



STAR WARS[™]

THE

MANDALORIAN

ADVENTURES

EIN CLAN VON ZWEIEN

EINLEITUNG

Mit der Erweiterung *Ein Clan von Zweien* geht die Reise des Mandalorianers weiter! Erlebt ikonische Momente aus Staffel 2 der erfolgreichen TV-Serie und beweist euer Können in neuen Söldner-Missionen. Mehr Charaktere, Gegner, Kartentypen und Mechanismen bieten neue Strategien, die es zu entdecken, und neue Herausforderungen, die es zu meistern gilt.

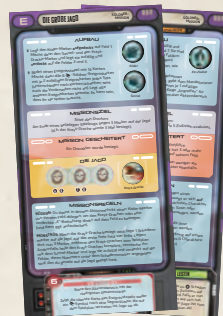
SPIELMATERIAL



4 Charakterkarten



12 Duellkarten



2 Söldner-Missionsbögen
(doppelseitig)



1 Missionsheft



1 Sternmarker



5 Schadensmarker



10 normale Ereigniskarten



64 Fertigkeitkarten (15 für jeden neuen Charakter, 2 für den Mandalorianer, 2 für das Kind)



6 Planungskarten



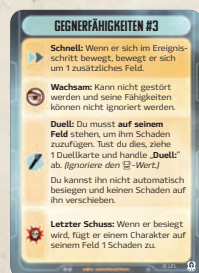
2 Fadenkreuz-Marker



6 Söldner-Ereigniskarten
(lila)



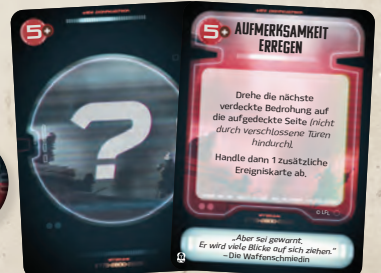
4 Aufsteller
(mit Standfüßen)



4 Übersichtskarten



129 Bedrohungsmarker
(25 x 5er, 23 x 6er, 24 x 7er,
32 x 8er, 1 x Jedi, 3 x „E“,
5 x „F“, 5 x „G“, 2 x „H“, 9 x Profi)



7 gefährliche Ereigniskarten
(rote Vorderseite)

THE MANDALORIAN: ADVENTURES
EIN CLAN VON ZWEIEN 1

SPIELEN MIT DER ERWEITERUNG

Fügt vor eurer ersten Partie die folgenden Karten den entsprechenden Spielmaterialien des Grundspiels hinzu: Planungskarten, Charakterkarten und normale Ereigniskarten (nicht rot oder lila). Sie werden in jeder Partie verwendet.

Bewahrt die roten und lila Ereigniskarten getrennt auf. Ihr braucht sie nur für bestimmte Missionen und Regeln.

Die Duellkarten sind neue Spielmaterialien, die in jeder Partie eine Rolle spielen können. Mischt sie beim Spielaufbau und legt sie neben den Planungsstapel. Sie bilden den Duellstapel. Dieser wird später erklärt.

Die Bedrohungsmarker, Sternmarker und Fadenkreuz-Marker werden in bestimmten Missionen verwendet. Bewahrt sie in der Schachtel auf, bis ihr sie braucht.

ERSATZKARTEN

Zwei Fertigkeitkarten aus dem Grundspiel wurden mit dieser Erweiterung überarbeitet: „Jetpack“ des Mandalorianers und „Verborgene Talente“ des Kindes. Entfernt diese beiden Grundspielkarten und ersetzt sie durch die Ersatzkarten aus dieser Erweiterung. **Achtung:** „Jetpack“ wird durch „Aufsteigender Phönix“ ersetzt.

Die neuen Übersichtskarten ersetzen die „Fähigkeiten von Profi-Gegnern“-Karten aus dem Grundspiel. Die anderen Übersichtskarten aus dem Grundspiel können weiterhin verwendet werden.

GEFÄHRLICHE EREIGNISKARTEN

Sieben Ereigniskarten haben rote Vorderseiten. Entscheidet beim Spielaufbau, ob ihr eine größere Herausforderung wollt. Wenn ja, verwendet diese Karten, um die gleichnamigen Karten aus dem Grundspiel zu **ersetzen**. Sie können auf jedem Schwierigkeitsgrad verwendet werden (auch auf „Einfach“).

Wenn ihr die gefährlichen Ereigniskarten nicht verwenden wollt, bewahrt sie separat in eurer Spielschachtel auf.



Eine gefährliche Ereigniskarte

ERWEITERUNGSSYMBOL



Erweiterungssymbol von Ein Clan von Zweien

Alle Karten dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Ein Clan von Zweien* markiert, sodass ihr sie leicht erkennen könnt.

SO WIRD GESPIELT

In dieser Erweiterung gibt es keinen Abenteuerstapel. Das heißt, alles Spielmaterial ist von Anfang an verfügbar.

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). Entscheidet zudem, ob ihr mit den gefährlichen Ereigniskarten aus dieser Erweiterung spielen wollt (siehe linke Spalte).

Für eure erste Partie empfehlen wir die Story-Mission 5, da sie einen guten Einstieg in viele der neuen Regeln bietet.

NEUE REGELN

Mit der Erweiterung *Ein Clan von Zweien* kommen spannende neue Mechanismen wie permanente Charakterfähigkeiten, andauernde Effekte von Ereignissen und Duelle hinzu. Sie werden auf den folgenden Seiten erklärt.

PERMANENTE CHARAKTERFÄHIGKEITEN

Alle Charakterkarten aus dieser Erweiterung haben eine normale Seite und eine „Einfach“-Seite. Verwendet die normale Seite, sofern ihr nicht auf dem Schwierigkeitsgrad „Einfach“ spielt.

Die Fähigkeiten der neuen Charakterkarten gelten für die **gesamte Partie** (anders als im Grundspiel werden sie nicht nach der Verwendung umgedreht). Sie haben positive und/oder negative Effekte, die immer in Kraft sind, auch auf dem Schwierigkeitsgrad „Einfach“.

Ist vor einer Charakterfähigkeit ein **fettgedruckter** Zeitpunkt angegeben, ist die Fähigkeit dahinter optional (z.B. Fennec Shands Fähigkeit).

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



Eine permanente Charakterfähigkeit

KLARSTELLUNGEN ZU DEN CHARAKTEREN

Falls im Laufe des Spiels Fragen zu einer Charakterfähigkeit aufkommen, lest hier nach:

Ahsoka Tano

- » Ahsoka kann die Aktion „Angreifen“ nur gegen Gegner auf ihrem Feld durchführen. Trotzdem kann sie auf andere Weise (z. B. mit der Planungskarte „Zurückschlagen“) auch Gegnern außerhalb ihres Feldes Schaden zufügen.
- » Viele von Ahsokas Fertigkeitsskarten haben Effekte, die von der obersten Karte des Planungs-Ablagestapels abhängen. Du kannst dir die Karten im Planungs-Ablagestapel jederzeit ansehen, aber du darfst sie nicht umsortieren. Entfernt ein Effekt eine bestimmte Karte aus dem Planungs-Ablagestapel, bleibt die Reihenfolge der übrigen Karten unverändert.
- » Wenn du die Aktion „Planen“ durchführst, entscheidest du, in welcher Reihenfolge du die Karten ablegst. Gleiches gilt, wenn du beim selben Angriff „Verteidigen“ und „Zurückschlagen“ verwendest.
- » Ahsokas Bewegungsfähigkeit (und die Planungskarte „Mobilisieren“) kann **nicht** mitten in der Durchführung einer Aktion oder Spezialfähigkeit verwendet werden.
- » Wenn Ahsoka im Zug einer anderen Person eine Aktion durchführen darf, kann sie ihre Bewegungsfähigkeit verwenden (auch wenn sie sie bereits in ihrem eigenen Zug verwendet hat).
- » Du kannst Ahsokas Bewegungsfähigkeit verwenden, bevor du entscheidest, welche Aktion du mit ihr durchführst. Ahsoka muss aber danach eine Aktion durchführen (auch im Solo-Spiel bzw. im Geteilte-Charaktere-Modus).

 **Boba Fett:** Im Solo-Spiel bzw. im Geteilte-Charaktere-Modus lässt dich Boba Fetts Fähigkeit nur dann erneut angreifen, wenn du eine Fertigkeitsskarte von Boba Fett dafür verwendest (egal, welcher Charakter den ersten Angriff durchgeführt hat).

Bo-Katan Kryze

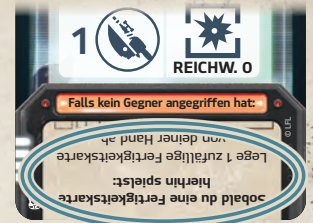
- » Decke nur die oberste Karte deines Decks auf, nicht das gesamte Deck.
- » Wenn du mehrere Karten ziehst, ziehe zuerst alle Karten und decke danach wieder die oberste Karte deines Decks auf.
- » Im Solo-Spiel bzw. im Geteilte-Charaktere-Modus deckst du die oberste Karte deines kombinierten Decks auf. Es spielt keine Rolle, welcher Charakter darauf abgebildet ist.
- » Denke daran, deinen Ablagestapel sofort zu mischen, wenn dein Deck leer ist.

 **Fennec Shand:** Ihre Charakterfähigkeit erhöht nur die Reichweite der Aktion „Angreifen“. Spezialfähigkeiten von Fertigkeitsskarten (wie „Konzentrierter Beschuss“) sind nicht betroffen.

ANDAUERNDE EFFEKTE

Manche Ereigniskarten haben einen andauernden Effekt, der verkehrt herum unten auf der Karte steht. Nachdem du das Ereignis abgehandelt und alle Karten und Störmarker vom Aktionsbereich abgelegt hast, drehe die Ereigniskarte um und lege sie auf den Aktionsbereich.

Manche andauernden Effekte haben eine Bedingung. Ist sie nicht erfüllt, wird die Ereigniskarte nach dem Abhandeln des oberen Teils abgelegt und kommt nicht auf den Aktionsbereich. Im Beispiel rechts wird die Ereigniskarte nur dann auf den Aktionsbereich gelegt, wenn kein Gegner durch das Ereignis angegriffen hat.



Ein andauernder Effekt

Solange ein andauernder Effekt auf einem Aktionsbereich liegt, fügt er eine Strafe hinzu, die du berücksichtigen musst.



Beispiel: Der rechts abgebildete andauernde Effekt liegt auf dem Aktionsbereich „Angreifen“. Jedes Mal, wenn du eine Fertigkeitsskarte auf diesen Aktionsbereich spielst, musst du 1 zufällige Karte von deiner Hand ablegen (**vor** dem Abhandeln der Aktion).

Andauernde Effekte bleiben im Spiel, bis ein anderes Ereignis für diesen Aktionsbereich abgehandelt wird. Dann werden alle Ereigniskarten mit andauernden Effekten von diesem Aktionsbereich abgelegt (zusammen mit den Fertigkeitsskarten und Störmarkern).

KLARSTELLUNGEN

-  Wenn du über eine Fähigkeit eine „Freie Aktion“ durchführst, handelst du die andauernden Effekte dieses Aktionsbereichs **nicht** ab.
-  Die Regel für „Wirkungslose Ereigniskarten“ auf Seite 10 der Grundspiel-Anleitung tritt nicht in Kraft, wenn die Ereigniskarte auf einen Aktionsbereich gelegt wird. (Sie hatte eine Wirkung, daher erscheint keine Verstärkung.)
-  Wenn ein andauernder Effekt die Stärke einer Fertigkeitsskarte senkt, gilt dies nur für diesen Aktionsschritt, nicht für den Ereignisschritt.
- » Die Stärke einer Fertigkeitsskarte kann nicht unter 0 gesenkt werden. Eine Aktion mit Stärke 0 hat normalerweise keinen Effekt (außer du verwendest „Spionieren“ gegen einen Gegner auf deinem Feld).
-  In seltenen Fällen kann ein Aktionsbereich mehrere andauernde Effekte auf sich haben.
-  Xi'an kann mit ihrer Fertigkeit „Gewandtheit“ ein Ereignis von einem anderen Aktionsbereich ablegen (vorausgesetzt, das Ereignis ist die einzige Karte dort). Das Ereignis „Behindern“ kann **niemals** abgelegt werden (wie auf der Karte vermerkt).

NEUE GEGNERFÄHIGKEITEN

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

SCHNELL

Wenn sich dieser Gegner im Ereignisschritt bewegt, bewegt er sich um 1 zusätzliches Feld (auf den nächsten Charakter zu, wenn nicht anders angegeben).

Die Fähigkeit wirkt auch dann, wenn der Gegner durch die Krise bewegt wird. Sie wirkt jedoch nicht, wenn ein Charakter den Gegner bewegt (beispielsweise durch die Aktion „Spionieren“).

LETZTER SCHUSS

Wenn dieser Gegner besiegt wird, fügt er einem Charakter auf seinem Feld 1 Schaden zu.

- 1 Befinden sich mehrere Charaktere auf dem Feld, entscheidet die Person, die gerade am Zug ist.
- 2 Spezialfähigkeiten, die abgehandelt werden „bevor du Gegnerfähigkeiten abhandelst“, umgehen den Letzten Schuss nicht. Beispiel: Wenn der Mandalorianer „Schleichangriff“ verwendet, um einen Gegner zu besiegen, kann dieser trotzdem noch einen Letzten Schuss abgeben.
- 3 Der Letzte Schuss unterbricht keine Kartenfähigkeiten. Wenn ein Gegner durch eine Kartenfähigkeit besiegt wird, handle zuerst die Karte vollständig ab und im Anschluss den Letzten Schuss.

WACHSAM

Dieser Gegner kann nicht gestört werden und seine Fähigkeiten können nicht ignoriert werden. Beispiel: Wenn ein Gegner Wachsam und Wachposten (V) hat, kannst du die Planungskarte „Mobilisieren“ nicht verwenden, um Wachposten zu ignorieren.

Wachsam wirkt auch dann, wenn eine Ereigniskarte (wie „Panik“) Gegnerfähigkeiten ignorieren würde.

DUELL

Legendäre Gegner, die nur mit großem Aufwand zu besiegen sind, haben die Fähigkeit Duell. Sie verwenden Duellkarten, um spannende, filmreife Zweikämpfe auszutragen.

Einem Gegner mit Duell kann nur **von Charakteren auf seinem Feld** Schaden zugefügt werden. Schaden aus anderen Quellen ignoriert er. Wenn du ihm Schaden zufügst, ziehe eine Duellkarte und handle die Duell-Fähigkeit darauf ab.

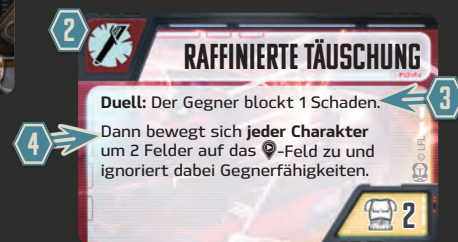
Diese Fähigkeiten versuchen immer, einen Teil des Schadens zu blocken. Allen übrigen Schaden erleidet der Gegner (falls es welchen gibt). Danach handelst du den Rest der Duell-Fähigkeit ab.

Nach dem Abhandeln legst du die Duellkarte aufgedeckt auf einen Ablagestapel neben dem Duellstapel.

Auf der Rückseite jeder Duellkarte ist ein Symbol abgebildet. Es gibt einen Hinweis darauf, welche Schadenssumme am besten gegen die Fähigkeit der Karte wirkt. Beispiel: Eine Karte mit einem „3+“-Symbol blockt wahrscheinlich 1 oder 2 Schaden.

BEISPIEL: DUELL

- 1/ Fennec Shand befindet sich auf Moff Gideons Feld. Sie spielt eine Fertigkeit mit Stärke 2 auf den Aktionsbereich „Angreifen“ und verwendet die Aktion, um Moff Gideon 2 Schaden zuzufügen.
- 2/ Moff Gideon verfügt über die Fähigkeit Duell. Daher wird eine Duellkarte gezogen.
- 3/ Die Duellkarte blockt 1 Schaden. Moff Gideon erleidet also nur 1 Schaden.
- 4/ Dann bewegt die Karte jeden Charakter um 2 Felder auf das ☺-Feld zu.
- 5/ Fennec Shand kann die Spezialfähigkeit von „Konzentrierter Beschuss“ nicht gegen Moff Gideon einsetzen, da sie sich nicht mehr auf seinem Feld befindet und Duell-Gegner nur durch Charaktere auf ihrem Feld Schaden erleiden können.



KLARSTELLUNGEN ZU DUELLKARTEN

- ❶ Der -Wert unten rechts auf der Karte hat **keine Auswirkungen** auf Duell-Gegner. Er wird nur für Gegner mit der Fähigkeit Zäh verwendet.
- ❷ Handle die Duell-Fähigkeit vollständig ab (falls möglich), auch wenn der Gegner durch den Angriff besiegt wird.
- ❸ Immer wenn du einem Duell-Gegner Schaden zufügst, ziehst du eine Duellkarte (zur Erinnerung: Du kannst ihm nur Schaden zufügen, wenn du dich auf seinem Feld befindest). Das gilt auch, wenn du die Planungskarte „Zurückschlagen“ verwendest. Ausnahme: Wenn eine Duell-Fähigkeit dem Gegner nicht-blockbaren Schaden zufügt, ziehst du für diesen Schaden keine neue Duellkarte.
- ❹ Bewegt sich der Gegner beim Abhandeln der Duellkarte von deinem Feld weg, erleidet er den Schaden trotzdem.
- ❺ Fügen mehrere Effekte dem Gegner Schaden zu, ziehst du für jeden Effekt eine eigene Duellkarte.
- » Falls sich der Gegner nach dem Abhandeln einer Duellkarte nicht mehr auf deinem Feld befindet, kannst du ihm keinen weiteren Schaden zufügen (siehe Beispiel auf Seite 4).
- » Wenn eine Fähigkeit variablen oder erhöhten Schaden zufügt, (z.B. die Fertigkeitkarten „Basisfunktion“, „Zwitschervögel“ und „Ich schieße nie daneben“), ziehst du dafür eine einzelne Duellkarte.
- ❻ Du kannst keinen Schaden auf einen Duell-Gegner **verschieben** (z.B. durch Migs Mayfelds Charakterfähigkeit).
- ❼ Du kannst einen Duell-Gegner nicht automatisch besiegen (z.B. durch Greef Kargas Fertigkeitkarte „Verbindungen zur Unterwelt“).
- ❽ Wenn eine Fertigkeit Schaden zufügt, „bevor du Gegnerfähigkeiten abhandelst“ (z.B. die Fertigkeitkarte „Schleichangriff“ des Mandalorianers), ziehst du wie gewohnt eine Duellkarte.

WEITERE GEGNERFÄHIGKEITEN

Einige Fähigkeiten von Profi-Gegnern aus dem Grundspiel tauchen in dieser Erweiterung auf normalen Gegnern auf. Diese Fähigkeiten wirken unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad. Außerdem wurde die Fähigkeit Zäh () überarbeitet. Die neuen Regeln werden unten erklärt und sind auf den neuen Übersichtskarten zusammengefasst.

ZÄH (ÜBERARBEITETE FÄHIGKEIT)

Wenn du diesem Gegner Schaden zufügst, ziehe die oberste Karte vom Duellstapel. Der Gegner blockt so viel Schaden, wie unten rechts auf der Karte angegeben ist (zwischen 0 und 2). Zäh wirkt nur ein Mal pro Gegner und Aktion.

 **Zähigkeitswert einer Duellkarte**

- ❶ Handle den Fähigkeitstext der Duellkarte nicht ab. Er wird nur für Gegner mit der Fähigkeit Duell verwendet.
- ❷ Wenn eine Fertigkeit Schaden zufügt, „bevor du Gegnerfähigkeiten abhandelst“, ziehst du wie gewohnt eine Duellkarte und der Gegner blockt Schaden.

Weitere Klarstellungen in der Regelergänzung 2 des Grundspiels.

PROFI-SCHWIERIGKEIT

Wenn ihr auf den Spielplänen 5–8 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 *Ein Clan von Zweien* verwendet werden.



Profi-Bedrohungs-
marker (Rückseite)



Profi-Bedrohungs-
marker (Vorderseite)

KLARSTELLUNGEN ZU MISSIONEN

Es folgen Klarstellungen zu den neuen Missionen sowie Regeln für die Stern- und Fadenkreuz-Marker, die in einigen Missionen verwendet werden.

STERNMARKER

Der Sternmarker wird in den Missionen 7 und 8 verwendet und ist ein mobiler Landeplatz für Verstärkungen. Das Feld mit diesem Marker erhält das -Symbol. Das heißt, dort können Verstärkungen erscheinen. Anders als normale -Felder kann dieser Marker durch Effekte bewegt werden.



Sternmarker

Der Sternmarker kann nicht durch Wände oder Sperrgebiete bewegt werden, aber er kann durch verschlossene Türen und über Anhöhen bewegt werden. Wenn ein Effekt den Sternmarker auf ein bestimmtes Feld legt, werden alle Bewegungseinschränkungen ignoriert.

KLARSTELLUNGEN ZU MISSION 5

- ❶ Morgan Elsbeth wird besiegt, wenn sie mindestens so viel Schaden hat wie der Wert unter dem Marker auf der Ausdauerleiste. Sie bleibt besiegt, auch wenn der Marker auf der Ausdauerleiste später weiterrückt.
- ❷ Auch nachdem Morgan besiegt wurde, kann der Marker auf der Ausdauerleiste durch die Krise weiterrücken. Dies hat jedoch keinen Effekt, bis der Marker das Ende der Leiste erreicht.

KLARSTELLUNGEN ZU MISSION 6

- ❶ Wenn eine Ereigniskarte wirkungslos ist, erscheint keine Verstärkung auf dem Spielplan. Lege stattdessen 1 Verstärkungsmarker verdeckt auf das Landungsschiff.
- ❷ Wenn durch ein Ereignis (wie „Ausschwärmen“) 2 Verstärkungen erscheinen, lege sie beide auf das Landungsschiff. Falls 2 Schaden auf dem Landungsschiff liegen, störe stattdessen den Aktionsbereich mit der niedrigsten Gesamtstärke, dann störe den Aktionsbereich mit der niedrigsten Gesamtstärke.
- ❸ Wenn du einen Gegner bewegst (z.B. durch die Aktion „Spionieren“), hat sich der Gegner „in diesem Zug bewegt“ und wird durch die Krise nicht bewegt.
- ❹ Ein Felsbrocken-Objekt fügt nur Gegnern Schaden zu, deren Feld es betritt. Gegnern auf seinem Startfeld fügt es keinen Schaden zu.
- ❺ Ein Duell-Gegner kann durch Felsbrocken-Objekte keinen Schaden erleiden. Nur Charaktere auf seinem Feld können ihm Schaden zufügen.

KLARSTELLUNGEN ZU MISSION 7

- ❶ Das Luftabwehrgeschütz ist ein Gegner und somit von allen Fähigkeiten betroffen, die sich auf Gegner und Bedrohungen auswirken. Es hat keine Klasse.

SNIPER-REGELN

In dieser Mission verwenden bis zu 2 Charaktere die Sniper-Regeln. Diese Charaktere befinden sich nicht physisch auf dem Spielplan, sondern unterstützen als Scharfschützen aus der Ferne. Sniper-Charaktere verwenden einen Fadenkreuz-Marker anstelle eines Charakter-Aufstellers, um ihr Feld zu markieren.



Ein Fadenkreuz-Marker

Für Sniper-Charaktere gelten folgende Regeln:

- ❶ Einem Sniper kann kein Schaden zugefügt werden, außer durch die Spezialfähigkeiten seiner eigenen Fertigkeitkarten (z.B. IG-11s „Kalkuliertes Risiko“).
- » Wenn du die Wahl hast, welchem Charakter du Schaden zufügst, darfst du keinen Sniper wählen. Beispielsweise darfst du beim Ereignis „Thermaldetonator“ keinem Sniper Schaden zufügen.
- » Wenn dich ein Ereignis (wie „Kopftreffer“ oder „Behindern“) vor die Wahl stellt, einem Charakter Schaden zuzufügen oder einen Effekt abzuhandeln, darfst du keinem Sniper Schaden zufügen. Dies kann dich dazu zwingen, den anderen Effekt abzuhandeln.
- ❶ Gegner bewegen sich nicht auf Sniper zu und greifen sie nicht an.

- ❶ Sniper handeln alle Aktionen wie gewohnt ab und behandeln ihren Fadenkreuz-Marker wie einen Charakter-Aufsteller. Beispielsweise können sie Gegner in Reichweite 1 ihres Fadenkreuzes angreifen. Es gibt nur eine Ausnahme:

» Sniper können sich durch aufgedeckte und verdeckte Bedrohungen hindurchbewegen. Wenn sie ein Feld mit einem verdeckten Bedrohungsmarker betreten, decken sie ihn **nicht** auf.

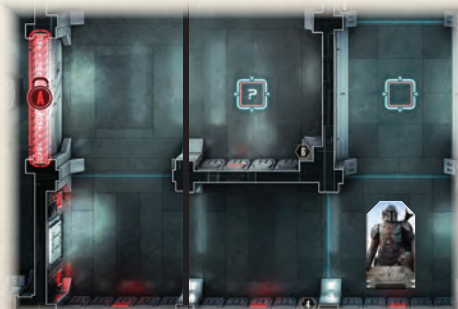
- ❶ Im Sandbox-Modus können zwei beliebige Charaktere Sniper sein. Verwendet für sie die Rückseiten der Fadenkreuz-Marker (ohne Charakter-Illustration). Mindestens 1 Charakter-Aufsteller muss auf dem Spielplan starten.

- ❶ Alles, was sich auf das Feld eines Charakters bezieht, gilt auch für das Feld des Fadenkreuz-Markers. Beispiel: Cara Dune kann die Spezialfähigkeit ihrer Fertigkeit „Geleitschutz“ auch dann verwenden, wenn sich ihr Fadenkreuz-Marker auf dem Feld eines Charakter-Aufstellers oder eines anderen Fadenkreuz-Markers befindet.

- ❶ Sniper können keine Duell-Gegner angreifen. (Zu dieser Situation kann es nur kommen, wenn ihr auf dem Schwierigkeitsgrad „Profi“ spielt.)

KLARSTELLUNGEN ZU MISSION 8

- ❶ Die -Gegner sind zu Beginn nicht auf dem Spielplan. Bewahrt sie als verdeckten Stapel auf und lasst sie erscheinen, wenn ihr dazu angewiesen werdet (wie Verstärkungen). In Söldner-Missionen werden sie nicht verwendet.
- ❶ Zählt beim Bestimmen des nächsten -Feldes nicht durch verschlossene Türen, es sei denn, alle -Felder sind hinter verschlossenen Türen.
- ❶ Wenn der Sternmarker auf dem Vakuum-Feld liegt, ist es niemals das nächste -Feld. Im seltenen Fall, dass eine Verstärkung auf dem Vakuum-Feld erscheint, steckt sie dort fest und ist nicht handlungsfähig.
- ❶ Manchmal müsst ihr die Reichweite zu einer Tür bestimmen. Türen gelten, als würden sie sich auf beiden Feldern befinden, die sie berühren. Beispiel: In der Abbildung unten kann der Mandalorianer sein „Amban-Scharfschützengewehr“ verwenden, um der Tür „A“ 3 Schaden zuzufügen, da sie genau in Reichweite 3 ist.



KLARSTELLUNGEN ZU SÖLDNER-MISSIONEN

- ❖ **Mission E:** Der Krayt-Drache kann sich nicht bewegen und nicht angreifen, solange er verdeckt ist (wie ein normaler Gegner).
- ❖ **Mission F:** Wenn IG-11 deaktiviert wird, können sämtliche Sprengladungen, die er trägt, nicht mehr platziert werden. Falls er loyal ist und seine Sprengladungen nicht alle platziert hat, scheitert die Mission.
- ❖ **Mission G:** Gegner können sich durch Charaktere hindurchbewegen.
- ❖ **Mission H:** Die Ausgestoßene bewegt sich durch Ereignis- und Duellkarten immer um 1 Feld auf die Magistratin zu, auch wenn die Karte sagt, dass sie sich auf ein anderes Feld zubewegen oder davon wegbewegen soll.

KAMPAGNENMODUS

Mit dem Kampagnenmodus könnt ihr die Reise des Mandalorianers in chronologischer Reihenfolge erleben. In diesem Modus spielt ihr alle Story-Missionen, beginnend mit Mission 1.

Ihr könnt mit beliebig vielen Personen spielen (1-4), wobei mit jeder Partie neue Personen einsteigen oder aussteigen können. Außerdem gilt:

- ❖ Verwendet die Charaktere aus dem Missionsbriefing (falls möglich). Sind dort nicht genügend Charaktere aufgeführt, fügt beliebige Charaktere hinzu (oder spielt mit geteilten Charakteren).
- ❖ Jemand muss den Mandalorianer spielen (dies muss allerdings nicht immer dieselbe Person sein).
- ❖ Entscheidet euch zu Beginn für einen Schwierigkeitsgrad und verwendet ihn für alle Missionen.
- ❖ **Verwendet keine Elite-Missionsbögen** (aus dem Grundspiel), da bei diesen Loyalitätskarten verwendet werden.
- ❖ Lest vor jeder Mission gemeinsam den Comic, der als Einleitung dient.
- ❖ Nach jeder Partie werden alle Charaktere vollständig geheilt.

Wenn ihr eine Partie gewinnt, spielt ihr beim nächsten Mal die nächste Mission. Verliert ihr, müsst ihr die Mission wiederholen. Wenn ihr im Laufe der Kampagne insgesamt 3 Mal verliert, habt ihr die Kampagne verloren.

Gewinnt ihr Mission 8, habt ihr die Kampagne gewonnen.

KAMPAGNEN-LOGBUCH

Verwendet dieses Logbuch, um euren Fortschritt in der Kampagne zu dokumentieren. Es sagt euch, wann ihr Karten zum Deck des Mandalorianers hinzufügen oder daraus entfernen sollt.

Auf UnexpectedGames.com/Mandalorian-Support findet ihr das Logbuch zum Herunterladen.

■ Mission 1

- » Mission 1 gewonnen: Fügt die Fertigkeitkarte „Zwitschervögel“ hinzu.

■ Mission 2

■ Mission 3

■ Mission 4

- » Mission 4 gewonnen: Fügt die Fertigkeitkarte „Aufsteigender Phönix“ hinzu.

■ Mission 5

- » Mission 5 gewonnen: Fügt die Fertigkeitkarte „Beskar-Speer“ hinzu.

■ Mission 6

- » Mission 6 gewonnen: Entfernt die Fertigkeitkarte „Amban-Scharfschützengewehr“.

■ Mission 7

■ Mission 8

- » Mission 8 gewonnen: Glückwunsch, ihr habt die Kampagne gewonnen!

GESCHEITERTE MISSIONEN

- Erste ■ Zweite ■ Dritte (Ihr habt verloren.)

KAMPAGNEN-VORBEREITUNG

Entfernt vor der ersten Mission folgende 3 Karten aus dem Deck des Mandalorianers:

- ❖ Zwitschervögel
- ❖ Aufsteigender Phönix (ersetzt das Jetpack)
- ❖ Beskar-Speer

Diese Karten werden im Laufe der Kampagne zum Deck des Mandalorianers hinzugefügt. Tragt nach jeder Partie im Logbuch ein, ob ihr gewonnen oder verloren habt. Das Logbuch sagt, wann ihr Karten zum Deck des Mandalorianers hinzufügen oder daraus entfernen sollt. Dies gilt für alle folgenden Missionen.

Alle anderen Charaktere verwenden ihre kompletten Decks, sofern bei der Mission nichts anderes angegeben ist.

EIN CLAN VON ZWEIEN - 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.

- **DRACHENTÖTER:** Gewinnt Söldner-Mission E mit folgender Änderung: Ihr müsst den Krayt-Drachen 4 Mal besiegen statt 3 Mal. Nachdem ihr ihn zum dritten Mal besiegt habt, legt die „E“-Bedrohungsmarker zufällig und verdeckt auf die Felder 1 und 2.

- **SABOTAGE-EXPERTEN:** Gewinnt Söldner-Mission F mit folgenden Aufbau-Änderungen:

- » Spielt ohne geheime Loyalitäten.
- » Verteilt alle 5 „F“-Bedrohungsmarker möglichst gleichmäßig an die Charaktere (anstatt 4 zu verteilen).

- **TAPFERE RETTER:** Gewinnt Söldner-Mission G mit folgenden Aufbau-Änderungen:

- » Spielt ohne geheime Loyalitäten.
- » Legt 1 zusätzlichen Schaden auf jeden Zivilisten-Marker.

KAMPAGNEN-CHAMPIONS: Gewinnt die Kampagne mit gefährlichen Ereignissen auf jeder Schwierigkeit:

- | | |
|-------------|----------|
| ■ Einfach | ■ Normal |
| ■ Schwierig | ■ Profi |

- **RETTER DER MAGISTRATIN:** Gewinnt Söldner-Mission H mit folgenden Aufbau-Änderungen:

- » Spielt ohne geheime Loyalitäten.
- » Legt 3 Schaden auf die Magistratin.
- » Entfernt 1 -Karte, 1 -Karte und 1 -Karte per Zufall aus dem Ereignisstapel.

- **RÜCKKEHR ZU MISSION 5:** Gewinnt Story-Mission 5 mit folgender Aufbau-Änderung: Der Marker startet auf Feld 5 der Ausdauerleiste (das zweite Feld mit 9 Ausdauer) und nicht auf dem Startfeld.

- **RÜCKKEHR ZU MISSION 6:** Gewinnt Story-Mission 6, ohne ein Felsbrocken-Objekt zu verwenden.

- **RÜCKKEHR ZU MISSION 7:** Gewinnt Story-Mission 7 mit folgender Aufbau-Änderung: Legt alle -Bedrohungsmarker aufgedeckt aus und ignoriert dabei Fähigkeiten. (Wenn eine -Bedrohung mit einer -Fähigkeit aufgedeckt wird, wird der Alarm wie gewohnt ausgelöst.)

- **RÜCKKEHR ZU MISSION 8:** Gewinnt Story-Mission 8, ohne die Luftschleusen-Steuerung zu verwenden.

LEGENDÄRE SÖLDNER: Gewinnt jede neue Söldner-Mission auf jedem Spielplan:

- | | | | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|------|------|
| ■ 1E | ■ 2E | ■ 3E | ■ 4E | ■ 5E | ■ 6E | ■ 7E | ■ 8E |
| ■ 1F | ■ 2F | ■ 3F | ■ 4F | ■ 5F | ■ 6F | ■ 7F | ■ 8F |
| ■ 1G | ■ 2G | ■ 3G | ■ 4G | ■ 5G | ■ 6G | ■ 7G | ■ 8G |
| ■ 1H | ■ 2H | ■ 3H | ■ 4H | ■ 5H | ■ 6H | ■ 7H | ■ 8H |

CREDITS

Expansion Design: Corey Konieczka mit Josh Beppler

Graphic Design and Mission Intro Art: David Ardila von InkVoltage

Cover Art: Darren Tan

Map Art: Henning Ludvigsen

Card and Enemy Art: Matt Bradbury, JB Casacop, Graey Erb, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Nasrul Hakim, Audrey Hotte, Ben Judd, Atha Kanaani, Ron Lemen, Alyssa McCarthy, Preston Stone, 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-Jereczek

Licensing Approvals Manager: Ariel Didier

Production Coordinator: Estelle Gavin

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Playtesters: Carolina Blanken, Gareth Bushill, James Connor, AJ Cressman, Matt Delude, Kevin Ellenburg, Michael Feldman, Anita Hilberdink, Steve Koontz, Josiah Kuehn, Peter Küsters, Scott Lewis, Kortnee Lewis, Emile de Maat, Timothy Meyer, Stefan Michelmann, Eric Moore, John Moore, Todd Pressler, Syl Puglisi, Andrew Schaff, Ian Smith, Kyle Stark, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Martin Yarsley, Jorge Zhang

LUCASFILM LIMITED

Lucasfilm Licensing: Brian Merten

DEUTSCHE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

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

Layout und grafische Bearbeitung: Monika Planeta

© & ™ 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.

WWW.UNEXPECTEDGAMES.COM/THEMANDALORIAN