



STAR WARS

THE MANDALORIAN

ADVENTURES

REGELERGÄNZUNG 2

ÜBERBLICK

Dieser Umschlag enthält folgendes Spielmaterial:

- 2 Elite-Missionsbögen (doppelseitig)
- 38 Profi-Bedrohungsmarker: Bewahrt sie getrennt von euren anderen Markern auf. Sie werden nur im Schwierigkeitsgrad „Profi“ verwendet (siehe Seite 2).

Das neue Material eröffnet euch zwei spannende neue Varianten: Elite-Missionen und den Schwierigkeitsgrad „Profi“. Ihr könnt die beiden Varianten zusammen oder getrennt voneinander verwenden. Sie werden im Folgenden erklärt.

ELITE-MISSIONEN

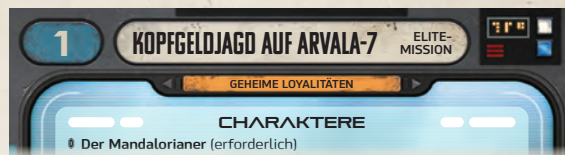
Elite-Missionen lassen euch die vier Story-Missionen auf ganz neue Weise erleben. Dabei kann es sein, dass ein Verräter gegen den Rest der Gruppe arbeitet. Alle Elite-Missionen erfordern mindestens 2 Personen.

In den Elite-Missionen 1, 2 und 3 kommen Loyalitätskarten zum Einsatz. Die Regeln hierfür werden in der Regelergänzung 1 erklärt. Auf jedem Missionsbogen ist beschrieben, wann und wie die Loyalitätskarten verteilt werden. Mission 4 verwendet keine Loyalitätskarten, sondern bestimmt offen einen Verräter.

Um eine Elite-Mission zu spielen, schlägt die passende Seite im Missionsheft auf und überdeckt das Missionsbriefing mit dem Elite-Missionsbogen. Baut dann das Spiel wie gewohnt auf und befolgt dabei alle Aufbau-Anweisungen des Elite-Missionsbogens.



Elite-Missionsbogen für Mission 1



Jeder Elite-Missionsbogen gibt einen Charakter als **erforderlich** an. Dieser Charakter ist unabdingbar für die Mission und muss immer verwendet werden, auch wenn ihr im Sandbox-Modus spielt.

Achtung: Elite-Missionen können **nicht** im Geteilte-Charaktere-Modus gespielt werden. Der Sandbox-Modus ist jedoch erlaubt.

KLARSTELLUNGEN ZU ELITE-MISSION 4

In dieser Mission übernimmt jemand die Rolle des Warlords, anstatt einen Charakter zu spielen. Diese Mission ist einzigartig und bedarf daher einiger Klarstellungen:

- Der Warlord spielt seine Züge in der normalen Zugreihenfolge (obwohl seine Züge nicht aus Aktionsschritt, Ereignisschritt und Nachziehschritt bestehen).
- Der Warlord ist kein Charakter. Er kann bei Ereigniskarten wie z.B. „Thermaldetonator“ nicht gewählt werden.
- Wie gewohnt trifft die Person, die gerade am Zug ist, alle Entscheidungen für Ereigniskarten, entscheidet bei Gleichstand und wählt, welche Gegner sich bewegen und angreifen.
- Der Warlord kontrolliert Moff Gideon, wenn dieser durch ein **Ereignis** bewegt wird. Er muss ihn nicht zwingend auf den nächsten Charakter zubewegen und er muss nicht die gesamte Bewegung ausschöpfen.
- Moff Gideon kann das Kind nur dann aufheben, wenn er sich bewegt. Er kann es auch von einem Gegner auf seinem Feld nehmen.
- Gestörte Gegner können sich im Zug des Warlords (wie im Ereignisschritt) nicht bewegen und nicht angreifen. Wenn sie sich bewegen oder angreifen würden, entfernen sie stattdessen 1 Störmarker von sich.
- Werden in einem Zug mehrere Krisen abgehandelt, darf der Warlord jedes Mal dieselbe Option wählen.
- Wird mit „Mobilisieren“ ein Sabotage-Gegner (☑) bewegt, handelt er seine Sabotage-Fähigkeit nicht ab.

PROFI-SCHWIERIGKEIT

Wenn ihr ein komplexeres Spiel mit noch größeren Herausforderungen wollt, verwendet den Schwierigkeitsgrad „Profi“.

Auf diese Weise könnt ihr die Story-Missionen mit neuen Überraschungen erleben oder die Söldner- und Elite-Missionen herausfordernder gestalten. Für den Schwierigkeitsgrad „Profi“ gelten dieselben Regeln wie für „Schwierig“ mit folgenden Ergänzungen.

PROFI-BEDROHUNGSMARKER

Profi-Bedrohungsmarker haben neue Fähigkeiten und mehr Ausdauer. Sie **ersetzen** in jeder Mission einige der schwächeren Bedrohungsmarker.

Ersetzt vor dem Spielaufbau alle Standard-Bedrohungsmarker (1 gelber Punkt) durch Profi-Bedrohungsmarker (2 rote Punkte).





Alle Standard-Bedrohungsmarker werden aussortiert und alle Profi-Bedrohungsmarker hinzugefügt.



Bedrohungsmarker, die weder als Standard noch als Profi gekennzeichnet sind, kommen in allen Schwierigkeitsgraden zum Einsatz.

Beachtet, dass zwei der Profi-Bedrohungsmarker doppelseitig sind. Der Profi-Gegner „E-Netz“ (für die Elite-Mission 1) befindet sich auf der Rückseite des Standard-Markers (aus Umschlag 1). Der Profi-Gegner „AT-ST“ (für die Söldner-Mission A) ist ein separater doppelseitiger Marker.

MULTIKLASSEN-GEGERNER

Manche Profi-Gegner haben zwei Klassen, beispielsweise  und . Sie werden als Gegner beider Klassen behandelt. Das heißt, sie können sich bewegen bzw. angreifen, wenn eine ihrer Klassen sich bewegt oder angreift. Trotzdem können sie sich nur ein Mal pro Ereignis bewegen und angreifen (nicht ein Mal für jede Klasse).



Dieser Gegner hat die Klassen  und .

FÄHIGKEITEN VON PROFI-GEGERNERN

Viele Profi-Bedrohungsmarker haben neue Fähigkeiten. Diese werden im Folgenden ausführlich erklärt und sind auf den Profi-Übersichtskarten zusammengefasst.



Zäh: Wenn du diesem Gegner Schaden zufügst, lege die **unterste** Karte des Planungsstapels ab. Ist es eine „Verteidigen“-Karte, blockt der Gegner 1 Schaden (du fügst ihm 1 Schaden weniger zu).

- » Der Gegner versucht nur ein Mal pro Aktion zu blocken. Wenn z.B. der Mandalorianer seinen „Flammenwerfer“ benutzt, um ihm zwei Mal 2 Schaden zuzufügen, versucht er nur beim ersten Mal zu blocken.
- » Lege immer eine Planungskarte ab, auch dann, wenn du bereits weißt, dass der Angriff den Gegner besiegen wird.
- » Zäh kann Schaden von allen Effekten blocken, auch von der Planungskarte „Zurückschlagen“.
- » Ist der Gegner gestört, hat Zäh keinen Effekt (da gestörte Gegner keine Fähigkeiten verwenden können).
- » Wird durch einen Effekt Schaden auf einen zähen Gegner „verschoben“, hat Zäh keinen Effekt.
- » Du triffst alle Entscheidungen für andere Fähigkeiten, **bevor** du Zäh abhandelst. Du kannst dich nicht umentscheiden, nachdem du gesehen hast, ob der Gegner Schaden blockt oder nicht.



Unbeirrbar: Dieser Gegner kann nicht durch die Aktion „Spionieren“ bewegt werden. Durch Ereigniskarten, Spezialfähigkeiten von Fertigkeitkarten und andere Effekte kann er jedoch bewegt werden.



Jäger: Wenn sich dieser Gegner im Ereignisschritt bewegt, bewegt er sich **immer** auf den Charakter mit der niedrigsten verbleibenden Ausdauer zu (statt auf den nächsten Charakter).

Wenn dieser Charakter angreift, versucht er immer den Charakter mit der niedrigsten verbleibenden Ausdauer anzugreifen. Kann er das nicht, greift er den nächsten Charakter innerhalb seiner Reichweite an.



Salve: Wenn dieser Gegner angreift, greift er **alle** Charaktere innerhalb seiner Reichweite an, nicht nur den nächsten.

- » Die Person, die gerade am Zug ist, bestimmt die Reihenfolge, in der die Charaktere angegriffen werden. Wenn dies dazu führt, dass der Gegner besiegt wird (z.B. durch die Planungskarte „Zurückschlagen“), greift er nicht weiter an.
- » Ist dieser Gegner gestört, wenn er angreifen würde, verhindert der Störmarker alle Angriffe (und wird anschließend wie gewohnt entfernt).

GESAMMELTE REGELKARTEN

Hier werden die vollständigen Regeln der Abenteuerkarten 45 und 54 mit zusätzlichen Details und Klarstellungen erklärt.

DAS KIND-DECK

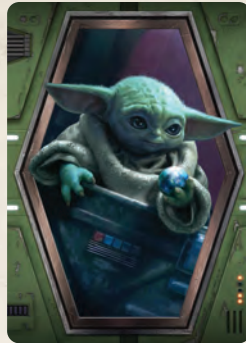
Wenn in einer Mission der Kind-Marker zum Einsatz kommt, legt das Kind-Deck neben das Missionsheft.

Wenn du **das Kind trägst**, darfst du in deinem Nachziehschritt entscheiden, **1** deiner Fertigkeitkarten nicht von deinem eigenen Deck, sondern vom Kind-Deck zu ziehen. Dies ist der einzige Zeitpunkt, zu dem du Karten vom Kind-Deck ziehen kannst.

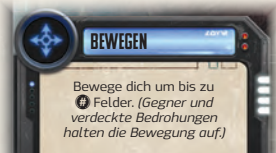
Solange du eine Kind-Fertigkeitskarte auf der Hand hast, kannst du sie wie jede andere Fertigkeitkarte spielen, auch wenn du das Kind inzwischen nicht mehr trägst.

Das Kind-Deck hat einen eigenen Ablagestapel. Wenn es leer wird, mischt den Ablagestapel und bildet ein neues Kind-Deck.

Wenn ihr mit geteilten Charakteren spielt, darfst du in deinem Nachziehschritt vom Kind-Deck ziehen, solange irgendein Charakter das Kind trägt. Gespielte Kind-Fertigkeitkarten können für einen beliebigen Charakter verwendet werden. Wenn sich ein Ereignis auf „dich“ bezieht und eine Kind-Fertigkeitkarte ganz oben auf diesem Aktionsbereich liegt, wählst du, auf welchen Charakter sich das Ereignis auswirkt.



Kind-Fertigkeitskarte



Du handelst das Ereignis „Panik“ ab und die oberste Karte auf diesem Aktionsbereich ist eine Kind-Karte. Im Geteilte-Charaktere-Modus entscheidest du, welcher Charakter sich auf eine verdeckte Bedrohung zubewegt.

ERFAHRENE CHARAKTERE

Die Charakterkarten für erfahrene Charaktere ersetzen die Standard-Charakterkarten und sollten in künftigen Partien immer verwendet werden (außer ihr spielt auf „Einfach“). Sie haben mächtige Einmal-Fähigkeiten, die euch helfen können, größere Herausforderungen zu meistern.

Beim Spielaufbau legst du deine Charakterkarte so vor dich, dass die Seite mit der Fähigkeit sichtbar ist.

Du kannst die Fähigkeit deines Charakters zum angegebenen Zeitpunkt verwenden. Anschließend drehst du die Karte um (sodass die Fähigkeit nicht mehr sichtbar ist). Das heißt, dass du die Fähigkeit deines Charakters normalerweise nur ein Mal pro Partie verwenden kannst. Selten gibt es Effekte, die deine Charakterkarte wieder umdrehen, sodass du deine Fähigkeit erneut verwenden kannst.

Die Fähigkeiten von Charakteren 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. Falls ihr mit geteilten Charakteren spielt, entscheidet die Person, die gerade am Zug ist, ob und wann sie die Fähigkeit eines Charakters verwendet.

Wollen mehrere Personen gleichzeitig die Fähigkeiten ihrer Charaktere verwenden, bestimmt die Person, die gerade am Zug ist, die Reihenfolge.

DEAKTIVIERT

Wenn du die Fähigkeit „Selbstzerstörung“ von IG-11 verwendest, wirst du deaktiviert und die anderen spielen ohne dich weiter. Dein Aufsteller wird vom Spielplan entfernt und deine künftigen Züge werden übersprungen.

- ❖ Falls du 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).
- ❖ Am Ende der Partie gewinnst oder verlierst du wie gewohnt (obwohl du deaktiviert wurdest). Verlangt ein Missionsziel, dass sich alle Charaktere auf einem bestimmen Feld befinden, musst du nicht dort sein.
- ❖ Da du nicht besiegt wurdest, deckst du deine Loyalitätskarte nicht auf. Bist du loyal, haben die Loyalen nicht verloren. Bist du der Verräter, kannst du immer noch gewinnen, wenn die Mission scheitert.
- ❖ Wenn alle Charaktere besiegt oder deaktiviert wurden, aber die Mission trotzdem nicht gescheitert ist, endet die Partie und alle haben verloren.



Fähigkeit eines Charakters

WIE GEHT'S WEITER?

Ihr habt nun alle Regeln und Spielmaterialien freigeschaltet, aber das Abenteuer hat gerade erst begonnen. Von nun an könnt ihr das Spiel auf die Weise spielen, die am besten zu euch passt.

Wenn ihr Spiele mit getarnten Verrätern mögt, spielt die „Geheime Loyalitäten“-Missionen. Wenn euch einzelne Missionen besonders gut gefallen haben, spielt sie noch mal und versucht, alle Herausforderungen in der rechten Spalte zu schaffen.

Auf UnexpectedGames.com/Mandalorian-Support findet ihr die Herausforderungsliste zum Ausdrucken. Haltet auch Ausschau nach neuen Regeln, Spielvarianten und mehr!

SPIELVORBEREITUNG

Aufgrund der Vielzahl an Spieloptionen haben wir alle Entscheidungsmöglichkeiten in einer Liste zusammengefasst. Befolgt diese Schritte **statt Schritt 1** des Spielaufbaus:

1/ Missionswahl: Trefft diese Entscheidungen als Gruppe:

- A. **Mission wählen:** Wählt eine beliebige Story-Mission, Elite-Mission oder Söldner-Mission und einen Spielplan.
- B. **Modus wählen:** Wenn ihr eine Story-Mission spielt, entscheidet, ob ihr im Sandbox-Modus, im Geteilte-Charaktere-Modus oder im normalen Modus (falls die Mission genügend Charaktere bietet) spielen wollt. Bei Elite- und Söldner-Missionen steht der Geteilte-Charaktere-Modus **nicht** zur Verfügung (außer du spielst eine Söldner-Mission allein).
- C. **Schwierigkeitsgrad wählen:** Verwendet den Schwierigkeitsgrad, der für eure Gruppe am geeignetsten ist:
 - » **Einfach:** Verwendet die Seite der Charakterkarten mit mehr Ausdauer. Handlimit: 4
 - » **Normal:** Verwendet die Charakterkarten für erfahrene Charaktere. Handlimit 4.
 - » **Schwierig:** Verwendet die Charakterkarten für erfahrene Charaktere. Handlimit 3.
 - » **Profi:** Verwendet die Charakterkarten für erfahrene Charaktere und die Profi-Bedrohungsmarker. Handlimit 3.
- D. Lest das Missionsbriefing und die Spielplanregeln und befolgt alle **AUFBAU**-Anweisungen.

Befolgt dann die Schritte 2-7 des Spielaufbaus und beginnt das Spiel.

HERAUSFORDERUNGEN

Zeigt, was ihr könnt, und versucht die folgenden Herausforderungen zu meistern! Sofern nichts anderes angegeben ist, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad frei wählen:

- **AT-ST-JÄGER:** Besiegt den AT-ST im Schwierigkeitsgrad „Profi“ (Söldner-Mission A).
- **EUER SIEGEL VERDIENEN:** Das Schlammhorn ist nicht auf dem Spielplan, wenn ihr Söldner-Mission B gewinnt.
- **GETEILTE BÜRDE:** Gewinnt Story-Mission 3 oder 4 im Geteilte-Charaktere-Modus.
- **RÜCKKEHR ZU MISSION 1:** Gewinnt Story-Mission 1 mit folgenden Aufbau-Änderungen: Verwendet den Elite-Missionsbogen **ohne** Loyalitätskarten. Ihr zählt alle als loyal.
- **RÜCKKEHR ZU MISSION 2:** Gewinnt Story-Mission 2 mit folgenden Aufbau-Änderungen: Legt alle „Verteidigen“-Karten aus dem Planungsstapel ab und mischt ihn anschließend.
- **RÜCKKEHR ZU MISSION 3:** Gewinnt Story-Mission 3 mit folgenden Aufbau-Änderungen: Startet mit 2 Schadensmarkern auf dem Peilsender.
- **RÜCKKEHR ZU MISSION 4:** Gewinnt Story-Mission 4 mit folgenden Aufbau-Änderungen: Legt alle Karten mit einem ? auf der Rückseite aus dem Ereignisstapel ab und mischt ihn anschließend.

PROFI-KOPFGELDJÄGER: Gewinnt jede Story-Mission im Schwierigkeitsgrad „Profi“:

■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4

VERTRAUE NIEMANDEM: Spielt jede Elite-Mission (egal, ob ihr gewinnt oder verliert):

■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4

LEGENDÄRE SÖLDNER: Spielt jede Söldner-Mission auf jedem Spielplan (egal, ob ihr gewinnt oder verliert):

■ 1A ■ 2A ■ 3A ■ 4A

■ 1B ■ 2B ■ 3B ■ 4B

■ 1C ■ 2C ■ 3C ■ 4C

■ 1D ■ 2D ■ 3D ■ 4D

DIE GESCHICHTE NEU ERZÄHLT: Gewinnt die Story-Missionen 1-4 der Reihe nach, ohne auch nur eine Mission zu verlieren:

■ Einfach ■ Normal
■ Schwierig ■ Profi