

Auf dieser Seite findet ihr Regeln, wie ihr den Schwierigkeitsgrad des Spiels nach eurem Geschmack anpassen könnt. Außerdem findet ihr hier die Regeln für die „R2-D2/C-3PO-Erweiterung“.



ANPASSEN DES SCHWIERIGKEITSGRADS

Ihr möchtet es einfacher?

Wenn das Spiel für euch lieber etwas einfacher sein soll, könnt ihr bei der Spielvorbereitung ein oder zwei Regeln verändern:

● Mehr Macht

Plaziert den Macht-Marker zu Spielbeginn nicht auf Feld „1“, sondern auf einem beliebigen anderen Feld der Macht-Leiste. So könnt ihr eure Würfel von Beginn an passend verändern.

● Zu Spielbeginn strömen weniger Droiden in die Arena

Es werden nur 3 Gebiete pro Droiden-Sorte zu Spielbeginn mit Droiden-Plättchen gefüllt (statt 4 Gebiete). Es werden also nur 3 x 3 Gebietsplättchen aufgedeckt (statt 3 x 4 Gebietsplättchen).

Da das Spiel so einfacher zu gewinnen ist, verändert sich die Tabelle, in der ihr euren Jedi-Rang bei einem Sieg ablest. Ihr könnt jetzt maximal als Jedi-Padawan gewinnen:

- 1–8: Jedi-Jüngling
9+: Jedi-Padawan

Ihr möchtet es schwieriger?

Wenn das Spiel für euch lieber etwas schwieriger sein darf, könnt ihr bei der Spielvorbereitung Folgendes verändern:

Verkleinerte Droiden-Vorräte

Entfernt bei Spielbeginn 1–6 Droiden-Plättchen pro Sorte aus den Vorräten und legt sie in die Schachtel zurück. Das hat zur Folge, dass es schneller passieren kann, dass einer der drei Droiden-Vorräte leer wird!

Solltet ihr das Spiel gewinnen, dürft ihr die Zahl der Droiden-Plättchen, die ihr vor dem Spiel pro Sorte entfernt habt, zu der „kleinsten Anzahl“ hinzuaddieren, um euren Jedi-Rang zu berechnen:

- 1–4: Jedi-Jüngling
5–8: Jedi-Padawan
9–12: Jedi-Ritter
13+: Jedi-Meister

Beispiel:

Ihr habt vor Spielbeginn 2 Droiden-Plättchen jeder Sorte in die Schachtel zurückgelegt. Am Spielende habt ihr gewonnen und noch folgende Mengen an Plättchen in den Droiden-Vorräten: 13 Kampfdroiden, 8 Super-Kampfdroiden, 7 Droidekas → kleinste Anzahl = 7
Zu dieser kleinsten Anzahl dürft ihr nun „2“ hinzuaddieren und dann in der Tabelle nachschauen → 7 + 2 = 9.
Ihr habt das Spiel also als Jedi-Ritter gewonnen.

R2-D2/C-3PO-ERWEITERUNG

Wer es noch schwieriger haben möchte, kann sich an die R2-D2/C-3PO-Erweiterung heranwagen. Wie ihr wisst, sind R2-D2 und C-3PO in die Kampfdroiden-Fabrik auf Geonosis geraten. Dort wurde C-3POs Kopf auf einen Kampfdroiden-Körper geschweißt und auf seinen Körper wurde ein Kampfdroiden-Kopf montiert. R2-D2 und die beiden Teile von C-3PO finden sich anschließend mitten in der Schlacht zwischen Jedi-Rittern und Droidenarmee wieder. R2-D2 möchte seinen Droiden-Freund natürlich nicht im Stich lassen und ihn wieder zu einem Stück zusammensetzen. Ihr müsst R2-D2 helfen, damit C-3PO bis zum Spielende wieder repariert ist – sonst habt ihr verloren (auch wenn ihr die anderen drei Bedingungen für eine Niederlage verhindern konntet). Für diese Erweiterung benötigt ihr das R2-D2-Plättchen und die beiden C-3PO-Plättchen.

Folgende Schritte müsst ihr bis zum Spielende erfolgreich durchgeführt haben:

1. Besiegen der beiden C-3PO-Plättchen
2. R2-D2 fährt zu C-3POs Kopf
3. R2-D2 bringt C-3POs Kopf zu C-3POs Körper

Veränderte Spielvorbereitung

● Nachdem ihr eure Jedi-Figuren auf (an die Säulenfelder angrenzende) Felder gestellt habt, müsst ihr auch noch das R2-D2-Plättchen auf eines der verbliebenen freien (an die Säulenfelder angrenzenden) Felder legen. Dies darf der jüngste Spieler machen. Das R2-D2-Plättchen wird mit der Seite nach oben auf das Feld gelegt, die nur R2-D2 (ohne C-3PO) zeigt.

Beispiel:



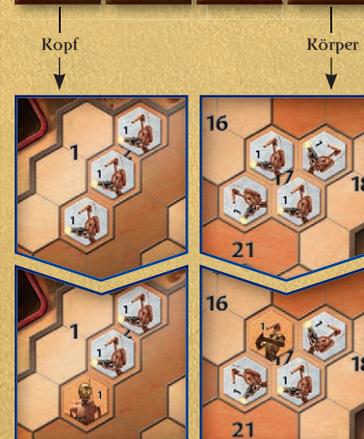
● Wie gehabt strömen Droiden in die Arena – pro Droiden-Sorte in 4 Gebiete. Das R2-D2-Plättchen blockiert dabei ein Feld genauso wie Jedi-Figuren. Nachdem die 3 x 4 Gebiete gefüllt wurden, müsst ihr zwei der in der

Arena liegenden Kampfdroiden-Plättchen durch die beiden C-3PO-Plättchen ersetzen.

Das Plättchen mit C-3POs Kopf kommt in das mit Kampfdroiden besetzte Gebiet mit der kleinsten Nummer. Dort dürft ihr euch ein Kampfdroiden-Plättchen aussuchen, das ihr durch C-3POs Kopf ersetzt – es muss die Seite des Plättchens nach oben schauen, auf der die Zahl „1“ abgebildet ist.

Das Plättchen mit C-3POs Körper kommt in das mit Kampfdroiden besetzte Gebiet mit der größten Nummer. Dort dürft ihr euch ein Kampfdroiden-Plättchen aussuchen, das ihr durch C-3POs Körper ersetzt – es muss die Seite des Plättchens nach oben schauen, auf der die Zahl „1“ abgebildet ist. Die ersetzten Kampfdroiden-Plättchen werden in den Vorrat zurückgelegt.

Beispiel:



Zusätzliche Regeln für den Spielablauf

1. Besiegen der beiden C-3PO-Plättchen

Solange ein C-3PO-Plättchen nicht besiegt wurde, wird es wie ein ganz normales Kampfdroiden-Plättchen behandelt. Es kann also in der Phase „Gebiete auffüllen“ dazu führen, dass ein Gebiet wieder mit Kampfdroiden gefüllt wird.

Wenn einer von euch eines der beiden C-3PO-Plättchen durch eine Aktion „Kämpfen“ oder „Macht-Schub“ besiegt, wird es nicht wie sonst vom Spielplan entfernt! Stattdessen wird

es auf die andere Seite gedreht (ohne Zahl). Ab jetzt wird dieses Plättchen nicht mehr wie ein Kampfdroiden-Plättchen behandelt.

Beispiel:



Ihr besiegt C-3POs Kopf und dreht das Plättchen um.

2. R2-D2 fährt zu C-3POs Kopf

Erst nachdem beide C-3PO-Plättchen besiegt wurden, kann R2-D2 aktiv werden! Ab jetzt kann jeder von euch das R2-D2-Plättchen bewegen. Dafür müsst ihr in der Phase „Würfel“ einen gewürfelten Würfel auf das „Star Wars“-Logo auf dem Spielplan ablegen. Anschließend dürft ihr das R2-D2-Plättchen um so viele Felder weit bewegen, wie Augen auf dem abgelegten Würfel zu sehen sind. Dabei darf R2-D2 aber nur leere Felder betreten – Droiden-Plättchen, Jedi-Figuren und Säulenfelder blockieren R2-D2s Weg. Die beiden C-3PO-Plättchen kann R2-D2 aber betreten! Natürlich müsst ihr mehrere Würfel verwenden, um R2-D2 immer wieder zu bewegen.

Beispiel:



Ihr habt eine „4“ abgelegt und bewegt R2-D2 4 Felder weit.

Euer Ziel ist es, R2-D2 zunächst auf das Feld mit C-3POs Kopf zu bewegen. In diesem Moment sammelt R2-D2 den Kopf von C-3PO ein.

Beispiel:



3. R2-D2 bringt C-3POs Kopf zu C-3POs Körper
Nun müsst ihr R2-D2 zu C-3POs Körper bewegen. Das Plättchen mit C-3POs Kopf wird dabei unter dem R2-D2-Plättchen immer mitbewegt! Wenn R2-D2 (zusammen mit C-3POs Kopf) auf das Feld mit C-3POs Körper zieht, habt ihr diese Zusatzaufgabe erfolgreich beendet. Ihr dürft das R2-D2-Plättchen herumdrehen und seht, wie R2-D2 C-3PO repariert. Ab jetzt bleiben diese 3 Plättchen aufeinander liegen und werden nicht mehr bewegt.

Beispiel:



Schafft ihr es bis zum Spielende nicht, dass R2-D2 C-3PO repariert hat, so habt ihr verloren.

Blockieren R2-D2 und C-3PO die Bewegung der Jedi-Figuren?

Ja, die Jedi-Figuren können weder die Felder dieser 3 Plättchen betreten, noch durch sie hindurchlaufen – egal wie herum diese Plättchen liegen (unbesiegter C-3PO bzw. besiegter C-3PO).

Was passiert mit R2-D2 und C-3PO, wenn das Gebiet, in dem sie sich befinden mit neuen Droiden-Plättchen gefüllt wird?

R2-D2 und C-3PO blockieren jeweils das Feld, auf dem sie stehen – genauso wie Jedi-Figuren. Es werden also nur die leeren Felder des Gebiets mit Droiden-Plättchen belegt.

Was passiert mit den Würfeln, die für die Bewegung von R2-D2 verwendet und auf das „Star Wars“-Logo abgelegt wurden?

Diese Würfel erhalten die Spieler in der Phase „Bedrohungen überprüfen“ wieder zurück.

starwars.com
© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved.

© 2012 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 691738