

STAR WARS™

THE DECKBUILDING GAME

MANDALORIAN FRAKTIONSPACK

ÜBERSICHT

„Unsere Feinde versuchen uns zu trennen. Aber Mandalorianer sind vereint stärker.“ –Bo-Katan

Der Mandalorian-Fraktionspack beinhaltet alles, was ihr braucht, um **STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME** mit der Mandalorianer-Faktion zu erweitern:

10 Stützpunkt-Karten, 10 Starter-Karten, 30 Galaxis-Karten und 1 doppelseitige „Gleichgewicht der Macht“-Karte.
Die Karten der Mandalorianer-Faktion sind an folgendem Fraktionssymbol zu erkennen:



Diese Erweiterung enthält zudem 19 zusätzliche neutrale Karten: 3 Stützpunkt-Karten, 15 Galaxis-Karten und 1 „Pyke-Repulsorzug“-Einheit. Diese Karten können nur im neuen „3 Spieler“-Modus aus dieser Erweiterung verwendet werden. Ihr erkennt diese Karten am Schriftzug **NUR FÜR 3 SPIELER** in ihren Textkästen.



DIE MANDALORIANER-FRAKTION IM NORMALEN SPIEL

„Das ist der Weg.“ – Der Mandalorianer

Führt die folgenden Schritte durch, wenn ihr mit der Mandalorianer-Faktion eine normale Partie (1 gegen 1) spielen wollt:

1. Entfernt 1 Fraktion und ersetzt sie durch die Mandalorianer-Faktion.
2. Ersetzt die Stützpunkt- und Starter-Karten der entfernten Fraktion durch die Stützpunkt- und Starter-Karten der Mandalorianer-Faktion.
3. Entfernt die 30 Galaxis-Karten der entfernten Fraktion aus dem Galaxis-Deck. Mischt dann die 30 Galaxis-Karten der Mandalorianer-Faktion in das Galaxis-Deck.
4. Klappt die „Gleichgewicht der Macht“-Leiste auf und deckt die Seite der entfernten Fraktion mit der Mandalorianer-Seite der „Gleichgewicht der Macht“-Karte ab.
5. Bestimmt zufällig, wer beginnt. Legt den Machtmarker auf das äußerste Feld der Fraktion, die das Spiel **nicht** beginnt.
6. Handelt alle anderen Spielaufbau-Anweisungen aus dem Grundspiel ab. Jetzt könnt ihr mit der Partie beginnen! Befolgt die normalen Spielregeln.

Für eine Einstiegspartie mit der Mandalorianer-Faktion solltet ihr nur die folgenden 5 Karten im Stützpunkt-Deck verwenden: Concord Dawn (Start-Stützpunkt), Mandalore, Nevarro, Trask und Arvala VII.

„3 SPIELER“-MODUS

Im neuen „3 Spieler“-Modus kämpfen 3 Fraktionen im **STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME** um die Vorherrschaft in der Galaxis gegeneinander.

SPIELAUFBAU

Verteilt euch bei einer Partie zu dritt möglichst gleichmäßig um den Tisch herum (siehe Seite 8–9). Führt dann folgende Schritte durch:

1. Wählt alle eine unterschiedliche Fraktion und legt das passende Stützpunkt-Deck (10 Karten) und Starter-Deck vor euch auf den Tisch.
2. Ersetzt alle euren Start-Stützpunkt durch einen neutralen Stützpunkt aus dieser Erweiterung.



Neutraler Stützpunkt

- ◊ Legt alle eure ursprünglichen Start-Stützpunkte in die Schachtel. Sie werden im Spiel zu dritt nicht benötigt.



3. Sucht alle die 30 Galaxis-Karten eurer Fraktion heraus und teilt sie zufällig auf 2 Stapel zu je 15 Karten auf.
4. Nun erstellt ihr wie folgt aus allen 6 eurer „15 Karten“-Stapel insgesamt 3 separate Galaxis-Decks (je 30 Karten):
 - ◊ Spieler A + Spieler B = AB-Galaxis-Deck
 - ◊ Spieler A + Spieler C = AC-Galaxis-Deck
 - ◊ Spieler B + Spieler C = BC-Galaxis-Deck
5. Legt die 3 Galaxis-Decks wie folgt aus:
 - ◊ Legt das AB-Galaxis-Deck zwischen Spieler A und Spieler B.
 - ◊ Legt das AC-Galaxis-Deck zwischen Spieler A und Spieler C.
 - ◊ Legt das BC-Galaxis-Deck zwischen Spieler B und Spieler C.



- Legt die Einheit „Pyke-Repulsorzug“ beiseite. Mischt dann die 15 übrigen neutralen Galaxis-Karten aus dieser Erweiterung mit den 30 neutralen Galaxis-Karten aus **STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME** zusammen.



Pyke-Repulsorzug

- Teilt den Stapel aus 45 neutralen Galaxis-Karten zufällig auf 3 Stapel zu je 15 Karten auf. Mischt dann in jedes der 3 Galaxis-Decks einen dieser Stapel aus neutralen Karten.
 - ◊ Nun befindet sich zwischen jedem Spielerpaar ein Galaxis-Deck aus je 45 Karten.
- Legt die Schadensmarker und die Ressourcenmarker neben den einzelnen Galaxis-Decks als Vorrat bereit.
 - ◊ Der Vorrat ist nicht begrenzt. Sollten die Marker ausgehen, könnt ihr andere Materialien als Ersatz verwenden (z.B. Würfel, Münzen usw.).



9. Klappt die „Gleichgewicht der Macht“-Leiste auf und legt sie zusammen mit der „Gleichgewicht der Macht“-Karte wie abgebildet zwischen euch in die Tischmitte, sodass auf jeden von euch die passende Fraktion zeigt.

◊ Achtet darauf, dass ihr die „Gleichgewicht der Macht“-Karte so unter die Leiste schiebt, dass das halbe neutrale Feld nicht sichtbar ist.



**„Gleichgewicht der
Macht“-Leiste**



10. Erstellt nun für jedes Spielerpaar mit ihrem Galaxis-Deck eine eigene Galaxis-Auslage, bestehend aus je **4 Karten**. Legt die Karten so aus, dass die Galaxis-Auslage wie eine Radspeiche zwischen dem Spielerpaar von der Tischmitte nach außen läuft. Legt an jedes Ende das entsprechende Galaxis-Deck (siehe Abbildung auf Seite 8–9).
11. Bringt die Einheit „Pyke-Repulsorzug“ neben der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste ins Spiel. Platziert die Outer-Rim-Piloten-Karten als aufgedeckten Stapel auf der anderen Seite neben der Leiste.
12. Die Spielreihenfolge wird folgendermaßen bestimmt:
- ◊ Wenn Imperium gegen Rebellen gegen Mandalorianer spielen, beginnt das Imperium. Dann folgen die Mandalorianer. Zuletzt sind die Rebellen am Zug. Der Machtmarker beginnt das Spiel auf dem äußersten Feld der Rebellen.
 - ◊ Wenn Republik gegen Separatisten gegen Mandalorianer spielen, beginnen die Separatisten. Dann folgen die Mandalorianer. Zuletzt ist die Republik am Zug. Der Machtmarker beginnt das Spiel auf dem äußersten Feld der Republik.
 - ◊ Wenn mit irgendeiner anderen Fraktionszusammenstellung gespielt wird, wird zufällig bestimmt, welche Fraktion beginnt. Dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Der Machtmarker beginnt das Spiel auf dem äußersten Feld der Fraktion, die zuletzt am Zug ist.
13. Zieht alle die obersten 5 Karten eures Decks.
Jetzt könnt ihr die Partie beginnen!



BEISPIEL: FERTIGER SPIELAUFBAU

Spieler A



AC-Galaxis-Deck



Outer-Rim-Piloten-Deck

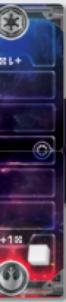


Galaxis-Auslage A & C



Spieler C





Galaxis-Auslage A & B



Pyke-
Repulsorzug



Galaxis-Auslage B & C



BC-Galaxis-Deck



AB-Galaxis-Deck



Spieler B



SPIELABLAUF

„Wer den Weg des Mandalore beschreitet, ist stets Jäger und Beute zugleich.“ –Die Waffenmeisterin

Eine Partie zu dritt folgt dem Spielablauf einer normalen Partie mit folgenden zusätzlichen Regeln:

- ◆ Anstatt mit 1 Galaxis-Auslage und 1 Galaxis-Deck zu interagieren, hat jeder von euch Zugriff auf 2: 1 Galaxis-Auslage und 1 Galaxis-Deck links und 1 Galaxis-Auslage und 1 Galaxis-Deck rechts von sich.
 - ◊ Du kannst mit den Galaxis-Auslagen links und rechts von dir interagieren, aber nicht mit der Galaxis-Auslage zwischen deinen beiden Gegnern.
 - ◊ Du kannst mit den Galaxis-Decks bzw. Ablagestapeln links und rechts von dir interagieren, aber nicht mit dem Galaxis-Deck bzw. Ablagestapel zwischen deinen beiden Gegnern.
 - ◊ Sobald du eine Kartenfähigkeit abhandelst, die sich auf eine Galaxis-Auslage, ein Galaxis-Deck oder einen Ablagestapel bezieht, musst du eine Galaxis-Auslage, ein Galaxis-Deck oder einen Ablagestapel links oder rechts von dir wählen.
 - » Die Fähigkeit auf dem Corellianischen Transporter bricht diese Regel bewusst.
- ◆ Sobald du eine Kartenfähigkeit abhandelst, die sich auf einen Gegner bezieht, musst du einen der beiden Gegner links oder rechts von dir als Ziel der Fähigkeit wählen.





- ◆ Sobald du einen Angriff gegen einen gegnerischen Stützpunkt erklärst, musst du sagen, welchen gegnerischen Stützpunkt du angreifst, und diesem Angriff Einheiten und/oder Großkampfschiffe zuweisen.
 - ◊ Du kannst im selben Zug die Stützpunkte beider Gegner angreifen, jedoch kann jede Einheit und jedes Großkampfschiff nur einem Angriff pro Zug zugewiesen werden.
- ◆ Sobald du einen Stützpunkt zerstörst, lege ihn auf deinen Siegstapel. **Wer von euch als Erstes mindestens 5 Stützpunkte im Siegstapel hat und zugleich von jeder gegnerischen Fraktion mindestens 2 Stützpunkte, gewinnt!**
 - ◊ Ein neutraler Stützpunkt in deinem Siegstapel zählt zwar zu den 5 benötigten Stützpunkten, jedoch nicht als ein Stützpunkt einer gegnerischen Fraktion.

- ◆ Jeder Spieler kann Karten vom Outer-Rim-Piloten-Deck kaufen, unabhängig davon, wo sich das Deck befindet.
- ◆ Die Einheit „Pyke-Repulsorzug“ befindet sich in keiner Galaxis-Auslage, aber jeder Spieler kann sie sabotieren oder auf sie Kopfgeldjagd machen, als ob sie sich in seiner Galaxis-Auslage befände. Sobald du den Pyke-Repulsorzug erfolgreich angreifst, erhältst du die angegebene Belohnung. Die Einheit wird allerdings nicht abgelegt, da sie das Spiel nicht verlassen kann.
 - ◊ Du kannst diese Einheit pro Zug mehrmals angreifen und auch mehrmals ihre Belohnung erhalten.
 - ◊ Ein erfolgreicher Angriff gegen diese Einheit zählt wie das Besiegen eines Ziels in der Galaxis-Auslage.



- Falls die Macht mit einem Gegner ist, wenn du eine bestimmte Menge Macht (\oplus) erhältst, verschiebe zuerst den Machtmarker auf das neutrale Feld zu. Falls der Machtmarker das neutrale Feld erreicht und du ihn noch nicht um die volle Menge verschoben hast, verschiebe ihn dann auf deiner Seite der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste entsprechend viele Felder auf dich zu.



Die Rebellen erhalten 3 \oplus . Zuerst verschieben sie den Machtmarker von der Mandalorianer-Seite 1 Feld auf das neutrale Feld zu. Dann verschieben sie den Marker 2 Felder auf der Rebellen-Seite auf sich zu.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Im folgenden Abschnitt findet ihr Antworten auf häufig gestellte Fragen zur Mandalorianer-Fraktion und zum neuen „3 Spieler“-Modus.

MANDALORIANER-FRAKTION

F. Was passiert, wenn ich die Fähigkeit auf dem Gauntlet-Landungsschiff abhandle, um die obersten 5 Karten meines Decks aufzudecken, sich aber weniger als 5 Karten in meinem Deck befinden?

A. Decke so viele Karten auf, bis dein Deck leer ist. Dann mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und mache mit dem Aufdecken weiter, bis du insgesamt 5 Karten aufgedeckt hast. Lege dann die übrigen Karten in der Reihenfolge, wie sie aufgedeckt wurden, oben auf das Deck.

F. Wenn ich Koska Reeves Fähigkeit verwende, um eine neutrale Einheit anzugreifen, oder die Fähigkeit eines Mandalorianischen Luftpiraten, um ein Großkampfschiff anzugreifen, kann ich dabei noch weitere andere Einheiten dem Angriff zuweisen?

A. Nein. Diese Fähigkeiten erlauben dir nicht, den Angriff mit anderen Einheiten zu unterstützen.

F. Falls ich ein feindliches Großkampfschiff unter meiner Kontrolle im Spiel habe, wohin geht es dann, wenn es zerstört wird?

A. Wenn du mit Trask oder dem Mandalorianischen Luftpiraten ein feindliches Großkampfschiff kaufst, wirst du zum Besitzer der Karte. Sie wird also auf deinen Ablagestapel gelegt, wenn sie zerstört wird.

„3 SPIELER“-MODUS

F. Darf ich in einem Spiel zu dritt über meine Handkarten oder meinen nächsten Zug reden und mit meinen Gegnern Abkommen schließen?

A. Ja. Viele neutrale Karten in dieser Erweiterung wurden mit dem Ziel entwickelt, Verhandlungen und Abkommen zwischen den Fraktionen zu fördern.

F. Was bedeutet es, die Kontrolle eines Großkampfschiffes einem Gegner zu übergeben?

A. Wenn du die Kontrolle eines Großkampfschiffes an einen Gegner übergibst, verschiebe es in den Spielbereich des Gegners vor seinen Stützpunkt. Dieser Gegner wird zum Besitzer des Schiffes und legt es auf seinen Ablagestapel, sobald es zerstört wird.

F. Kann ich weiterhin den Stützpunkt eines Gegners angreifen und zerstören, auch wenn ich schon 2 seiner Stützpunkte in meinem Siegstapel habe?

A. Ja. Es gibt keine Begrenzung, wie viele feindliche Stützpunkte (eines Gegners) du in deinem Siegstapel haben kannst.

F. Was passiert, falls das Stützpunkt-Deck einer Fraktion leer wird, bevor eine Fraktion die Siegbedingung erreicht hat?

A. In diesem unwahrscheinlichen Fall endet die Partie sofort in einem Unentschieden.

F. Was passiert, wenn mehrere Kartenfähigkeiten zur gleichen Zeit abgehandelt werden müssen?

A. Wer am Zug ist, entscheidet, in welcher Reihenfolge die Kartenfähigkeiten abgehandelt werden.

CREDITS

Expansion Design and Development: Caleb Grace

Producer: Jason Walden

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Molly Glover

Games Rules Specialist: Alex Werner

Game Design Lead: Alexander Ortloff-Tang

Product Line Manager:

Matt Saddoris

Game Design Manager:

Anthony Henson

Expansion Graphic Design:

Christopher Hosch mit Laurence Smith

Graphic Design Manager:

Mercedes Opheim

Cover Art: Darren Tan

Interior Art: Andrius Anezin, Cristi Balenescu, Chris Bjors, Matt Bradbury, Joshua Cairos, JB Casacop, Tony Foti, John Gallagher, Mariusz Gandelz, Sviatoslav Gerasimchuk, Sergey Glushakov, James Ives, Jeff Lee Johnson, Alyssa McCarthy, Jake Murray, Pixoloid Studios Ltd, Paolo Puggioni, Stephen Somers, Darren Tan und Ryan Valle

Art Direction: Tim Flanders

Sr. Visual Design Manager:

Brian Schomburg

QA Specialist: Zach Tewalthomas

QA Coordinator: Matt Diaz

Licensing Managers: Dana Cartwright, Ariel Didier und Kaitlin Souza

Licensing Coordinators: Kira Hartke und Emerald Thompson

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Production Coordinator: Jarrett Ford und Thomas Grundmeier

Director, Board Games:

Caitlyn McGrath

Director of Studio Operations:

John Franz-Wichlacz

Head of Studio: Jim Cartwright

SVP Lifestyle Games: Bill Altig

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Lawrence Cruz und Brian Merten

Ein besonderer Dank geht an Tony Fanchi, Ryan Fralich, Nate French und Jason Svee.

PLAYTESTERS

Tristan Bail, Matthew Besonen, Ernaud Bressie, Michael Braverman-Scult, Jason Brown, Adrianna Buckner, Wyatt Buckner, Patrick Collette, Kyle Duerst, Tony Fanchi, Eric Fersten, Ryan Fralich, Chad Garlinghouse, Ian Garlinghouse, Ryan Gunderson, Brennan Greene, Sean Illg, Dana Kappel, Adler Kohlweiler, Chip Kohlweiler, Korentin, Kaitlyn Lujan-Duerst, Stephen Majka, Thomas Majka, Jon Meek, Olivia Meek, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Stephen Nolze, Jeffrey Northman, Zack Oliphant, Timothy Plath, Maya Rai, Henry Redman, Lori Redman, Stephen Redman, Dan Roettgen, Grayson Roettgen, Brandt Sanderson, Alexa Shenkle, Haruhi Shimasaki, Jason Svee, Fu Thao, Chris Thompson, Bruce Torrez Jr, Matt Tyler und Rollin Wonnell

ASMODEE GERMANY

Übersetzung und Redaktion:

Benjamin Fischer, Susanne Kraft und Steffen Trzensky

Layout und Grafische Bearbeitung:

Max Breidenbach