



STAR WARS

THE

MANDALORIAN

ADVENTURES

SPIELANLEITUNG

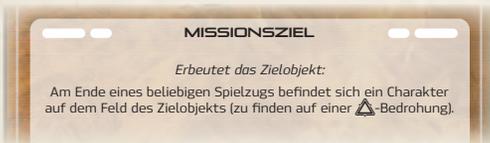
SPIELIDEE

Ihr spielt den legendären Mandalorianer und seine Verbündeten. Gemeinsam erfüllt ihr riskante Missionen, inspiriert von Staffel 1 der Serie *The Mandalorian*™.

GRUNDLAGEN

MISSIONEN

In jeder Partie spielt ihr eine Mission aus dem Missionsheft. Jede Mission hat ein Missionsziel, das ihr erfüllen müsst, um zu gewinnen.



Das Missionsziel von Mission 1

Jede Mission hat einen Spielplan, auf dem Charaktere und Gegner platziert werden. Charaktere führen dort Aktionen wie z.B. Bewegen oder Angreifen durch, um ihrem Missionsziel näher zu kommen.



Dieser Spielplanausschnitt zeigt einen Charakter (1) und einen Gegner (2) auf angrenzenden Feldern.

Jeder Spielplan stellt eine andere Umgebung dar. Schaut euch in jeder Umgebung gut um. Man weiß nie, wann man vielleicht dorthin zurückkehrt.

DER ABENTEUERSTAPEL

Der Abenteuerstapel bringt neue Regeln und Karten ins Spiel. Er sorgt dafür, dass das Spiel abwechslungsreich bleibt und ihr trotzdem nicht zu viele Regeln auf einmal lernen müsst.

Der Stapel enthält diverse Karten, die in einer bestimmten Reihenfolge sortiert sind. **Mischt sie nicht.** Sollten sie versehentlich doch durcheinandergeraten, sortiert sie nach den ID-Nummern auf den Kartenvorderseiten.

Vor und nach jeder Partie befolgt ihr die Anweisungen auf der obersten Karte des Abenteuerstapels. Sie verrät euch, welche Mission ihr als Nächstes spielt, oder fügt eurem Spiel neue Karten hinzu. Einmal hinzugefügt, werden diese Karten in allen künftigen Partien verwendet.



Abenteuerstapel



ID-Nummer

Darüber hinaus gibt es Umschläge mit geheimem Spielmaterial. Diese enthalten neue Spielvarianten, einige davon mit einem getarnten Verräter. Öffnet diese Umschläge erst, wenn ihr dazu angewiesen werdet.



Umschlag 1

STOPP



Statt diese Anleitung zu lesen, könnt ihr auch ein Erklärvideo ansehen. Ihr findet es unter: UnexpectedGames.com/Learn-Mandalorian

SPIELAUFBAU

Befolgt diese Schritte, um das Spiel aufzubauen. Die folgende Abbildung zeigt eine Partie zu zweit im Schwierigkeitsgrad Einfach:

1/ Vorbereitung:

- Lest die oberste Karte des Abenteuerstapels und befolgt ihre Anweisungen. Danach entfernt ihr sie dauerhaft aus dem Stapel und deckt die nächste Karte auf. Deckt so lange weitere Karten auf und handelt sie ab, bis ihr auf eine STOPP-Karte stoßt.
- Der Abenteuerstapel verrät euch, welche Mission ihr spielt. In eurer ersten Partie ist das Mission 1. Lest den Intro-Comic im Missionsheft (mit der passenden Missionszahl oben links).
- Blättert im Missionsheft auf die Spielplanseite um und legt das Missionsheft in die Tischmitte.
- Lest das Missionsbriefing (alles links vom Spielplan) sowie die Spielplanregeln. Befolgt alle **AUFBAU**-Anweisungen. (Bei Mission 1 gibt es keine.)

2/ Planungsstapel: Mischt alle Planungskarten zum Planungsstapel und haltet ihn griffbereit.

3/ Ereignisstapel: Mischt alle Ereigniskarten zu einem einzelnen Stapel, ohne die unterschiedlichen Symbole auf den Kartenrückseiten anzusehen. Legt den Stapel unter den „6+“-Kasten des Missionsbriefings.

4/ Schadens- und Störmarker:

- Legt alle Schadensmarker in einen Vorrat.
- Sucht die 5 Störmarker mit den weißen Zahlenseiten heraus und verteilt sie zufällig, je 1 auf jeden Aktionsbereich am unteren Rand des Spielplans. Deckt sie auf, sodass die Zahlen sichtbar werden.
- Mischt alle anderen Störmarker und legt sie als verdeckten Vorrat bereit (sodass die Zahlen nicht sichtbar sind). Sind aus Schritt 4B noch Störmarker übrig, mischt sie ebenfalls dazu.



SCHWIERIGKEITSGRADE

Ihr könnt die Schwierigkeit des Spiels nach euren Wünschen anpassen. Wählt vor jeder Partie einen Schwierigkeitsgrad. Für eure erste Partie empfehlen wir den Schwierigkeitsgrad Einfach:

- Einfach:** Verwendet die „Einfach“-Seite der Charakterkarten (mit höherem Ausdauerwert).
- Normal:** Verwendet die normale Seite der Charakterkarten (mit niedrigerem Ausdauerwert).
- Schwierig:** Verwendet die normale Seite der Charakterkarten und ein Handlimit von 3 Fertigkeitkarten (statt 4).



verdeckt
 aufgedeckt
 Verstärkungen



5/ Bedrohungsmarker: Sucht alle Bedrohungsmarker mit der passenden Missionszahl auf der Rückseite heraus. Sortiert sie nach Formen in unterschiedliche Stapel und mischt jeden Stapel getrennt. Legt sie dann folgendermaßen auf die Spielplanfelder mit den passenden Symbolen:

- A. : Legt je 1 passenden Marker **verdeckt** auf das Feld.
- B. (ohne Fragezeichen): Legt je 1 passenden Marker **aufgedeckt** auf das Feld.
- C. Legt die orangen -Bedrohungsmarker als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Dies sind die **Verstärkungen**. Sie werden später gebraucht.



Alle anderen Bedrohungsmarker bleiben in der Spielschachtel.

6/ Charaktere wählen: Bei jeder Mission sind Charaktere aufgelistet. Wählt je 1 unterschiedlichen Charakter aus der Liste und nehmt euch das unten aufgeführte Spielmaterial.

Spielst du allein oder seid ihr mehr als zwei Personen, gelten für die Charakterwahl etwas andere Regeln (siehe Textkasten unten).

- A. **1 Charakterkarte:** Lege sie vor dich. Verwende je nach Schwierigkeitsgrad die „Einfach“-Seite (mit höherem Ausdauerwert) oder für alle höheren Schwierigkeitsgrade die normale Seite.
- B. **1 Aufsteller:** Stelle ihn auf das Startfeld des Spielplans (markiert mit einem).
- C. **12 Fertigkeitkarten:** Diese Karten bilden dein Deck. Mische es und lege es neben deine Charakterkarte. **Ziehe dann 4 Karten** auf die Hand. Sieh sie dir an, ohne sie den anderen zu zeigen. (Falls ihr auf „Schwierig“ spielt, ziehe nur 3 Karten.)
- D. **1 Übersichtskarte:** Hier sind die wichtigsten Spielregeln zusammengefasst.



SCHRITTE EINES SPIELZUGS

1. **Aktionsschritt:** Du musst 2 Aktionen durchführen. In jedem Zug maximal 1 Fertigkeitkarte pro Aktionsbereich.
2. **Ereignisschritt:** Berechne für jeden Aktionsbereich die Gesamtstärke.
 - **6+:** Handle zuerst die Krise ab und dann ein Ereignis.*
 - **5:** Handle ein Ereignis ab.*
 - **4-:** Nichts passiert.
3. **Nachschritt:** Ziehe auf 4 Handkarten auf (oder auf 3, falls ihr auf „Schwierig“ spielt).

* Lege dann alle Karten und Marker von dem Aktionsbereich ab. Wer eine Ereigniskarte wirksamlos, erschwere 1 Verstärkung auf dem nächsten -Feld.



7/ Startperson wählen: Entscheidet als Gruppe, wer den ersten Spielzug macht, oder lasst den Zufall entscheiden.

Jetzt kann das Spiel beginnen.

CHARAKTERWAHL IM SOLO-SPIEL UND MIT MEHR ALS 2 PERSONEN

Falls ihr mehr Personen seid, als Charaktere für die Mission aufgelistet sind, müsst ihr euch die Charaktere teilen oder im Sandbox-Modus spielen. Spielst du allein, verwendest du zwei Charaktere. Mehr dazu auf Seite 13.

SPIELMATERIAL



8 Charakterkarten



1 Missionsheft



96 Fertigkeitkarten



12 Ereigniskarten



71 Abenteuerkarten
(nicht mischen!)



4 Übersichtskarten



2 Umschläge



106 Bedrohungsmarker
(24 × 1er, 29 × 2er, 28 × 3er, 25 × 4er)



20 Planungskarten



25 Schadensmarker
(19 × 1er/2er und 6 × 3er/4er)



1 Kind-Marker



10 Störmarker



8 Aufsteller
(mit Standfüßen)

SO WIRD GESPIELT

Das Spiel geht über mehrere Züge. Die Startperson beginnt.

Ein Spielzug läuft im Grunde ganz einfach ab: Du spielst 2 Fertigkeitkarten von deiner Hand, handelst mögliche Ereignisse ab und füllst deine Hand wieder auf. Es folgt eine kurze Zusammenfassung dieser Schritte sowie eine ausführliche Erklärung auf den folgenden Seiten.

- 1/ Aktionsschritt:** Führe genau 2 **unterschiedliche** Aktionen durch. Spiele dazu je 1 Fertigkeitkarte von deiner Hand auf einen Aktionsbereich (unter dem Spielplan) und handle die Fähigkeit der Aktion ab.
- 2/ Ereignisschritt:** Handle für **jeden** Aktionsbereich, auf dem Karten/Marker mit mind. 5 Gesamtstärke liegen, eine Ereigniskarte ab und lege danach alle Karten/Marker von diesem Aktionsbereich ab. (Bei **mehr** als 5 Gesamtstärke handle zuerst eine Krise ab.)

Liegt auf keinem Aktionsbereich mind. 5 Gesamtstärke, wird dieser Schritt übersprungen.
- 3/ Nachziehschritt:** Ziehe Fertigkeitkarten von deinem Deck, bis du wieder 4 Karten auf der Hand hast (oder 3, falls ihr auf „Schwierig“ spielt). Hast du dein Handkartenlimit bereits erreicht, ziehst du keine Karten und legst auch keine ab.

Nach deinem Zug kommt die nächste Person im Uhrzeigersinn an die Reihe. Spielt auf diese Weise weiter, bis ihr das Missionsziel erfüllt habt oder gescheitert seid.

AKTIONSSCHRITT

Du **musst** in deinem Zug 2 **unterschiedliche** Aktionen durchführen, indem du Fertigkeitkarten spielst.

Jedes Deck enthält Fertigkeitkarten mit Zahlen zwischen 1 und 4. Dies ist der Stärkewert der Karte und zeigt an, wie effektiv sie ist. Wenn du z.B. eine Stärke-3-Karte für die Aktion „Bewegen“ spielst, kannst du dich damit um bis zu 3 Felder bewegen.

So führst du eine Aktion durch: Lege eine Fertigkeitkarte von deiner Hand auf einen beliebigen Aktionsbereich (am unteren Rand des Spielplans). Liegen dort bereits Karten, legst du deine Karte so darauf, dass alle Zahlen sichtbar bleiben.

Anschließend handelst du die Fähigkeit der Aktion ab (auf dem Spielplan wird sie kurz zusammengefasst, auf den folgenden Seiten wird sie ausführlich erklärt).

Du darfst innerhalb eines Zuges nicht mehrere Karten auf denselben Aktionsbereich spielen.

Hinweis: Du musst zwar Fertigkeitkarten spielen, aber du musst die Aktionen nicht zwingend abhandeln. Nachdem du eine Karte auf einen Aktionsbereich gespielt hast, kannst du auch entscheiden, die Fähigkeit der Aktion nicht abzuhandeln. Die Stärke deiner gespielten Karte zählt im Ereignisschritt trotzdem.

Es gibt 4 Basisaktionen: Bewegen, Angreifen, Spionieren und Planen. Sie werden im Folgenden erklärt.

AKTION „BEWEGEN“



Bewege deinen Charakter um bis zu # Felder, wobei # die Stärke deiner gespielten Fertigkeitkarte ist. Beispiel: Wenn du eine Stärke-2-Karte spielst, kannst du dich um 0, 1 oder 2 Felder bewegen.

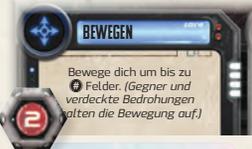
Bewege dich Feld für Feld, jeweils auf ein angrenzendes Feld. Der Textkasten „Gelände“ auf Seite 6 verrät dir, durch was du dich hindurchbewegen kannst und was deine Bewegung blockiert.

Betrittst du ein Feld, das einen Gegner oder verdeckten Bedrohungsmarker enthält, **musst** du deine Bewegung dort beenden. Andere Charaktere und **aufgedeckte** Objektmarker (mehr dazu später) halten deine Bewegung nicht auf. Ein Feld kann beliebig viele Charaktere, Gegner und andere Bedrohungsmarker enthalten.

Beginnst du deine Bewegung auf einem Feld, das einen Gegner enthält, kannst du dich ungehindert hinausbewegen.

Achtung: Wann immer du dich auf einem Feld befindest, das einen verdeckten Bedrohungsmarker enthält, deckst du ihn sofort auf.

Die Regeln aus diesem Abschnitt gelten für jede Bewegung, auch wenn sie nicht durch die Aktion „Bewegen“ erfolgt.



Der Mandalorianer spielt eine Stärke-3-Karte auf die Aktion „Bewegen“.



Der Mandalorianer führt die Aktion „Bewegen“ mit Stärke 3 durch. Er kann sich auf irgendeines der gelb hervorgehobenen Felder bewegen. Auf das Feld mit der blauen 1 kann er sich **nicht** bewegen, weil er dazu das Feld eines Gegners durchqueren müsste.

AKTION „SPIONIEREN“



Mit der Aktion „Spionieren“ kannst du im Geheimen einen verdeckten Bedrohungsmarker ansehen oder einen Gegner bewegen.

BEDROHUNGSMARKER ANSEHEN

Manchmal ist es hilfreich zu wissen, ob sich unter einem Bedrohungsmarker ein Gegner oder ein Objekt verbirgt. Wähle dazu einen verdeckten Bedrohungsmarker innerhalb Reichweite #, wobei # die Stärke deiner gespielten Fertigkeitkarte ist. Beispiel: Wenn du eine Stärke-3-Karte spielst, kannst du eine Bedrohung in bis zu 3 Feldern Entfernung zu dir wählen.

Sieh dir den gewählten Marker an, ohne ihn den anderen zu zeigen. Lege ihn anschließend **verdeckt** auf sein Feld zurück. Du darfst über das, was du gesehen hast, sprechen, aber du darfst den Marker nicht zeigen.

GEGNER BEWEGEN

Statt einen verdeckten Bedrohungsmarker anzusehen, kannst du einen Gegner innerhalb Reichweite # bewegen. Auch hier ist # die Stärke deiner Fertigkeitkarte. Wähle einen **aufgedeckten** Gegner (keine verdeckte Bedrohung) innerhalb der Reichweite und bewege ihn um 1 Feld. Dies kann euch helfen, Gegnerfähigkeiten wie Wachposten zu vermeiden (mehr dazu später).

Du kannst **nicht** durch Wände, verschlossene Türen oder Sperrgebiete hindurch spionieren (gemäß den normalen Regeln für das Abzählen von Reichweite; siehe dazu Seite 8).

AKTION „PLANEN“



Mit der Aktion „Planen“ kannst du mächtige Karten zur späteren Verwendung erhalten. Diese Karten können lebensrettend sein.

Wenn du die Aktion durchführst, ziehst du Planungskarten in Höhe der Stärke deiner gespielten Fertigkeitkarte. Du darfst sie den anderen nicht zeigen (aber du darfst über sie sprechen).

Eine der gezogenen Karten darfst du behalten und **aufgedeckt** unter deine Charakterkarte legen. „Kein Glück“-Karten (das sind Planungskarten ohne Effekt) darfst du nicht behalten. Außerdem kannst du **nie** mehr als 1 Exemplar derselben Planungskarte haben.

Anschließend darfst du eine der gezogenen Karten oben auf den Planungsstapel zurücklegen, um sie für die nächste Planungsaktion zu sichern.

Alle übrigen gezogenen Karten legst du aufgedeckt neben dem Planungsstapel ab.

Auf jeder Planungskarte ist angegeben, wie und wann du sie verwenden kannst.



Planungskarten werden bis zu ihrer Verwendung aufgedeckt unter der Charakterkarte aufbewahrt.

BEDROHUNGSMARKER: GEGNER UND OBJEKTE

Bedrohungsmarker stellen Personen, Gegenstände und Ziele dar, mit denen ihr auf dem Spielplan interagieren könnt. Einige sind zunächst verdeckt, andere sind von Anfang an aufgedeckt. Bedrohungsmarker bleiben so lange auf dem Spielplan, bis sie besiegt oder abgelegt werden.

Es gibt zwei Arten von Bedrohungen: Gegner und Objekte. Wenn sich eine Fähigkeit auf Bedrohungen bezieht, sind damit stets alle Bedrohungen gemeint, egal welcher Art und egal, ob sie verdeckt oder aufgedeckt sind. Bezieht sich ein Effekt auf Gegner, wirkt er sich nur auf **aufgedeckte** Gegner aus.

GEGNER

Gegner enthalten eine Illustration und folgende Informationen:

- 1/ Klasse:** Scharfschütze , Nahkämpfer  oder Blaster . Das Symbol hat an sich keinen Effekt, aber Karten können darauf Bezug nehmen, z.B. könnte ein Ereignis alle -Gegner bewegen.
- 2/ Ausdauer:** So viel Schaden müsst ihr dem Gegner zufügen, um ihn zu besiegen.
- 3/ Fähigkeit:** Manche Gegner haben Fähigkeiten, die durch Symbole dargestellt werden, beispielsweise Wachposten . Sie werden auf Seite 11 und 14 erklärt.



Gegner-Bedrohungsmarker

OBJEKTE

Objekte weisen ein großes Symbol auf und stellen besondere Missionsziele oder Gegenstände dar. Oftmals haben sie Effekte, die sie durch die Spielplanregeln oder das Missionsbriefing erhalten.

Du kannst jederzeit in deinem Aktionsschritt einen Objektmarker auf deinem Feld verwenden, auch wenn du dich durch das Feld des Objekts nur hindurchbewegst oder bevor du eine Gegnerfähigkeit (wie Wachposten) abhandelst.

Einmal aufgedeckt, halten Objekte keine Bewegungen mehr auf.



Objekt-Bedrohungsmarker

Strategietipp: Es gibt nicht viele Möglichkeiten, Schaden zu heilen. Aus diesem Grund ist die Planungskarte „Verteidigen“ einer der mächtigsten Effekte im Spiel. Du kannst sie ablegen, um 1 Schaden zu blocken (also zu verhindern). Dies kann manchmal über Leben und Tod entscheiden.

SPEZIAL-FERTIGKEITSKARTEN

Einige Fertigkeitsskarten haben Bonussympole oder Spezialfähigkeiten. Diese werden im Folgenden erklärt:

BONUSSYMBOL

Manche Fertigkeitsskarten haben unter ihrer Stärke ein Symbol. Diese Karten erhalten +1 Stärke, wenn sie auf den zum Symbol passenden Aktionsbereich gespielt werden. Die aufgedruckte Stärke, die für den Ereignisschritt relevant ist, ändert sich dadurch nicht. Wird die Karte auf einen anderen Aktionsbereich gespielt, ist das Bonussymbol wirkungslos.



Diese Karte zählt als Stärke 2, wenn sie auf ⚡ (Angreifen) gespielt wird.

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Manche Fertigkeitsskarten haben Spezialfähigkeiten in Textform. Du darfst die Spezialfähigkeit verwenden, wenn du die Karte auf den **im Text angegebenen Aktionsbereich** spielst (z. B. „Bewegen.“)



Du kannst die Spezialfähigkeit **zusätzlich** zur normalen Fähigkeit der Aktion verwenden. Ist kein bestimmter Zeitpunkt genannt, kannst du die Spezialfähigkeit vor oder nach der Aktion verwenden (deine Entscheidung).

Die Spezialfähigkeit kann verwendet werden, wenn die Karte auf ↻ (Bewegen) gespielt wird.

Während der Aktion kannst du sie nicht verwenden, außer es ist ausdrücklich erlaubt. Beispiel: Bei der Aktion „Bewegen“ kannst du deine Bewegung nicht unterbrechen, um zwischendurch die Spezialfähigkeit deiner gespielten Fertigkeitsskarte zu verwenden.

Spielst du die Karte auf einen **anderen** Aktionsbereich als den im Text angegebenen, kannst du die Spezialfähigkeit nicht verwenden. Die Aktion darfst du aber trotzdem durchführen (mit der normalen Stärke der Karte).

Spezialfähigkeiten sind immer **optional**. Wenn du dich dafür entscheidest, musst du jedoch die komplette Fähigkeit abhandeln. Freiwillig sind nur die Teile, die eine Form von „dürfen“ enthalten.

Manche Fertigkeitsskarten kommen in deinem Deck doppelt vor. Als Erinnerung sind sie mit zwei Lichtern unter dem Kartennamen markiert.



2 Lichter = doppelte Karte

ZUSATZAKTIONEN

Manche Fähigkeiten erlauben dir, zusätzlich zu deinen normalen 2 Aktionen eine Zusatzaktion durchzuführen.

Siehe dazu wie gewohnt eine Fertigkeitsskarte von deiner Hand. Du darfst sie **nicht** auf einen Aktionsbereich spielen, auf den du in diesem Zug schon eine Karte gespielt hast.



Diese Planungskarte gibt dir eine Zusatzaktion.

REICHWEITE

Viele Fähigkeiten beziehen sich auf Marker innerhalb einer bestimmten Reichweite. Um die Reichweite zu bestimmen, zählst du einfach die Felder von deinem Charakter bis zum fraglichen Marker (nimm dabei den kürzesten Weg). Ein Gegner auf deinem Feld wäre also in Reichweite 0 zu dir.

Bezieht sich eine Fähigkeit auf Bedrohungen „innerhalb“ einer bestimmten Reichweite, wirkt sie sich auf Bedrohungen in dieser Reichweite und näher aus. „Füge einer Bedrohung innerhalb Reichweite 1 einen Schaden zu“ könnte sich also auf eine Bedrohung auf deinem Feld oder in 1 Feld Entfernung auswirken.

Die Reichweite **kann nicht** durch Wände, verschlossene Türen oder Sperrgebiete abgezählt werden. Die Reichweite **kann** durch Anhöhen, Bedrohungen (Gegner und Objekte), Charaktere und offene Türen abgezählt werden (siehe „Gelände“ auf Seite 6).

Du kannst die Reichweite um Wände und Sperrgebiete **herum** abzählen (nur nicht hindurch). Stell dir vor, dass dein Charakter um die Ecke späht, um sein Ziel anzuvisieren.



Dieses Beispiel zeigt, in welcher Reichweite sich die einzelnen Gegner und Charaktere zum Mandalorianer befinden. Wird die Tür geöffnet, sind die ⚠-Bedrohungsmarker in Reichweite 4 zu ihm. Solange die Tür verschlossen ist, kann er keine Reichweite zu ihnen abzählen.

FREIE AKTIONEN

Manche Fähigkeiten erlauben dir, eine Freie Aktion durchzuführen, beispielsweise: „Führe eine Freie Aktion deiner Wahl mit Stärke 3 durch.“ Dabei handelst du einfach die Aktion ab, **ohne** eine Fertigkeitsskarte zu spielen. Dies **kann** auch eine Aktion sein, die du in diesem Zug bereits durchgeführt hast, und es hindert dich nicht daran, diese Aktion im selben Zug nochmals regulär durchzuführen.

Freie Aktionen und Zusatzaktionen zählen nicht zu den 2 Aktionen, die du in jedem Zug durchführen musst.

EREIGNISSCHRITT

Ereigniskarten stellen die Aktionen der Gegner und andere Komplikationen dar, die sich mit der Zeit ereignen. Nach deinem Aktionsschritt musst du den Ereignisschritt abhandeln.

Überprüfe dazu für **jeden** Aktionsbereich einzeln (von links nach rechts) die aufgedruckte Gesamtstärke aller Fertigkeitkarten und Störmarker, die dort liegen. Für jeden Aktionsbereich gilt: Ist die Gesamtstärke ...

- 6 oder mehr:** Handle eine **Krise** und anschließend ein **Ereignis** ab (beides wird im Folgenden erklärt). Lege dann alle Fertigkeitkarten und Störmarker von diesem Aktionsbereich ab (lege sie aufgedeckt neben das entsprechende Deck bzw. den Markervorrat).
- genau 5:** Handle ein **Ereignis** ab. Lege dann alle Fertigkeitkarten und Störmarker von diesem Aktionsbereich ab.
- 4 oder weniger:** Handle weder eine Krise noch ein Ereignis für diesen Aktionsbereich ab. Alle Karten und Marker bleiben dort liegen.



Dieser Aktionsbereich hat eine Gesamtstärke von 6 (2 durch den Störmarker und 4 durch die Karten). Im Ereignisschritt wird für diesen Aktionsbereich zuerst eine Krise und dann ein Ereignis abgehandelt.

Es kann passieren, dass du in deinem Ereignisschritt überhaupt keine Ereignisse abhandelst. In anderen Ereignisschritten kann es sein, dass mehrere Krisen und/oder mehrere Ereignisse eintreten. Spiele deine Fertigkeitkarten mit Bedacht!

Bonussymbole und Spezialfähigkeiten werden im Ereignisschritt **nicht** mitgezählt. Addiere nur die aufgedruckten Zahlen oben links auf den Fertigkeitkarten (und auf den Störmarkern).

KRISEN ABHANDELN

Jede Mission hat eine eigene Krise. Sie befindet sich in einem Kasten ganz unten im Missionsbriefing. Befolge die Anweisungen in diesem Kasten, um die Krise abzuhandeln



Die Krise von Mission 1

EREIGNISSE ABHANDELN

Um ein Ereignis abzuhandeln, ziehe die oberste Karte des Ereignisstapels und handle sie ab. Jede Ereigniskarte hat eine oder mehrere Fähigkeiten in Symbol- oder Textform. Handle alle Fähigkeiten einzeln von oben nach unten ab.

Häufig führen Ereignisfähigkeiten dazu, dass Gegner sich bewegen und angreifen, oder dass Verstärkung auf dem Spielplan erscheint. Dies wird auf den folgenden Seiten ausführlich erklärt.

Du triffst **alle** Entscheidungen für Ereigniskarten, die in deinem Zug abgehandelt werden. Beispiel: Wenn sich ein Gegner auf den nächsten Charakter zubewegt und es zwei Charaktere in gleicher Nähe gibt, entscheidest du, auf welchen er sich zubewegt.

Achtung: Ist eine Ereigniskarte komplett wirkungslos, erscheint auf dem nächsten Sternfeld 1 Verstärkung (siehe „Wirkungslose Ereigniskarten“ auf Seite 10).

VERSTÄRKUNG ERSCHEINT

Manche Ereignisse führen dazu, dass Verstärkung erscheint. Wenn das passiert, nimm den obersten Verstärkungsmarker vom Stapel und lege ihn **aufgedeckt** auf das angegebene Feld.



Durch dieses Ereignis erscheint 1 Verstärkung auf dem zu dir nächstgelegenen Sternfeld (Sternfeld). Manche Ereignisse lassen Gegner auch auf anderen Feldern erscheinen.

Wenn es mehrere mögliche Felder gibt, auf denen eine Verstärkung erscheinen kann, musst du das Feld wählen, **bevor** du den Marker ziehst.

Wenn eine Verstärkung erscheint, aber der Verstärkungstapel leer ist, mischst du alle besiegten Verstärkungen (Gegner) verdeckt und bildest einen neuen Stapel. Sind alle Verstärkungen in Gebrauch, passiert nichts.

GEGNER BEWEGEN SICH

Viele Ereignisse führen dazu, dass Gegner sich bewegen. Dabei ist genau angegeben, wie viele Gegner welcher Klasse sich wie weit bewegen.



Dieses Ereignis bewegt 1 -Gegner um 2 Felder auf den nächsten Charakter zu.

Gegner bewegen sich immer **auf den nächsten Charakter zu** und nehmen dabei den kürzesten Weg.

Wenn du ein Ereignis abhandelst, entscheidest du, welche Gegner der angegebenen Klasse sich bewegen. Du **musst** allerdings Gegner wählen, die sich mindestens 1 Feld bewegen werden.

Kann kein Gegner bewegt werden, passiert nichts. Falls die gesamte Karte wirkungslos bleibt, erscheint 1 Verstärkung auf dem nächsten -Feld (siehe „Wirkungslose Ereigniskarten“ rechts).

Auf Seite 11 wird das Bewegen von Gegnern nochmals im Beispiel: Ereignisschritt erklärt.

Klarstellungen

- ❖ Gegner können sich durch Charaktere und andere Bedrohungen (Gegner und Objekte) hindurchbewegen.
- ❖ Gegner greifen nicht an und bewegen sich nicht, außer eine Karte oder Fähigkeit gibt die Anweisung dazu.
- ❖ Es können sich beliebig viele Gegner und Charaktere gleichzeitig auf einem Feld befinden. Falls nicht genügend Platz ist, stapelt die Gegner so, dass ihre Symbole sichtbar bleiben.
- ❖ Selten gibt es Effekte, durch die sich ein Gegner von einem Charakter **wegbewegt**. Wenn das passiert, bewege den Gegner so, dass er sich mit jedem Schritt weiter von dem Charakter entfernt (es kann sein, dass er dabei einem anderen Charakter näher kommt). Kann er sich nicht weiter weg bewegen, bleibt er stehen.
- ❖ Weist ein Ereignis mehrere Klassensymbole auf, wählst du die Gegner nach Belieben aus diesen Klassen.



Bei diesem Ereignis wählst du 1 - oder -Gegner innerhalb Reichweite 2 eines Charakters (siehe „Gegner greifen an“).

WIRKUNGSLOSE EREIGNISKARTEN

Hat das Abhandeln einer Ereigniskarte überhaupt keine Auswirkungen, erscheint 1 Verstärkung aufgedeckt auf dem **nächsten** -Feld (siehe „Verstärkung erscheint“ auf Seite 9). Dies passiert meist, wenn ein Ereignis eine bestimmte Gegnerklasse bewegt oder angreifen lässt und keine Gegner dieser Klasse auf dem Spielplan sind.

Die Verstärkung erscheint nur dann, wenn das Ereignis überhaupt keine Auswirkung auf das Spiel hatte. Bereits eine kleine Auswirkung (wie eine Bewegung um 1 Feld oder die Anweisung, ein zusätzliches Ereignis abzuhandeln) genügt, um die Karte nicht wirkungslos zu machen.

GEGNER GREIFEN AN

Viele Ereignisse führen dazu, dass Gegner angreifen. Dabei ist genau angegeben, wie viele Gegner welcher Klasse innerhalb welcher Reichweite angreifen.



Dieses Ereignis lässt 2 -Gegner einen Charakter innerhalb Reichweite 0 (auf ihrem Feld) angreifen.

Wenn ein Gegner einen Charakter angreift, **lege 1 Schaden** auf seine Charakterkarte.

Erreicht oder überschreitet der Schaden eines Charakters seine Ausdauer, wird er besiegt und **ihr verliert alle das Spiel**.



Ausdauer Schaden

Gibt es mehrere Charaktere innerhalb der Reichweite des Angriffs, greift der Gegner den **nächsten Charakter** an.

Wenn du ein Ereignis abhandelst, triffst du alle Entscheidungen. Dazu zählt, welche Gegner angreifen, in welcher Reihenfolge, und welchen der nächsten Charaktere sie angreifen (falls es mehrere in gleicher Nähe gibt). Du **musst** deine Entscheidungen allerdings so treffen, dass möglichst viele Gegner angreifen können.

Kann kein Gegner angreifen, passiert nichts. Falls die gesamte Karte wirkungslos bleibt, erscheint 1 Verstärkung auf dem nächsten -Feld (siehe „Wirkungslose Ereigniskarten“ oben).

Auf Seite 11 werden Gegnerangriffe nochmals im Beispiel: Ereignisschritt erklärt.

BEISPIEL: EREIGNISSCHRITT

- 1/ In deinem Ereignisschritt hat der Aktionsbereich „Bewegen“ 6 Gesamtstärke (2 durch den Störmarker, 4 durch Karten).
- 2/ Da der Aktionsbereich mind. 6 Gesamtstärke hat, handelst du zuerst die Krise ab. Sie besagt, dass du einen Schadensmarker auf die Leiste der Krise legen sollst.
- 3/ Da der Aktionsbereich mind. 5 Gesamtstärke hat, ziehst du anschließend eine Ereigniskarte und handelst sie ab.
- 4/ Das Ereignis bewegt alle -Gegner um 2 Felder auf den nächsten Charakter zu.
- 5/ Das Ereignis lässt 2 -Gegner Charaktere innerhalb Reichweite 0 angreifen (A). Der einzige -Gegner innerhalb Reichweite 0 eines Charakters befindet sich auf dem Feld des Mandalorianers (B). Er fügt dem Mandalorianer 1 Schaden zu (C).
- 6/ Du legst die Ereigniskarte sowie alle Fertigkeitkarten und Störmarker vom Aktionsbereich „Bewegen“ ab.
- 7/ Der Aktionsbereich „Angreifen“ hat 5 Gesamtstärke, also handelst du ein Ereignis für ihn ab (nicht abgebildet).



ANDERE EREIGNISFÄHIGKEITEN

Viele Ereignisse haben statt Symbolen Fähigkeiten in Textform. Befolge einfach die Anweisungen der Karte.

Manche Ereignisse haben eine „6+“-Fähigkeit. Handle sie nur ab, falls der Aktionsbereich 6 oder mehr Gesamtstärke hat.

EREIGNISKARTEN-RÜCKSEITEN

Auf der Rückseite jeder Ereigniskarte ist ein Symbol abgebildet. Es gibt einen Hinweis darauf, was das Ereignis bewirkt, und hilft dir somit, deinen Zug zu planen. Beispiel: Wenn die oberste Ereigniskarte ein -Symbol auf der Rückseite hat, weißt du, dass sich dadurch -Gegner bewegen oder angreifen werden.

Wann immer du den Ereignisstapel mischst, solltest du die unterschiedlichen Symbole auf den Rückseiten nicht ansehen.

STÖRMARKER

Störmarker können auf Aktionsbereiche gelegt werden und erhöhen im Aktionsschritt die Gesamtstärke dieses Bereichs.



Störmarker (Rückseite)

Wenn ein Effekt eine Aktion stört, nimm einen zufälligen Störmarker aus dem verdeckten Vorrat und lege ihn mit der Zahl nach oben auf den passenden Aktionsbereich. Passiert dies im Ereignisschritt und führt es dazu, dass der Aktionsbereich nun 5 oder mehr Gesamtstärke hat, handle ein Ereignis (und ggf. eine Krise) für den Aktionsbereich ab. Tu dies, nachdem du das aktuelle Ereignis fertig abgehandelt hast.

Es können beliebig viele Störmarker gleichzeitig auf einem Aktionsbereich liegen. Sollten die Marker ausgehen, mische **alle** abgelegten Störmarker (weiß und gelb) verdeckt und bilde einen neuen Vorrat.

Sind alle Störmarker in Gebrauch, verwende einen geeigneten Ersatz (z.B. eine Münze) und werte ihn als Stärke-1-Marker.

OBJEKTMARKER-FÄHIGKEITEN

Jeder Objektmarker hat eine eigene Fähigkeit. Das Medikit taucht in den meisten Missionen auf und wird im Folgenden erklärt. Alle anderen Objektmarker-Fähigkeiten werden im Missionsheft beschrieben.

Du kannst jederzeit in deinem Aktionsschritt einen Objektmarker auf deinem Feld verwenden, auch wenn du dich durch das Feld des Objekts nur hindurchbewegst oder bevor du eine Gegnerfähigkeit (wie Wachposten) abhandelst.

MEDIKIT

In deinem Aktionsschritt kannst du diesen Objektmarker von deinem Feld ablegen, um 1 Schaden deines Charakters zu heilen. Dies ist eine der wenigen Möglichkeiten, Schaden zu heilen.



Medikit

Du kannst das Medikit **nicht** auf andere Charaktere anwenden und du kannst es nicht benutzen, wenn du 0 Schaden hast. Der Objektmarker bleibt so lange auf dem Feld liegen, bis du das Medikit verwendest.

GEGNERFÄHIGKEITEN

Manche Gegner haben besondere Fähigkeiten in Symbolform. In der ersten Mission werdet ihr auf Gegner mit der Fähigkeit Wachposten stoßen, die im Folgenden erklärt wird. In späteren Missionen tauchen noch mehr Gegnerfähigkeiten auf, die zu gegebener Zeit erklärt werden.

WACHPOSTEN ((v))

Dieser Gegner fügt dir 1 Schaden zu, wenn du deine Bewegung innerhalb Reichweite 1 zu ihm beendest.



Der Mandalorianer nimmt 1 Schaden, falls er seine Bewegung auf einem der gelb hervorgehobenen Felder beendet.

- ❖ Du erleidest den Schaden erst **am Ende** deiner Bewegung. Wenn du dich an einem Wachposten vorbeibewegst, aber in mindestens Reichweite 2 zu ihm stehen bleibst, erleidest du keinen Schaden.
- ❖ Wird ein verdeckter Wachposten aufgedeckt, weil du dich auf sein Feld bewegt hast, fügt er dir wie gewohnt 1 Schaden zu. Wird er aufgedeckt, **ohne** dass du dich bewegt hast, fügt er keinen Schaden zu.
- ❖ Wenn du dich bei der Aktion „Bewegen“ um 0 Felder bewegst, wird Wachposten nicht abgehandelt (du hast dich schließlich nicht bewegt).

DIE GOLDENEN REGELN

Widerspricht ein Kartentext oder eine Missionsregel der Spielanleitung, so hat die Karte oder Missionsregel stets Vorrang. Widersprechen sich zwei Karten, entscheidet die Person, die gerade am Zug ist.

Die Person, die gerade am Zug ist, entscheidet auch bei Gleichständen und wenn mehrere Effekte gleichzeitig passieren. Handelt immer zuerst einen Effekt vollständig ab und dann den nächsten.

LEERE STAPEL

Wann immer ein Stapel oder Deck leer wird, mischt **sofort** den Ablagestapel.

In den seltenen Fällen, in denen du keine Fertigkeitkarten ziehen kannst, weil dein Deck und dein Ablagestapel beide leer sind, ziehst du neue Karten, sobald sie verfügbar werden.

SPIELSIEG

Die Partie endet, wenn das Missionsziel erfüllt ist oder wenn eine der Bedingungen für das Scheitern der Mission eingetreten ist. Die meisten Missionsziele können erst **am Ende** eines Spielzugs erfüllt werden. Das heißt, die Charaktere müssen noch den Ereignisschritt überstehen, um zu gewinnen.

Ist das Missionsziel erfüllt, habt ihr alle gewonnen. Tritt eine der Bedingungen für das Scheitern ein, verliert ihr alle sofort.

Missionsziel und Bedingungen für das Scheitern von Mission 1



ENDE DER PARTIE

Ist das Ende der Partie erreicht (egal, ob ihr gewonnen oder verloren habt), befolgt die Anweisungen der obersten Karte des Abenteuerstapels. Oft kommen dadurch neue Karten, Regeln oder anderes Spielmaterial ins Spiel. Anschließend erfahrt ihr, welche Mission ihr als Nächstes spielen werdet.

Bewahrt euren Abenteuerstapel gut auf, sodass er nicht durcheinandergerät. Wenn ihr das nächste Mal spielt, lest die oberste Karte des Abenteuerstapels.

Jede Mission ist eine eigenständige Partie. Nach der Partie werden alle Schadensmarker von den Charakteren entfernt und ihr müsst eure Charaktere auch nicht behalten. Es ist nicht notwendig, dass ihr alle Partien mit denselben Personen spielt. Auch die Schwierigkeitsgrade und Spielmodi könnt ihr jedes Mal neu festlegen.

KOMMUNIKATION UND GEHEIME INFORMATIONEN

Ihr dürft über die Karten auf eurer Hand sprechen, aber ihr dürft sie den anderen **nicht zeigen**. Genauso ist es, wenn ihr im Geheimen einen Bedrohungsmarker anseht: Ihr dürft ihn **nicht** zeigen, aber ihr dürft darüber sprechen (oder auch lügen).

Alle Karten in Ablagestapeln sind offene Informationen, ihr könnt sie also jederzeit durchsehen. Die Karten im Ereignisstapel dürft ihr **nicht** ansehen; nur das Symbol auf der Rückseite der obersten Karte ist bekannt.

STOPP

Ihr seid jetzt bereit für eure erste Partie. Falls Fragen aufkommen, lest in der Kurzübersicht auf der Rückseite dieser Spielanleitung nach.

Alle übrigen Regeln lernt ihr zu gegebener Zeit. Lest sie erst, wenn ihr die Anweisung dazu erhaltet.

NICHT GENÜGENDE CHARAKTERE

Wenn ihr mehr Personen seid, als Charaktere für die Mission aufgelistet sind, müsst ihr entweder im Sandbox-Modus spielen oder euch die Charaktere teilen:

Sandbox-Modus: In diesem Modus weicht ihr von der Handlung der Serie *The Mandalorian* ab und verwendet beliebige Charaktere. Dieser Modus ist schnell und einfach zu spielen.

Geteilte-Charaktere-Modus: In diesem Modus haltet ihr euch an die Handlung der Serie und teilt euch die Kontrolle über die Charaktere. Dieser Modus macht das Spiel länger, komplexer und herausfordernder.

Beide Modi funktionieren mit demselben Abenteuerstapel. Es ist also problemlos möglich, sich in jeder Partie für einen anderen Modus zu entscheiden. Probiert einfach aus, was euch am meisten zusagt. Im Folgenden werden die vollständigen Regeln für beide Spielmodi erklärt.

SANDBOX-MODUS

Im Sandbox-Modus wählt ihr alle je 1 **beliebigen** Charakter (egal ob er im Missionsbriefing aufgelistet ist oder nicht). Ihr müsst **nicht** zwingend den Mandalorianer in eure Gruppe aufnehmen.

Wird ein gewählter Charakter nicht im Missionsbriefing erwähnt, gelten für ihn keine speziellen Aufbauregeln. Stellt ihn einfach wie gewohnt auf das Startfeld .

GETEILTE-CHARAKTERE-MODUS

In diesem Modus wird ein Charakter nicht von einer bestimmten Person kontrolliert. Stattdessen teilt ihr euch alle die Kontrolle über **genau 2 Charaktere**.

Zu Beginn der Partie wählt ihr 2 Charaktere aus dem Missionsbriefing (egal, wie viele Personen ihr seid). Alle anderen Charaktere werden nicht verwendet. Baut das Spiel normal auf mit den folgenden Änderungen:

 Mischt die Decks eurer beiden Charaktere zu einem **einzelnen** Deck zusammen. Dieses Deck teilt ihr euch alle. Zieht dann jeweils eure Startkarten von diesem Deck.

 Legt beide Charakterkarten neben das Deck.

Wann immer du eine Aktion durchführst, wird sie von dem Charakter durchgeführt, der **auf deiner gespielten Fertigkeitkarte abgebildet ist**. Spielst du z.B. eine IG-11-Karte auf die Aktion „Bewegen“, bewegt sich IG-11 (und nicht der andere Charakter).

In deinem Zug führst du wie gewohnt 2 Aktionen durch. Dabei kannst du 2 Fertigkeitkarten desselben Charakters oder je 1 von jedem Charakter spielen. Du kannst weiterhin auf jeden Aktionsbereich nur 1 Fertigkeitkarte pro Zug spielen (egal, zu welchem Charakter sie gehört).

Wenn ein Charakter eine Planungskarte erhält, lege sie unter seine Charakterkarte. Es gilt weiterhin, dass ein Charakter nicht mehrere Exemplare derselben Planungskarte haben kann. Während deines Zuges triffst du **alle** Entscheidungen. Dazu gehört auch, ob und wann du Planungskarten verwenden willst.

Wenn sich eine Regel auf „dich“ bezieht, ist damit der Charakter gemeint, der gerade eine Aktion durchführt. Beim Abhandeln eines Ereignisses bist „du“ der Charakter, dessen Fertigkeitkarte auf diesem Aktionsbereich ganz oben liegt. Dasselbe gilt, wenn sich das Ereignis auf die „nächste verdeckte Bedrohung“ bezieht. Damit ist die Bedrohung gemeint, die am nächsten bei dem Charakter ist, dessen Karte auf diesem Aktionsbereich ganz oben liegt.

SOLO-SPIEL

Wenn du allein spielst, verwende den Geteilte-Charaktere-Modus von oben. Du spielst mit einer Kartenhand, kontrollierst aber beide Charaktere. Wie gewohnt gewinnst du, indem du das Missionsziel erfüllst.

Alle übrigen Regeln gelten auch im Solo-Spiel. Auch der Abenteuerstapel bleibt unverändert.

WEITERE REGELN

Lest diese Regeln, bevor ihr Mission 2 spielt.

DAS KIND

Einige Missionen verwenden den Kind-Marker. Im Missionsbriefing ist angegeben, wie genau der Marker ins Spiel kommt. Meistens hängt er mit dem Missionsziel zusammen.



Das Kind

Das Kind kann zwei Zustände haben:

Getragen: Wenn ein Charakter das Kind trägt, legt es auf seine Charakterkarte. Manche Missionen erlauben Gegnern, das Kind zu tragen. Wenn ihr eine solche Anweisung erhaltet, legt das Kind auf den Gegnermarker.

Nicht getragen: Wenn niemand das Kind trägt, liegt es auf einem Spielplanfeld.

DAS KIND RETTEN

Wenn du auf dem Feld des Kindes **irgendeine** Aktion durchführst, kannst du es retten. Tust du das, trägt dein Charakter ab jetzt das Kind. Du kannst dies jederzeit während der Aktion tun, auch wenn du dich nur durch das Feld des Kindes hindurchbewegst.

Du kannst das Kind **nicht** retten, wenn es gerade von einem anderen Charakter oder Gegner getragen wird. Wird ein Gegner, der das Kind trägt, besiegt, lässt er das Kind auf seinem Feld fallen.

Du darfst das Kind **nicht** absichtlich fallen lassen oder einem anderen Charakter geben. Außerdem kannst du das Kind **nicht** retten, falls es in diesem Zug geflohen ist.

DAS KIND FLIEHT

Wenn du das Kind trägst und Schaden erleidest (der nicht geblockt wird), flieht das Kind. Lege den Kind-Marker auf ein zu dir **angrenzendes** Feld. Falls möglich, **musst** du ein Feld mit einem Gegner oder einem verdeckten Bedrohungsmarker wählen.



Der Mandalorianer trägt das Kind und das Kind flieht. Er entscheidet, ob es auf Feld 1, 2 oder 3 flieht. Ein anderes Feld ist nicht möglich, da eines leer ist und das andere ein aufgedecktes Objekt enthält.

Falls du allen Schaden blockst, flieht das Kind nicht und du trägst es weiter.

Manche Ereignisse bewirken, dass das Kind flieht, ohne dass du Schaden erleidest. Dabei gelten dieselben Regeln, wie oben erklärt. Wird das Kind gerade nicht getragen, flieht es nicht.

WEITERE GEGNERFÄHIGKEITEN

Ab Mission 2 gibt es neue Gegnerfähigkeiten. Sie werden im Folgenden erklärt und sind zudem auf euren Übersichtskarten zusammengefasst:



Gelegenheitsschlag: Dieser Gegner fügt dir 1 Schaden zu, wenn du dich aus seinem Feld hinausbewegst.

- » Der Schaden wird auf dem Feld des Gegners zugefügt (kurz bevor du es verlässt).
- » Bewegt sich ein Gegner mit Gelegenheitsschlag aus deinem Feld hinaus (beispielsweise durch die Aktion „Spionieren“), fügt er dir keinen Schaden zu.



Missionseffekt: Wenn du eine Bedrohung mit dieser Fähigkeit aufdeckst, lies im Missionsbriefing den Abschnitt mit diesem Symbol.

- » Dieser Effekt kann nicht abgewendet werden. Er tritt auch dann ein, wenn der Gegner direkt besiegt wird.
- » Diese Fähigkeit taucht auch auf einigen Objektmarkern auf. Dabei gelten dieselben Regeln, wie wenn sie auf einem Gegnermarker auftaucht.



Sabotage: Nachdem sich dieser Gegner im Ereignisschritt **bewegt** hat, stört er den Aktionsbereich mit der niedrigsten Gesamtstärke.

- » Hat sich der Gegner nicht bewegt (z.B. weil er bereits auf dem Feld eines Charakters stand), stört er auch keinen Aktionsbereich.
- » Bewegt sich der Gegner zu einem anderen Zeitpunkt (außerhalb des Aktionsschritts), stört er keinen Aktionsbereich.

Zur Erinnerung, hier noch mal die Regeln für Wachposten (mehr dazu auf Seite 12):



Wachposten: Dieser Gegner fügt dir 1 Schaden zu, wenn du deine Bewegung innerhalb Reichweite 1 zu ihm beendest.

- » Dies passiert **am Ende** deiner Bewegung. Wenn du dich an einem Wachposten vorbeibewegst und deine Bewegung in mindestens Reichweite 2 zu ihm beendest, fügt er dir keinen Schaden zu.
- » Wird ein verdeckter Wachposten aufgedeckt, weil du dich auf sein Feld bewegst, fügt er dir wie gewohnt 1 Schaden zu. Wird er aufgedeckt, ohne dass du dich bewegt hast, fügt er **keinen** Schaden zu.
- » Wenn du dich mit der Aktion „Bewegen“ um 0 Felder bewegst, wird Wachposten nicht abgehandelt (da du dich nicht bewegt hast).

NUMMERIERTE FELDER

Manche Felder haben eine kleine Zahl in der Ecke. Diese Zahlen werden für bestimmte Spieleffekte gebraucht. Beispielsweise könnte euch ein Missionsbriefing anweisen, einen speziellen Marker auf Feld 8 zu legen.

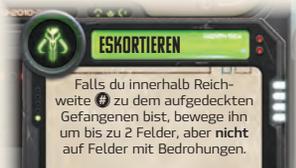


Feld 8

MISSIONSAKTIONEN

Ab Mission 3 gibt es Missionen mit zusätzlichen Aktionsbereichen. Diese sind grün eingefärbt und werden wie alle anderen Aktionsbereiche behandelt. Wenn du eine Fertigkeitkarte darauf spielst, handelst du die beschriebene Aktion ab.

Beim Spielaufbau erhalten sie wie alle anderen Aktionsbereiche je 1 weißen Störmarker.



Aktionsbereich von Mission 3

Einige dieser Aktionen haben Angaben wie „Falls # 4+ ist“. Du kannst jede beliebige Fertigkeitkarte dorthin spielen, allerdings hat die Aktion nur dann einen Effekt, wenn deine gespielte Karte Stärke 4 oder mehr hat (Spezialfähigkeiten, welche die Stärke der Karte erhöhen, zählen dabei mit).



CREDITS

Game Design: Corey Konieczka mit Josh Beppler

Graphic Design and Mission Intro Art: David Ardila von InkVolltage

Cover Art: Darren Tan

Map Art: Henning Ludvigsen

Card and Enemy Art: Chris Bjors, Matt Bradbury, Mark Bulahao, JB Casacop, Graey Erb, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Nasrul Hakim, Audrey Hotte, Ben Judd, Atha Kanaani, Alex Kim, Robert Laskey, Alyssa McCarthy, Francisco Miyara, Monzre, Jacob Murray, Richard Philpott, Paolo Puggioni, Francisco Rico, Darren Tan, Ryan Valle, Andreas Zafiratos

Art Direction: Tony Mastrangeli

Box Back 3D Render: Dan Konieczka

Editing and Proofreading: Timothy Meyer

Licensing Coordinators: Kira Hartke und Kaitlin Souza

Licensing Approvals Manager: Dana Cartwright

Production Coordinator: Estelle Gavin und Alex Schlee

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Playtesters: Bill Altig, Mary Beppler, Matt Beppler, Victoria Beppler, Sudhir Bobby Bhalla, Simone Biga, Kathy Bishop, Mark Boardman, Bryan Bornmueller, Gareth Bushill, James Connor, AJ Cressman, Steve Davies, Andrea Dell'Agnese, Matt Delude, Wes Divin, Richard A. Edwards, Will Edwards, Julia Faeta, Jeni Feldman, Michael Feldman, Elijah Foley, John Mark Foley, Kevin Foley, Mary Goss, Katie Gray, Wyatt Gray, Jacob Hallett, Will Hallett, Anita Hilberdink, Tatsu Johnson, Cody Kaskan, Dan Konieczka, Mat Konieczka, Steve Koontz, Aaron Kuehn, Josiah Kuehn, Peter Küsters, Wolfgang Leyrer, Erika Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Dave Linger, Justin Logeia, Dane Looman, Julie Looman, Matt Lutz, Emile de Maat, Aaron Maize, Scott McFall, David Meyer, Stefan Michelmann, David Mommens, John Moore, Justin Moore, Travis Moore, Dale Nolan Jr., Nick Pelton, Lee Perry, Luke Peterschmidt, Chris Podany, Todd Pressler, Syl Puglisi, Peter Ramwell, Zap Reicken, Joshua Reifstech, Brady Sadler, Ben Samm, Ridley Samm, Paul Schäfer, Andrew Schaff, Ian Smith, Sam Strohecker, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, James Voelker, Jason Walden, Martin Yarsley, Felix Yeh

LUCASFILM LIMITED

Lucasfilm Licensing: Brian Merten

DEUTSCHE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

Übersetzung und Redaktion: Susanne Kraft

Lektorat und Korrektorat: Benjamin Fischer, Marvin Pietsch

Layout und grafische Bearbeitung: Monika Planeta

© & ™ Lucasfilm Ltd. TM/© & © 2024 Unexpected Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind © & © Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.



unexpected
games



KURZÜBERSICHT

Lest hier nach, falls beim Spielen Regelfragen aufkommen.

SYMBOLE AUF EREIGNISKARTEN

VERSTÄRKUNG ERSCHEINT (SEITE 9)

Legt 1 Verstärkung aufgedeckt auf das angegebene Feld.



GEGNER BEWEGEN SICH (SEITE 10)

Gegner bewegen sich auf den nächsten Charakter zu.



GEGNER GREIFEN AN (SEITE 10)

Gegner fügen dem nächsten Charakter **1 Schaden** zu.



HÄUFIG ÜBERSEHENE REGELN

- ❖ **Gleichstand:** Bei Gleichstand entscheidet die Person, die gerade am Zug ist.
- ❖ **Spezialfähigkeiten von Fertigkeitenkarten:**
 - » Wenn nichts anderes angegeben ist, kannst du die Spezialfähigkeit vor oder nach der Aktion selbst verwenden (deine Entscheidung).
 - » Spezialfähigkeiten sind immer freiwillig.
 - » Du kannst Fähigkeiten, die sich auf „einen beliebigen Charakter“ beziehen, auf dich selbst anwenden. Nur bei Fähigkeiten, die sich auf einen „anderen Charakter“ beziehen, geht das nicht.
- ❖ **Aufgehaltene Bewegungen:**
 - » Du musst deine Bewegung beenden, wenn du ein Feld mit einem Gegner oder einer verdeckten Bedrohung betrittst.
 - » **Aufgedeckte Objekte** halten deine Bewegung nicht auf (außer sie waren verdeckt, als du die Bewegung begonnen hast).
 - » Beginnst du deine Bewegung auf dem Feld eines Gegners, kannst du es ungehindert verlassen.
- ❖ **Reichweite abzählen:** Du kannst die Reichweite durch Bedrohungen, Charaktere, Anhöhen und offene Türen abzählen. Die Reichweite kann um Ecken herum abgezählt werden.
- ❖ **Bedrohungsmarker:** Aufgedeckte Bedrohungsmarker sind Gegner oder Objekte. Verdeckte Bedrohungsmarker sind keins von beiden.
- ❖ **Medikit:** Lege dieses Objekt zu einem beliebigen Zeitpunkt während deiner Aktion von deinem Feld ab, um 1 Schaden zu heilen. Mehr dazu auf Seite 12.

INDEX

Abenteuerstapel.....1	Objekte.....7, 12	Wände (siehe Gelände).....6
Aktionsschritt.....5-8	Planungskarten.....7	Zusatzaktionen.....8
Angrenzend (siehe Gelände).....6	Reichweite.....8	AKTIONEN
Anhöhe (siehe Gelände).....6	Schaden	Angreifen6
Bedrohungsmarker.....7	» auf Charakteren.....10	Bewegen5
Ereignisschritt.....9-11	» auf Gegnern.....6	Missionsaktion15
Fertigkeitskarten.....5	Schwierigkeitsgrade.....2	Planen7
» Bonussymbole.....8	Solo-Spiel.....13	Spionieren7
» Spezialfähigkeiten.....8	Sperrgebiet (siehe Gelände).....6	GEGNERFÄHIGKEITEN
Freie Aktionen.....8	Spielaufbau.....2-3	Gelegenheitsschlag14
Gegner.....7, 10	Spielsieg.....12	Missionseffekt14
Kind-Marker.....14	Störmarker.....11	Sabotage14
Krise.....9	Tür (siehe Gelände).....6	Wachposten12
Leere Stapel.....12	Verstärkung.....9-10	