

STAR WARS UNLIMITED ERSTE SCHLACHT HOTH

WILLKOMMEN AUF HOTH!

Erste Schlacht: Hoth ist ein Kartenspiel für zwei Personen. Einer von euch übernimmt die Rolle von Darth Vaders imperialen Streitkräften, der andere kommandiert Prinzessin Leias tapfere Rebellen und verteidigt die Echo-Basis auf dem Eisplaneten Hoth.

Am schnellsten gelingt der Einstieg, wenn ihr den QR-Code unten scannt oder die unten stehende Webseite besucht. Dort findet ihr ein Erklärvideo, das euch Schritt für Schritt durch euer erstes Spiel begleitet.

Wenn ihr Spielregeln lieber durch Lesen lernt, erfahrt ihr auf den folgenden Seiten alles, was ihr zum Spielen wissen müsst. Außerdem könnt ihr hier nachschlagen, wenn während des Spiels Fragen aufkommen.

<https://ffgapp.com/SWU/ib/hoth>



SPIELMATERIAL



LEIA-DECK



VADER-DECK



57 SCHADENSPLÄTTCHEN



INITIATIVE-PLÄTTCHEN



2 „EPISCHE AKTION“-PLÄTTCHEN



SPIELPLAN

AUFBAU DES TRAININGSSPIELS

Legt den Spielplan zwischen euch in die Mitte des Tisches. Entscheidet, wer Leia und wer Darth Vader spielt, und nehmt euch jeweils das passende Deck. Legt alle Plättchen griffbereit.

Führt dann beide die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Lege deine Anführer-Karte auf deinen „Anführer“-Kartenplatz.
2. Lege deine Basis-Karte auf deinen „Basis“-Kartenplatz.
Lege die Seite mit 20 TP nach oben.
3. Wenn du Leia spielst, nimm dir das Initiative-Plättchen.
4. Lege dein restliches Deck verdeckt auf deinen „Deck“-Kartenplatz. **Mische es nicht** vor dem Spielen.

5. Ziehe die obersten 6 Karten deines Decks.

6. Lege 2 Karten von deiner Hand verdeckt in deinen „Ressourcen“-Bereich. Sie sind jetzt Ressourcen. Im Laufe des Spiels verwendest du sie, um für das Spielen von Karten und für das Verwenden von Fähigkeiten zu zahlen. Im Trainingsspiel sollte Leia „Ich gebe dir Deckung“ und „Verteidiger im Schützengraben“ als Ressourcen legen. Vader sollte „Frontalangriff auf den Hauptgenerator“ und „AT-AT der Bodestreitmacht“ als Ressourcen legen.

Sobald ihr beide mit dem Aufbau fertig seid, kann das Spiel beginnen. Es geht los mit der ersten Aktionsphase.



SPIELABLAUF

In diesem Spiel übernehmt ihr beide die Rolle eines Anführers – Leia oder Darth Vader – und sammelt eure Streitkräfte, um die Basis des Gegners zu zerstören.

Ihr spielt über mehrere Runden. Eine Runde besteht aus einer Aktionsphase und einer Sammelphase. In der **Aktionsphase** spielt ihr Karten von der Hand und verwendet sie, um die Basis und die Einheiten eures Gegners anzugreifen. In der **Sammelphase** zieht ihr Karten, baut eure Ressourcen auf und macht eure Einheiten für die nächste Runde spielbereit.

Im frühen Spiel wirken die Anführer aus der Ferne auf das Kampfgeschehen ein. Später stürzen sie sich selbst als mächtige Einheiten in die Schlacht. Wer es schafft, die Basis des Gegners auf 0 TP zu bringen, gewinnt das Spiel!

AKTIONSPHASE

Der Großteil des Spiels findet in der Aktionsphase statt. Während dieser Phase führt ihr nacheinander abwechselnd immer wieder 1 Aktion durch. Wer das Initiative-Plättchen hat, führt die erste Aktion durch, dann folgt die andere Person mit einer Aktion. Dies geht so lange weiter, bis ihr beide gepasst habt.

Folgende Aktionen stehen euch zur Verfügung:

- **Eine Karte spielen**
- **Mit einer Einheit angreifen**
- **Eine Aktionsfähigkeit verwenden**
- **Die Initiative übernehmen**
- **Passen**



EINE KARTE SPIELEN

In der oberen linken Ecke sind die Kosten einer Karte angegeben. Um eine Karte zu spielen, decke sie von deiner Hand auf und zahle ihre Kosten, indem du genauso viele deiner Ressourcen erschöpfst (siehe „Spielbereit & Erschöpft“ unten). Beispiel: Um eine Karte mit Kosten von 2 zu spielen, musst du 2 deiner Ressourcen erschöpfen.



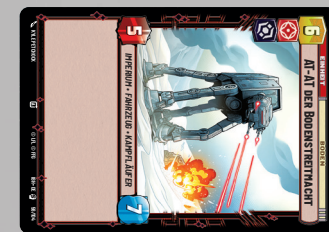
SPIELBEREIT & ERSCHÖPFT

Einheiten und Ressourcen kommen **erschöpft** (seitwärts gedreht) ins Spiel. Sie werden am Ende der Sammelphase in jeder Runde **spielbereit** gemacht (aufrecht gedreht).

Viele Karten musst du erschöpfen, um sie zu verwenden. Du erschöpfst Ressourcen, um für das Spielen von Karten von der Hand zu zahlen. Einheiten erschöpfst du, um anzugreifen oder bestimmte Fähigkeiten (angezeigt durch das ↻-Symbol) zu verwenden. Eine erschöpfte Karte kann nicht noch mal erschöpft werden, bis sie wieder spielbereit gemacht worden ist.



SPIELBEREIT



ERSCHÖPFT

Es gibt 2 verschiedene Kartenarten, die du spielen kannst: **Einheiten** und **Ereignisse**. Für jede Kartenart gelten eigene Regeln beim Spielen. Diese werden auf der nächsten Seite erklärt.

EINHEITEN

Einheiten kommen erschöpft ins Spiel. In der oberen rechten Kartenecke ist angegeben, ob sie auf dem **Boden** oder im **Weltraum** ins Spiel kommen (siehe „Boden & Weltraum“ rechts). Sie bleiben so lange im Spiel, bis sie besiegt werden.

Einheiten besitzen einen Stärke- und einen Trefferpunkte-Wert. Die Stärke gibt an, wie viel Schaden eine Einheit im Kampf zufügt. Falls eine Einheit mindestens so viel Schaden auf sich hat, wie ihr TP-Wert angibt, wird sie **besiegt** und auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Viele Einheiten haben auch Fähigkeiten in ihrem Textkasten, die aktiv sind, solange sich die Einheit im Spiel befindet.



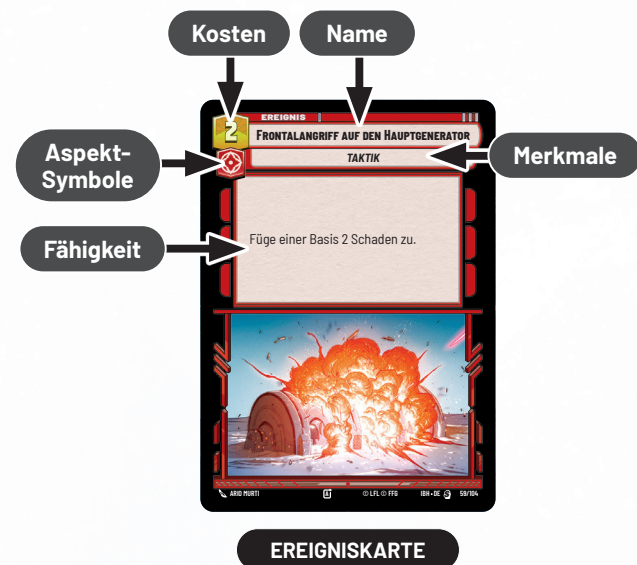
BODEN & WELTRAUM

Alle Boden-Einheiten werden in das Boden-Kampfgebiet auf einer Seite eurer Basen gespielt. Alle Weltraum-Einheiten werden in das Weltraum-Kampfgebiet auf der anderen Seite gespielt. Boden-Einheiten können keine Weltraum-Einheiten angreifen und umgekehrt.



EREIGNISSE

Ereignisse haben eine Fähigkeit in ihrem Textkasten. Wenn du ein Ereignis spielst, verwende seine Fähigkeit und lege das Ereignis auf deinen Ablagestapel.



MIT EINER EINHEIT ANGREIFEN

Um das Spiel zu gewinnen, musst du der gegnerischen Basis Schaden zufügen. Hauptsächlich erreichst du das, indem du die Basis mit deinen Einheiten angreiffst. Du kannst aber auch feindliche Einheiten angreifen.

Einheiten können nur angreifen, wenn sie spielbereit sind. Mit einer Angreifen-Aktion kann genau 1 Einheit angreifen. Um anzugreifen, führe die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

1. Erschöpfe den Angreifer und wähle, was du angreifen möchtest. Du darfst eine beliebige feindliche Einheit im selben Kampfgebiet (Boden oder Weltraum) angreifen oder du darfst direkt die gegnerische Basis angreifen.
 - Falls eine feindliche Einheit im selben Kampfgebiet wie der Angreifer **WACHPOSTEN** hat, *musst* du sie als Verteidiger wählen.
2. Falls der Angreifer **OFFENSIVE**, **WIEDERHERSTELLEN** oder **Beim Angriff**-Fähigkeiten hat, verwende sie jetzt (siehe Seite 8).
3. Füge Schaden zu:
 - Falls deine Einheit eine feindliche Basis angreift, fügt sie der Basis Schaden in Höhe ihrer Stärke zu.
 - Falls deine Einheit eine feindliche Einheit angreift, fügen sich der Angreifer und der Verteidiger gegenseitig Schaden in Höhe ihrer Stärke zu. Dies passiert gleichzeitig. Falls eine Einheit mindestens so viel Schaden hat wie ihre TP, wird sie besiegt.

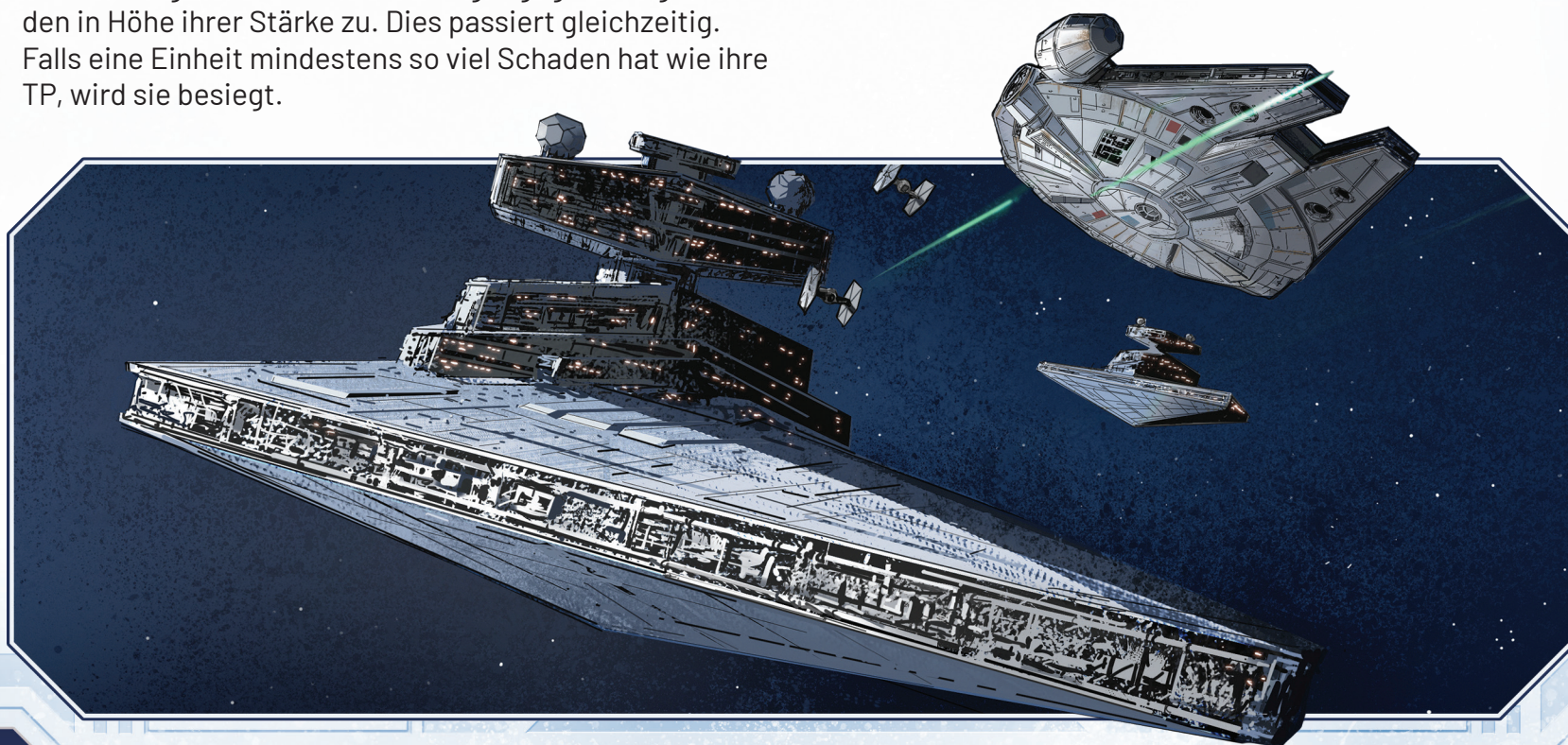
BEISPIELE: ANGRIFF



Der Truppler der Ersten Legion greift die feindliche Basis an und fügt ihr 3 Schaden zu, ohne im Gegenzug selbst Schaden zu nehmen.



Der Truppler der Ersten Legion greift den Hoth-Truppler an und fügt ihm 3 Schaden zu. Im Gegenzug nimmt er selbst 2 Schaden. Da der Hoth-Truppler keine verbleibenden TP mehr hat, wird er besiegt. Der Truppler der Ersten Legion bleibt mit 2 Schaden auf sich im Spiel.



EINE AKTIONSFÄHIGKEIT VERWENDEN

Manche Karten haben **Aktion**-Fähigkeiten. Diese Fähigkeiten haben oft Kosten, die du zahlen musst, um sie zu verwenden. Die Kosten sind in Klammern nach dem Wort „**Aktion**“ angegeben. Mögliche Kosten sind das Zahlen von Ressourcen (angezeigt durch ein ) und/oder das Erschöpfen der Karte (angezeigt durch ein ). Falls du die Kosten nicht zahlen kannst, kannst du die Fähigkeit nicht verwenden.

Eine **Epische Aktion** ist eine Aktionsfähigkeit, die nur ein Mal pro Spiel verwendet werden kann. Jeder Anführer hat eine Epische Aktion, mit der du ihn als Einheit rufen kannst (siehe unten).

DEIN ANFÜHRER

Bei Spielbeginn liegt die horizontale Seite (Nicht-Einheit-Seite) deines Anführers oben. Darauf steht eine Fähigkeit, die du verwenden kannst, indem du den Anführer erschöpfst.

Dein Anführer hat auch eine **Epische Aktion**, die zu Beginn des Spiels noch nicht verfügbar ist. Erst wenn du genug Ressourcen im Spiel hast, darfst du die Epische Aktion verwenden, um deinen Anführer zu **rufen**: Drehe ihn auf seine Einheit-Seite um, verschiebe ihn in das Boden-Kampfgebiet und mache ihn spielbereit. Diese Aktion kostet keine Ressourcen und kann verwendet werden, egal ob dein Anführer spielbereit oder erschöpft ist.



Solange dein Anführer als Einheit im Spiel ist, kann er wie jede andere Einheit angreifen, angegriffen werden und Fähigkeiten verwenden. Falls dein Anführer besiegt wird, drehe ihn zurück auf seine Nicht-Einheit-Seite, schicke ihn in deine Basis zurück und erschöpfe ihn. Die Epische Aktion deines Anführers kann in diesem Spiel nicht wieder verwendet werden (decke sie mit dem „Epische Aktion“-Plättchen ab). Die andere Aktionsfähigkeit darfst du weiterhin verwenden.

DIE INITIATIVE ÜBERNEHMEN

Nur 1 Person kann diese Aktion pro Runde durchführen.

Nimm dazu das Initiative-Plättchen (auch wenn du es schon hast), drehe es auf die leere Seite und lege es auf deine Seite des Spielplans. In der nächsten Runde bist du als Erstes an der Reihe. Nachdem du die Initiative übernommen hast, kannst du für den Rest der Aktionsphase keine weiteren Aktionen durchführen. (Bei allen weiteren Aktionen in dieser Phase musst du **passen**.) Dein Gegner kann weiter Aktionen durchführen, bis auch er passen will (oder muss).

PASSEN

Falls du keine weiteren Aktionen durchführen kannst (oder willst), darfst du passen. Wenn du passt, machst du bei dieser Aktion einfach nichts. Dein Gegner kann sofort seine nächste Aktion durchführen. Du darfst aber später in der Aktionsphase weiter Aktionen durchführen.

Wenn du gepasst hast und dein Gegner ebenfalls passt oder die Initiative übernimmt, endet die Aktionsphase und es geht mit der Sammelphase weiter.



SAMMELPHASE

Nach der Aktionsphase geht das Spiel mit der Sammelphase weiter. Führt beide die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

1. KARTEN ZIEHEN

Ziehe 2 Karten von deinem Deck.

2. RESSOURCE LEGEN

Du darfst 1 Karte von deiner Hand wählen und sie verdeckt als Ressource ins Spiel bringen. Du darfst dich aber auch entscheiden, keine Ressource zu legen und alle Karten auf deiner Hand zu behalten.

Strategie-Tipp: Du solltest jede Runde eine Ressource legen, bis du genug Ressourcen im Spiel hast, um die Epische Aktion deines Anführers verwenden zu können. Grundsätzlich empfiehlt es sich, Karten, von denen du weitere Exemplare hast, oder Karten, die im Moment noch zu teuer oder zu speziell sind, als Ressourcen zu legen.

3. KARTEN SPIELBEREIT MACHEN

Mache alle deine erschöpften Karten im Spiel spielbereit, einschließlich Einheiten, Ressourcen und deinem Anführer. Falls du das Initiative-Plättchen hast, drehe es wieder auf die Vorderseite, um anzuzeigen, dass es in der nächsten Runde wieder übernommen werden kann.

Wenn ihr beide alle eure Karten spielbereit gemacht habt, geht das Spiel mit der Aktionsphase der nächsten Runde weiter. Spielt auf diese Weise weitere Aktionsphasen und Sammelphasen im Wechsel, bis jemand die gegnerische Basis auf 0 TP gebracht hat. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel.

Im Laufe des Spiels werdet ihr auf neue Karten und Situationen stoßen, die bisher in der Spielanleitung nicht erklärt wurden. Wenn ihr etwas nicht versteht, lest auf der Rückseite der Spielanleitung nach.

Jetzt wisst ihr alles, was ihr braucht, um *Erste Schlacht: Hoth* zu spielen. Viel Glück und möge die Macht mit euch sein!



WEITERE REGELN

Diese Regeln erklären weitere Fähigkeiten und Situationen, die im Laufe des Spiels eintreten können.

ASPEKT-SYMBOL

Die meisten Karten haben 1 oder mehr Symbole unter ihren Kosten. Dies sind die **Aspekte** der Karte. Hinter jedem Aspekt steht eine andere Weltanschauung und Motivation. Kartenfähigkeiten (wie die von R2-D2 oder General Veers) können auf diese Aspekte Bezug nehmen. Jedes Deck hat 3 Aspekte: Kommando, Raffinesse und Heldentum für Leia und Wachsamkeit, Aggression und Niedertracht für Vader.



BEFREUNDET UND FEINDLICH

Karten, die du kontrollierst, sind „befreundet“. Karten, die dein Gegner kontrolliert, sind „feindlich“.

SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter werden durch roten Text hervorgehoben. Für sie gelten spezielle Regeln.

- **OFFENSIVE** Solange diese Einheit angreift, bekommt sie Extra-Stärke in Höhe ihres Offensive-Werts.
- **WACHPOSTEN** Wenn feindliche Einheiten im Kampfgebiet dieser Einheit angreifen, müssen sie diese Einheit angreifen. Sie können deine anderen Einheiten und deine Basis nicht angreifen. Hast du mehrere Einheiten mit Wachposten im Kampfgebiet, darf dein Gegner wählen, welche dieser Einheiten er angreift.
- **WIEDERHERSTELLEN** Wenn diese Einheit angreift, heile Schaden von deiner Basis in Höhe des Wiederherstellen-Werts der Einheit (bevor sie Schaden zufügt).

LIMITS

Es gibt kein Limit für die Karten auf deiner Hand, die Einheiten in jedem Kampfgebiet oder die Ressourcen im Spiel.

LEERES DECK

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass dein Deck leer werden sollte, spielst du mit den Karten weiter, die du hast. Jedes Mal wenn du Karten von deinem leeren Deck ziehen müsstest, füge deiner Basis stattdessen für jede Karte, die du ziehen müsstest, 3 Schaden zu.

Beispiel: Wenn du während der Sammelphase 2 Karten ziehen müsstest, füge deiner Basis stattdessen 6 Schaden zu.

SPIELAUFBAU

Ein normales Spiel wird genauso aufgebaut wie das Trainingsspiel auf Seite 2 mit folgenden Änderungen:

- Legt in Schritt 2 die Basen mit der 30-TP-Seite nach oben.
- Bestimmt in Schritt 3 zufällig, wer mit der Initiative startet.
- Mischt in Schritt 4 eure Decks, bevor ihr Karten zieht.
- In Schritt 5 habt ihr nach dem Ziehen eurer 6 Karten die Möglichkeit, einen **Mulligan** zu nehmen. Mischt dazu eure komplette Hand ins Deck zurück und zieht 6 neue Karten. Die neue Hand müsst ihr behalten.

AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN

Ausgelöste Fähigkeiten haben eine fett gedruckte Bedingung. Dahinter steht ein Effekt. Dieser Effekt passiert automatisch, wenn die Bedingung eintritt, und ist verpflichtend, sofern er keine Form von „dürfen“ enthält. Ausgelöste Fähigkeiten sind nicht auf ein Kampfgebiet beschränkt: Die Fähigkeit einer Boden-Einheit kann sich auf den Weltraum auswirken und umgekehrt.

- **Beim Angriff:** Dies geschieht, nachdem die Einheit als Angreifer gewählt und erschöpft worden ist, bevor Schaden zugefügt wird.
- **Wenn besiegt:** Dies geschieht, nachdem die Karte besiegt worden ist. Die Karte ist bereits im Ablagestapel, wenn diese Fähigkeit abgehandelt wird.
- **Wenn gespielt:** Dies geschieht, nachdem die Karte gespielt worden ist. Die Karte ist im Spiel, wenn diese Fähigkeit abgehandelt wird.

EINZIGARTIGE KARTEN (✦)

Einzigartige Karten stellen bestimmte Charaktere dar und werden mit einem ✦-Symbol vor dem Namen gekennzeichnet. Du kannst immer nur 1 Exemplar jeder einzigartigen Karte gleichzeitig im Spiel haben. Solltest du mehrere Exemplare derselben einzigartigen Karte unter deiner Kontrolle im Spiel haben, musst du sofort so viele Exemplare davon besiegen, bis du nur noch 1 davon im Spiel hast.

Die vollständigen Regeln, Informationen zu Events und weiteres Material findet ihr auf **StarWarsUnlimited.com**

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