

STAR WARS
THE
MANDALORIAN
ADVENTURES



DAS IST DER WEG

EINLEITUNG

Die Abenteuer des Mandalorianers gehen weiter! Erlebt die aufregendsten Momente aus Staffel 3 der TV-Serie *The Mandalorian* und begleitet Din Djarin und seine Gefährten bei der Rückeroberung ihrer Heimatwelt. Der finstere Moff Gideon wird es euch jedoch nicht leicht machen.

SPIELMATERIAL



8 Charakterkarten



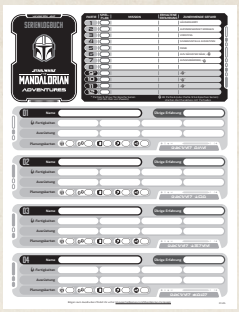
62 Fertigkeitskarten (15 für jeden neuen Charakter, 1 für den Mandalorianer, 1 für Bo-Katan Kryze)



4 Aufsteller (mit Standfüßen)



2 Söldner-Missionsbögen (doppelseitig)



2 Serienlogbücher



1 Missionsheft



6 Planungskarten



10 Alarmbereitschaft-Marker



6 Schadensmarker



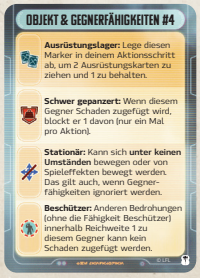
7 Söldner-Krisenkarten



1 Freischärler-Marker



1 Sternenjäger-Marker



4 Übersichtskarten



140 Bedrohungsmarker (27 × 9er, 27 × 10er, 23 × 11er, 29 × 12er, 21 × Söldner, 4 × Risiko, 9 × Profi)



10 normale Ereigniskarten



3 Spezial-Ereigniskarten



20 Ausrüstungskarten

SPIELEN MIT DER ERWEITERUNG

Fügt vor eurer ersten Partie die folgenden Karten den entsprechenden Spielmaterialien des Grundspiels und der Erweiterung *Ein Clan von Zweien* hinzu: 6 neue Planungskarten, 10 normale Ereigniskarten und 5 Schadensmarker. Sie werden in jeder Partie verwendet. Die beiden „Das Dunkelschwert"-Karten kommen jeweils in die Decks des Mandalorianers und von Bo-Katan. Lasst Bo-Katans Karte in der Spielschachtel, wenn ihr ohne *Ein Clan von Zweien* spielt.

Manche Arten von Spielmaterial sind brandneu und werden vor dem Spiel beiseitegelegt. Dazu gehören die Alarmbereitschaft-Marker, die Ausrüstungskarten, die Spezial-Ereigniskarten, die Söldner-Krisenkarten, der Freischärler-Marker und der Sternenjäger-Marker. Sie werden nur für bestimmte Karten und Missionen gebraucht.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Das ist der Weg* markiert, sodass ihr sie leicht erkennen könnt.



Erweiterungssymbol von Das ist der Weg

SO WIRD GESPIELT

In dieser Erweiterung gibt es keinen Abenteuerstapel. Das heißt, alles Spielmaterial ist von Anfang an verfügbar (wobei nicht jede Mission alle neuen Spielmaterialien verwendet).

In jeder Partie spielt ihr eine Story-Mission oder Söldner-Mission eurer Wahl. Befolgt einfach die Schritte zur Spielvorbereitung auf Seite 4 der Regelergänzung 2 (aus dem Grundspiel).

Für eure erste Partie empfehlen wir die Story-Mission 9, da sie einen guten Einstieg in viele der neuen Regeln bietet.

NEUE REGELN

Mit der Erweiterung *Das ist der Weg* kommen spannende neue Mechanismen wie wechselnde Charakterfähigkeiten, Alarmbereitschaft und Ausrüstung hinzu. Sie werden auf den folgenden Seiten erklärt.

WECHSELNDE CHARAKTERFÄHIGKEITEN

Die Charakterkarten aus dieser Erweiterung sind doppelseitig. Sie haben einen besonderen Effekt auf der einen Seite und einen damit verbundenen Effekt auf der anderen Seite. Die Charakterkarten beginnen jede Mission mit der **blauen Seite** oben.

Anders als die Charakterfähigkeiten aus dem Grundspiel sind dies keine Einmal-Effekte. Bestimmte Effekte und Bedingungen drehen die Charakterkarten um. Auf der anderen (roten) Seite befindet sich wiederum eine Fähigkeit, mit der die Karte zurück auf die blaue Seite gedreht werden kann. Auf diese Weise könnt ihr die Fähigkeiten immer wieder im Wechsel verwenden.

Die neuen Charaktere sind etwas komplexer als die Grundspiel-Charaktere und erfordern mehr Planung und Spielgeschick.



Startseite einer Charakterkarte

KLARSTELLUNGEN ZU DEN CHARAKTEREN

Falls im Laufe des Spiels Fragen zu einer Charakter- oder Spezialfähigkeit aufkommen, lest hier nach:

Die Waffenmeisterin

- Paz Vizlas Fähigkeit „Schwer bewaffnet" erlaubt der Waffenmeisterin, sowohl die Ausrüstungskarte als auch die Planungskarten zu behalten, die sie bei ihrer Aktion „Planen" zieht.
- Wie alle Charakterfähigkeiten ist das Ziehen einer Ausrüstungskarte beim Planen freiwillig.
- Taktik-Fertigkeiten ( ) wie „Wiedergewinnen" aktivieren nicht die Startseite der Charakterkarte der Waffenmeisterin, da nur die Spezialfähigkeit der Karte durchgeführt wurde und nicht die Aktion „Planen".
- Die Fähigkeit „Ausrüsten" auf der roten Seite der Charakterkarte der Waffenmeisterin kannst du jederzeit im Spielzug einer beliebigen Person verwenden, auch wenn sich der andere Charakter nur durch dein Feld hindurchbewegt.

Grogu

- Spieleffekte, die sich auf „das Kind" oder „das Zielobjekt" beziehen, wirken sich **nicht** auf Grogu aus. Er gilt als separater Charakter.
- Du kannst mit der Fertigkeitskarte „Macht-Stoßen" auch mehrmals denselben Gegner wählen, solange er nach dem Bewegen um 1 Feld immer noch innerhalb Reichweite 1 ist. Stationäre Gegner innerhalb der Reichweite können als Ziel gewählt werden.

- Bei der Fertigkeitskarte „Verborgene Talente“ bezieht sich „hierhin“ auf den Aktionsbereich, auf den „Verborgene Talente“ gespielt wurde.
- Im Solo-Spiel kannst du beim Verwenden von Grogus Fähigkeit „Aufgeweckt“ eine beliebige Fertigkeitskarte spielen, nicht nur eine Grogu-Karte.
- Im Solo-Spiel beschränkt dich Grogus Fähigkeit „Schläfrig“ auf 1 Aktion in diesem Zug, egal wessen Fertigkeitskarte du spielst.

Axe Woves

- Axe Woves' Charakterkarte lässt dich beim Spielaufbau einen Freischärler innerhalb Reichweite 1 platzieren. Seine Charakterkarte sowie seine Fertigkeitskarten bieten etliche Möglichkeiten, diesen Marker zu bewegen und einzusetzen.
- Der Freischärler zählt für Spieleffekte nicht als Charakter. Beispielsweise kann ihm kein Schaden zugefügt werden und er kann nicht angreifen (außer eine Karte erlaubt es ausdrücklich).
- Aufgedeckte Gegner und verdeckte Marker halten die Bewegung des Freischärlers nicht auf. Er deckt auch keine verdeckten Marker auf, wenn er sich durch deren Felder hindurchbewegt.
- Wenn kein Zeitpunkt angegeben ist, werden die Spezialfähigkeiten von Fertigkeitskarten immer vor oder nach der Aktion abgehandelt. Du kannst dich also mit „Kameradschaft“ **nicht** heilen, wenn du dich nur durch das Feld des Freischärlers **hindurchbewegst**. Das ist nur möglich, wenn du deine Bewegung auf seinem Feld beginnst oder beendest.
- Wenn Axe in Mission 10 den Sternenjäger fliegt, ignoriert er alle Gegnerfähigkeiten. Der Freischärler tut dies jedoch nicht.

ALARMBEREITSCHAFT

Alarmbereitschaft bedeutet, dass ein Gegner spezielle Befehle oder ein besonderes Training erhalten hat, was ihn noch gefährlicher macht.



Alarmbereitschaft-Marker auf einem Gegner

Manche Ereignisse führen dazu, dass ein Gegner einen Alarmbereitschaft-Marker erhält. Wenn das passiert, legt den Alarmbereitschaft-Marker so auf den Gegner-Marker, dass er die obere Hälfte (mit dem Klassensymbol) überdeckt. **Der Gegner hat jetzt alle 3 Klassen.** Er wird sich also öfter bewegen und angreifen.

Der Gegner bleibt in Alarmbereitschaft, **bis ihm Schaden zugefügt wird** (egal wie viel) oder er gestört wird. Wenn das passiert, wird der Alarmbereitschaft-Marker entfernt und der Gegner kehrt zu seiner ursprünglichen Klasse zurück.

Strategietipp: Manchmal ist es klug, einen Gegner in Alarmbereitschaft anzugreifen, auch wenn du ihn nicht besiegen kannst. Sobald du ihm Schaden zufügst, wird der Alarmbereitschaft-Marker entfernt.

UNVERSEHRTE GEGNER

Manche Karten beziehen sich auf „unversehrte“ Gegner. Ein Gegner ist unversehrt, solange er 0 Schaden hat und nicht gestört ist.

KLARSTELLUNGEN ZUR ALARMBEREITSCHAFT

- Wenn eine Ereigniskarte einen Gegner in Alarmbereitschaft versetzt und mehrere unversehrte Gegner dafür infrage kommen, entscheidet ihr.
- Jeder Gegner kann maximal 1 Alarmbereitschaft-Marker gleichzeitig haben.
- Wenn ein Gegner in Alarmbereitschaft **allen** ihm zugefügten Schaden blockt, wird die Alarmbereitschaft nicht entfernt. Beispiel: Wenn du 1 Schaden zufügst und der Gegner Schwer gepanzert ( ) hat, behält er seine Alarmbereitschaft.
- Beim Abhandeln von Ereignissen zählt jeder Gegner in Alarmbereitschaft für die Dauer dieser Abhandlung als **genau 1 Klasse**. Ihr entscheidet, als welche Klasse er zählt. Denkt jedoch daran, dass ihr immer so entscheiden müsst, dass möglichst viele Gegner sich bewegen und angreifen können.

PLANUNGSKARTE „ANSTRENGEN“

Du kannst die Planungskarte „Anstrengen“ ablegen, um die Stärke einer beliebigen Aktion um 2 zu erhöhen (bis maximal Stärke 6).



Planungskarte „Anstrengen“

- Spezialfähigkeiten, die nicht zum Durchführen einer Aktion auffordern, (wie z. B. „Zwitschervögel“) lassen sich damit nicht verstärken.
- Wenn eine Fertigkeitskarte erlaubt, dass du mehrere Aktionen durchführst, wirkt sich „Anstrengen“ nur auf eine davon aus.
- „Anstrengen“ kann immer verwendet werden, wenn ein Charakter eine Aktion durchführt. Das gilt auch für Freie Aktionen und Aktionen durch Karten wie Xi'ans Fertigkeit „Unberechenbar“. In diesem Fall legst du die „Anstrengen“-Karte ab, **nachdem** du entschieden hast, welche Fertigkeitskarte du ablegst.

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Diese Erweiterung enthält 20 unterschiedliche Ausrüstungskarten, die euren Charakteren für die Dauer einer Mission eine anhaltende Fähigkeit verleihen.

Es gibt verschiedene Spieleffekte, die euch Ausrüstungskarten geben (z. B. die Charakterfähigkeit der Waffenmeisterin oder die Ausrüstungslager-Marker). Wenn du eine Ausrüstungskarte erhältst, platziere sie unterhalb deiner Charakterkarte. Sie verleiht dir eine anhaltende Fähigkeit, die du für den Rest der Mission verwenden kannst. Der genaue Zeitpunkt, zu dem du die Fähigkeit der Ausrüstung verwenden kannst, ist auf der Karte angegeben. Wie bei Planungskarten ist auch bei Ausrüstungskarten die Verwendung immer freiwillig.

Es gibt kein Maximum an Ausrüstungskarten, die ein Charakter haben kann.

Hinweis: Die farbigen Lichter am unteren Rand jeder Ausrüstungskarte sind nur für den Serienmodus relevant (mehr dazu später).

KLARSTELLUNGEN ZU AUSRÜSTUNG

- **Mini-Blaster:** Gegner, die durch Taktik-Fertigkeiten ( ) bewegt werden, erleiden keinen Schaden.
- **Schulterplatte:** Die Fähigkeit blockt nur dann Schaden, wenn du eine Karte mit einer aufgedruckten Stärke von 4 ziehst. Karten, die unter bestimmten Umständen als Stärke 4 zählen (wie „Der Weg des Mandalore" der Waffenmeisterin) sowie Taktik-Fertigkeiten ( ) blocken **keinen** Schaden. Du behältst die gezogene Karte, egal, wie viel Stärke sie hat.
- **Zielfernrohr:** Wenn du im Zug einer anderen Person die Aktion „Angreifen" durchführst (und nicht zuvor im Zug derselben Person die Aktion „Bewegen" durchgeführt hast), bekommst du die +1 Reichweite.

RISIKO-BEDROHUNGEN



Risiko-Bedrohung (Rückseite)

Manche Ereigniskarten lassen Risiko-Bedrohungen auf dem Spielplan erscheinen. Wenn das passiert, nehmt ihr einen zufälligen Risiko-Bedrohungsmarker und legt ihn **verdeckt** auf das angegebene Feld. Risiko-Bedrohungen haben entweder einen Gegner oder ein Ausrüstungslager auf der aufgedeckten Seite.



Ausrüstungslager

Ein Charakter, der sich auf einem Feld mit einem Ausrüstungslager befindet, kann es in seinem Aktionsschritt ablegen, um 2 Ausrüstungskarten zu ziehen und 1 zu behalten (die andere wird abgelegt). Dies zählt nicht als Aktion.

Erscheint eine Risiko-Bedrohung direkt auf deinem Feld, drehst du sie sofort auf die aufgedeckte Seite.

NEUE GEGNERFÄHIGKEITEN

Drei gefährliche neue Gegnerfähigkeiten tauchen auf den Gegnern aus dieser Erweiterung auf.

SCHWER GEPANZERT

Immer wenn diesem Gegner aus irgendeiner Quelle Schaden zugefügt wird, blockt er 1 Schaden davon.

- Fähigkeiten, die „Gegnerfähigkeiten ignorieren", ignorieren Schwer gepanzert und fügen ihren Schaden wie üblich zu.
- Die Missionsregel „Findet die Schwachstellen" von Mission 11 bietet eine Möglichkeit, Schwer gepanzert zu ignorieren.

STATIONÄR

Dieser Gegner kann sich **unter keinen Umständen** bewegen oder von Spieleffekten bewegt werden. Das gilt auch, wenn Gegnerfähigkeiten ignoriert werden.

- Wenn alle Gegner auf dem Spielplan Stationär sind und eine Ereigniskarte ausschließlich Gegner bewegt (also keine anderen Effekte hat), dann ist die Ereigniskarte wirkungslos und es erscheint wie üblich 1 Verstärkung.

BESCHÜTZER

Ihr könnt anderen Gegnern innerhalb Reichweite 1 zu einem Beschützer keinen Schaden zufügen, bis ihr den Beschützer besiegt habt.

- Dies betrifft auch Schaden durch Spezialfähigkeiten, die Planungskarte „Zurückschlagen" und Fähigkeiten, die Schaden „verschieben".
- Ausnahme: Beschützer verhindern nicht, dass ihr anderen Beschützern Schaden zufügen könnt.
- Bei Fertigkeiten wie „Zwitschervögel" kannst du zuerst dem Beschützer Schaden zuteilen, ihn damit besiegen und dann den restlichen Schaden frei verteilen.
- Du kannst **keine** verdeckten Bedrohungen angreifen, wenn sie innerhalb Reichweite 1 zu einem Beschützer sind.
- Beschützer haben einen roten Rahmen um ihre Illustration, damit ihr sie auf einen Blick erkennt.



Beispiel: Eigentlich wollte der Mandalorianer den ⊕-Gegner angreifen, aber dem ⊕-Gegner kann kein Schaden zugefügt werden, weil ein ⊕-Gegner innerhalb Reichweite 1 zu ihm ist.

PROFI-SCHWIERIGKEIT

Wenn ihr auf den Spielplänen 9–12 auf dem Schwierigkeitsgrad „Profi“ spielt, verwendet die Profi-Verstärkungsmarker anstelle der Verstärkungsmarker des jeweiligen Spielplans. Anders als im Grundspiel haben diese Marker alle dieselben Rückseiten. Alle 9 Marker können auf jedem Spielplan von *Das ist der Weg* verwendet werden.



Profi-Bedrohungsmarker (Rückseite)



Profi-Bedrohungsmarker (Vorderseite)

KLARSTELLUNGEN ZU MISSIONEN

Es folgen Klarstellungen zu den neuen Missionen.

KLARSTELLUNGEN ZU MISSION 9

- Betritt ein Charakter ein Feld mit Trümmern, wird seine Bewegung sofort angehalten. Er kehrt auf das Feld zurück, von dem aus er das Trümmerfeld betreten hat. Die restliche Bewegung verfällt.
- Wenn nach der Gefangennahme eines Charakters Axe Woves als neuer Charakter gewählt wird, führt ihr seine Aufbau-Anweisungen durch, indem ihr den Freischärler innerhalb Reichweite 1 zu ihm platziert.
- Wenn in einem Ereignisschritt Fertigkeitskarten des gefangen genommenen Charakters von Aktionsbereichen abgelegt werden, kommen sie zurück in die Spielschachtel (zum restlichen Material des gefangen genommenen Charakters).
- Im Solo-Spiel musst du alle Fertigkeitskarten des gefangen genommenen Charakters von deiner Hand, aus deinem Deck und aus deinem Ablagestapel entfernen. Mische dann die Fertigkeitskarten des neuen Charakters und den Ablagestapel in dein Deck, um ein neues Deck zu bilden. Ziehe (falls nötig) bis auf dein Handkartenlimit auf.

KLARSTELLUNGEN ZU MISSION 10

- Falls Axe Woves den N-1-Sternenjäger fliegt, ist der Freischärler nicht mit an Bord und funktioniert wie üblich.

KLARSTELLUNGEN ZU MISSION 11

- Falls bei der Aktion „Anvisieren“ nicht genügend Karten im Deck sind, decke zuerst alle vorhandenen Karten auf. Mische dann den Ablagestapel zu einem neuen Deck und decke die restlichen Karten auf.

KLARSTELLUNGEN ZU SÖLDNER-MISSIONEN

- **Mission J:** Falls ihr auf Spielplan 9 spielt und das Findelkind sich auf einem Feld mit Trümmern befindet, kann ein Charakter das Feld betreten und als Freie Aktion das Findelkind retten, bevor er auf das Feld, von dem er gekommen ist, zurückbewegt wird.

SERIENMODUS

Im Serienmodus schreibt ihr eure eigene Geschichte und entwickelt eure Charaktere über 8 (oder 12) zufällig ausgewählte Missionen. Dabei spielt ihr eine Mischung aus Story- und Söldner-Missionen. Es ist auch möglich, Missionen aus der Erweiterung *Ein Clan von Zweien* zu integrieren.

Ihr könnt eine Serie mit beliebig vielen Personen spielen (1–4). Allerdings sollte die Gruppe für die gesamte Serie gleich bleiben.

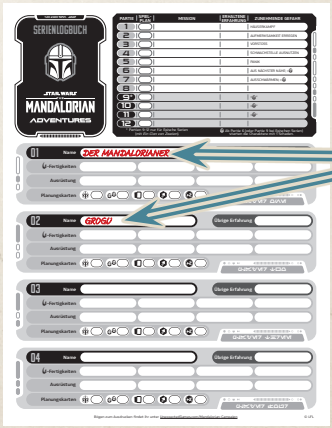
SERIEN-VORBEREITUNG

Führt folgende Schritte durch, um eure Serie vorzubereiten:

1 / **Taktik-Händlerstapel vorbereiten:** Entfernt alle Taktik-Fertigkeiten ( ) aus **allen** Decks (außer dem des Kindes) und mischt sie zusammen. Diese Karten können nach dem Abschluss einer Mission gekauft werden.

2 / **Charaktere wählen:** Sucht euch je einen Charakter aus und nehmt euch alles zugehörige Spielmaterial (außer den Taktik-Fertigkeiten). Ihr behaltet euren Charakter in **allen** Missionen der Serie, außer er wird besiegt. Im Solo-Spiel wählst du wie üblich zwei Charaktere und kombinierst ihre Decks.

3 / **Serienlogbuch vorbereiten:** Schreibt die Namen eurer Charaktere in das Serienlogbuch.



Tragt hier die Namen eurer gewählten Charaktere ein.

SO SPIELT IHR EURE SERIE

Wählt vor jeder Partie einen Schwierigkeitsgrad. Bestimmt dann nach den folgenden Regeln einen zufälligen Spielplan und eine zufällige Mission.

SCHRITT 1: SPIELPLAN BESTIMMEN

Nehmt von allen Spielplänen (außer den bereits gespielten) je 1 -Marker. Mischt sie und zieht 1 zufälligen Marker davon. Schlagt das Missionsheft auf der entsprechenden Seite auf.

SCHRITT 2: MISSION BESTIMMEN

Nehmt von allen Söldner-Missionen (außer C und D* sowie den bereits gespielten) je 1 Marker und **vermischt sie mit dem zuvor gezogenen -Marker.** Zieht dann 1 zufälligen Marker davon. Falls der -Marker gezogen wird, baut die Story-Mission auf und spielt sie. Andernfalls baut die entsprechende Söldner-Mission auf eurem zuvor bestimmten Spielplan auf und spielt sie.



Beispiel: Ihr habt diese beiden Marker gezogen. Das heißt, ihr spielt Söldner-Mission K auf Spielplan 9.

Achtung: Tragt den Spielplan und die Mission ins Serienlogbuch ein. Sie werden in zukünftigen Partien dieser Serie nicht erneut vorkommen.

* Die Söldner-Missionen C und D verwenden geheime Loyalitäten und eignen sich daher **nicht** für eine Serie, außer ihr verwendet die kooperativen Varianten, die es auf unserer Webseite zum Download gibt: *UnexpectedGames.com/themandalorian-mercmissions*

CANTINA-PHASE

Nach jeder Mission könnt ihr eure Charaktere verbessern. Und das ist auch wichtig, denn die Serie wird immer gefährlicher. Führt nach jeder Mission folgende Schritte durch:

1/ **Charaktere zurücksetzen:** Heilt allen Schaden und legt alle Planungs- und Ausrüstungskarten eurer Charaktere ab (außer den gekauften; siehe unten). Charakterfähigkeiten werden ebenfalls zurückgesetzt.

2/ **Erfahrung erhalten:** Jeder Charakter erhält Erfahrungspunkte (EP):

- **2 EP** für den Abschluss der Mission, egal ob ihr gewonnen oder verloren habt.
- **+1 EP**, falls ihr gewonnen habt.

Addiert eure erhaltenen EP zu den übrigen EP, die ihr im Serienlogbuch notiert habt. Vermerkt auch, ob ihr die Partie gewonnen oder verloren habt.

3/ **Erfahrung ausgeben:** Gebt EP aus, um eure Charaktere zu verbessern (siehe unten).

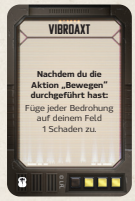
4/ **Zunehmende Gefahr:** Passt den Ereignisstapel an, um darzustellen, dass eure Gegner gefährlicher geworden sind (siehe nächste Seite).

ERFAHRUNG AUSGEBEN

Zieht **4** zufällige Ausrüstungskarten, **4** zufällige Planungskarten und **4** zufällige Taktik-Fertigkeiten (aus dem Händlerstapel, den ihr zu Beginn der Serie vorbereitet habt). Legt diese 12 Karten aufgedeckt auf den Tisch. Die Auslage ist für euch alle.

Jeder Charakter darf genau **1** dieser Karten kaufen (nicht mehr). Die Kosten sind:

- **Ausrüstungskarte:** Gib EP in Höhe der Lichter unten rechts auf der Karte aus (2, 3 oder 4). Ab jetzt beginnst du alle Missionen mit dieser Karte.



Diese Karte hat 3 Lichter. Sie kostet also 3 EP.

- **Planungskarte:** Gib 1 EP aus, um 1 Planungskarte zu kaufen. Ab jetzt beginnst du alle Missionen mit dieser Karte (auch wenn du sie in einer vorherigen Mission verwendet hast).
- **Taktik-Fertigkeitskarte**: Wenn es eine Fertigkeit deines Charakters ist, kostet sie dich 2 EP. Ist es die Fertigkeit eines anderen Charakters, kostet sie dich 4 EP. Füge sie deinem Deck hinzu.
  - Bezieht sich eine Taktik-Fähigkeit auf einen Charakternamen, giltst du als dieser Charakter.

Nachdem du eine Karte gekauft hast, **ziehe eine neue Karte** desselben Typs und lege sie in die Auslage, bevor die nächste Person einkauft. Es gibt keine feste Reihenfolge für das Einkaufen. Einigt euch einfach als Gruppe.

Jeder Charakter kann maximal 4 gekaufte Ausrüstungskarten und 4 gekaufte Taktik-Fertigkeitskarten haben (wie am Serienlogbuch zu erkennen ist). Ihr könnt eure zuvor gekauften Karten für 1 EP wieder verkaufen (egal, wie viel sie ursprünglich gekostet haben).

Ihr müsst eure EP nicht alle auf einmal ausgeben. Übrige EP werden für zukünftige Cantina-Phasen aufgespart.

Achtung: Tragt die übrigen EP und gekauften Karten aller Charaktere ins Serienlogbuch ein (mit Bleistift, damit ihr ausgegebene EP später wieder ausradieren könnt).

Eure Charaktere behalten ihre gekauften Karten bis zum Ende der Serie (außer sie werden besiegt). Karten, die ihr **während einer Mission** erhaltet (beispielsweise Planungs- und Ausrüstungskarten), kommen nach der Mission zurück in ihre jeweiligen Stapel.

Im Solo-Spiel erhält jeder deiner Charaktere einzeln EP und kauft für sich ein.

ZUNEHMENDE GEFAHR

Nachdem ihr EP ausgegeben (oder darauf verzichtet) habt, sucht die folgende Karte aus dem Ereignisstapel heraus und entfernt sie für den Rest der Serie. Falls ihr die Erweiterung *Ein Clan von Zweien* habt, wird das Ereignis nicht entfernt, sondern stattdessen durch die gleichnamige gefährliche Version ersetzt:

- **Nach der 1. Mission:** Häuserkampf
- **Nach der 2. Mission:** Aufmerksamkeit erregen
- **Nach der 3. Mission:** Vorstoß
- **Nach der 4. Mission:** Schwachstelle ausnutzen
- **Nach der 5. Mission:** Panik
- **Nach der 6. Mission:** Aus nächster Nähe (außerdem startet ihr ab jetzt jede Mission mit 1 Schaden; siehe unten)
- **Nach der 7. Mission:** Ausschwärmen

Achtung: Gegen Ende der Serie sind eure Charaktere deutlich stärker geworden. Um das auszugleichen, beginnt ab der 6. Mission (oder ab der 9. Mission in einer Epischen Serie) jeder Charakter jede Mission mit 1 Schaden. Dieser Schaden kann nicht geblockt werden.

BESIEGTE CHARAKTERE

Wenn dein Charakter besiegt wurde, scheidet er aus der Serie aus und du musst einen neuen Charakter wählen, der in dieser Serie noch nicht gewählt wurde. Alle gekauften Karten deines alten Charakters kommen zurück in die jeweiligen Stapel.

Der neue Charakter nimmt an der nächsten Cantina-Phase teil und startet mit so vielen EP, wie dein alter Charakter insgesamt hatte. Dazu zählen alle seine übrigen EP, seine ausgegebenen EP und die EP, die er für die Mission, in der er besiegt wurde, erhalten hätte. **Dein neuer Charakter kann so viele Karten kaufen, wie ihr Missionen abgeschlossen habt**.

Wenn mehrere Charaktere im selben Ereignisschritt besiegt würden, endet die Mission, sobald der erste Charakter besiegt wird. Alle anderen Charaktere werden nicht besiegt.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass dein Charakter besiegt wurde und es keine neuen Charaktere mehr gibt, die noch nicht gespielt wurden, endet die Serie sofort mit einer Niederlage.

Wenn IG-11 deaktiviert wird, zählt das nicht als besiegt.

DAS SERIENFINALE

Wenn es euch gelingt, das Missionsziel der letzten Mission eurer Serie abzuschließen, endet die Serie mit einem Sieg!

Normalerweise geht eine Serie nach dem Scheitern einer Mission einfach weiter. Scheitert ihr jedoch bei der **letzten Mission**, könnt ihr sie wiederholen. (Es findet keine Cantina-Phase statt und besiegte Charaktere scheiden nicht aus.)

Scheitert ihr 3 Mal hintereinander an der letzten Mission, endet die Serie mit einer Niederlage. Andernfalls könnt ihr euren Sieg werten:

- **Sieg beim 1. Versuch:** 3 Sterne
- **Sieg beim 2. Versuch:** 2 Sterne
- **Sieg beim 3. (und letzten) Versuch:** 1 Stern

SERIEN MIT „EIN CLAN VON ZWEIEN"

Wenn ihr die Erweiterung *Ein Clan von Zweien* für *The Mandalorian:* Adventures habt, könnt ihr eine noch längere und epischere Serie spielen.

- Alle Charaktere aus *Ein Clan von Zweien* sind auch im Serienmodus spielbar. Mischt ihre Taktik-Fertigkeiten zu Beginn der Serie in den Händlerstapel.
- Mischt die Planungskarten „Mobilisieren" in den Planungsstapel.
- Alle 4 Spielpläne und Söldner-Missionen aus *Ein Clan von Zweien* werden beim zufälligen Bestimmen des Spielplans und der Mission mit in den Marker-Pool genommen.
- Alle weiteren neuen Spielmaterialen aus *Ein Clan von Zweien* werden nach Bedarf verwendet (beispielsweise der Duellstapel für Gegner mit der Fähigkeit „Zäh").
- Legt die gefährlichen Ereigniskarten beiseite. Ihr braucht sie bei zunehmender Gefahr (siehe linke Spalte).

EPISCHE SERIEN

Wenn ihr die Erweiterung *Ein Clan von Zweien* habt, könnt ihr eine Epische Serie mit 12 Missionen spielen. Dies müsst ihr zu Beginn der Serie festlegen. Spielt eure Epische Serie wie eine normale Serie mit folgenden Änderungen:

- Jeder Charakter erhält **nach jeder Mission 1 EP** (statt normal 2) sowie 1 zusätzlichen EP, falls ihr gewonnen habt (wie bei einer normalen Serie).
- Ab der **9. Mission** startet jeder Charakter jede Mission mit 1 Schaden (statt normal ab der 6. Mission; siehe „Zunehmende Gefahr" in der linken Spalte).

DAS IST DER WEG – HERAUSFORDERUNGEN

Wiederholt die Missionen und bringt Abwechslung ins Spiel, indem ihr euch den folgenden Herausforderungen stellt! Sofern nichts anderes angegeben ist, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad frei wählen.

- ☐ **BLUTHUNDE:** Gewinnt Söldner-Mission I mit folgenden Änderungen:
  - » Legt beim Spielaufbau den Schlächter beiseite und legt die übrigen I-Marker auf die Felder 5, 6, 7 und 8.
  - » Legt die ersten beiden Informanten, die ihr findet, ab. Erst der dritte und der vierte Informant werden auf die Leiste gelegt.
- ☐ **RETTER IN DER NOT:** Gewinnt Söldner-Mission J mit folgenden Änderungen:
  - » Legt beim Spielaufbau den Kreischfalken auf ein beliebiges Feld, das genau 4 Bewegungsschritte von Feld 8 entfernt ist.
  - » Der Kreischfalke kann keine Alarmbereitschaft erhalten.
- ☐ **VIEL FEIND, VIEL EHR:** Gewinnt Söldner-Mission K mit folgenden Änderungen:
  - » Nehmt beim Spielaufbau den Doppelgänger-Marker und **4** zufällige andere „K"-Bedrohungsmarker (statt normal 3), mischt sie und verteilt sie zufällig und verdeckt auf die Felder 3, 4, 6, 7 und 8.
  - » Ihr müsst alle 4 Rivalen besiegen, um zu gewinnen.
- ☐ **GRÜNDLICHE ERMITTLER:** Gewinnt Söldner-Mission L mit folgender Änderung:
  - » Alle 6 Droiden müssen besiegt sein, bevor ihr den Hinweis aufdeckt. (Ihr müsst trotzdem noch den richtigen Verdächtigen erraten.)
- ☐ **RÜCKKEHR ZU MISSION 9:** Gewinnt Story-Mission 9, ohne irgendwelche Trümmer aufzudecken.
- ☐ **RÜCKKEHR ZU MISSION 10:** Gewinnt Story-Mission 10, ohne den Sternenjäger zu verwenden (alle Charaktere verwenden ihre Aufsteller).
- ☐ **RÜCKKEHR ZU MISSION 11:** Gewinnt Story-Mission 11, ohne die Missionsregel „Findet die Schwachstellen" zu verwenden (Schwer gepanzert funktioniert wie üblich).
- ☐ **RÜCKKEHR ZU MISSION 12:** Gewinnt Story-Mission 12 mit folgender Aufbau-Änderung:
  - » Startet mit 1 Schadensmarker auf der „Schlacht um Mandalore".

SERIEN-CHAMPIONS: Gewinnt eine Serie, ohne zwischendurch den Schwierigkeitsgrad zu ändern:

- ☐ Einfach
- ☐ Normal
- ☐ Schwierig
- ☐ Profi

CREDITS

Expansion Design: Josh Beppler mit Corey Konieczka

Graphic Design and Mission Intro Art: David Ardila von InkVoltage

Cover Art: Darren Tan

Map Art: Henning Ludvigsen

Card and Enemy Art: Matt Bradbury, Graey Erb, Tony Foti, Ben Judd, Atha Kanaani, Alyssa McCarthy, Ryan Valle

Art Direction: Tony Mastrangeli

Box Back 3D Render: Dan Konieczka

Editing and Proofreading: Timothy Meyer

Licensing Coordinators: Kira Hartke, Kaitlin Souza und Emerald Thompson

Licensing Approvals Manager: Dana Cartwright

Production Coordinator: Estelle Gavin und Alex Schlee

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Playtesters: AJ Cressman, Emile de Maat, Kevin Ellenburg, Michael Feldman, Guadalupe Gonzalez, Anita Hilberdink, Darren Peter Hryniszak, Scott Lewis, Waleed Ma'arouf, Syl Puglisi, Kyle Stark, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug

LUCASFILM LIMITED

Lucasfilm Licensing: Brian Merten

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Übersetzung und Redaktion: Susanne Kraft, Benjamin Fischer, Marvin Pietsch

Layout und grafische Bearbeitung: Max Breidenbach

© & TM Lucasfilm Ltd. Unexpected Games und das Unexpected Games-Logo sind TM von Unexpected Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind ® & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

unexpected games

www.UnexpectedGames.com/TheMandalorian