie zu erschöpfen, und besetzt weitere Planeten, wenn er sich auf dem Spielplan befindet.



MAUL

Maul arbeitet daran, die Verbrechersyndikate der Galaxis zu vereinen und die Macht seines Schatten-Kollektivs zu festigen.

Mauls Macht steigt mit der Zeit, wodurch die Bedrohung erhöht wird. Ihn vom Spielplan zu entfernen, reduziert seine Macht und den Einfluss seiner anderen Effekte.



COUNT DOOKU

Dooku, insgeheim der Sith-Lord Darth Tyranus, führt die Separatistenallianz in den Krieg gegen die Galaktische Republik.

Dooku bringt Ventress und Grievous mit sich auf den Spielplan und jagt gemeinsam mit ihnen in jedem Zug die Jedi. Die Effekte der Schurkenkarten betreffen Jedi auf den Planeten der Schurken.

WICHTIGE DETAILS

Du musst diesen Abschnitt nicht lesen, wenn du das Spiel gerade erst lernst. Schau einfach später hier nach, wenn du eine Erklärung zu einer bestimmten Regel oder Karte brauchst.

REGELN, DIE OFT VERGESSEN WERDEN

PLANETEN

- Wenn sich ein Effekt auf „deinen Planeten“ bezieht, ist der Planet gemeint, auf dem sich dein Jedi aktuell befindet.
- Ein „Missionsplanet“ ist ein Planet mit einem Missionsmarker.
- Falls eine Karte oder Aktion einen Planeten in Klammern nennt, musst du dich auf diesem Planeten befinden, um diese Karte oder Aktion nutzen zu können.

HANDKARTEN

- Das Handkartenlimit von 7 Squadkarten gilt jederzeit. Sobald du mehr als 7 Karten auf der Hand hast, musst du sofort Verbündete-Karten spielen oder Karten ablegen, bis du nur noch 7 Karten hast.
- Du darfst die Aktion „Verstärkung“ ausführen, auch wenn du bereits 7 Karten auf der Hand hast.
- Immer wenn du Schaden erleidest, legst du ebenso viele Squadkarten von deiner Hand offen auf den Squad-Ablagestapel. Falls du keine Karten auf der Hand hast, hat der Schaden keinen Effekt.
- Immer wenn dich ein Effekt anweist, Karten zu erschöpfen, musst du so viele Squadkarten von deiner Hand erschöpfen. Falls du keine bereiten Karten auf der Hand hast, die du erschöpfen kannst, gibt es keinen weiteren Effekt.
- Falls du von einem Stapel Karten ziehen oder aufdecken musst, aber der Stapel leer ist, mischst du alle Karten vom entsprechenden Ablagestapel zu einem neuen verdeckten Stapel und ziehst oder deckst dann auf. *(Hier unterscheiden sich die Regeln von denen des originalen **Pandemic**-Spiels.)*

EFFEKTE ABHANDELN

- Immer wenn ein Effekt es dir erlaubt, mit einem anderen Jedi zu interagieren (wie seine Figur zu bewegen), müsst ihr beide damit einverstanden sein.
- Wenn sich eine Figur auf eine andere Figur zubewegt (z. B. der Schurke auf den nächsten Jedi), folgt sie dem kürzesten Pfad. Falls es mehrere gleich kurze Pfade gibt, wählst du einen davon aus.
- Falls der Effekt einer Schurkenkarte oder des Schurkenbogens verschiedene mögliche Resultate hat, wählst du eines davon aus.

VERSCHIEDENES

- Auf Planeten ohne Gegner darfst du nicht angreifen.
- Wenn ihr mit der Schwierigkeit „Jedi-Großmeister“ spielt, könnt ihr für eine noch größere Herausforderung auch mehr als 6 Missionskarten verwenden.

VERBÜNDETE-KARTEN

- Verbündete-Karten können im Zug eines beliebigen Jedi gespielt werden. Sie können nicht gespielt werden, solange sie erschöpft sind.
- Du kannst C-3PO & R2-D2 nur bei einer Mission oder einem Angriff auf einem Missionsplaneten spielen, auf dem du dich befindest.
- Du kannst Padmé Amidala jederzeit während des Schritts „Aktionen ausführen“ eines beliebigen Jedi spielen.
- Du kannst The Bad Batch jederzeit spielen, auch während einer anderen Aktion. Der Schaden wird zu anderem Schaden addiert, der in dieser Aktion zugefügt wird.


MISSIONSKARTEN

- **Das Geiseldrama, Der Preis der Freiheit, Offene Rechnungen:** Falls bereits ein Jedi die genannte Karte auf der Hand hat, nimmt sie der aktive Jedi nicht auf die Hand.
- **Spuren:** Stelle den Schurken auf Oba Diah, egal ob er sich gerade auf dem Spielplan befindet oder nicht. Ist Count Dooku der Schurke, stelle alle 3 Schurken auf Oba Diah.



JEDI




AAYLA SECURA

- Diese Bewegung ist kein Flug und kann nicht durch  verdoppelt werden.

AHSOKA TANO

- Wenn du 2 Karten erschöpfst, darfst du den Schaden auf einem einzelnen Planeten zufügen oder auf 2 verschiedene Planeten aufteilen.
- Deine Sonderfähigkeit kann Blockaden entfernen.

ANAKIN SKYWALKER

- Wenn du deine Sonderfähigkeit nutzt, um anzugreifen, darfst du  erschöpfen, als wären sie . Falls du dies tust, dürfen andere Jedi wie gewohnt nur  erschöpfen.

LUMINARA UNDULI

- Reduziere deine Handkarten erst dann auf das Handkartenlimit, nachdem du Luminaras Sonderfähigkeit vollständig abgehandelt hast.


MACE WINDU

- Du darfst keine Droiden von einem Planeten mit einer Blockade wegbewegen.

OBI-WAN KENOBI

- Reduziere deine Handkarten erst dann auf das Handkartenlimit, nachdem du Obi-Wans Sonderfähigkeit vollständig abgehandelt hast.

YODA

- Diese Bewegung ist kein Flug und kann nicht durch  verdoppelt werden.

SCHURKEN

- Falls auf dem Bogen eines Schurken kein Ausdauerwert angegeben ist, kann er nicht vom Spielplan entfernt werden. Jedi erleiden weiterhin 1 Schaden durch Schurken, die sich nach ihrem Angriff auf ihrem Planeten befinden.

ASAJJ VENTRESS

- „Raumkampf“ ist eine Mission und muss mit der normalen „Missionsversuch“-Aktion erfüllt werden.

GENERAL GRIEVOUS

- Legt bei der Spielvorbereitung den Schieber beiseite. Ihr benötigt ihn erst im Finale.
- **Sie sollen leiden:** Du darfst deinen Jedi auch bewegen, falls der Schaden verhindert wird.
- „Infiltrieren“, „Konfrontieren“, „Jagen“ und „Zerstören“ sind Missionen und müssen mit der normalen „Missionsversuch“-Aktion erfüllt werden. Sobald du eine Mission erfüllt hast, bewege den Schieber zur nächsten Mission.

MAUL

- Immer wenn Maul Macht gewinnt oder verliert, bewege den Schieber ebenso viele Felder auf seiner Machtleiste hoch oder runter. Erreicht der Schieber ein Ende der Leiste, verfallen übrige Änderungen in diese Richtung.
- **Feindliche Übernahme:** Stelle Maul auf den obersten Planeten, egal ob er sich momentan auf dem Spielplan befindet oder nicht.
- Behalte den Schieber an der aktuellen Position, wenn du den Schurkenbogen umdrehst.
- „Showdown“ ist eine Mission und muss mit der normalen „Missionsversuch“-Aktion erfüllt werden. Die erforderliche Anzahl an Erfolgen ist 7 plus die Zahl des aktuellen Felds der Bedrohungsleiste.

COUNT DOOKU

- Vor dem Finale hat jeder Schurke 2 Ausdauer. Während des Finales hat Dooku 5 Ausdauer und Grievous 2 Ausdauer.
- **Duell:** Falls sich 1 Jedi auf einem Planeten mit mehreren Schurken befindet, erleidet er nur 1 Schaden.
- **Drahtzieher:** Während des Finales stellst du Ventress nicht wieder auf den Spielplan.

CREDITS

Z-MAN GAMES

Autor: Alexandar Ortloff

Autor des originalen *Pandemic*: Matt Leacock

Produzent: Michael Sanfilippo

Grafikdesign: Jasmine Radue, Dan Gerlach
mit Monica Helland & Samuel R. Shimota

Artdirection: Bree Lindsoe

Illustration des Covers: Atha Kanaani

Illustrationen: JB Casacop, Martin de Diego,
Atha, Kanaani, Alex Polgár, Romana Kendelic,
Samuel R. Shimota, Stephen Somers

Leitung der 3D-Modellierung: Bree Lindsoe mit
Samuel R. Shimota

Design der Figuren (Jedi, Schurken, Droiden): Luigi Terzi

Design der Figuren (Blockade, Schachteleinlage):
Monica Helland

Technische Redaktion: Autumn Collier

Marketing Copy: Tyler Lee

Management-Team: Beth Erikson, Justin Kempainen,
Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

Testspieler: Marco Bietresato, Carolina Blanken, Taylor Block, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bosi, Jon Bushman, Dominic Cupo, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Alice Ding, Adam Driscoll, Kyle Einfeld, Travis Einfeld, Julia Faeta, Tony Fanchi, Marieke Franssen, Brendon Franz, Kara Franz, Garima Giri, Molly Glover, Sonia Graham, Aaron Haltom, Mark Hayden, Steve Heflin, Philip Henry, Anita Hilberdink, Emma Hunt, Abdullah Jackson, Mona Jalali, Erik Jordheim, Christopher Kowall, Josiah Leis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Luca Mangia, Nick Martello, Josh Massey, Fayez Moussa, André „Takras“ Nordstrand, Pouya Ostadpour, Katrina Ostrander, Josh Price, James Proctor, John & Jenny Proctor, Kyle Razor, Sergie Rudoy, Dylan Sabin, Michael Satterlee, Trang Satterlee, Vera van Schaijk, Seth Schneider, Ian Shlasko, Carl Skutsch, Corey Fisher Smith, James Swindle, John Swindle, Sarah Swindle, Warren Tegg, Zach Tewalthomas, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden, Steinar Watne, Julie Wessman, Richie Wessman, Edward Woods, Michele Alfredo Zanco, Jeremy Zwirn

LUCASFILM LIMITED

Lizenzfreigaben: Brian Merten

ASMODEE NORTH AMERICA

Lizenzmanager: Sherry Anisi

Lizenzkoordination: Dana Cartwright

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Übersetzung und Redaktion: Benjamin Fischer, Veronika Stallmann, Steffen Trzensky

Satz und Layout: Max Breidenbach

Besonderer Dank an alle Künstler, deren Werke in diesem Spiel verwendet werden!

Besonderer Dank an Steven Kimball.

Z-Man Games setzt sich für diverse Repräsentation und zugängliche Spiele für alle ein. Falls ihr irgendwelche Bedenken oder Vorschläge habt, kontaktiert uns bitte über unsere Website.



1995 County Rd B2 West
ROSEVILLE, MN 55113, USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. *Pandemic* und Z-Man Games sind ® von Z-Man Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

