



STAR WARS THE MANDALORIAN ADVENTURES

REGELERGÄNZUNG 1

ÜBERBLICK

Dieser Umschlag enthält folgendes Spielmaterial:

- 2 Söldner-Missionsbögen (doppelseitig)
- 18 Bedrohungsmarker
- 1 Aktionsaufgabe „Angreifen“ für geheime Loyalitäten
- 10 Schadensmarker

Fügt dieses neue Material eurer Spielschachtel hinzu. Es eröffnet euch eine brandneue Spielvariante: Söldner-Missionen.

SÖLDNER-MISSIONEN

Statt die Handlung der Serie *The Mandalorian™* nachzuspielen, könnt ihr mit Söldner-Missionen eure eigenen Geschichten erzählen.

Wählt dazu einen beliebigen Spielplan und legt den Söldner-Missionsbogen auf das Missionsbriefing, sodass er dieses überdeckt. Jede Söldner-Mission kann auf allen Spielplänen gespielt werden. Es gibt also 16 verschiedene Kombinationen.



Der Söldner-Missionsbogen überdeckt das reguläre Missionsbriefing.

Die Spielplanregeln werden nicht vom Missionsbogen überdeckt und gelten daher weiterhin. Oftmals enthalten sie Regeln für das Öffnen von Türen und beschreiben die Fähigkeiten von Objektmarkern.



Die Spielplanregeln sind nicht überdeckt und gelten weiterhin.

Manchmal überdeckt ein Söldner-Missionsbogen eine Regel für Objektmarker (beispielsweise „Der Gefangene“ in Mission 3). Wird ein Objektmarker aufgedeckt, für den es keine sichtbaren Regeln gibt, hat er keinen Effekt (bleibt aber auf dem Spielplan). Gleiches gilt, wenn ein Marker eine -Fähigkeit hat und es keine sichtbaren -Regeln gibt. Die Fähigkeit hat dann keinen Effekt.

SPIELAUFBAU

Jeder Söldner-Missionsbogen hat einen „Aufbau“-Kasten mit Anweisungen, die ihr in Schritt 1 des Spielaufbaus befolgen müsst. Dadurch werden Söldner-Bedrohungsmarker auf bestimmte Spielplanfelder gelegt. Zudem erhaltet ihr bei manchen Missionen geheime Loyalitätskarten (mehr dazu später).



Rückseite eines Söldner-Bedrohungsmarkers „A“

Nachdem ihr diese Anweisungen befolgt habt, baut das Spiel nach den normalen Schritten auf. Dazu gehört, dass ihr alle normalen Bedrohungsmarker auf den Spielplan legt (auch wenn auf manchen Feldern bereits ein Söldner-Bedrohungsmarker liegt).

Bei Söldner-Missionen wählt ihr alle je 1 beliebigen Charakter. Verwendet **nicht** den Geteilte-Charaktere-Modus, außer im Solo-Spiel.

GEHEIME LOYALITÄTEN

Es gibt Momente in *The Mandalorian*, in denen der Titelheld gegen seine einstmaligen Verbündeten kämpfen muss. Um dies darzustellen, gibt es in manchen Söldner-Missionen einen Verräter, der heimlich gegen den Rest der Gruppe arbeitet. Diese Missionen mit „Geheimen Loyalitäten“ erfordern mindestens 2 Personen. (Alle anderen Söldner-Missionen können mit 1-4 Personen gespielt werden.)



Eine Söldner-Mission mit geheimen Loyalitäten

Bei diesen Missionen erhaltet ihr alle während des Spieldaufbaus je 1 geheime Loyalitätskarte. Darauf ist angegeben, wie du das Spiel gewinnst: entweder, wenn das Missionsziel erfüllt wird (Loyal) oder wenn die Mission scheitert (Verräter).



Loyalität „Loyal“



Loyalität „Verräter“

Die Partie endet, sobald das Missionsziel erfüllt ist oder eine der Bedingungen für das Scheitern der Mission eingetreten ist. Dann decken alle ihre Loyalitätskarten auf und ihr seht, wer gewonnen und wer verloren hat:

- 1 Wurde das Missionsziel erfüllt, gewinnen alle Loyalen und der Verräter verliert (falls es einen gibt).
- 1 Ist die Mission gescheitert, verlieren alle Loyalen und **der Verräter gewinnt** (falls es einen gibt).

Scheitert die Mission, ohne dass ein Charakter besiegt wurde, ist dies ein **legendärer Sieg** für den Verräter. Um das zu erreichen, muss der Verräter auf die alternative Bedingung für das Scheitern der Mission hinarbeiten.

Wer es schafft, einen legendären Sieg zu erringen, darf sich in die „Verräter-Ruhmeshalle“ (links) eintragen, um diesen besonderen Moment für immer festzuhalten (und damit angeben zu können).

LOYALITÄTSKARTEN VERTEILEN

Die Aufbau-Regeln der Mission verraten euch, wann und wie Loyalitätskarten ausgeteilt werden. Alle nicht verteilten Loyalitätskarten werden unbesehen in die Spielschachtel gelegt.

Achtung: Sieh dir deine eigene Loyalitätskarte an und lege sie danach verdeckt vor dich. Du darfst sie jederzeit wieder ansehen, aber du darfst sie **niemandem zeigen**, außer du wirst besiegt oder die Partie endet.

Drei der vier Loyalitätskarten sind loyal. Beim Spiel zu zweit oder zu dritt besteht also die Chance, dass ihr alle loyal seid. In dem Fall gewinnt oder verliert ihr alle zusammen. Aber das wisst ihr nicht, bis am Ende der Partie die Loyalitätskarten aufgedeckt werden.

Strategietipp: Beim Spiel zu zweit mit geheimen Loyalitäten solltest du davon ausgehen, dass die andere Person gegen dich arbeitet. Es besteht zwar die Chance, dass ihr beide loyal seid, aber wenn nicht, wird es schwierig zu gewinnen.



Loyalitätskarten-Rückseite

VERRÄTER-RUHMEHALLE

Wer als Verräter einen legendären Sieg erringt, darf sich mit Namen und Datum in diese Liste eintragen.

Eine Version zum Ausdrucken findet ihr auf UnexpectedGames.com/Mandalorian-Support

BESIEGTE CHARAKTERE MIT GEHEIMER LOYALITÄT

Wenn du besiegt wirst, decke deine Loyalitätskarte auf:

- ❶ Warst du loyal, endet die Partie wie gewohnt (alle Loyalen verlieren, der Verräter gewinnt).
- ❷ Warst du der Verräter, scheidest du aus und die anderen spielen ohne dich weiter. Dein Aufsteller wird vom Spielplan entfernt und deine künftigen Züge werden übersprungen.
- » Die anderen gewinnen, wenn sie das Missionsziel erfüllen. Scheitert die Mission, gewinnst du (obwohl du ausgeschieden bist).
- » Falls du irgendwelche Objektmarker und/oder das Kind getragen hast, lässt du sie aufgedeckt auf deinem Feld fallen.
- » Fähigkeiten können sich nicht mehr auf dich auswirken (du kannst z.B. nicht mehr für den Effekt einer Ereigniskarte gewählt werden).
- » Wirst du mitten in deinem Zug besiegt, handle sofort deinen Ereignisschritt (oder den Rest davon) ab. Alles, was sich speziell auf dich auswirken würde, wirkt sich stattdessen auf die Person links von dir aus (z.B. erlittener Schaden).

AKTIONSAUFLAGE „ANGREIFEN“

Bei Missionen mit geheimen Loyalitäten steht in den Aufbau-Regeln, dass eine spezielle Aktionsauflage für geheime Loyalitäten auf den Aktionsbereich „Angreifen“ gelegt wird. Sie überdeckt den regulären Aktionsbereich.



Mit dieser neuen Variante der Aktion „Angreifen“ hast du neben dem regulären Angriff eine weitere Möglichkeit: Statt einem Gegner Schaden zuzufügen, darfst du deine Planungskarte „Zurückschlagen“ ablegen, um einem anderen Charakter auf deinem Feld 1 Schaden zuzufügen. Dies fügt immer genau 1 Schaden zu, unabhängig von der Stärke deiner gespielten Fertigkeitkarte.

Damit kannst du versuchen, einen mutmaßlichen Verräter zu besiegen (oder einen loyalen Charakter, falls du selbst der Verräter bist und nicht auf einen legendären Sieg hinarbeiten willst). Aber sei vorsichtig! Wenn du versehentlich einen loyalen Charakter besiegst, scheitert die Mission.

HINWEISE UND TIPPS FÜR VERRÄTER

Du solltest immer behaupten, loyal zu sein, auch wenn du es nicht bist. Versuche, das Vertrauen der anderen zu gewinnen und falle ihnen zum richtigen Zeitpunkt in den Rücken!

Du musst dich an alle normalen Spielregeln halten. Beispielsweise kannst du mit einer Fähigkeit, die einem Gegner Schaden zufügt, keinem Charakter Schaden zufügen, **da Charaktere keine Gegner sind**. Gleiches gilt, wenn du eine Ereigniskarte abhandelst. Du entscheidest zwar, welche Gegner sich bewegen bzw. angreifen, aber sie bewegen sich trotzdem immer auf den nächsten Charakter zu und greifen ihn an. Das gilt auch, wenn du der nächste Charakter bist.

Deine besten Waffen sind Täuschung und Paranoia. Die Regeln verlangen **nicht**, dass du Informationen wahrheitsgemäß weitergibst. Wenn du also im Geheimen einen Bedrohungsmarker ansiehst, kannst du entweder die Wahrheit sagen oder lügen oder auch gänzlich schweigen. Die anderen können ebenso Informationen zurückhalten, damit der Verräter sie nicht erfährt.

Wenn du beschließt, eine Information zu teilen, musst du sie der ganzen Gruppe mitteilen. Du darfst niemandem etwas ins Ohr flüstern oder dich mit jemandem zu geheimen Besprechungen in ein anderes Zimmer zurückziehen.

Manche Spezialfähigkeiten von Fertigkeitkarten können sich direkt auf andere Charaktere auswirken (z.B. sie bewegen oder ihre Planungskarten wegnehmen). Dafür brauchst du nicht deren Zustimmung.



GESAMMELTE REGELKARTEN

Hier werden die vollständigen Regeln der Abenteuerkarten 3 und 17 mit zusätzlichen Details und Klarstellungen erklärt.

TAKTIK-FERTIGKEITEN

Taktik-Fertigkeiten haben oben links das -Symbol. Diese Karten haben Stärke 0, aber dafür mächtige Spezialfähigkeiten. *Taktik-Symbol*



Wenn du eine Taktik-Fertigkeitskarte auf einen Aktionsbereich spielst, handelst du die normale Fähigkeit der Aktion **nicht** ab. Stattdessen darfst du die **Spezialfähigkeit** deiner gespielten Karte abhandeln, sofern du sie auf den passenden Aktionsbereich gespielt hast.

In deinem Ereignisschritt behandelst du die Gesamtstärke dieses Aktionsbereichs als **genau 5** (egal, welche anderen Karten und Marker dort liegen). Das heißt, du handelst ein Ereignis (aber keine Krise) ab und legst danach wie gewohnt alle Karten und Marker davon ab. Gleiches gilt, wenn sich ein Effekt auf die Gesamtstärke eines Aktionsbereichs bezieht. Auch dann behandelst du diesen Aktionsbereich, als hätte er eine Gesamtstärke von genau 5.



Diese Aktionsbereiche haben im Ereignisschritt beide Gesamtstärke 5. Das heißt, beide lösen ein Ereignis aus.

JETPACK

Jetpack-Fertigkeitskarten erlauben dir, dich direkt auf ein Feld innerhalb Reichweite 3 zu bewegen. Dabei betrittst du **keine** Felder, die dazwischen liegen, und kannst auf diesen Feldern weder das Kind retten noch Bedrohungsmarker aufdecken.

JOKER-FERTIGKEITEN

Manche Fertigkeitkarten haben alle Aktionssymbole. Egal, auf welchen Aktionsbereich du sie spielst, du kannst immer ihre Spezialfähigkeiten verwenden (sogar auf grünen Missionsaktionen).



Joker-Fertigkeit

GEGNER STÖREN

Manche Fähigkeiten stören einen Gegner. Wenn das passiert, lege einen verdeckten Störmarker aus dem Vorrat mit der Zahl nach unten auf den Gegner.



gestörter
Gegner

Jeder Gegner kann maximal 2 Störmarker auf sich haben.

Ein gestörter Gegner kann sich **im Ereignisschritt** nicht bewegen und nicht angreifen. Immer wenn er sich bewegen oder angreifen würde, entfernt er stattdessen 1 Störmarker von sich. (Lege den Störmarker verdeckt in den Vorrat zurück, ohne ihn aufzudecken.)

Außerdem kann ein gestörter Gegner keine Fähigkeiten verwenden (z.B. Gelegenheitsschlag).

Ein gestörter Gegner kann durch andere Fähigkeiten bewegt werden (z.B. durch die Aktion „Spionieren“). In diesem Fall bleibt der Störmarker auf dem Gegner.

Falls durch eine Ereigniskarte keine Gegner sich bewegen bzw. angreifen konnten, weil sie alle gestört waren, hatte die Ereigniskarte dennoch eine Wirkung (Störmarker wurden entfernt). Es erscheint also keine Verstärkung.

Wenn du bei einem Ereignis entscheidest, welche Gegner sich bewegen, kannst du gestörte Gegner nur dann wählen, wenn sie sich normalerweise bewegen würden. Gegner auf dem Feld eines Charakters können **nicht** gewählt werden, da sie sich bereits auf dem Feld des nächsten Charakters befinden und sich somit nicht bewegen würden.



Dieses Ereignis bewegt alle -Gegner um 2 Felder auf den jeweils nächsten Charakter zu. Es gibt derzeit nur 1 -Gegner auf dem Spielplan und dieser Gegner ist gestört. Er befindet sich bereits auf dem Feld des nächsten Charakters und würde sich somit auch normalerweise nicht bewegen. Der Störmarker bleibt also liegen.

Dann greifen 2 -Gegner Charaktere auf ihren Feldern an. Es gibt einen solchen Gegner auf dem Feld eines Charakters, aber er ist gestört. Statt anzugreifen, entfernt er also seinen Störmarker.