

STAR WARS™

THE DECKBUILDING GAME

CLONE WARS

EDITION

SPIELANLEITUNG

Es herrscht Krieg! Die Entdeckung der Droidenfabriken auf Geonosis und der plötzliche Einsatz der Klonarmee haben die Klonkriege ausgelöst. Unzählige Kampfdroiden der Separatisten-Allianz stellen sich den Jedi, den Hütern der Galaktischen Republik, als ebenbürtige Gegner entgegen. Während die Republik auseinanderzubrechen droht, blickt die gesamte Galaxis mit Bangen der Zukunft entgegen....

ÜBERSICHT

„Begonnen der Angriff der Klonkrieger hat.“ –Yoda

STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION ist ein kompetitives Deckbauspiel für 2 Personen, in dessen Mittelpunkt der galaxisweite Konflikt zwischen der Galaktischen Republik und der Separatisten-Allianz steht. Du und dein Gegenüber entscheidet euch jeweils für eine Fraktion: Republik oder Separatisten. Im Laufe der Partie könnt ihr eure Starter-Decks verbessern, indem ihr neue Karten mit mehr Feuerkraft und Ressourcen kauft, um erfolgreich den Stützpunkt eures Gegners angreifen und zerstören zu können. Wer von euch zuerst 3 gegnerische Stützpunkte zerstören kann, gewinnt die Partie!

CLONE WARS EDITION

Die **CLONE WARS EDITION** kann eigenständig gespielt oder mit anderen Produkten von **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** kombiniert werden. Die Regeln für diese Edition entsprechen zum Großteil denen des ursprünglichen Spiels. Nur die Regeln für das Verbannen wurden leicht verändert (siehe „Verbannen“ auf Seite 26). Um diese Edition mit dem ursprünglichen Spiel zu kombinieren, lest die Regeln auf Seite 28.

ONLINE-TUTORIAL!

Hier könnt ihr in einem englischen Video erfahren, wie das Spiel gespielt wird:

[FantasyFlightGames.com/star-wars-the-deckbuilding-game](https://www.fantasyflightgames.com/star-wars-the-deckbuilding-game)

Dieses Tutorial-Video wurde für das ursprüngliche Spiel erstellt. Bis auf die kleine Änderung beim Verbannen sind die Regeln identisch. Das Video ist hervorragend geeignet, die Regeln zu erlernen. Alle Erwähnungen von Rebellen und Imperium können einfach auf Republik und Separatisten übertragen werden.

SPIELMATERIAL



10 Republik-
Starter-Karten



10 Separatisten-
Starter-Karten



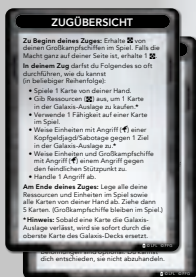
90 Galaxis-
Karten



10 Outer-Rim-
Piloten-Karten



20 Stützpunkt-Karten
(10 Republik, 10 Separatisten)



2 Übersichts-
karten



1 „Gleichgewicht der Macht“-Leiste



50 Schadensmarker
(lila)



1 Machtmarker
(weiß)



20 Ressourcenmarker
(gelb)

SPIELAUFBAU

Beim Spielaufbau führt ihr beide die folgenden Schritte durch:

1. Wählt beide eure Fraktion: Republik oder Separatisten.
2. Sucht die 5 Republik- und die 5 Separatisten-Stützpunkt-Karten heraus, die unten aufgelistet sind. Diese bilden jeweils das Republik-Stützpunkt-Deck und das Separatisten-Stützpunkt-Deck. (Legt die restlichen Stützpunkte in die Schachtel zurück. Diese werden nur für die „Spielvarianten für Profis“ auf S. 28 benötigt.)



REPUBLIK-STÜTZPUNKT-DECK

- Rishi (Start-Stützpunkt)
- Anaxes
- Coruscant
- Kamino
- Ryloth



SEPARATISTEN-STÜTZPUNKT-DECK

- Xorrn (Start-Stützpunkt)
- Dac
- Felucia
- Geonosis
- Mygeeto

3. Legt beide jeweils euren Start-Stützpunkt aufgedeckt vor euch hin und legt jeweils eure restlichen Stützpunkt-Karten in beliebiger Reihenfolge verdeckt darunter. Dies sind eure Stützpunkt-Decks.
4. Sucht die 10 Republik- und die 10 Separatisten-Starter-Karten heraus, die unten aufgelistet sind. Ihr könnt sie an der Starter-Deck-Kennzeichnung erkennen. Nehmt beide die Karten eurer gewählten Fraktion und mischt sie jeweils zu eurem eigenen Deck zusammen. Legt eure Decks verdeckt jeweils neben euer Stützpunkt-Deck.



Starter-Deck-Kennzeichnung



REPUBLIK-STARTER-DECK

- Raumfähre der Republik 7x
- Klontruppler 2x
- Jedi-Ritter 1x



SEPARATISTEN-STARTER-DECK

- Raumfähre der Separatisten 7x
- B1-Kampfdroide 2x
- Anhänger der dunklen Seite 1x

- Mischt die 90 Galaxis-Karten zum Galaxis-Deck zusammen. Legt die obersten 6 Karten in einer Reihe aus. Dies ist die Galaxis-Auslage. Richtet die Republik-Karten so aus, dass sie zum Republik-Spielbereich zeigen und die Separatisten-Karten so, dass sie zum Separatisten-Spielbereich zeigen. Dreht die neutralen Karten zur Seite, sodass ihr beide sie lesen könnt. Legt das Galaxis-Deck verdeckt an ein Ende der Galaxis-Auslage.
- Legt die 10 Outer-Rim-Piloten-Karten als aufgedeckten Stapel seitlich ausgerichtet ans andere Ende der Galaxis-Auslage. Dies ist das Outer-Rim-Piloten-Deck.



Das Galaxis-Deck, die Galaxis-Auslage und das Outer-Rim-Piloten-Deck

- Legt die Schadensmarker und die Ressourcenmarker neben dem Galaxis-Deck als Vorrat bereit.



Schadensmarker (lila) und Ressourcenmarker (gelb)

- Klappt die „Gleichgewicht der Macht“-Leiste auf und legt sie mit der Separatisten/Republik-Seite nach oben neben das Outer-Rim-Piloten-Deck. Die Seite ohne Fraktionssymbole wird benötigt, wenn ihr Editionen kombiniert (siehe Seite 28). Achtet darauf, dass das Republik-Symbol zum Republik-Spielbereich zeigt. Legt den Machtmarker auf das Feld mit dem Republik-Symbol.



- Zieht beide die obersten 5 Karten eures Decks. Jetzt könnt ihr die Partie beginnen!

BEISPIEL: FERTIGER SPIELAUFBAU

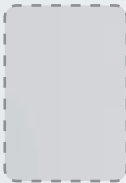
Republik-
Verbannungsstapel



Republik-Stützpunkt



Schadensvorrat



Galaxis-
Ablagestapel

Galaxis-Deck



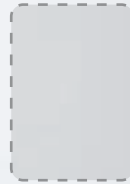
Galaxis-Auslage



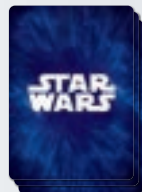
Ressourcenvorrat



Separatisten-
Verbannungsstapel



Separatisten-
Ablagestapel



Separatisten-
Deck

SEPARATISTEN-SPIELBEREICH

REPUBLIC-SPIELBEREICH

Republik-Deck



Republik-Ablagestapel



Republik-Siegstapel



Galaxis-Auslage

Outer-Rim-Piloten-Deck



„Gleichgewicht der Macht“-Leiste



Separatisten-Siegstapel

Separatisten-Stützpunkt



GRUNDLAGEN

Der folgende Abschnitt stellt die grundlegenden Konzepte vor, die ihr kennen solltet, bevor ihr mit **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION** losspielen könnt.

DAS EINMALEINS DES DECKBAUS

„Ein großer Sprung nach vorn erfordert oftmals, dass man erst zwei Schritte zurück machen muss.“ – Obi-Wan Kenobi

In diesem Spiel beginnt ihr beide die Partie mit eurem eigenen Deck, das jeweils aus 10 Karten besteht. Diese Starter-Decks sind nicht gerade sehr stark. Hauptsächlich generieren sie Ressourcen. Verwendet diese Ressourcen am Anfang, um neue Karten für eure Decks zu kaufen. Dadurch werden die Decks stärker, sodass sie in zukünftigen Zügen noch mehr Ressourcen generieren und mächtigere Angriffe durchführen können.

Achtet beim Kauf der Karten auch auf ihre Fähigkeiten. In einem guten Deck greifen die Kartenfähigkeiten wie Zahnrädchen ineinander. Ihr solltet auch ein Auge drauf haben, welche Karten euer Gegner kauft, damit ihr vorhersehen könnt, welche Strategie er fährt, und euch entsprechend dagegen wappnen könnt.

DAS GLEICHGEWICHT DER MACHT

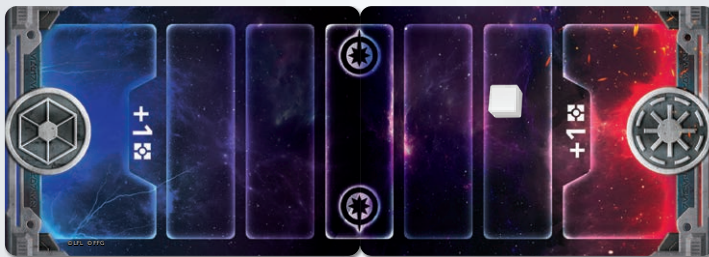
„Fühlen. Nicht denken. Nutze deinen Instinkt.“ –Qui-Gon Jinn

Das Gleichgewicht der Macht kann von entscheidender Bedeutung im Kampf zwischen der Republik und den Separatisten sein. Im Verlauf einer Partie können verschiedene Effekte dazu führen, dass sich das Gleichgewicht der Macht zwischen den beiden Fraktionen hin und her verlagert. Die „Gleichgewicht der Macht“-Leiste wird verwendet, um diese Veränderungen festzuhalten.

Manche Kartenfähigkeiten verwenden den Satz „Falls die Macht mit dir ist“. Diese Fähigkeiten kannst du nur verwenden, solange sich der Machtmarker auf einem der 3 Felder auf deiner Seite der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste befindet.

- ✦ Falls sich der Machtmarker auf einem der 3 Felder der Dunklen Seite befindet, dann ist die Macht mit den Separatisten.
- ✦ Falls sich der Machtmarker auf einem der 3 Felder der Hellen Seite befindet, dann ist die Macht mit der Republik.
- ✦ Solange sich der Machtmarker auf dem neutralen Feld in der Mitte befindet, ist die Macht mit keiner Fraktion.

Sobald du Macht (☉) erhältst, verschiebe den Machtmarker so viele Felder wie angegeben auf der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste auf dich zu. Falls die Macht zu Beginn deines Zuges ganz auf deiner Seite ist (der Marker befindet sich auf dem letzten Feld auf deiner Seite), erhältst du 1 zusätzliche Ressource, die du in diesem Zug verwenden kannst.



Dunkle Seite

Neutral

Helle Seite

Die Macht ist derzeit mit der Republik, weil sich der Machtmarker auf einem der 3 Felder der Hellen Seite befindet.

AUFBAU DER KARTEN

In **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION** gibt es 3 Kartenarten: Einheit, Stützpunkt und Großkampfschiff. In diesem Abschnitt findet ihr Details zu den Symbolen und anderen Informationen, die sich auf einer Karte befinden.

ANGRIFF

So viel Schaden fügt diese Karte zu.

RESSOURCEN

So viele Ressourcen generiert diese Karte.

MACHT

So viel Macht generiert diese Karte.

NAME

Der Name dieser Karte.

KOSTEN

So viele Ressourcen musst du ausgeben, um diese Karte aus der Galaxis-Auslage zu kaufen.



ZIELWERT

So viel Angriff brauchst du insgesamt, um diese Karte in der Galaxis-Auslage zu besiegen.

BELOHNUNG

Das bekommst du, wenn du diese Karte in der Galaxis-Auslage besiegst.

EINZIGARTIG-SYMBOL

Gibt an, dass diese Karte einzigartig ist, und sich andere Karten auf sie beziehen können.

FRAKTIONSSYMBOL

Gibt an, zu welcher Fraktion diese Karte gehört.

MERKMALE

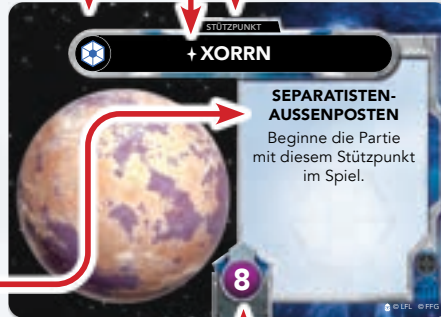
Beschreibende Begriffe, auf die sich andere Karten beziehen können.

FÄHIGKEIT

Mit diesen Sondereffekten kannst du das Spiel auf unterschiedliche Weise beeinflussen.

KARTENART

Bestimmt, wie diese Karte im Spiel funktioniert.



TREFFERPUNKTE

So viel Schaden brauchst du, um diese Karte im Spielbereich einer Fraktion zu zerstören.



FRAKTIONSZUGEHÖRIGKEIT

„Heute kämpfen wir um mehr als um die Republik. Heute werden wir für all unsere Brüder zu Hause kämpfen.“ –Captain Rex

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION ist eine Schlacht zwischen zwei Fraktionen: Republik und Separatisten. Beide Fraktionen haben ihre eigenen besonderen Charaktere, Fahrzeuge, Raumschiffe und Stützpunkte, wodurch beide Seiten ihren ganz eigenen *Star Wars*-Flair und Spielstil haben! Dazu kommen die neutralen Karten: Diese Charaktere, Fahrzeuge und Raumschiffe können sich auf die eine oder andere Seite schlagen ... wenn der Preis stimmt.

Jede Karte im Galaxis-Deck gehört entweder der Republik oder den Separatisten an oder ist neutral. Nur die Republik darf Republik-Karten kaufen und Separatisten-Karten dürfen nur von den Separatisten gekauft werden. Beide Fraktionen dürfen jedoch auch neutrale Karten kaufen. Eine Karte, die zur Fraktion deines Gegners gehört, ist eine feindliche Karte.



Republik-Symbol

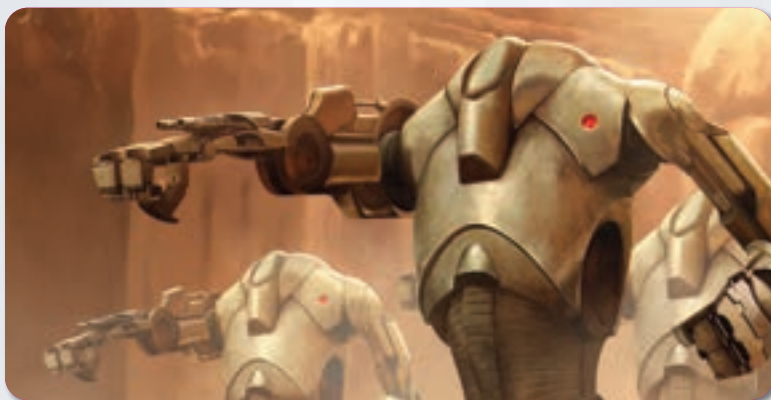


Separatisten-Symbol

**Das hier sind die Symbole der beiden Fraktionen des Spiels.
Eine Karte ohne ein Fraktionssymbol ist eine neutrale Karte.**



SPIELBLAUF



„Das ist genau wie Podrennen!“ –Anakin Skywalker

Das Spiel wird über mehrere Züge gespielt. Die Separatisten beginnen mit dem ersten Zug, dann folgt die Republik. Die zwei Fraktionen wechseln sich ab, bis eine der beiden Fraktionen die Partie gewinnt, indem sie 3 gegnerische Stützpunkte zerstört.

ZU BEGINN DES ZUGES

Folgendes passiert zu Beginn jedes Zuges:

1. Falls du keinen Stützpunkt hast (weil dein Stützpunkt im letzten Zug zerstört wurde), sieh deine verbliebenen Stützpunkt-Karten an, wähle eine davon und decke sie als deinen neuen Stützpunkt auf.
2. Falls die Macht ganz auf deiner Seite ist, erhalte 1 Ressourcemarken aus dem Ressourcenvorrat und lege ihn in deinen Spielbereich.
3. Erhalte die Ressourcen von jedem deiner Großkampfschiffe, das du im Spiel hast. (Zu Beginn der Partie hast du keine Großkampfschiffe im Spiel. Überspringe deshalb diesen Schritt.)
 - ✦ Wenn du Ressourcen von einer Karte erhältst, nimm so viele Ressourcen aus dem Ressourcenvorrat, wie der Ressourcenwert der Karte angibt.
 - ✦ Ressourcen, die du in deinem Zug erhältst, bilden deinen ‚Ressourcenpool‘.

SPIELZUG

In deinem Zug darfst du die folgenden Optionen in beliebiger Reihenfolge und so oft durchführen, wie du möchtest:

- ✦ Spiele eine Karte.
- ✦ Kaufe eine Karte.
- ✦ Verwende eine Kartenfähigkeit.
- ✦ Weise eine Karte einem Angriff zu.
- ✦ Handle einen Angriff ab.
- ✦ Beende deinen Zug.

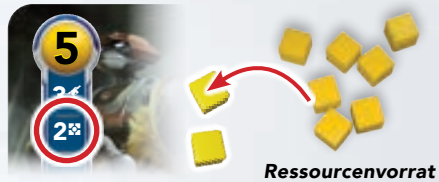
Jede der aufgeführten Optionen wird auf den folgenden Seiten ausführlich beschrieben.

EINE KARTE SPIELEN

Um eine Karte zu spielen, nimm sie von deiner Hand und lege sie aufgedeckt in deinen Spielbereich. Die Karte gilt jetzt als ‚im Spiel‘.

Nachdem du eine Karte gespielt hast, sammelst du sofort so viele Ressourcen, wie der Ressourcenwert der Karte angibt.

Hat die gespielte Karte einen Machtwert, dann verschiebe den Machtmarker auf der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste um so viele Felder auf deine Seite zu, wie der Machtwert der Karte angibt.



Die Separatisten spielen Asajj Ventress, eine Einheit mit 2 Macht. Dadurch erhalten die Separatisten 2 Macht und der Machtmarker wird um 2 Felder in Richtung der Separatisten verschoben.

Ist eine Karte erst einmal im Spiel, kannst du ihre Fähigkeit verwenden und/oder sie einem Angriff zuweisen (siehe „Eine Karte einem Angriff zuweisen“ auf S. 16).

Einheiten-Karten bleiben bis zum Ende deines Zuges im Spiel (siehe „Deinen Zug beenden“ auf S. 21). Jede deiner Großkampfschiff-Karten bleibt im Spiel, bis sie mindestens so viel Schaden auf sich hat, wie sie Trefferpunkte hat (siehe „Einen Angriff abhandeln“ auf S. 18).

EINE KARTE KAUFEN

Karten in der Galaxis-Auslage und im Outer-Rim-Piloten-Deck können erworben werden.

- ✦ Die Republik kann Republik-Karten und neutrale Karten kaufen, jedoch keine Separatisten-Karten.
- ✦ Die Separatisten können Separatisten-Karten und neutrale Karten kaufen, jedoch keine Republik-Karten.

Um eine Karte zu kaufen, gib Ressourcen in Höhe der Kosten der Karte aus. Entferne dafür entsprechend viele Ressourcen aus deinem Ressourcenpool und lege sie in den Ressourcenvorrat zurück. Dann entferne die Karte aus der Galaxis-Auslage (oder dem Outer-Rim-Piloten-Deck) und lege sie aufgedeckt oben auf deinen Ablagestapel. Wenn du das nächste Mal deinen Ablagestapel zu deinem neuen Deck mischst, wird diese Karte Teil deines Decks.

- ✦ Sobald eine Karte aus der Galaxis-Auslage entfernt wird, wird sie sofort ersetzt. Decke dafür die oberste Karte des Galaxis-Decks auf und lege die Karte aufgedeckt und entsprechend ausgerichtet in die Galaxis-Auslage.



Dein Ressourcenpool

Ressourcenvorrat

EINE KARTENFÄHIGKEIT VERWENDEN

„Man muss kein Schwert tragen, um schlagkräftig zu sein. Die Stärke eines Anführers kann Andere zu großen Taten motivieren.“ –Ahsoka Tano

Um eine Kartenfähigkeit auf einer Karte im Spiel zu verwenden, teile deinem Gegner mit, welche Kartenfähigkeit du verwenden willst, und handle dann die Effekte der Fähigkeit ab.

- ✦ Das Abhandeln von Fähigkeiten auf deinen Karten ist freiwillig.
- ✦ Führe beim Abhandeln einer Fähigkeit so viel des Effektes aus wie möglich und ignoriere die Teile des Effektes, die nicht durchgeführt werden können.
- ✦ Du kannst die Fähigkeit einer Karte, die du im Spiel hast, ein Mal pro Zug verwenden.
 - ◇ Kartenfähigkeiten können im gleichen Zug verwendet werden, in dem die Karte gespielt worden ist.
 - ◇ Nachdem du die Fähigkeit einer Karte verwendet hast, drehe die Karte leicht zur Seite, um anzuzeigen, dass du ihre Fähigkeit bereits verwendet hast und sie in diesem Zug nicht noch einmal verwenden kannst.



Nachdem du die Kartenfähigkeit von Mace Windu verwendet hast, drehe ihn leicht zur Seite, um anzuzeigen, dass du ihn bereits verwendet hast.

EINE KARTE EINEM ANGRIFF ZUWEISEN

„Jetzt werdet Ihr sterben, wie es allen Jedi bevorsteht.“ –Asajj Ventress

Du kannst deine Einheiten und Großkampfschiffe verwenden, um den gegnerischen Stützpunkt anzugreifen (möglicherweise beschützt durch die gegnerischen Großkampfschiffe im Spiel). Die Republik kann

außerdem ihre Einheiten verwenden, um feindliche Karten in der Galaxis-Auslage zu sabotieren. Die Separatisten dagegen können ihre Einheiten verwenden, um auf feindliche Karten in der Galaxis-Auslage Kopfgeldjagd zu machen (siehe „Kopfgeldjagd und Sabotage“ auf S. 19).

Um Karten einem Angriff gegen den feindlichen Stützpunkt zuzuweisen, gruppiere sie in deinem Spielbereich zusammen (oder lege sie direkt vor den feindlichen Stützpunkt). Um Einheiten einem Kopfgeldjagd- oder Sabotage-Angriff zuzuweisen, lege die Einheit vor die Ziel-Karte in der Galaxis-Auslage.



**Der Zerstörer der Venator-Klasse greift den Stützpunkt der Separatisten an.
Der ARC-Truppler sabotiert die STAP in der Galaxis-Auslage.**

Jede Karte, die du im Spiel hast, kann pro Zug einem Angriff zugewiesen werden. Achte beim Zuweisen einer Karte darauf, dass du sie nicht versehentlich drehst. Nur so kannst du immer erkennen, ob du ihre Fähigkeit schon verwendet hast oder nicht. Eine klare Ordnung in deinem Spielbereich macht es dir und deinem Gegner leichter, die Übersicht zu behalten und keine Spielfehler zu begehen!

Hinweis: Wenn du eine Karte einem Angriff zuweist, wird der Angriff noch nicht sofort abgehandelt. Du kannst einem Angriff mehrere Karten zuweisen, bevor du den Angriff mit allen zugewiesenen Karten zusammen abhandelst. Wie Angriffe abgehandelt werden, wird auf den nächsten Seiten ausführlich erklärt.

EINEN ANGRIFF ABHANDELN

Es gibt zwei Arten von Angriffen: Angriffe gegen einen gegnerischen Stützpunkt sowie Angriffe gegen Karten in der Galaxis-Auslage. Angriffe gegen Karten in der Galaxis-Auslage werden Kopfgeld-jagd- oder Sabotage-Angriffe genannt. Die Regeln für diese Angriffe werden im Folgenden beschrieben.

Einen gegnerischen Stützpunkt angreifen

Um einen Angriff gegen einen gegnerischen Stützpunkt abzuhandeln, addiere die Angriffswerte aller Einheiten und Großkampfschiffe, die du diesem Angriff zugewiesen hast. Nimm entsprechend viele Schadensmarker aus dem Schadensvorrat, um sie deinem Gegner zuzufügen. Teile den Schaden auf folgende Weise zu:

- ✦ Jedes Großkampfschiff, das dein Gegner im Spiel hat, muss zerstört werden, bevor seinem Stützpunkt Schaden zugeteilt werden kann.
 - ◇ Sobald ein Großkampfschiff mindestens so viele Schadensmarker hat, wie es Trefferpunkte aufweist, wird es zerstört und auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt.
 - ◇ Hat dein Gegner mehr als 1 Großkampfschiff im Spiel, entscheidest du, wie du den Schaden zwischen den Schiffen aufteilst.
- ✦ Falls du nach dem Zerstören aller gegnerischen Großkampfschiffe noch Schadensmarker übrig hast, kannst du diesen Schaden dem gegnerischen Stützpunkt zufügen.
 - ◇ Schadensmarker, die auf einen Stützpunkt (oder ein Großkampfschiff) gelegt werden, verbleiben dort, bis der Schaden durch eine Kartenfähigkeit repariert wird.
- ✦ Sobald ein Stützpunkt mindestens so viele Schadensmarker hat, wie er Trefferpunkte aufweist, wird er zerstört.
 - ◇ Sobald der gegnerische Stützpunkt zerstört wird, lege ihn auf deinen Siegstapel auf deiner Seite der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste. Lege die Schadensmarker in den Schadensvorrat zurück.
 - ◇ Wird der Stützpunkt eines Spielers zerstört, muss er zu Beginn seines nächsten Zuges aus seinen verbliebenen Stützpunkt-Karten einen neuen Stützpunkt wählen.
 - ◇ Falls du nach dem Zerstören des gegnerischen Stützpunktes immer noch Schadensmarker übrig hast, lege sie in den Schadensvorrat zurück. Du teilst sie nicht dem neuen Stützpunkt zu.

Jetzt ist der Angriff gegen den gegnerischen Stützpunkt abgehandelt. Behalte alle Karten, die daran teilgenommen haben, bis zum Ende deines Zuges als Gruppe zusammen. Dies soll dich daran erinnern, dass sie bereits angegriffen haben, sodass du sie in diesem Zug nicht erneut einem Angriff zuweist.

Kopfgeldjagd und Sabotage

„Ich übernehme jeden Job' ... wenn die Bezahlung stimmt.“ – Cad Bane

Kopfgeldjagd und Sabotage sind thematische Bezeichnungen für dieselbe Art von Angriffen.

Jede Separatisten- und Republik-Einheit im Galaxis-Deck hat einen Zielwert und eine Belohnung, die verkehrt herum auf der Karte aufgedruckt ist. Das macht es leichter für dich, die Belohnungen der Karten zu lesen, die du in der Galaxis-Auslage angreifen kannst.

Um als Separatisten einen Kopfgeldjagd-Angriff oder als Republik einen Sabotage-Angriff abzuhandeln, wähle zuerst eine Karte der gegnerischen Fraktion in der Galaxis-Auslage als Ziel. Addiere die Nächsten die Angriffswerte aller Einheiten, die du diesem Angriff zugewiesen hast. Falls der Angriffswert insgesamt mindestens so hoch ist wie der Zielwert der angegriffenen Karte, ist der Angriff erfolgreich. Lege die besiegte Karte aus der Galaxis-Auslage auf den Galaxis-Ablagestapel und ersetze sie dann durch die oberste Karte des Galaxis-Decks. Zuletzt darfst du wählen, ob du die Belohnung der gerade besiegten Karte erhalten willst.



Admiral Trench hat einen Zielwert von 5 und eine Belohnung von 3 Ressourcen und 2 Macht.

Die folgenden Regeln gelten für Kopfgeldjagd- und Sabotage-Angriffe:

- † Großkampfschiffe dürfen keinem Kopfgeldjagd- oder Sabotage-Angriff zugewiesen werden.
- † Sollte der Angriffswert insgesamt höher sein als der Zielwert der angegriffenen Karte, verfällt der überschüssige Angriffswert.
- † Lege keine Schadensmarker auf Karten, die Ziel einer Kopfgeldjagd oder Sabotage sind. Falls der Angriffswert der Einheiten, die einem Kopfgeldjagd- oder Sabotage-Angriff zugewiesen sind, insgesamt kleiner als der Zielwert der angegriffenen Karte ist, passiert nichts.



Die Republik schickt einen Delta-7B und einen ARC-Truppler aus, um einen Sabotage-Angriff mit einem Angriffswert von insgesamt 6 durchzuführen. Dies ist höher als der Zielwert auf Admiral Trench. Deshalb wird Admiral Trench auf den Galaxis-Ablagestapel gelegt und durch die oberste Karte des Galaxis-Decks ersetzt. Die Republik möchte die Belohnung auf Admiral Trench einfordern und erhält 3 Ressourcen und 2 Macht, die sie noch im gleichen Zug verwenden kann.

Jetzt ist der Kopfgeldjagd- oder Sabotage-Angriff gegen eine feindliche Karte abgehandelt. Behalte alle Karten, die daran teilgenommen haben, bis zum Ende deines Zuges als Gruppe zusammen. Dies soll dich daran erinnern, dass sie bereits angegriffen haben, sodass du sie in diesem Zug nicht erneut einem Angriff zuweist.

DEINEN ZUG BEENDEN

Wenn du alles getan hast, was du konntest (oder wolltest), teile deinem Gegenüber mit, dass dein Zug vorbei ist.

Sobald dein Zug endet, führe folgende Schritte durch:

1. Lege alle deine Einheiten-Karten aus dem Spiel ab.
2. Lege deinen Stützpunkt und deine Großkampfschiffe, die du im Spiel hast, in deinen Spielbereich zurück und drehe sie in ihre ursprüngliche Position.
3. Lege alle Karten von deiner Hand ab und lege alle Ressourcenmarker in deinem Ressourcenpool in den Ressourcenvorrat zurück.
4. Ziehe 5 Karten von deinem Deck. Falls sich keine Karten in deinem Deck befinden, sobald du eine Karte ziehen müsstest, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und mache dann mit dem Ziehen weiter.

Beispiel: Am Ende deines Zuges befinden sich noch 3 Karten in deinem Deck. Du ziehst die 3 Karten auf die Hand und mischst dann deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck. Dann ziehst du 2 weitere Karten vom neuen Deck und hast wieder 5 Karten auf der Hand.

SPIELSIEG

„Ich werde dem ein Ende setzen, und zwar ein für alle Mal!“

–Mace Windu

Wer von euch beiden zuerst 3 gegnerische Stützpunkte zerstört, gewinnt! Die Partie ist sofort zu Ende, nachdem der 3. Stützpunkt einer Fraktion zerstört worden ist. Keine anderen Karten oder Fähigkeiten werden mehr abgehandelt und Macht, Angriff und Ressourcen können nicht mehr verwendet werden.



BEISPIEL: MITTEN IM SPIEL

Republik-
Verbannungsstapel

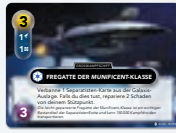
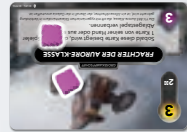


Republik-Stützpunkt



Schadensvorrat

Großkampfschiffe



Galaxis-
Ablagestapel

Galaxis-Deck

Galaxis-Auslage



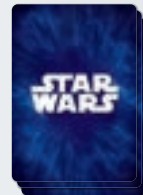
Ressourcenvorrat



Separatisten-
Verbannungsstapel



Separatisten-
Ablagestapel



Separatisten-
Deck

SEPARATISTEN-SPIELBEREICH

REPUBLIC-SPIELBEREICH

Republik-Deck



Republik-Ablagestapel

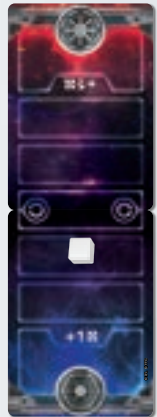


Republik-Siegstapel



Galaxis-Auslage

Outer-Rim-Piloten-Deck



„Gleichgewicht der Macht“-Leiste



Großkampfschiff



Separatisten-Stützpunkt



Separatisten-Siegstapel

WEITERE REGELN

„Das ist unmöglich. Vielleicht sind diese Archive unvollständig.“ – Obi-Wan Kenobi

Der folgende Abschnitt erklärt die Regeln für wichtige Begriffe und Spielsituationen, auf die ihr im Verlauf eurer Partien trefft.

FÄHIGKEITEN

Manche Karten haben Fähigkeiten, die du in deinem Zug abhandeln kannst. Der Fähigkeitstext gibt an, wann und wie die Fähigkeit verwendet werden kann.

- ✦ Fähigkeiten, bei denen nicht angegeben ist, wann sie verwendet werden können, kannst du jederzeit in deinem Zug verwenden, solange die Karte mit der Fähigkeit im Spiel ist.
 - ◇ Jede dieser Kartenfähigkeiten kann nur ein Mal pro Zug verwendet werden.
- ✦ Das Abhandeln von Fähigkeiten auf deinen Karten ist freiwillig.
- ✦ Führe beim Abhandeln einer Fähigkeit so viel des Effektes aus wie möglich.
 - ◇ Falls eine Fähigkeit dich beispielsweise anweist, 3 Schaden von deinem Stützpunkt zu reparieren, und dein Stützpunkt nur 2 Schaden hat, reparierst du diese 2 Schaden.

ABLEGEN

Manche Fähigkeiten erlauben es dir, Karten von deiner Hand, von der Hand deines Gegners oder aus der Galaxis-Auslage abzulegen.

- ✦ Wenn du eine Karte von deiner Hand ablegst, wählst du die Karte, die du ablegst, außer die Fähigkeit weist dich an, eine zufällige Karte abzulegen.
- ✦ Abzulegende Karten werden immer auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt:
 - ◇ Falls du eine Karte von deiner Hand ablegst, kommt sie auf deinen Ablagestapel.
 - ◇ Falls eine Karte von der Hand deines Gegners abgelegt wird, kommt sie auf seinen Ablagestapel.
 - ◇ Falls eine Karte aus der Galaxis-Auslage abgelegt wird, kommt sie auf den Galaxis-Ablagestapel.
- ✦ Wird durch eine Kartenfähigkeit eine Karte aus der Galaxis-Auslage abgelegt, erhältst du **nicht** die Belohnung, die auf der abgelegten Karte angegeben ist.

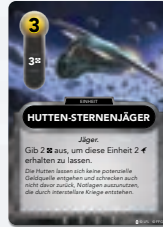
AUFDECKEN

Manche Fähigkeiten weisen dich an, die oberste Karte eines Decks aufzudecken. Wenn du eine Karte aufdeckst, drehe sie so auf die Seite, dass ihr beide sie lesen könnt. Falls du nicht angewiesen wirst, die Karte abzulegen, lege sie verdeckt oben auf das entsprechende Deck zurück.

ERHALTEN

Durch manche Fähigkeiten erhalten Karten einen Bonus auf Angriff, Ressourcen, Macht oder Trefferpunkte. Der Text der Fähigkeit gibt an, unter welchen Umständen sie den Bonus erhalten.

- ✦ Jeder Wert auf einer Karte kann nur ein Mal pro Runde verwendet werden.



Der Hutten-Sternenjäger kann einen Bonus auf seinen Angriff erhalten.

FALLS

Manche Fähigkeiten verwenden das Wort ‚falls‘. Solche Fähigkeiten werden ‚bedingte Fähigkeiten‘ genannt, weil sie nur verwendet werden können, falls ihre Bedingung erfüllt ist. Manche Karten beginnen beispielsweise mit dem folgenden Text: „Falls die Macht mit dir ist ...“ Diese Fähigkeiten kannst du nur verwenden, solange sich der Machtmarker auf deiner Seite der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste befindet.

MÜSSEN

Manche Fähigkeiten verwenden das Wort ‚müssen‘. Falls eine Karte mit einer solchen Fähigkeit im Spiel ist, muss die Fähigkeit abgehandelt werden und ist **nicht** freiwillig.

REPARIEREN

Manche Fähigkeiten erlauben es dir, Schaden von deinem Stützpunkt zu reparieren. Um Schaden zu reparieren, entferne so viele Schadensmarker von deinem Stützpunkt, wie die Reparieren-Fähigkeit angibt.

SCHADEN ZUFÜGEN

Manche Fähigkeiten erlauben dir, dem gegnerischen Stützpunkt Schaden zuzufügen. Dieser Schaden wird dem Stützpunkt direkt zugefügt und ignoriert Großkampfschiffe.

SOBALD

Manche Fähigkeiten verwenden das Wort ‚sobald‘. Solche Fähigkeiten werden ‚ausgelöste Fähigkeiten‘ genannt, weil sie nur bei bestimmten Situationen ausgelöst werden. Manche Stützpunkte haben beispiels-

weise den folgenden Text: „Sobald du [diesen Stützpunkt] aufdeckst ...“ Diese Fähigkeiten kannst du nur in dem Moment abhandeln, in dem du die Karte aufdeckst.

- ✦ Ausgelöste Fähigkeiten sind nicht auf ein Mal pro Zug beschränkt. Sie können jedes Mal abgehandelt werden, wenn ihre Auslösebedingung erfüllt ist.
- ✦ Falls eine ‚Sobald‘-Fähigkeit mit einer Belohnung-Fähigkeit gleichzeitig eintritt, wird die Belohnung zuerst abgehandelt.

SOLANGE

Manche Fähigkeiten verwenden das Wort ‚solange‘. Solche Fähigkeiten werden ‚konstante Fähigkeiten‘ genannt, weil die Fähigkeit immer aktiv ist, solange die angegebene Bedingung zutrifft. Sobald eine Karte mit einer konstanten Fähigkeit das Spiel verlässt, endet ihr Effekt sofort.

***Beispiel:** Solange dein Kreuzer der Dreadnought-Klasse im Spiel ist, bietet er deinen neutralen Einheiten einen Bonus auf ihren Angriff. Dieser Bonus endet sofort, wenn der Kreuzer der Dreadnought-Klasse das Spiel verlässt.*

VERBANNEN

Manche Fähigkeiten erlauben es dir, Karten zu verbannen. Dadurch kannst du schwächere Karten aus deinem Deck entfernen und deine Chancen erhöhen, zukünftig bessere Karten auf die Hand zu ziehen. Sobald du eine Karte verbannst, lege sie auf deinen eigenen Verbannungsstapel. Dies ist ein Bereich außerhalb des Spiels, von dem Karten normalerweise nicht mehr ins Spiel zurückgeholt werden können. Besonders die Separatisten haben Zugriff auf viele Fähigkeiten, die ihre eigenen Karten von ihrer Hand, aus ihrem Ablagestapel oder sogar aus der Galaxis-Auslage verbannen können. Zusätzlich stehen ihnen Fähigkeiten zur Verfügung, um Karten aus ihrem Verbannungsstapel zurückzuholen. Für die Strategie der Separatisten ist es von besonderer Bedeutung, ihren Verbannungsstapel zu ihrem Vorteil zu nutzen.

- ✦ Wenn du eine Karte spielst, welche die Fähigkeit hat, sich selbst zu verbannen, kannst du ihren Angriff-, Ressourcen- und Macht-Wert verwenden, bevor du sie verbannst.
- ✦ Wenn du eine Kartenfähigkeit abhandelst und diese Kartenfähigkeit dich anweist, eine Karte von deiner Hand oder aus deinem Ablagestapel zu verbannen, dann musst du eine Karte wählen, die sich zu diesem Zeitpunkt gerade auf deiner Hand oder in deinem Ablagestapel befindet.
 - ◊ Falls du eine Karte von deiner Hand verbannst, hast du nicht mehr die Möglichkeit, sie in diesem Zug zu spielen.
- ✦ Karten im Verbannungsstapel sind, was Fähigkeiten betrifft, nicht „im Spiel“ und auch auf keinem Ablagestapel. Nur die Fähigkeiten,

die sich speziell auf verbannte Karten beziehen, können mit Karten in Verbannungsstapeln interagieren.

◇ Jeder hat einen eigenen Verbannungsstapel. Manche Fähigkeiten erlauben es, mit den eigenen verbannten Karten zu interagieren.

✦ Du kannst dir jederzeit jeden Verbannungsstapel ansehen.

Beispiel: Im Verlauf der Partie haben die Separatisten ein paar Fähigkeiten verwendet, um Karten zu verbannen. Diese Karten wurden aus dem Spiel entfernt und auf den Separatisten-Verbannungsstapel gelegt. Jetzt haben sie ihr Droidenkontrollschiff im Spiel. Damit können sie 1 Droiden aus ihrem Verbannungsstapel kaufen.



WÄHLEN

Manche Karten weisen dich an, aus mehr als einer Fähigkeit zu wählen. Sobald du dich entscheidest, eine ‚Wählen‘-Fähigkeit abzuhandeln, musst du eine Option aussuchen, die du auch abhandeln kannst. Du darfst keine Option wählen, die du nicht abhandeln kannst.

ZERSTÖREN

Manche Fähigkeiten erlauben dir, ein Großkampfschiff, das dein Gegner im Spiel hat, oder eines aus der Galaxis-Auslage zu zerstören. Zerstörte Großkampfschiffe werden sofort abgelegt und auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

- ✦ Falls du ein Großkampfschiff im Spielbereich deines Gegners zerstörst, wird es auf seinen Ablagestapel gelegt.
- ✦ Falls du ein Großkampfschiff in der Galaxis-Auslage zerstörst, wird es auf den Galaxis-Ablagestapel gelegt.

LEERES DECK

Falls ein Deck leer wird, wird der entsprechende Ablagestapel jenes Decks erst dann zum neuen Deck gemischt, sobald eine Karte davon gezogen werden muss oder die oberste Karte davon aufgedeckt werden muss.

- ✦ Der Ablagestapel wird nicht zum neuen Deck gemischt, nur weil das Deck leer ist. Mische es erst dann, mit dem Deck interagieren musst.
- ◇ Falls dein Spieler-Deck leer ist, warte, bis du mit dem Deck interagieren musst, und mische erst dann deinen Ablagestapel zum neuen Deck.
- ◇ Falls das Galaxis-Deck leer ist, warte, bis eine Karte in die Galaxis-Auslage gelegt werden muss, und mische erst dann den Galaxis-Ablagestapel zum neuen Galaxis-Deck.

SPIELVARIANTEN FÜR PROFIS

„Es ist nicht die Art von Geschichte, die ein Jedi erzählen würde.“

–Imperator Palpatine

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION

enthält 10 Republik- und 10 Separatisten-Stützpunkte. Für die Einstiegsparterie legt ihr beide wie im Spielaufbau auf Seite 4 angegeben je 5 eurer Stützpunkte in die Schachtel zurück. Habt ihr euch mit den Grundlagen des Spiels vertraut gemacht und schon ein paar Partien absolviert, könnt ihr mit den folgenden Spielvarianten für Profis eure Partien noch aufregender gestalten.

DIE GANZE GALAXIS

Auf diese Weise sollte das Spiel gespielt werden. Es unterscheidet sich nur in einem Punkt von den Regeln der Einstiegsparterie: Ihr beide beginnt jeweils mit allen 10 Stützpunkten eurer Fraktion in eurem Stützpunkt-Deck. Wenn ihr einen neuen Stützpunkt wählen müsst, habt ihr mehr Optionen zur Verfügung und könnt eure Strategie besser an die aktuelle Situation in der Partie anpassen.

- ✦ Wenn ihr mit dieser Variante spielt, empfehlen wir, die Siegbedingung auf 4 Stützpunkte anzupassen (siehe „Anpassbare Spiellänge“ auf Seite 29).

EDITIONEN KOMBINIEREN

Habt ihr bereits die ursprüngliche Edition (mit den Fraktionen Rebellen und Imperium), könnt ihr sie mit dieser Edition kombinieren. Sortiert die Galaxis-Decks jeder Edition nach Fraktionen. Dadurch entstehen 6 Decks mit je 30 Karten: Imperium, Rebellen, Republik und Separatisten sowie 2 Decks mit neutralen Karten (eines pro Edition).

Wählt beide eure Fraktion und nehmt das entsprechende Starter-Deck und die Stützpunkte eurer Fraktion. Von den 2 Decks mit neutralen Karten wird nur eines verwendet. Solltet ihr euch nicht entscheiden können, bestimmt eines zufällig. Kombiniert dieses neutrale Deck mit den entsprechenden Galaxis-Karten der gewählten Fraktionen zum neuen Galaxis-Deck. Wie bei einem normalen Spiel besteht dieses Galaxis-Deck aus 90 Karten: 30 pro Fraktion und 30 neutrale Karten. Fahrt dann ganz normal mit dem Aufbau fort, indem ihr eines der beiden Outer-Rim-Piloten-Decks und die Seite der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste ohne Fraktionssymbole verwendet. Bestimmt zufällig, welche Fraktion beginnt. Die andere Fraktion beginnt die Partie mit dem Machtmarker auf dem Feld ganz auf ihrer Seite der Leiste.

2 GEGEN 2 (MEHRSPIELER-VARIANTE)

Diese Mehrspieler-Variante lässt euch in 2 Zweier-Teams um die Kontrolle der Galaxis kämpfen. Für diese Variante benötigt ihr 2 Exemplare

von **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**. Das können 2 Exemplare der gleichen Edition oder je 1 Exemplar unterschiedlicher Editionen sein. Die Regeln für die Mehrspieler-Variante könnt ihr auf www.asmodee.de/StarWars herunterladen.

OPTIONALE REGELN

„Mein Lord, ist das denn ... legal?“ –Nute Gunray

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION wurde so konzipiert, dass ihr die Regeln nach euren Vorlieben anpassen könnt. Kombiniert eine oder mehrere optionale Regeln mit einer beliebigen Spielvariante, um das Spiel bestmöglich an euren Geschmack anzupassen.

ANPASSBARE SPIELLÄNGE

Wer in der Einstiegsparterie zuerst 3 gegnerische Stützpunkte zerstört, gewinnt. Ihr könnt die Spiellänge anpassen, indem ihr die Anzahl der Stützpunkte verändert. Wollt ihr ein strategisches Spielerlebnis und mehr Deckbau-Optionen, dann setzt die Siegbedingung auf 4 oder 5 Stützpunkte herauf. Bevorzugt ihr dagegen kürzere Partien, könnt ihr die Siegbedingung auf 2 Stützpunkte senken. Einigt euch vor dem Beginn der Partie auf die Anzahl der Stützpunkte, die ihr zerstören müsst, um das Spiel zu gewinnen.

NEUTRALE KARTEN AUSBEZAHLEN

„Verräter. Abschaum! Ich bin ein stolzer Mann ... aber ich wurde verraten.“
–Hondo Ohnaka

Neutrale Karten in der Galaxis-Auslage können nicht zum Ziel einer Kopfgeldjagd oder einer Sabotage werden. Diese Regel erlaubt es euch aber, die Karten ‚ausbezahlen‘. Um eine neutrale Karte in der Galaxis-Auslage ausbezahlen, musst du Ressourcen in Höhe der Kosten der Karte ausgeben. Lege diese Karte dann auf den Ablagestapel der Galaxis-Auslage. So kannst du neutrale Karten, die du nicht brauchst, aus der Galaxis-Auslage entfernen, ohne sie deinem Deck hinzufügen zu müssen.



Wenn ihr mit dieser optionalen Regel spielt, kann eine beliebige Fraktion ihre 3 Ressourcen ausgeben, um den Frachter der Aurore-Klasse aus der Galaxis-Auslage abzulegen (oder 4 Ressourcen, um den Attentäteredroiden loszuwerden).

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Im folgenden Abschnitt findet ihr Antworten zu häufig gestellten Fragen über die Regeln und Karteninteraktionen von **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION**.

F. Muss ich jede Karte von meiner Hand spielen?

A. Nein. Du kannst wählen, welche Karten du spielen willst und welche nicht. Aber alle Karten, die du nicht spielst, werden am Ende deines Zuges abgelegt.

F. Muss ich eine Fähigkeit auf einer Karte sofort abhandeln, nachdem ich die Karte gespielt habe?

A. Nein. Du darfst wählen, wann du eine Kartenfähigkeit abhandeln willst, außer sie beginnt mit dem Wort ‚sobald‘ (siehe „Sobald“ auf Seite 26).

F. Muss ich die Kartenfähigkeiten auf meinem Stützpunkt oder auf Karten, die ich spiele, verwenden?

A. Nein. Jede Kartenfähigkeit ist freiwillig.

F. Kann ich wählen, nur einen Teil einer Fähigkeit abzuhandeln?

A. Nein. Wenn du dich entscheidest, eine Fähigkeit abzuhandeln, musst du so viel wie möglich von der Fähigkeit abhandeln.

F. Kann ich eine Fähigkeit verwenden, die eine Separatisten-Karte aus der Galaxis-Auslage verbannt, auch wenn ich nicht die gesamte Fähigkeit abhandeln kann?

A. Ja. Da du so viel wie möglich von der Fähigkeit abhandeln musst, kannst du eine Karte verbannen, auch wenn du den Rest der Fähigkeit nicht abhandeln kannst. Beispiel: Du kannst die Fähigkeit auf Tri-Droidenjäger auch dann abhandeln, wenn kein feindliches Großkampfschiff vorhanden ist.

F. Falls eine Kartenfähigkeit sagt, dass ich Karten von meiner Hand oder aus meinem Ablagestapel verbannen soll, kann ich dann Karten von beiden Orten verbannen?

A. Ja. Du kannst Karten von deiner Hand, aus deinem Ablagestapel oder von beiden Orten verbannen.

F. Muss ich die Belohnung einer Karte abhandeln, wenn ich sie als Ziel einer Kopfgeldjagd oder einer Sabotage besiege?

A. Nein. Belohnungen sind freiwillig.

F. Darf ich mir die Ablage- oder Verbannungsstapel jederzeit ansehen?

A. Ja. Alle 3 Ablagestapel und beide Verbannungsstapel sind für euch beide jederzeit einsehbar. Ihr dürft die Reihenfolge der Karten in Ablagestapeln nicht ändern, die Reihenfolge in Verbannungsstapeln dürft ihr jedoch ändern.

F. Falls der Stützpunkt meines Gegners durch eine Kartenfähigkeit zerstört wird, kann ich dann trotzdem seine Großkampfschiffe angreifen?

A. Ja. Du kannst einen Angriff gegen einen gegnerischen Stützpunkt auch dann abhandeln, wenn er bereits zerstört ist. Dadurch kannst du den gegnerischen Großkampfschiffen im Spiel Schaden zufügen. Sämtlicher Schaden, der dem Stützpunkt zugeteilt würde, geht verloren.

F. Falls Geonosis mein Stützpunkt ist, kann ich 0 Ressourcen ausgeben, um eine Karte mit Kosten von 0 zu kaufen?

A. Ja. Du kannst einen *Droiden*, der 0 kostet, in deinem Ablagestapel durch das Ausgeben von 0 Ressourcen kaufen, wie z. B. einen B1-Kampfdroiden.

F. Falls Mygeeto zerstört wird, muss ich dann alle nicht ausgegebenen Ressourcen in den Vorrat zurücklegen?

A. Nicht sofort. Mygeeto verhindert, dass du sie am Ende deines Zuges zurücklegen musst. Bis zum Ende deines nächsten Zuges kannst du sie noch immer ausgeben.

CREDITS

Edition Design and Development: Frank Brooks

Original Game Design: Caleb Grace

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Alexis Dykema

Game Rules Specialist: Alex Werner

Product Line Manager: Chris Winebrenner-Palo

Game Design Manager: Kate Morgan

Edition Graphic Design: Laurence Smith

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Darren Tan

Interior Art: Andrius Anezin, Jacob Atienza, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Marius Bota, Colin Boyer, Joshua Cairos, JB Casacop, Anthony Devine, Guillaume Ducos, Aurore Folny, Mariusz Gandzel, Michele Giorgi, Sergey Glushakov, Audrey Hotte, Lukasz Jaskolski, Jason Juta, Romana Kendalic, Alex Kim, Kate Laird, Adam Lane, Chris Metcalf, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Nash, Paulo Eduardo de Oliveira Torres Filho, Borja Pindado, Vlad Ricean, Emilio Rodriguez, Martin Diego Sadaba, Stephen Somers, Darren Tan, Andreia Ugrai, Ryan Valle, Andrea Zafiratos und Ben Zweifel

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Kira Hartke und Kaitlin Souza

Licensing Approvals Manager: Dana Cartwright

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Lawrence Cruz und Brian Merten

PLAYTESTERS

Daniel Batistuzzo, Ryan Billington, Michael Burr, Michael Carney, Rafa Cerrato, Michelle Christensen, Siymon Coleman, Tony Fanchi, Eric Fersten, Cassiano Gallina, Chad Garlinghouse, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Jonatan Harold, Rafa Hernández, Grace Holdinghaus, Sean Illg, Renato Maimone, Pedro "Pato" Martins, Jeffrey Northman, Cliff Orme, Spencer Palmer, Colin Phelps, James Phillips, Lori Redman, Stephen Redman, Aaron Robertson, Heidi Robertson, Michael Roth, Brandt Sanderson, Rico Sennrich, Eric Stanton, Xander Tabler, Kevin Van Sloun und Egoitz Uribeetxebarria

ASMODEE GERMANY

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

Layout und Grafische Bearbeitung: Max Breidenbach

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

STAR WARS™

OUTER RIM™

OFFENE RECHNUNGEN

ERWEITERUNG

Ihr habt euch im Outer Rim einen Namen gemacht,
aber es gibt immer noch *Offene Rechnungen*.



Hyperraumrouten durch die Kernwelten versprechen ungeahnte Möglichkeiten. Die Märkte florieren und bieten lukrative Fracht. Aber seid vorsichtig, denn mit den neuen steckbrieflich gesuchten Verbrechern ist nicht zu spaßen! Mit dieser Erweiterung für *Star Wars: Outer Rim* bekommt ihr mehr von allem, was das Spiel zu bieten hat: Charaktere, Schiffe, Ausrüstung, Kopfgeldaufträge, Jobs und vieles mehr. Also macht eure Triebwerke startklar! Es gibt offene Rechnungen zu begleichen.

www.Asmodee.de/StarWars



FantasyFlightGames.com/Outer-Rim

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games.

