

STAR WARS™

DAS KARTENSPIEL



SPIELREGEL

Spieldesign: Eric M. Lang

Zusätzliches Spieldesign und Entwicklung:

Erik Dahlman und Nate French

Grafikdesign: WiL Springer mit Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Dallas Mehlhoff, Mercedes Opheim, Brian Schomburg und Michael Silsby

Künstlerische Leitung: Andrew Navaro

Künstlerische Koordination: Zoë Robinson

FFG-Lizenzkoordination: Deb Beck

Lucas Leitender Lizenzmanager: Chris Gollaher

Kreative Spielentwicklung: Erik Dahlman, Nate French und Brady Sadler

Regeln: Nate French und Christian T. Petersen

Redaktion: Christian T. Petersen, Michael Hurley, Nate French und David Hansen

Lektorat: David Hansen

Schachtelillustration: Michael Komarck

Produktionsmanager: Eric Knight

Produzent: Nate French

Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka

Ausführender Spielproduzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

DEUTSCHE AUSGABE:

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Lektorat: Marcus Lange, Yvonne Distelkämper, Tim Leuftink

Korrekturat: Marcus Lange, Heiko Eller

Grafische Bearbeitung: Marina Fahrenbach

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Testspieler: Nick Agranoff, Brad Andres, Greg Atkinson, Adam Baker, Jonathan Benton, Kathy Bishop, Bryan Bornmueller, Nathan Bradley, Patrick Brennan, John M. Bruno, Ted Budzinski, Erick Butzlaff, Daniel Lovat, Clark, Tony Crawford, Eric Damon, Adam DeWulf, Wes Divin, Matt Downs, Richard A. Edwards, Jeff Farrell, Alex Filewood, Evan Fitzgerald, Kris Fletcher, Wade Freeman, Chris Garder, Chris Gerber, Caleb Grace, Joshua B. Grace, Zachary Graves, Patrick John Haggerty, Evan Hall, Tristan Hall, David Hansen, Steve Horvath, Tim Huckelbery, Rob Kouba, Mike Kutz, Sam Lawton, Will Lentz, Matthew Ley, Mike Linnemann, Jay Little, Lukas Litzsinger, Darryl Lloyd, Jesse Mariona, Darrick McGuire, Francesco Moggia, Kathy Molineaux, Neil Molyneaux, Christian Na, Mark O'Connor, James Plank, Aaron Ross Powell, Rick Reinhart, Brian Schomburg, Kevin Scull, WiL Springer, Jeremy Stomberg, Damon Stone, Tyler Stratton, Jennifer Summerhill, Kyle Szklenski, Kevin Tomczyk, Vince Tonelli, Benjamin Tully, Jason Walden, Becky Zamborsky, Steve Zamborsky, Brett Zeiller und Matt Zipf

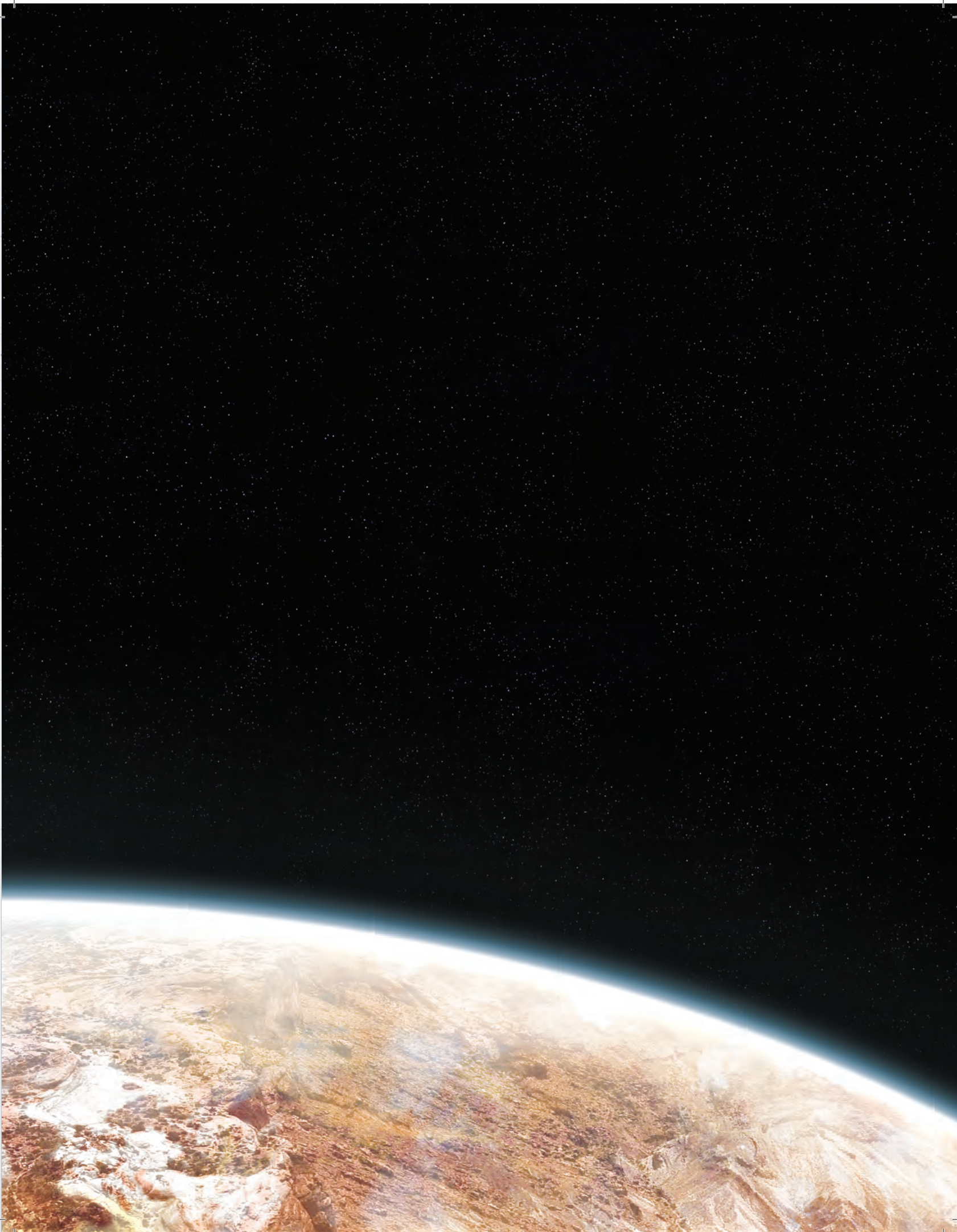
© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, the FFG Logo, Living Card Game, LCG, and the LCG Logo are TM or ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. All rights reserved.



**Heidelberger
Spieleverlag**



Es war einmal vor langer Zeit
in einer weit, weit entfernten
Galaxis....



STAR WARS: DAS KARTENSPIEL

Es ist eine dunkle Zeit für die Galaxis. Mit der Waffengewalt der Imperialen Flotte hat das Galaktische Imperium seine Macht gefestigt, während im Zwielficht dicht besiedelter Welten und einsamen Festungen im Outer Rim mächtige Gangsterbosse die Unterwelt regieren. In den Schatten schmieden die Jünger der Dunklen Seite der Macht sogar noch boshafte Pläne für die ohnehin schon geschundene Galaxis.

Doch nicht alle Hoffnung ist verloren. Erbittert wehrt sich die Allianz der Rebellen gegen die eiserne Faust des Imperiums. Schmuggler und andere Randgruppen eilen ihr zur Hilfe, während verborgen vor den Augen des Imperators und seiner finsternen Sith die letzten Überlebenden des Jedi-Ordens unermüdlich darum kämpfen, der Galaxis Frieden und Ordnung wiederzugeben....

SPIELÜBERSICHT

Star Wars: Das Kartenspiel ist ein Spiel für zwei Personen. Ein Spieler kämpft für die **HELLE SEITE DER MACHT** und widersetzt sich der Schreckensherrschaft der **DUNKLEN SEITE**, die vom zweiten Spieler verkörpert wird.

In dieser Spielregel wird die Helle Seite der Macht mit **HS** und die Dunkle Seite der Macht mit **DS** abgekürzt.

SPIELINHALT

- Diese Spielregel
- 240 Karten, bestehend aus:
 - 117 Helle Seite-Karten
 - 117 Dunkle Seite-Karten
 - 3 Machtkarten (Dunkle Seite)
 - 3 Machtkarten (Helle Seite)
- 1 Todesstern-Abdeckscheibe
- 1 Todesstern-Ziffernblatt
- 1 Plastikverbindung (in zwei Teilen)
- 42 Schadensmarker (1er und 3er)
- 1 Gleichgewicht-der-Macht-Marker
- 10 Schildmarker
- 44 Fokusmarker

MATERIALÜBERSICHT

Im Folgenden wird das Spielmaterial des Grundspiels von *Star Wars: Das Kartenspiel* in Wort und Bild beschrieben:



Helle Seite-Karten stellen die verschiedenen Einheiten, Ereignisse, Verstärkungen und Einsatzziele der Hellen Seite der Macht dar.

Dunkle Seite-Karten stellen die verschiedenen Einheiten, Ereignisse, Verstärkungen und Einsatzziele der Dunklen Seite der Macht dar.



Machtkarten (Helle sowie Dunkle Seite) zeigen an, welche Einheiten sich der Macht verpflichtet haben, um das Gleichgewicht zugunsten ihres kommandierenden Spielers zu beeinflussen.

Der **Gleichgewicht-der-Macht-Marker** verleiht dem Spieler, der das Gleichgewicht zu seinen Gunsten verschiebt, einen entscheidenden Vorteil.



Mithilfe von **Fokusmarkern** hält man fest, welche Karten bereits benutzt wurden, um gewisse Spielfunktionen zu erfüllen.



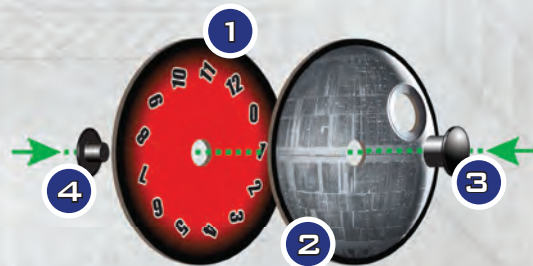
Schadensmarker zeigen an, wie viel Schaden eine Karte bereits erlitten hat.

Schildmarker benutzt man, um anzuzeigen, welche Karten einen Schutzschild haben.



Der **Todessternanzeiger** (bestehend aus 2 Teilen) stellt die vernichtende Gewalt der Dunklen Seite der Macht dar.

ZUSAMMENBAU DES TODESSTERNANZEIGERS



Vor Beginn der ersten Partie muss der Todessternanzeiger gemäß folgender Schritte zusammengebaut werden:

1. Zuerst sucht man das **Ziffernblatt** des Todessterns (rot mit schwarzen Ziffern) heraus.
2. Dann legt man die **Abdeckscheibe** (erkennbar am Bild des Todessterns) auf das Ziffernblatt, sodass die schwarzen Ziffern durch das Fenster der Abdeckscheibe hindurch sichtbar sind.
3. Nun schiebt man den größeren Teil der Plastikverbindung durch die mittlere Öffnung beider Todesstern-Scheiben.
4. Der kleinere Teil der Plastikverbindung wird fest in das Gegenstück hineingedrückt, sodass die beiden Pappscheiben gut zusammenhalten.







FRAKTIONEN

Jede Seite der Macht hat Verbündete, die jeweils drei verschiedenen Fraktionen angehören (insgesamt gibt es sechs Fraktionen).

Der starke Arm der Hellen Seite ist die **REBELLENALLIANZ**, die sich furchtlos dem finsternen Imperium widersetzt. Geheimdienstinformationen und List bezieht sie von den raubeinigen **SCHMUGGLERN UND SPIONEN** mit ihren Herzen aus Gold. In der stillen Wacht und sorgsamem Planung der Letzten des **JEDI**-Ordens, keimt schließlich die Saat ihrer Hoffnung.

Die Militärgewalt der **IMPERIALEN FLOTTE** half der Dunklen Seite der Macht dabei, die Galaxis zu unterwerfen. Sie nährt sich von der Grausamkeit und dem Ehrgeiz von **ABSCHAUM UND KRIMINELLEN**. Angesichts der finsternen Intrigen und dunklen Mächte des Imperators Palpatine und seinen **SITH** scheint eine ewige Herrschaft der Dunklen Seite zum Greifen nahe.

All diese Fraktionen werden bei *Star Wars: Das Kartenspiel* durch folgende Symbole dargestellt:

-  Rebellenallianz (HS)
-  Schmuggler und Spione (HS)
-  Jedi (HS)
-  Imperiale Flotte (DS)
-  Abschaum und Kriminelle (DS)
-  Sith (DS)

Es gibt auch fraktionslose, d.h. **NEUTRALE**, Karten.

EINSATZSETS

Star Wars: Das Kartenspiel ist ein Living Card Game® (LCG). LCGs sind **INDIVIDUELL ANPASSBAR**; d.h., mit Karten aus diesem Grundspiel und separat erhältlichen Erweiterungen kann man eigene Kartendecks zusammenstellen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen individuell anpassbaren Kartenspielen stellt man bei *Star Wars: Das Kartenspiel* ein Deck nicht aus Einzelkarten zusammen, sondern verwendet ein innovatives System, basierend auf **EINSATZSETS**.

Ein Einsatzset besteht immer aus sechs Karten:

- 1 Einsatzziel sowie
- 5 andere Karten.

Die fünf anderen Karten setzen sich aus **Einheiten**-, **Ereignis**-, **Schicksals**- und/oder **Verstärkungskarten** zusammen (es gibt auch Einsatzsets, die ein und dieselbe Karte mehrfach enthalten).

Man muss Einsatzsets **immer** komplett (d.h. mit allen zugehörigen Karten) in ein Kartendeck aufnehmen. Einzelne Karten können nicht hinzugefügt oder entfernt werden.

KARTEN-KENNZEICHNUNG

Jede Karte ist durch eine Grafik in der unteren rechten Ecke gekennzeichnet.



1. Dieses Symbol zeigt an, aus welchem Produkt die Karte stammt (in diesem Fall aus dem Grundspiel von *Star Wars: Das Kartenspiel*).
2. Das Einsatzset, zu dem die Karte gehört (jedes Einsatzset hat seine eigene Kennzahl).
3. Die Folgenummer der Karte innerhalb ihres Einsatzsets.
4. Die Identifikationsnummer der Karte.

Der Name des Einsatzsets entspricht dem des zugehörigen Einsatzziels.



Diese sechs Karten bilden z.B. das Einsatzset „Die Reise eines Helden“.

EINSTEIGERDECKS

Das Grundspiel von *Star Wars: Das Kartenspiel* enthält vier vorgefertigte Decks, mit denen man sofort ins Spiel einsteigen kann. Jedes Kartendeck basiert auf einer HS- oder DS-Fraktion (Rebellenallianz, Jedi, Imperiale Flotte oder Sith). Auf S. 10 wird genau erklärt, wie man diese vier Decks zusammenstellt.



Das Grundspiel von *Star Wars: Das Kartenspiel* ist ein eigenständiges Produkt, das entdeckungsfreudigen Spielern auf der Suche nach neuen Strategien viele Stunden der Unterhaltung bieten kann. Sobald man sich mit dem Spiel etwas auskennt, kann man auch eigene Decks individuell zusammenstellen (siehe „Individuelle Decks“ auf S.28).

AUFBAU DER KARTEN



EINSATZZIEL-KARTEN

EINSATZZIEL-KARTEN stellen Missionen, Ideologien, Strategien und wichtige Handlungsstränge dar, die man als Spieler verfolgt oder verteidigt.

Jeder Spieler versucht die Einsatzziele des anderen zu zerstören. Dadurch entzieht er ihm nicht nur mächtige Karten, sondern kommt auch dem eigenen Spielsieg einen Schritt näher.

Einheitenkarten

Einheitenkarten sind Charaktere, Gruppen, Fahrzeuge, Droiden und Kreaturen, die man gegen den anderen Spieler einsetzen kann. Man spielt sie von der Hand in den eigenen Spielbereich und lässt sie bei Kämpfen angreifen bzw. verteidigen, oder aber sich der Macht verpflichten.



Verstärkungskarten

Verstärkungskarten stellen Orte, Gegenstände, Fertigkeiten, Waffen und Zustände dar. Einige verstärken andere Karten, während andere sich auf Spielelemente wie einen Spielbereich oder ein Kartendeck beziehen.



FRAKTIONSKARTEN

Die **FRAKTIONSKARTE** eines Spielers zeigt an, auf welcher Fraktion sein Kartendeck basiert. Außerdem kann sie eine Ressource vom Typ dieser Fraktion bilden und gibt einen kurzen Überblick über die sechs Phasen eines Spielzugs.



EREIGNISKARTEN



EREIGNISKARTEN stellen Manöver, Taktiken, besondere Kräfte, Katastrophen, Fallen und andere plötzliche Effekte dar. Sie werden direkt von der Hand ausgespielt und kosten normalerweise Ressourcen.

Legende

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Kosten | 6. Ressourcen |
| 2. Machtsymbole | 7. Schadenslimit |
| 3. Kartentitel | 8. Kartentext |
| 4. Fraktionssymbol | 9. Priorität beim Ringen um den Kampfvorteil |
| 5. Kampfsymbole | |

SCHICKSALKARTEN

SCHICKSALKARTEN stellen überraschende Wendungen dar, die in einer Schlacht völlig unvermittelt das Blatt wenden können. Sie kommen ausschließlich beim Ringen um den Kampfvorteil zum Einsatz (siehe „Das Ringen um den Kampfvorteil“ auf S. 18).



SPIELAUFBAU

Um *Star Wars: Das Kartenspiel* aufzubauen, muss man folgende Schritte durchführen:

1. SEITE DER MACHT WÄHLEN

Zuerst beschließt man einvernehmlich, welcher Spieler die Dunkle Seite der Macht verkörpern wird (der DS-Spieler) und welcher die Helle Seite der Macht (der HS-Spieler).

Wenn man sich nicht einigen kann, muss der Zufall entscheiden.

Dann nimmt jeder Spieler die drei Machtkarten, die zu seiner Seite der Macht gehören, und legt sie griffbereit in seine Nähe.

2. KARTENDECKS AUSWÄHLEN UND ZUSAMMENSTELLEN

Nun wählt jeder Spieler das Kartendeck, mit dem er gegen den anderen antreten will.

Beim ersten Spiel sollte man sich an die vorgefertigten Kartendecks aus dem Grundspiel halten. Dabei hat der DS-Spieler die Imperiale Flotte und die Sith, der HS-Spieler die Rebellenallianz und die Jedi zur Auswahl. Die Entscheidung wird im Geheimen getroffen. Dann erhält jeder Spieler die zu seinem Kartendeck passende Fraktionskarte.

Anschließend stellt man die vorgefertigten Kartendecks zusammen, indem man aus folgenden Einsatzsets Stapel zu je 48 Karten bildet (Anm.: Die Einsatzsets 18 und 36 sind in jeweils doppelter Ausführung im Grundspiel enthalten).

Jedi-Kartendeck

Einsatzsets: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 18

Rebellenallianz-Kartendeck

Einsatzsets: 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 18

Sith-Kartendeck

Einsatzsets: 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 36

Imperiale Flotte-Kartendeck

Einsatzsets: 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 36

Zu jedem dieser vorgefertigten Kartendecks gehört außerdem noch die passende Fraktionskarte.

3. FRAKTIONSKARTEN AUFDECKEN

Nun deckt jeder Spieler seine Fraktionskarte auf und legt sie gut sichtbar in den jeweiligen Spielbereich.

Fraktionskarten sind **IM SPIEL** (siehe „Im Spiel und nicht im Spiel“ auf S.27), d.h., die Fähigkeiten anderer Karten können Bezug auf sie nehmen. Unter keinen Umständen können Fraktionskarten aus dem Spiel entfernt werden.

4. GLEICHGEWICHT DER MACHT IN STARTPOSITION BRINGEN

Der Gleichgewicht-der-Macht-Marker wird gut sichtbar, mit der **Hellen Seite** nach oben auf den Tisch gelegt.

Gleichgewicht-der-Macht-Marker



Helle Seite



Dunkle Seite

EINE FRAGE DER FOKUSSIERUNG

Bei *Star Wars: Das Kartenspiel* gibt es diverse (freiwillige und unfreiwillige) Effekte und Aktionen, durch die **FOKUSMARKER** auf Karten gelegt werden.



Karten, die man selbst kommandiert, kann man **FOKUSSIERN**, um eine Fähigkeit oder eine andere Aktion zu aktivieren. Dazu legt man einen Fokusmarker auf die entsprechende Karte.

Karten ohne Fokusmarker gelten als **SPIELBEREIT**.

Karten mit einem oder mehr Fokusmarkern gelten als **ERSCHÖPFT** und können nicht fokussiert werden.

Es gibt auch Karteneffekte und Regelmechanismen, die bewirken, dass Fokusmarker auf Karten gelegt werden. Dadurch wird die Karte zwar nicht fokussiert (d.h. es wird keine Fähigkeit oder Aktion ausgelöst), erschöpft wird sie aber trotzdem.

Das Entfernen von Fokusmarkern geschieht hauptsächlich in der Auffrischen-Phase des eigenen Spielzugs. Es gibt aber auch Karteneffekte, mit denen man sie gezielt entfernen kann.

5. DECKS VORBEREITEN

Zuerst sucht man alle Einsatzziele aus seinem Kartendeck heraus, mischt sie verdeckt und bildet damit ein separates **EINSATZDECK**. Jeder Spieler sollte nun zwei verschiedene Kartendecks haben: ein Einsatzdeck mit Einsatzzielen und ein **KOMMANDODECK** mit allen anderen Karten.

Falls nicht anders angegeben, bezieht sich die Anweisung, Karten zu „ziehen“, immer auf das Kommandodeck. Ebenso ist mit dem Ausdruck „Deck“ stets das Kommandodeck gemeint, sofern nichts Gegenteiliges vermerkt ist.

Anschließend legt man Kommando- und Einsatzdeck in den eigenen Spielbereich.

6. MARKER VORBEREITEN

Alle Fokus-, Schadens- und Schildmarker werden gesammelt und griffbereit gelegt. Sie bilden ab jetzt den **MARKERVORRAT**.

7. TODESSTERNANZEIGER VORBEREITEN

Der DS-Spieler dreht den Todessternanzeiger auf 0 und legt ihn dann so hin, dass er von beiden Spielern mühelos abgelesen werden kann.



8. EINSATZZIELE AUSWÄHLEN

Jeder Spieler sieht sich im Geheimen die obersten vier Karten seines Einsatzdecks an, wählt drei davon aus und legt die vierte verdeckt unter das Einsatzdeck zurück.

Dann legt man die drei gewählten Einsatzziele **verdeckt** in den eigenen Spielbereich.

9. STARHAND ZIEHEN

Jeder Spieler mischt sein Kommandodeck gründlich durch und zieht dann die obersten sechs Karten als Starhand.

10. EINSATZZIELE AUFDECKEN

Zuerst bringt der DS-Spieler seine drei gewählten Einsatzziele eines nach dem anderen ins Spiel, indem er sie in beliebiger Reihenfolge umdreht. Relevante Unterbrechungs- oder Reaktionseffekte muss er erst vollständig abhandeln, bevor er das nächste Einsatzziel ins Spiel bringen kann (siehe „Kartenfähigkeiten“ auf S.24).

Dann ist der HS-Spieler an der Reihe und bringt seine drei gewählten Einsatzziele eines nach dem anderen ins Spiel, indem er sie in beliebiger Reihenfolge umdreht. Auch er muss alle relevanten Unterbrechungs- oder Reaktionseffekte erst vollständig abhandeln, bevor er das nächste Einsatzziel ins Spiel bringen kann.

Die nun offen ausliegenden Einsatzziele werden **AKTUELLE EINSATZZIELE** genannt.

Anschließend kann das Spiel beginnen.

DIE GOLDENE REGEL

Immer wenn in dieser Spielregel oder auf einem Kartentext „darf nicht“ vorkommt, handelt es sich um ein absolutes Verbot, das auch von anderen Effekten nicht umgangen werden kann. In allen anderen Fällen hat bei Widersprüchen zwischen Kartentext und Spielregel stets der Kartentext Vorrang.

EMPFOHLENER AUFBAU EINES SPIELBEREICHS



KARTEN ABLEGEN

Das Verb „ablegen“ beschreibt den Wechsel einer Karte von der Hand, dem Deck oder dem Spielbereich eines Spielers (je nach Anweisung) auf den offenen Ablagestapel seines Kommandodecks. Jeder Spieler führt seinen eigenen Ablagestapel.

Werden mehrere Karten gleichzeitig abgelegt, bestimmt der Besitzer die Reihenfolge, in der sie auf den Ablagestapel kommen.

Abgelegte oder entfernte Marker kommen in den Markervorrat zurück.

Ebenso werden abgelegte Machtkarten in den Vorrat ihres Besitzers zurückgegeben.

4. AUFMARSCH-PHASE

In der Aufmarsch-Phase kann der aktive Spieler Einheiten und Verstärkungen von der Hand in seinen Spielbereich ausspielen. Dafür muss er die entsprechenden **RESSOURCENKOSTEN** bezahlen (siehe „Ressourcen“ auf S. 16).

Der aktive Spieler kann in seiner Aufmarsch-Phase so viele Einheiten und Verstärkungen ausspielen, wie er möchte, solange er sie bezahlen kann. Ist er nicht imstande, die Ressourcenkosten einer Karte zu bezahlen, kann er sie auch nicht ausspielen.

Das Ausspielen einer Einheit oder Verstärkung gilt für den aktiven Spieler stets als Aktion (siehe „Aktionen“ auf S. 24). Eine Aktion muss vollständig abgeschlossen sein, bevor man zur nächsten übergehen kann. Gerade ins Spiel gekommene Karten können sofort, d.h. noch in diesem Spielzug, benutzt werden (z.B. um Ressourcen zu bilden oder Kartenfähigkeiten einzusetzen).



GLOSSAR

Folgende Begriffe sollte man beim Spielen von *Star Wars: Das Kartenspiel* sowie beim Lesen der Spielregel immer parat haben:

Angreifender Spieler: Der aktive Spieler, der in seiner Konflikt-Phase gerade ein gegnerisches Einsatzziel bekämpft.

Aktiver Spieler: Der Spieler, der gerade am Zug ist.

Aktuelles Einsatzziel: Eines der offen in einem Spielbereich ausliegenden Einsatzziele.

Ausspielen: Eine Aktion, bei der man die Ressourcenkosten einer Handkarte bezahlt, damit sie ins Spiel kommt (bei Einheiten und Verstärkungen) oder damit ihr Effekt abgehandelt und sie anschließend abgelegt wird (bei Ereigniskarten). Siehe „Im Spiel und nicht im Spiel“ auf S. 27.

Besitzer: Der Spieler, in dessen Kartendeck die betreffende Karte bei Spielbeginn war.

DS: Abkürzung für die Dunkle Seite der Macht.

Erschöpft: Eine Karte, auf der ein oder mehr Fokusmarker liegen.

Freundlich: Ein Spielelement, das man selbst kommandiert (z.B. die eigenen Karten, Decks, der eigenen Spielbereich, usw.).

Gegner, gegnerisch: Der Gegenspieler bzw. die Spielelemente, die er kommandiert (seine Karten, Decks, sein Spielbereich, usw.).

Handkarten: Die Karten, die man auf der Hand hält und vor dem Gegner verbirgt.

HS: Abkürzung für die Helle Seite der Macht.

Ins Spiel bringen: Ein Effekt, durch den eine Karte, die nicht im Spiel war, direkt ins Spiel kommt, ohne dass ihre Ressourcenkosten bezahlt werden müssen. Einsatzziele werden aus den Einsatzstapeln ihrer Besitzer ins Spiel gebracht.

Kampf: Der Ablauf eines Angriffs.

Kommandierender Spieler: Der Spieler, der die fragliche Karte gerade kommandiert, d.h. über ihren Einsatz bestimmt.

Fokussieren: Das Platzieren von **FOKUSMARKERN** auf spielbereite Karten zum Auslösen eines Karten- oder Spieleffekts.

Mit Schild: Eine Einheit oder ein Einsatzziel mit einem oder mehr Schildmarkern.

Ohne Schild: Eine Einheit oder ein Einsatzziel ohne Schildmarker.

Reservewert: Der Wert, an den der aktive Spieler in der Nachziehen-Phase die Anzahl seiner Handkarten angleichen muss (durch Nachziehen oder Ablegen).

Siegestapel: Eine Sammlung an zerstörten gegnerischen Einsatzzielen.

Spielbereich: Der Teil des Tisches, auf den man seine Decks, Marker und Karten legt.

Spielbereit: Eine Karte, auf der keine Fokusmarker liegen.

Verteidigender Spieler: Der Spieler, der sich gegen den angreifenden Spieler verteidigt.

Zug: Die sechs Phasen, die der aktive Spieler durchläuft, auch **Spielzug** genannt.

EINHEITEN AUSSPIELEN

Einheiten werden stets offen im Spielbereich ihres Besitzers ausgespielt.

VERSTÄRKUNGEN AUSSPIELEN

Verstärkungen dienen meist der Verstärkung von Einheiten, aber auch anderen Spielelementen (wie z.B. ein Spielbereich, ein Einsatzziel, eine Fraktionskarte oder sogar ein Deck). Im Kartentext der Verstärkung ist genau angegeben, welches Spielelement sie verstärkt, solange sie im Spiel ist.

Wenn man eine Verstärkung ausspielt, deren Text „Verstärkt [Kartentyp]“ besagt, legt man sie leicht versetzt unter eine im Spiel befindliche Karte dieses Typs, sodass sie sichtbar darunter hervorragt. Die Verstärkung ist dann an die Karte **ANGELEGT**.

Wenn eine Karte das Spiel verlässt, kommen alle an sie angelegten Verstärkungen auf die Ablagestapel ihrer jeweiligen Besitzer. Man kann beliebig viele Verstärkungen an eine Karte (oder ein anderes Spielelement) anlegen.



Beispiel: Der HS-Spieler spielt die Verstärkung „Vertraue deinen Gefühlen“ aus und legt sie an die Einheit „Mon Mothma“ an.

Hinweis: Obwohl die meisten Verstärkungen auf freundliche Karten ausgespielt werden, sollte man manche besser an gegnerische Karten (oder andere gegnerische Spielelemente, wie z.B. den gegnerischen Spielbereich) anlegen. Dabei muss man aufpassen, dass jeder nach Ende des Spiels seine eigenen Verstärkungen zurückerhält.

Wenn die Verstärkung einen ganzen Spielbereich betrifft, legt man sie offen in den Spielbereich des jeweils angegebenen Spielers.

Betrifft die Verstärkung einen Kartentyp, der gerade nicht im Spiel ist (oder ein anderes Spielelement, das nicht im Spielbereich liegt), kann man sie auch nicht ausspielen.

Nachdem der aktive Spieler die Aufmarsch-Phase abgeschlossen hat, geht er zur Konflikt-Phase über.

5. KONFLIKT-PHASE

In der Konflikt-Phase geht es darum, gegnerische Einsatzziele zu zerstören. Der aktive Spieler **kann die aktuellen Einsatzziele des Gegners eines nach dem anderen bekämpfen**. Alternativ kann er sich auch gegen einen Kampf entscheiden und direkt zur Macht-Phase übergehen.

Jeder Kampf wird einzeln angesagt und abgehandelt. **Allerdings kann man jedes aktuelle Einsatzziel des Gegners nur ein Mal pro Zug bekämpfen**.

Nach Abschluss eines Kampfes kann der aktive Spieler entscheiden, ob er ein weiteres aktuelles Einsatzziel des Gegners bekämpfen will. Entscheidet er sich dagegen oder hat er jedes aktuelle Einsatzziel des Gegners in dieser Phase bereits bekämpft, muss er zur Macht-Phase übergehen.

Ausnahme: In seinem ersten Spielzug kann der DS-Spieler keinerlei Kämpfe ansagen. Er muss diese Phase gänzlich überspringen.

Ausführliche Regeln zum Abhandeln von Kämpfen finden sich auf Seite 18 unter „Kämpfe abhandeln“.

6. MACHT-PHASE

Die Macht-Phase besteht aus zwei Schritten, die stets in dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

1. Sich der Macht verpflichten
2. Machtduell

SICH DER MACHT VERPFLICHTEN

Der aktive Spieler kann jeder beliebigen Einheit in seinem Spielbereich befehlen, sich der Macht zu verpflichten (mit Ausnahme von Karten, die dies bereits tun). Sie werden dann von vorderster Front abgezogen, um ihr Leben ganz der Hellen oder Dunklen Seite der Macht verpflichten zu können. Zu ihren Aufgaben gehören dann Meditation, Studium, Training, die Ausbildung von Schülern sowie das Eskortieren wichtiger Persönlichkeiten.

Um einer Einheit zu befehlen, sich der Macht zu verpflichten, nimmt man eine Machtkarte, die gerade nicht in Gebrauch ist, und legt sie (wie eine Verstärkung) unter die Einheitenkarte, um anzuzeigen, dass **diese Einheit sich der Macht verpflichtet hat**.

Verlässt eine Einheit, die sich der Macht verpflichtet hat, das Spiel, kommt die angelegte Machtkarte zurück in den Vorrat ihres Besitzers.

Machtkarten zählen nicht als „Karten“ und sind niemals „im Spiel“. Sie zeigen lediglich an, welche Einheiten sich der Macht verpflichtet haben.

Hinweis: Nur der aktive Spieler darf in diesem Schritt seinen Einheiten befehlen, sich der Macht zu verpflichten. Sein Gegner muss warten, bis er selbst am Zug ist und die Macht-Phase erreicht hat.

Machtkartenbeschränkung

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit drei Machtkarten. Hat man alle drei Karten an Einheiten angelegt, kann man keiner weiteren Einheit befehlen, sich der Macht zu verpflichten. Dafür müsste erst mindestens eine der Machtkarten wieder verfügbar geworden sein.

Die Beschränkung auf drei Machtkarten pro Spieler ist absolut.

Der Macht verpflichtete Einheiten

Nachdem sich eine Einheit der Macht verpflichtet hat, kann sie am Machtduell teilnehmen (siehe unten).

Sein Leben der Macht zu verpflichten ist jedoch keine leichte Aufgabe. Einheiten, die sich der Macht verpflichtet haben, erhalten während des Kampfes beim Fokussieren auf den **ANGRIFFSSCHLAG** (als Angreifer oder Verteidiger) zwei Fokusmarker statt einem. (Siehe Beispiel auf S. 22.)

Einheiten, die sich der Macht verpflichtet haben, tun dies für den Rest ihrer Zeit im Spiel. Man darf die Machtkarten nicht freiwillig wieder von ihnen entfernen.

MACHTDUELL

Nun addiert jeder Spieler die Anzahl der Machtsymbole auf all seinen **spielbereiten** Einheiten, die sich der Macht verpflichtet haben. Die Summe bezeichnet man als **GESAMTMACHTWERT**.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtmachtwert dreht den Gleichgewicht-der-Macht-Marker so, dass seine Seite der Macht nach oben zeigt. Bei Gleichstand bleibt der Gleichgewicht-der-Macht-Marker unverändert liegen.

Achtung: Machtsymbole auf Verstärkungen zählen nicht zum Gesamtmachtwert eines Spielers hinzu, nicht einmal, wenn sie an Einheiten angelegt sind, die sich der Macht verpflichtet haben. Nur die Machtsymbole auf der Einheitenkarte selbst dürfen gezählt werden.

Sobald der aktive Spieler die Macht-Phase abgeschlossen hat, endet sein Zug. Ein neuer Spielzug beginnt und der andere Spieler kommt an die Reihe.

Das Gleichgewicht der Macht ist immer zugunsten der Seite verschoben (hell oder dunkel), die auf dem gleichnamigen Marker gerade oben liegt.

SPIELSIEG

Es folgt eine Auflistung der Siegbedingungen von *Star Wars: Das Kartenspiel*:

SIEG DER HELLEN SEITE

Wenn eine der folgenden Situationen eintritt, wird der HS-Spieler sofort zum Sieger erklärt:

- Mindestens drei DS-Einsatzziele wurden zerstört.
- Der DS-Spieler müsste eine Karte von seinem Kommando- oder Einsatzdeck ziehen, er hat aber in einem der beiden Kartendecks keine Karten mehr.

SIEG DER DUNKLEN SEITE

Wenn eine der folgenden Situationen eintritt, wird der DS-Spieler sofort zum Sieger erklärt:

- Der Todessternanzeiger wird auf 12 gedreht.
- Der HS-Spieler müsste eine Karte von seinem Kommando- oder Einsatzdeck ziehen, er hat aber in einem der beiden Kartendecks keine Karten mehr.



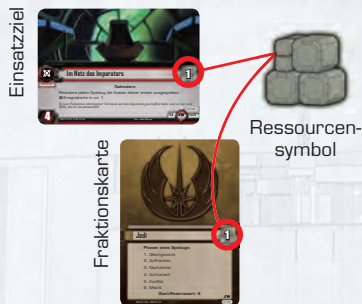
RESSOURCEN

Bei *Star Wars: Das Kartenspiel* muss man immer wieder **RESSOURCEN AUSGEBEN**, um Karten ausspielen und Fähigkeiten einsetzen zu können.

Ressourcenkosten stehen links oben auf der jeweiligen Karte (nur Einheiten, Ereignisse und Verstärkungen haben Ressourcenkosten).

Um eine Karte ausspielen oder eine Fähigkeit mit Ressourcenkosten einsetzen zu können, deckt man zunächst die betreffende Karte auf bzw. teilt dem Gegner mit, welche Fähigkeit man einsetzen will. Dann muss man mit ressourcenbildenden Karten im eigenen Spielbereich genügend Ressourcen produzieren, um die anfallenden Kosten bezahlen zu können. Anschließend spielt man die Karte aus bzw. setzt die zuvor angekündigte Fähigkeit ein. Ist man nicht imstande, genügend Ressourcen zu produzieren, kann man die Karte nicht ausspielen (man nimmt sie auf die Hand zurück) bzw. kann die Fähigkeit nicht einsetzen.

Fraktionskarten, Einsatzziele sowie manche Einheiten und Verstärkungen haben einen **RESSOURCENWERT**, erkennbar an der aufgedruckten Zahl im **RESSOURCENSYMBOL** der Karte.



Wenn eine Karte mit Ressourcenwert **spielbereit** ist, kann man mit ihr Ressourcen (maximal in Höhe dieses Werts) produzieren, um Ressourcenkosten zu bezahlen.

RESSOURCEN PRODUZIEREN

Ressourcen produziert man mit spielbereiten, ressourcenbildenden Karten, indem man maximal so viele Fokusmarker darauf legt, wie der Ressourcenwert der Karte beträgt. Für jeden Fokusmarker produziert man eine Ressource.

Beispiel: Ein spielberechtigtes Einsatzziel mit einem Ressourcenwert von 3 kann zum Bezahlen von Kosten eine, zwei oder drei Ressourcen bilden. Um die Ressourcen zu produzieren, legt der kommandierende Spieler bis zu 3 Fokusmarker auf die Karte und produziert mit jedem gelegten Marker eine Ressource.

Man darf zum Produzieren der erforderlichen Ressourcmenge auch **mehrere** spielbereite, ressourcenbildende Karten aus dem eigenen Spielbereich verwenden.

Hinweis: Nachdem mit einer ressourcenbildenden Karte Ressourcen produziert wurden, liegt mindestens 1 Fokusmarker darauf, d.h. sie ist erschöpft (in anderen Worten: nicht mehr spielbereit). Mit erschöpften Karten darf man keine weiteren Ressourcen produzieren.

RESSOURCEN AUSGEBEN

Nachdem eine ausreichende Menge an Ressourcen mit einer oder mehreren ressourcenbildenden Karten produziert wurde, spielt man die zuvor aufgedeckte Karte aus bzw. setzt die zuvor angekündigte Fähigkeit ein.

Mit den produzierten Ressourcen kann man nicht für mehrere Karten oder Fähigkeiten auf einmal bezahlen. Überschüssige Ressourcen gehen verloren.

Beispiel: Der aktive Spieler möchte eine Einheit mit Ressourcenkosten von 3 ausspielen. Um sie zu bezahlen, produziert er mit einem spielbereiten Einsatzziel (Ressourcenwert 2) zwei Ressourcen, indem er zwei Fokusmarker darauf legt. Mit einem anderen spielbereiten Einsatzziel (Ressourcenwert 3) produziert er eine Ressource, indem er einen Fokusmarker darauf legt. Theoretisch hätte er mit der zweiten Karte auch zwei weitere Ressourcen produzieren können, diese wären aber verschwendet gewesen. Da er genügend Ressourcen produziert hat, um die Kosten der Karte bezahlen zu können, spielt er sie jetzt aus.

DIE PASSENDE RESSOURCE

Mindestens eine der Ressourcen, die man für das Ausspielen einer Karte produziert, muss von einer ressourcenbildenden Karte stammen, die derselben Fraktion angehört wie die auszuspielende Karte. Dies nennt man die **PASSENDE RESSOURCE**.

Es gibt aber auch fraktionslose, sprich: neutrale Karten. Um diese ausspielen zu können, ist keine passende Ressource nötig. Allerdings können neutrale, ressourcenbildende Karten niemals passende Ressourcen für nicht-neutrale Fraktionen liefern.

Karten mit 0 Ressourcenkosten benötigen keine passende Ressource.

Auf S. 17 finden sich ausführliche Beispiele zum Thema Ressourcen ausgeben und Karten ausspielen.



RESSOURCENBEISPIEL NR. 1



Der HS-Spieler möchte die Karte „Vertraue deinen Gefühlen“ (Jedi, Kosten: 2) ausspielen.



In seinem Spielbereich liegen drei spielbereite, ressourcenbildende Karten: Zwei Mal das „Kasino in der Wolkenstadt“ (neutral, 1 Ressource) sowie das Einsatzziel „Vergessene Helden“ (Jedi, 1 Ressource).

Er könnte nun mit beiden „Kasinos in der Wolkenstadt“ jeweils eine Ressource produzieren. Dies würde ihm jedoch nicht die passende Ressource für eine Jedi-Karte liefern. Daher fokussiert er ein „Kasino in der Wolkenstadt“ (und produziert damit eine neutrale Ressource) sowie das Einsatzziel „Vergessene Helden“ (und produziert damit eine Jedi-Ressource). Mit diesen beiden Ressourcen, eine davon passend zur Fraktion von „Vertraue deinen Gefühlen“, kann der HS-Spieler die Kosten der Karte bezahlen und sie ausspielen.

RESSOURCENBEISPIEL NR.2

1



1) Der DS-Spieler möchte drei seiner Handkarten ausspielen: „Rote Wache“, „Befragung“ und „Vaders Lichtschwert.“ In seinem Spielbereich liegen vier spielbereite, ressourcenbildende Karten: die Fraktionskarte Sith sowie die Einsatzziele „Im Herzen des Imperiums“, „Ausbeuterische Megakonzerne“ und „Aufklärungsmission.“

2



2) Um die „Rote Wache“ (Sith, Kosten: 2) ausspielen zu können, produziert er eine Ressource mit seiner Fraktionskarte und eine weitere mit „Ausbeuterische Megakonzerne“. Dazu legt er je einen Fokusmarker auf beide Karten. Die Fraktionskarte Sith liefert außerdem die passende Ressource für das Ausspielen einer Sith-Karte.

3



3) Als nächstes spielt er „Befragung“ (Sith, Kosten: 2) aus, indem er mit „Im Herzen des Imperiums“ zwei Ressourcen produziert, d.h. zwei Fokusmarker darauf legt. Da „Im Herzen des Imperiums“ zur Fraktion Sith gehört, kann es auch die passende Ressource für das Ausspielen einer Sith-Karte liefern.

4



4) So gern er es auch tun würde, kann er „Vaders Lichtschwert“ (Sith, Kosten: 1) nun nicht mehr ausspielen. Er hat zwar noch eine ressourcenbildende Karte übrig („Aufklärungsmission“), allerdings kann das neutrale Einsatzziel keine passende Ressource für eine Sith-Karte liefern. Obwohl „Im Herzen des Imperiums“ bis zu drei Ressourcen bilden kann und nur zwei Fokusmarker darauf liegen, kann er im Augenblick keine weiteren Ressourcen damit produzieren, da die Karte erschöpft ist.

KÄMPFE ABHANDELN

Wenn der aktive Spieler in der Konflikt-Phase ein gegnerisches Einsatzziel bekämpft, werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Einsatzziel bestimmen
2. Angreifer deklarieren
3. Verteidiger deklarieren
4. Ringen um den Kampfvorteil
5. Angriffsschläge abhandeln
6. Unverteidigten Angriff werten

Der aktive Spieler muss in Schritt 2 mindestens einen Angreifer deklarieren können, ansonsten kann er den Kampf nicht ansagen.

Im Folgenden wird jeder einzelne Schritt ausführlich erklärt.

1. EINSATZZIEL BESTIMMEN

Der aktive Spieler bestimmt, welches aktuelle Einsatzziel des Gegners er bekämpfen will.

Jedes gegnerische Einsatzziel darf nur **ein Mal pro Konflikt-Phase** bekämpft werden. Hat der aktive Spieler in dieser Phase bereits jedes aktuelle Einsatzziel des Gegners bekämpft, muss er zur Macht-Phase übergehen.

2. ANGREIFER DEKLARIEREN

Der aktive Spieler deklariert beliebig viele seiner **spielbereiten** Einheiten zu **ANGREIFERN** in diesem Kampf.

Dies zeigt er an, indem er sie ein Stück in Richtung Tischmitte schiebt.

Mindestens eine Einheit muss zum Angreifer deklariert werden.

3. VERTEIDIGER DEKLARIEREN

Dann deklariert der verteidigende Spieler beliebig viele seiner **spielbereiten** Einheiten zu **VERTEIDIGERN**.

Auch diese werden dazu ein Stück in Richtung Tischmitte geschoben.

Der verteidigende Spieler muss allerdings keine Verteidiger deklarieren, wenn er nicht will.

Teilnehmende Einheiten

Einheiten, die in einem Kampf zu Angreifern oder Verteidigern deklariert wurden, gelten als **TEILNEHMEND**, bis sie aus dem Kampf entfernt werden, das Spiel verlassen oder alle Schritte des Kampfes vollständig durchgeführt sind.

4. RINGEN UM DEN KAMPFVORTEIL

Das **RINGEN UM DEN KAMPFVORTEIL** steht für taktische Manöver, Spionage, Infiltration, Sabotage und andere heldenhafte oder heimtückische Unterfangen, die vor Beginn der eigentlichen Schlacht stattfinden.

Wer das Ringen um den Kampfvorteil gewinnt, startet im nächsten Schritt „Angriffsschläge abhandeln“ den ersten Angriffsschlag des Kampfes und kann außerdem auch die weiß umrandeten, **DURCH KAMPFVORTEIL AKTIVIERTE SYMBOLE** seiner offensiven Einheiten verwenden (siehe S. 21).

Um beim Ringen um den Kampfvorteil Karten auslegen zu können, muss man mindestens eine teilnehmende Einheit kommandieren. Wenn der verteidigende Spieler keine verteidigenden Einheiten kommandiert, gewinnt der angreifende Spieler das Ringen um den Kampfvorteil automatisch (er kann jedoch trotzdem Karten auslegen, wenn er möchte).



DAS RINGEN UM DEN KAMPFVORTEIL ABHANDELN

Für das Ringen um den Kampfvorteil werden folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt:

1. Kampfvorteilskarten auslegen
2. Kampfvorteilsstapel aufdecken
3. Schicksalskarten abhandeln
4. Das Ringen um den Kampfvorteil abschließen

1. Kampfvorteilskarten auslegen

Zu Beginn des Ringens um den Kampfvorteil hat der angreifende Spieler als Erster die Möglichkeit, eine seiner Handkarten verdeckt vor sich auszulegen und damit seinen **KAMPFVORTEILSSTAPEL** zu bilden. Er darf aber auch passen.

Der verteidigende Spieler darf dann ebenfalls eine seiner Handkarten verdeckt vor sich legen (vorausgesetzt, er kommandiert mindestens eine verteidigende Einheit), um seinen eigenen Kampfvorteilsstapel zu bilden. Auch er hat die Möglichkeit zu passen.

Auf diese Weise können die Spieler abwechselnd entweder eine Karte auf ihren Kampfvorteilsstapel legen oder passen. Dies geht solange, bis beide Spieler **nacheinander** gepasst haben.

Kosten und Fraktion einer Karte darf man beim Auslegen auf den Kampfvorteilsstapel ignorieren.

Hinweis: Das Auslegen der Karten auf die Kampfvorteilsstapel endet erst dann, wenn beide Spieler **nacheinander** gepasst haben. Mit anderen Worten: Wenn ein Spieler passt und sein Gegner daraufhin eine Karte auf den Kampfvorteilsstapel legt, hat der erste Spieler erneut die Wahl, eine Karte zu legen oder zu passen. Erst wenn beide Spieler nacheinander, **also einer direkt nach dem anderen**, gepasst haben, können keine weiteren Karten mehr ausgelegt werden.

2. Kampfvorteilsstapel aufdecken

Nachdem beide Spieler nacheinander gepasst haben, d.h. keine weiteren Karten auf ihre Kampfvorteilsstapel legen wollen, werden beide Stapel gleichzeitig aufgedeckt.

Mit Ausnahme von **Schicksalskarten** und **Machtsymbolen** werden sämtliche Karten eines Kampfvorteilsstapels wie leere Karten behandelt (d.h. wie Karten ohne Merkmale, Eigenschaften, Kosten, Effekte, Kartentext und Fraktion).

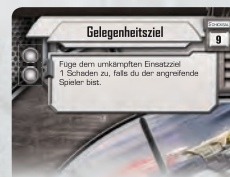
BEISPIEL FÜR DAS RINGEN UM DEN KAMPFVORTEIL



1) Das Ringen um den Kampfvorteil beginnt. Der HS-Spieler ist aktiver Spieler. Er legt eine seiner Karten verdeckt aus und bildet damit seinen Kampfvorteilsstapel (A). Dann legt der DS-Spieler eine Karte aus, um seinen eigenen Kampfvorteilsstapel zu bilden (B). Daraufhin passt der HS-Spieler. Nach gründlicher Überlegung beschließt der DS-Spieler, eine zweite Karte auszulegen (C). Der HS-Spieler reagiert darauf, indem er ebenfalls eine zweite Karte auslegt (D). Der DS-Spieler legt eine dritte Karte (E), dann passt der HS-Spieler erneut und der DS-Spieler tut es ihm gleich. Da nun beide Spieler nacheinander gepasst haben, können die Kampfvorteilsstapel aufgedeckt werden.



2) Beide Kampfvorteilsstapel werden gleichzeitig aufgedeckt.



3) Nun werden die Schicksalskarten in der Reihenfolge ihrer Prioritätsnummern abgehandelt. Zuerst handelt der DS-Spieler „In der Hitze des Gefechts“ ab (Prioritätsnummer 6). Anschließend ist der HS-Spieler mit „Gelegenheitsziel“ (Prioritätsnummer 9) an der Reihe.



4) Zum Abschluss des Ringens um den Kampfvorteil vergleichen die Spieler die Anzahl an Machtsymbolen in ihren jeweiligen Kampfvorteilsstapeln. Der HS-Spieler hat insgesamt sieben Machtsymbole in seinem Stapel, der DS-Spieler hingegen nur fünf. Also gewinnt der HS-Spieler das Ringen und hat dadurch im folgenden Schritt, „Angriffsschläge abhandeln“, den Kampfvorteil. Jetzt werden sämtliche Karten aus beiden Stapeln abgelegt.



3. Schicksalskarten abhandeln

Die Effekte der Schicksalskarten aus den Kampfvorteilsstapeln beider Spieler werden in aufsteigender Reihenfolge ihrer **Prioritätsnummer** abgehandelt (beginnend mit der niedrigsten).



Prioritätsnummer einer Schicksalskarte

Wenn zwei oder mehr Schicksalskarten dieselbe Prioritätsnummer haben, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden.

Der Effekt einer Schicksalskarte muss vollständig abgehandelt sein, bevor man zur nächsten übergehen kann.

4. Das Ringen um den Kampfvorteil abschließen

Nach dem Abhandeln der Schicksalskarten addiert jeder Spieler die Machtsymbole in seinem Kampfvorteilsstapel. Wer die höchste Summe erreicht, gewinnt das Ringen und hat für den Rest des Kampfes den **KAMPFVORTEIL**. Bei Gleichstand gewinnt der verteidigende Spieler.

Dann werden sämtliche Karten aus den Kampfvorteilsstapeln abgelegt.

Ein ausführliches Beispiel für das Ringen um den Kampfvorteil findet sich auf Seite 19.

SCHICKSALSKARTEN

Schicksalskarten können **nur auf den Kampfvorteilsstapel gelegt werden**. Eine andere Funktion haben sie nicht (d.h. man kann sie nicht ausspielen).



5. ANGRIFFSSCHLÄGE ABHANDELN

Nun fokussieren die Spieler abwechselnd jeweils eine ihrer **spielbereiten**, teilnehmenden Einheiten für den **ANGRIFFSSCHLAG**. Der Spieler, der den Kampfvorteil hat, beginnt. Ein Angriffsschlag muss vollständig abgeschlossen sein, bevor man zum nächsten übergehen kann.

Nach dem ersten Angriffsschlag des Spielers mit dem Kampfvorteil, fokussiert sein Gegner eine seiner spielbereiten, teilnehmenden Einheiten und startet selbst einen Angriffsschlag. Auf diese Weise fokussieren die Spieler abwechselnd je eine Einheit und führen dann deren Angriffsschlag aus, solange bis es keine spielbereiten, teilnehmenden Einheiten mehr gibt.

Bei diesem Schritt darf man nicht passen. Solange man noch mindestens eine spielbereite, teilnehmende Einheit hat, muss man sie auf den Angriffsschlag fokussieren.

Wenn alle teilnehmenden Einheiten eines Spieler erschöpft sind, die des Gegners aber noch nicht, macht der Gegner solange mit dem Fokussieren seiner spielbereiten, teilnehmenden Einheiten weiter und handelt einen Angriffsschlag nach dem anderen ab, bis auch seine teilnehmenden Einheiten allesamt erschöpft sind.

DAS ABHANDELN EINES ANGRIFFSSCHLAGES



Um einen Angriffsschlag abzuhandeln, werden folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt:

1. Man wählt eine seiner spielbereiten, teilnehmenden Einheiten.
2. Diese Einheit fokussiert man auf den Angriffsschlag (d.h. man legt einen Fokusmarker auf sie).
3. Dann handelt man die Kampfsymbole der fokussierten Einheit je nach Typ ab.



Der Spieler, der mit seinem Angriffsschlag an der Reihe ist, wird im Folgenden „offensiver Spieler“ genannt.

Kampfsymbol-Typen abhandeln


Viele Einheiten haben ein oder mehrere Kampfsymbole aufgedruckt (siehe „Kampfsymbole“ auf S. 21). Es gibt drei Arten von Kampfsymbolen, sogenannte **SYMBOLTYPEN**, die in einer vom offensiven Spieler bestimmten Reihenfolge abgehandelt werden. Die Anzahl der Symbole eines bestimmten Typs gibt die **SYMBOLSTÄRKE** der Karte für diesen Symboltyp an.

Beispiel: Eine Karte mit zwei -Symbolen (siehe „Kampfsymbole“ auf dieser Seite) hat eine -Stärke von zwei.


Der offensive Spieler bestimmt, in welcher Reihenfolge die Symboltypen seiner offensiven Karte abgehandelt werden. Dies geschieht folgendermaßen:

 **Einheitenschaden:** Der offensive Spieler wählt eine teilnehmende Einheit des Gegners und fügt ihr **SCHADEN** in Höhe der -Stärke seiner offensiven Einheit zu.






Taktik: Der offensive Spieler legt so viele Fokusmarker auf gegnerische Einheiten, wie seine offensive Einheit -Stärke hat. Es steht ihm frei, alle Fokusmarker auf eine gegnerische Einheit zu konzentrieren oder sie in beliebiger Kombination zu verteilen. (Anm.: Er kann die Fokusmarker auf **irgendeine** vom Gegner kommandierte Einheit legen; es muss keine teilnehmende Einheit sein.)



Explosionsschaden: Wenn der offensive Spieler der Angreifer ist, fügt er dem umkämpften Einsatzziel Schaden in Höhe der -Stärke seiner offensiven Einheit zu. Offensiv Einheiten des Verteidigers können diesen Symboltyp nicht abhandeln.

KAMPFSYMBOL

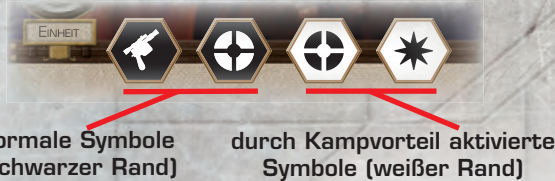
Es gibt drei verschiedene Arten von Kampfsymbolen.

-  – Einheitenschaden
-  – Taktik
-  – Explosionsschaden

Diese Symbole zeigen die verschiedenen Auswirkungen eines Angriffsschlages auf den Gegner an.

Auf Einheitenkarten können sie zwei verschiedene Erscheinungsformen haben: Schwarz umrandet sind es **NORMALE SYMBOLE**, weiß umrandet **DURCH KAMPFVORTEIL AKTIVIERTE SYMBOLE**.

Kampfsymbole






In Regel- und Kartentexten wird ein normales Symbol (oder der Symboltyp im Allgemeinen) stets durch das einfache Symbol dargestellt. Ein Symbol **in Klammern** weist auf ein durch Kampfvorteil aktiviertes Symbol hin.



Beispiel:

Auf Karten		Im Text
	=	
	=	

Der Spieler, der den Kampfvorteil hat (d.h. der Sieger im Ringen um den Kampfvorteil), bezieht seine Kampfsymbolstärke aus **allen** Kampfsymbolen seiner offensiven Einheiten (sowohl normale als auch durch Kampfvorteil aktivierte Symbole). Der Gegner bezieht seine Kampfsymbolstärke hingegen nur aus den normalen Symbolen seiner offensiven Karten.



Beispiel: Der HS-Spieler hat den Kampfvorteil. Er fokussiert „Obi-Wan Kenobi“ auf den Angriffsschlag. „Obi-Wan Kenobi“ verfügt über alle drei Symboltypen in folgenden Stärken: 1 , 2  und 1 .

Hätte der HS-Spieler das Ringen um den Kampfvorteil verloren, würde „Obi-Wan Kenobi“ mit nur zwei Symboltypen in folgenden Stärken einen Angriffsschlag ausführen: 1  und 1 .

SCHADEN

Wenn eine Karte Schaden erleidet, werden Schadensmarker in entsprechender Höhe darauf gelegt.

Erreicht oder übersteigt der Gesamtwert der Schadensmarker auf einer Karte deren Schadenslimit, wird sie sofort **ZERSTÖRT**. Überschüssiger Schaden wird dabei ignoriert.



Schadenslimit

BEISPIEL FÜR DAS ABHANDELN EINES ANGRIFFSSCHLAGES



1) Der HS-Spieler ist aktiver Spieler. In der Konflikt-Phase hat er einen Kampf gegen das DS-Einsatzziel „Im Herzen des Imperiums“ angesagt und folgende Einheiten zu Angreifern deklariert: „Luke Skywalker“, „Rot Fünf“ und „Loyaler Twi'lek“ (der sich der Macht verpflichtet hat).

2) Der DS-Spieler hat folgende Einheiten zu Verteidigern deklariert: „Darth Vader“, „Schwester der Nacht“, „Befragungsdroide“, „Kuati-Sicherheitsdienst“ und „Berater des Imperators“.



3.) Der HS-Spieler hat das Ringen um den Kampfvorteil gewonnen, d.h. ihm steht der erste Angriffsschlag zu. Auf diesen fokussiert er „Loyaler Twi'lek“. Da sich „Loyaler Twi'lek“ der Macht verpflichtet hat, erhält er beim Fokussieren auf den Angriffsschlag einen zusätzlichen Fokusmarker. Zuerst handelt der HS-Spieler den Symboltyp ab (Stärke 1) und weist „Schwester der Nacht“ einen Schaden zu, wodurch er sie zerstört. Dann handelt er den Symboltyp ab (Stärke 1) und erschöpft „Darth Vader“, indem er einen Fokusmarker auf „Darth Vader“ legt.

4) Nun kann der DS-Spieler seinerseits einen Angriffsschlag starten. Da „Darth Vader“ erschöpft ist und nicht fokussiert werden darf, beschließt der DS-Spieler, stattdessen „Befragungsdroide“ auf den Angriffsschlag zu fokussieren. Er handelt den Symboltyp ab (Stärke 1) und erschöpft „Rot Fünf“, indem er einen Fokusmarker auf „Rot Fünf“ legt.



5) Der HS-Spieler fokussiert „Luke Skywalker“ (seine letzte noch spielbereite Einheit) auf den Angriffsschlag. Zuerst handelt er den Symboltyp ab (Stärke 2) und weist „Kuati-Sicherheitsdienst“ zwei Schaden zu, wodurch er die Karte zerstört. Dann handelt er den Symboltyp ab (Stärke 2) und weist dem umkämpften Einsatzziel zwei Schaden zu.

6) Die letzte spielbereite DS-Einheit, „Berater des Imperators“, wird auf den Angriffsschlag fokussiert. Da das einzelne -Symbol der Karte jedoch nur in Verbindung mit dem Kampfvorteil nutzbar ist und die Karte sonst über keine weiteren Symbole verfügt, wird kein Symboltyp abgehandelt.

Nun sind alle teilnehmenden Einheiten erschöpft, d.h. der Schritt „Angriffsschläge abhandeln“ ist beendet. Da es unter den teilnehmenden Einheiten des DS-Spielers jedoch Überlebende gibt („Darth Vader“, „Befragungsdroide“ und „Berater des Imperators“) erhält der HS-Spieler im folgenden Schritt keinen Bonus für einen unverteidigten Angriff.

Zerstörte Einheiten

Zerstörte Einheiten werden offen auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Alle angelegten Karten kommen ebenfalls auf die Ablagestapel ihrer jeweiligen Besitzer.

Falls sich die zerstörte Einheit der Macht verpflichtet hatte, wird ihre Machtkarte in den Vorrat ihres Besitzers zurückgelegt.

Zerstörte Einsatzziele

Zerstörte Einsatzziele kommen auf den **SIEGESSTAPEL** des Gegners. Der Siegesstapel zeigt an, wie viele gegnerische Einsatzziele man bereits zerstört hat.

Unmittelbar nachdem ein HS-Einsatzziel in den DS-Siegesstapel gelegt wurde, dreht der DS-Spieler den Todessternanzeiger für **jedes** HS-Einsatzziel in seinem Siegesstapel um eins weiter. Erreicht oder überschreitet der Todessternanzeiger dadurch die 12, gewinnt der DS-Spieler sofort das Spiel.

Beispiel: Sobald das erste HS-Einsatzziel zerstört und in den DS-Siegesstapel gelegt wird, dreht man den Todessternanzeiger um eins weiter. Beim zweiten HS-Einsatzziel, das zerstört und in den DS-Siegesstapel gelegt wird, dreht man den Todessternanzeiger um zwei weiter, usw.

Unmittelbar nachdem ein DS-Einsatzziel in den HS-Siegesstapel gelegt wurde, überprüft der HS-Spieler, wie viele Karten nun in seinem Siegesstapel liegen. Wenn der HS-Spieler drei oder mehr DS-Einsatzziele in seinem Siegesstapel hat, gewinnt er sofort das Spiel.

Alle **GEFANGEN GENOMMENEN** Karten (siehe „Gefangennahme und Befreiung“ auf S. 26), die an ein zerstörtes Einsatzziel angelegt waren, gelten als **BEFREIT** und kehren auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Nicht vergessen: Zerstörte Einsatzziele dürfen erst in der nächsten Auffrischen-Phase ihres Besitzers durch neue Einsatzziele ersetzt werden.

SCHILDMARKER




Es gibt Karteneffekte, durch die man Einheiten oder Einsatzziele mit Schildmarkern versehen kann. Schildmarker können nicht auf Karten gelegt werden, die bereits einen Schildmarker haben.

Verwendung von Schilden

Man kann den Schildmarker einer Karte ablegen, um zu verhindern, dass sie **durch einen Angriff oder gegnerischen Effekt** 1 Schadens- oder Fokusmarker erhält (vom kommandierenden Spieler selbst gelegte Schadens- und Fokusmarker können damit jedoch nicht verhindert werden).

DAS ABHANDELN DER ANGRIFFSSCHLÄGE ABSCHLIESSEN

Nachdem alle am Kampf teilnehmenden Einheiten erschöpft worden sind (entweder weil sie an einem Angriffsschlag beteiligt waren oder weil sie beim Abhandeln eines -Symbols oder Karteneffekts einen Fokusmarker erhalten haben), endet der Schritt „Angriffsschläge abhandeln“.

Ein Beispiel für den Schritt „Angriffsschlag abhandeln“ findet sich auf S. 22.

6. UNVERTEIDIGTEN ANGRIFF WERTEN

Eine teilnehmende Einheit (Angreifer oder Verteidiger), die bis zum Ende des Schritts „Angriffsschläge abhandeln“ nicht zerstört wurde, hat den Kampf **ÜBERLEBT**.

Falls mindestens eine angreifende Einheit überlebt hat **und es keine überlebenden Verteidiger gibt**, handelt es sich um einen unverteidigten Angriff, d.h. der angreifende Spieler fügt dem umkämpften Einsatzziel einen zusätzlichen Schaden zu. Dies wird als **BONUS FÜR EINEN UNVERTEIDIGTEN ANGRIFF** bezeichnet.

Wurde das umkämpfte Einsatzziel bereits vor dem Werten des unverteidigten Angriffs zerstört, entfällt der Bonus.

DEN KAMPF ABSCHLIESSEN

Nach dem Werten des unverteidigten Angriffs ist der Kampf vorüber.

Man kehrt zur Konflikt-Phase des aktiven Spielers zurück. Dieser kann nun entweder einen weiteren Kampf gegen ein anderes gegnerisches Einsatzziel ansagen oder zur Macht-Phase übergehen.



KARTENFÄHIGKEITEN

Die Fähigkeiten und Effekte der vielen Karten machen einen Großteil des Spielspaßes von *Star Wars: Das Kartenspiel* aus.

Jede Kartenfähigkeit passt in eine der folgenden Kategorien: **ANDAUERNDE EFFEKTE**, **AKTIONEN**, **MERKMALE**, **UNTERBRECHUNGEN**, **REAKTIONEN** und **EIGENSCHAFTEN**.

Außerdem gibt es Reaktions- und Unterbrechungseffekte die **ERZWUNGEN** werden, d.h., sie einzusetzen ist Pflicht.

WANN KANN MAN KARTENFÄHIGKEITEN EINSETZEN?

Jede Fähigkeitskategorie unterliegt anderen **Timing**-Regeln (d.h. die Effekte werden zu unterschiedlichen Zeitpunkten ausgespielt und abgehandelt). Dieses Kapitel hilft beim Verständnis der meisten Kartenfähigkeiten und ihren Auswirkungen sowie dem richtigen Timing.

Kartenfähigkeiten können in der Regel sowohl im eigenen Spielzug **als auch in dem des Gegners** eingesetzt werden, wobei man sich natürlich an die speziellen Timing-Regeln der jeweiligen Kartenfähigkeit halten muss.

EREIGNISKARTEN

Die meisten Karteneffekte werden über Karten eingesetzt, die bereits im Spiel sind. Es gibt jedoch auch mächtige Karteneffekte, die man völlig überraschend durch das Ausspielen einer **Ereigniskarte** von der Hand einbringen kann.

Im Gegensatz zu Einheiten und Verstärkungen, die nur in der eigenen Aufmarsch-Phase gespielt werden dürfen, kann man Ereigniskarten jederzeit ausspielen, selbst wenn der Gegner gerade am Zug ist.

Wenn man eine Ereigniskarte ausspielt, muss man vor dem Einsetzen ihrer Fähigkeit gegebenenfalls die Ressourcenkosten bezahlen. Nach Abhandlung ihres Effekts wird die Ereigniskarte abgelegt.

ANDAUERNDE EFFEKTE

Viele Karten haben Effekte, die nicht durch ein fettgedrucktes Stichwort eingeleitet werden. Diese sogenannten **ANDAUERNDEN EFFEKTE** werden aktiv, sobald die zugehörige Karte ins Spiel kommt und bleiben solange aktiv, bis die Karte das Spiel verlässt.

Beispiel: „Jedi-Training“ ist ein Einsatzziel mit andauerndem Effekt. Solange es im Spiel ist, erhält der HS-Spieler bei jedem Machtduell ein zusätzliches Machtsymbol.



AKTIONEN

Aktionen sind klar und deutlich mit dem Stichwort **„Aktion“** markiert, gefolgt von einer Beschreibung des Effekts. Ausgeführt werden sie im Rahmen eines beliebigen **AKTIONSFENSTERS**. Auf S. 30 sind alle möglichen Aktionsfenster aufgeführt.

In jedem Aktionsfenster hat der aktive Spieler als Erster die Möglichkeit, eine Aktion durchzuführen, dann kommt sein Gegner an die Reihe. Auf diese Weise führen die Spieler abwechselnd Aktionen durch, bis beide nacheinander passen und das Aktionsfenster sich schließt.

Beispiel: Der „Reparatur-Droide“ ist eine Einheit mit Aktionseffekt. Solange er im Spiel ist, kann er als Aktion einen Schaden von einer **Fahrzeug**-Einheit im Spiel entfernen (**Fahrzeug** ist ein **MERKMAL**, siehe unten).



MERKMALE

MERKMALE (im Textfeld einer Karte immer ganz oben und **kursiv gedruckt**) haben an sich keinen Effekt. Allerdings können andere Effekte Bezug auf sie nehmen.

Der „Reparatur-Droide“ aus obigem Beispiel hat das Merkmal **Droide** und eine Fähigkeit, die sich auf Karten mit dem Merkmal **Fahrzeug** bezieht.

UNTERBRECHUNGEN

Unterbrechungsfähigkeiten sind klar und deutlich mit dem Stichwort **„Unterbrechung“** markiert, gefolgt von einer Beschreibung des Effekts. Im Gegensatz zu Aktionen werden sie nicht im Rahmen von Aktionsfenstern abgehandelt, sondern kommen dann zum Einsatz, wenn der im Effekttext beschriebene **Auslöser** eintritt.

Beispiel für einen Auslöser: „Sobald ein Spieler eine Karte zieht ...“

Ein einziger Auslöser kann mehrere Unterbrechungen (und Reaktionen) nach sich ziehen. Unterbrechungen werden stets vor dem Auslöser selbst abgehandelt.

Dem aktiven Spieler steht die erste Unterbrechung eines Auslösers zu, dann kommt sein Gegner an die Reihe. Auf diese Weise setzen die Spieler eine Unterbrechung nach der anderen ein, bis beide Spieler nacheinander passen. Eine Unterbrechung muss vollständig abgehandelt sein, bevor man zur nächsten übergehen kann.

Unterbrechungseffekte gelten als abgehandelt, **bevor** der Auslöser abgeschlossen werden kann – was oftmals dazu führt, dass der Effekt des Auslösers abgewendet oder stark verändert wird.

Der Unterbrechungseffekt einer Karte kann nur ein Mal pro Auslöser eingesetzt werden.

Beispiel: „Lichtschwert-Ablenkung“ ist ein Ereignis mit Unterbrechungseffekt. Es kann ausgespielt werden, sobald eine freundliche Einheit, die kein **Fahrzeug** ist, Schaden erleidet.



REAKTIONEN

Reaktionsfähigkeiten sind klar und deutlich mit dem Stichwort „**Reaktion**“ markiert, gefolgt von einer Beschreibung des Effekts. Sie können erst nach dem Eintreten eines bestimmten Auslösers abgehandelt werden.

Im Gegensatz zu Unterbrechungen, die **vor** dem Auslöser selbst abgehandelt werden (und dessen Effekt verändern können), spielt man Reaktionen erst, **nachdem** die Effekte des Auslösers abgehandelt wurden.

Dem aktiven Spieler steht die erste Reaktion auf einen Auslöser zu, dann kommt sein Gegner an die Reihe. Auf diese Weise setzen die Spieler eine Reaktion nach der anderen ein, bis beide Spieler nacheinander passen. Eine Reaktion muss vollständig abgehandelt sein, bevor man zur nächsten übergehen kann.

Der Reaktionseffekt einer Karte kann nur ein Mal pro Auslöser eingesetzt werden.

Beispiel: „Grausame Verhörmethoden“ ist ein Einsatzziel mit Reaktionsfähigkeit. In diesem Fall kann man die Reaktion, unmittelbar nachdem die Karte ins Spiel gekommen ist, einsetzen.



ERZWUNGEN

Die meisten Kartenfähigkeiten können freiwillig eingesetzt werden. Es gibt aber auch Unterbrechungs- und Reaktionseffekte, denen das Stichwort „Erzwungen“ vorangestellt ist. Sobald der Auslöser dieser Effekte (beschrieben im jeweiligen Kartentext) eintritt, **müssen** sie gezwungenermaßen abgehandelt werden.

Beispiel: „Eingeschüchtert“ ist eine Verstärkung mit erzwungenem Reaktionseffekt. Sobald die verstärkte Einheit während des Kampfes auf den Angriffsschlag fokussiert wird, erhält sie einen Fokusmarker (zusätzlich zu dem, den sie regulär für das Fokussieren auf den Angriffsschlag erhält).

Hinweis: „Eingeschüchtert“ dient auch als Beispiel für eine Verstärkung, die man normalerweise nicht an eine eigene sondern an eine gegnerische Einheit anlegen würde.



SCHLÜSSELWORTE

Im Gegensatz zu Merkmalen, die an sich keine Fähigkeiten haben, ist mit einem **SCHLÜSSELWORT** immer auch ein bestimmter Regelmechanismus verbunden.

Dieser wird manchmal direkt auf der Karte in einem kursivgedruckten Text kurz zusammengefasst. Dabei handelt es sich allerdings nur um eine Gedächtnisstütze. Im Zweifelsfall gelten stets die Angaben in diesem Kapitel.

KAMPFVORTEIL (X)

Der Eigenschaft „Kampfvorteil“ folgt stets ein Zahlenwert. Wenn eine Karte mit dieser Eigenschaft an einem Kampf teilnimmt, addiert der kommandierende Spieler beim Ringen um den Kampfvorteil den Zahlenwert zur Summe seiner Machtsymbole hinzu.

ELITE

In der Auffrischen-Phase wird von Karten mit der Eigenschaft „Elite“ wenn möglich ein zusätzlicher Fokusmarker entfernt.

LIMITIERT

Man kann pro Spielzug immer nur eine Karte mit der Eigenschaft „Limitiert“ ausspielen.

Nicht vergessen: Bis auf Schicksalskarten gelten alle Karten, die man beim Ringen um den Kampfvorteil auf den Kampfvorteilstapel legt, nicht als „ausgespielt“, d.h. Kartentext, Merkmale und Eigenschaften (nicht aber Machtsymbole) dieser Karten werden ignoriert.

KEINE VERSTÄRKUNGEN

An Karten mit der Eigenschaft „Keine Verstärkungen“ kann man keine Verstärkungskarten anlegen.

Nicht vergessen: Machtkarten sind keine Verstärkungen, d.h. sie können auch an Einheiten mit der Eigenschaft „Keine Verstärkungen“ angelegt werden.

BESCHÜTZT (MERKMAL)

Karten mit der Eigenschaft „Beschützt (Merkmal)“ können anstelle einer freundlichen Karte im Spiel (mit dem entsprechenden Merkmal) Schaden auf sich nehmen.

Mit anderen Worten: Falls eine freundliche Karte im Spiel (mit dem entsprechenden Merkmal) Schaden erleiden würde, kann der kommandierende Spieler einen beliebigen Teil des Schadens auf die Karte mit der Eigenschaft „Beschützt“ umlenken. (Schaden, der über das Schadenslimit des Beschützers hinausgeht, darf nicht umgelenkt werden.)

Beispiel: Die Karte „Hüterin des Friedens“ hat die Eigenschaft „Beschützt **Charakter**“. Falls ein freundlicher Charakter nun Schaden erleiden würde, hätte der kommandierende Spieler dieser beiden Karten die Möglichkeit, den Schaden auf die „Hüterin des Friedens“ umzulenken.

SCHUTZSCHILD

Wenn eine Karte mit der Eigenschaft „Schutzschild“ zum Angreifer oder Verteidiger deklariert wird, darf der kommandierende Spieler sofort einer beliebigen freundlichen Einheit, die am Kampf teilnimmt und ohne Schild ist, oder dem umkämpften Einsatzziel (falls es ohne Schild ist) einen Schildmarker geben.

GEZIELTER ANGRIFFSSCHLAG

Wenn eine Karte mit der Eigenschaft „Gezielter Angriffsschlag“ in einem Kampf als Angreifer einen Angriffsschlag ausführt, darf der Schaden, den sie mit ihren -Symbolen verursacht, einer beliebigen Ziel-Einheit des Gegners zugewiesen werden, selbst wenn diese nicht am Kampf teilnimmt.

SONSTIGE REGELN

MEHRSPIELER-REGELN

Alles, was man über Zwei-Spieler-Partien von *Star Wars: Das Kartenspiel* wissen muss, wird in dieser Spielregel erklärt. Darüber hinaus bringt die Erweiterung *Gleichgewicht der Macht* (separat erhältlich) neue Regeln und Spielkomponenten für Mehrspieler-Partien mit sich, in denen zwei bis drei HS-Spieler mit vereinten Kräften gegen einen einzelnen mächtigen DS-Spieler oder zwei bis drei DS-Spieler gegen einen starken HS-Spieler antreten.

Es gibt im Grundspiel bereits einige Karten, deren Texte mehr als zwei Spieler implizieren. Diese Texte wurden so formuliert, dass sie sowohl in Mehrspieler- als auch in normalen Zwei-Spieler-Partien verwendet werden können.

EINZIGARTIGE KARTEN

Es gibt Karten, die ein \dagger -Symbol vor dem Kartentitel aufweisen. Dies bedeutet, dass die Karte einen **EINZIGARTIGEN** Charakter, Ort oder Ausrüstungsgegenstand darstellt.



Solange eine einzigartige Karte im Spiel ist, kann niemand eine andere Karte mit **identischem Kartentitel** ausspielen oder ins Spiel bringen.

MARKERBESCHRÄNKUNG

Die Zahl der Schild-, Schadens- und Fokuserker im Spielbereich ist nicht beschränkt. Sollten die beiliegenden Marker einmal nicht ausreichen, kann man stattdessen andere Marker, Münzen oder Spielsteine verwenden.

MULLIGAN

Vor Beginn einer Partie von *Star Wars: Das Kartenspiel* können die Spieler einvernehmlich beschließen, die Regel „Mulligan“ zu verwenden. Sie lautet wie folgt:

Beim Spielaufbau kann man nach dem Ziehen der Starthand einen Mulligan ansagen. In diesem Fall mischt man die eben gezogenen sechs Karten in sein Kommandodeck zurück und zieht eine neue Starthand aus sechs Karten. Diese muss man in jedem Fall behalten.

Auf Turnieren wird die Regel Mulligan grundsätzlich verwendet.

GEFANGENNAHME UND BEFREIUNG

Es gibt Karteneffekte, die den DS-Spieler dazu auffordern, eine Karte **GEFANGEN ZU NEHMEN**. Nur HS-Karten können gefangen genommen werden. Dazu legt man die gefangen genommene Karte verdeckt an das im Effekttext genannte DS-Einsatzziel an. Ist kein DS-Einsatzziel explizit angegeben, entscheidet der DS-Spieler selbst, an welches seiner Einsatzziele sie angelegt werden soll.

Wenn eine Karte gefangen genommen wird, legt man all ihre Marker und Verstärkungen ab; gegebenenfalls kommt auch ihre Machtkarte in den Vorrat des Besitzers zurück. Gefangen genommene Karten haben keinerlei Daten (d.h. keinen Text, keine Kategorie, keine Zahlen oder sonstige Informationen), sie gelten lediglich als **GEFANGEN-GENOMMENE KARTEN** und zwar so lange, bis sie abgelegt oder befreit werden.

Wenn ein DS-Einsatzziel mit einer oder mehreren gefangen genommenen Karten zerstört wird, gelten die gefangen genommenen Karten als **BEFREIT** und kehren auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Wird der HS-Spieler von einem Karteneffekt angewiesen, eine gefangen genommene Karte zu befreien, wählt er ein DS-Einsatzziel und zieht dann eine zufällige gefangen genommene Karte, die an dieses Einsatzziel angelegt ist. Diese befreit er und nimmt sie auf die Hand.

ERWEITERTE KONZEPTE

Es gibt bei *Star Wars: Das Kartenspiel* bestimmte Wörter und Ausdrücke, die trotz ihrer Unscheinbarkeit eine wichtige Bedeutung haben. In diesem Kapitel werden sie ausführlich erklärt.

DARF NICHT

Wenn die Beschreibung eines Effekts das Verb „darf nicht“ enthält, ist dieses Verbot **absolut** und kann auch von anderen Effekten nicht umgangen werden.

Taucht „darf nicht“ in dieser Spielregel auf, handelt es sich um eine Ausnahme von der „Goldenen Regel“ auf S. 13, d.h. ebenfalls um ein absolutes Verbot, das auch von Kartentexten nicht außer Kraft gesetzt werden kann. (Anm.d.Ü.: Dies gilt auch für andere verneinte Formen von „dürfen“, wie z.B. „keiner darf“, „niemals darf man“, usw.)

IM SPIEL UND NICHT IM SPIEL

Alle Einheiten, Verstärkungen und aktuellen Einsatzziele im Spielbereich eines Spielers sind „im Spiel“.

Gefangen genommene Karten, Handkarten, sämtliche Decks sowie Ablage-, Kampfvorteils- und Siegesstapel sind „nicht im Spiel“.

Karteneffekte können nur mit Karten interagieren bzw. Karten als Ziel wählen, die im Spiel sind, es sei denn, der Effekttext bezieht sich **ausdrücklich** auf eine Karte oder einen Bereich, der nicht im Spiel ist.

Fraktionskarten sind immer im Spiel und können auch durch Karteneffekte nicht aus dem Spiel entfernt werden.

Karten „kommen ins Spiel“, wenn sie von einem Ursprungs-ort, der nicht im Spiel war, in den Spielbereich wechseln.

Beispiel: Wenn eine Karte von der Hand ausgespielt, aus dem Einsatzdeck ins Spiel gebracht oder durch einen Karteneffekt in den Spielbereich eines Spielers gelegt wird, kommt sie ins Spiel.

Karten, die aus dem Spielbereich an einen Zielort wechseln, der nicht im Spiel ist, (bestimmt durch einen Karten- oder Regeltext), „verlassen das Spiel“. Gängige Begriffe dafür sind „ablegen“ und „entfernen“.

INS SPIEL BRINGEN

Karten, die „ins Spiel gebracht“ werden, legt man in den angegebenen Spielbereich, **ohne ihre Ressourcenkosten zu bezahlen** oder eventuelle Einschränkungen für das Ausspielen zu beachten.

OPFERN

Wenn man zum Opfern einer Karte aufgefordert wird, muss man eine Karte im Spiel, die man kommandiert und die alle nötigen Anforderungen erfüllt, wählen und ablegen. Verlässt die gewählte Karte dann nicht das Spiel (z.B. weil sie von einer Unterbrechungskarte gerettet wird), gilt sie auch nicht als geopfert.

DANN

Wenn der Effekttext einer Fähigkeit ein „dann“ enthält, muss der Textabschnitt **vor** dem „dann“ erfolgreich abgehandelt worden (oder bereits eingetreten) sein, bevor man den **nach** dem „dann“ beschriebenen Effekt abhandeln kann.

SOBALD

„Sobald“ bezieht sich auf ein Spielereignis (z.B. das Ausspielen einer Karte oder das Abhandeln eines Effekts), das gerade im Gange ist, aber noch nicht abgeschlossen wurde.

Bei Unterbrechungseffekten wird „sobald“ oftmals gebraucht, um das exakte Timing des Auslösers anzugeben.

NACHDEM

„Nachdem“ bezieht sich auf ein Spielereignis (z.B. das Ausspielen einer Karte oder das Abhandeln eines Effekts), das gerade abgeschlossen wurde.

Bei Reaktionseffekten wird „nachdem“ oftmals gebraucht, um das exakte Timing des Auslösers anzugeben.

ZIEL

„Ziel“ bezieht sich auf ein Spielelement (in der Regel eine Karte), das als Ziel eines Effekts gewählt wurde. Der Spieler, der den Effekt kommandiert, wählt alle Ziele für diesen Effekt aus. Gibt es kein gültiges Ziel, das er wählen könnte, kann er den Effekt auch nicht einsetzen.

ERSCHÖPFT

Erschöpfte Karten (d.h. Karten mit einem oder mehr Fokusmarkern) können weder fokussiert werden, um für Karteneffekte zu bezahlen, noch auf den Angriffsschlag fokussiert werden und auch keine Ressourcen produzieren. Alle anderen Fähigkeiten einer erschöpften Karte können jedoch noch immer ausgelöst werden. Auch andauernde Effekte bleiben aktiv (falls vorhanden), es sei denn, eine Fähigkeit oder ein Effekt erfordert, dass die Karte fokussiert wird, spielbereit ist oder der Kartentext verbietet die Effekte anderweitig.

ABWENDEN

Eingesetzte Fähigkeiten können durch Kartenfähigkeiten (in der Regel Unterbrechungen) **ABGEWENDET** werden.

Ein abgewendeter Effekt wird schlichtweg nicht ausgeführt. Er hat keine Wirkung.

Wenn der abgewendete Effekt jedoch etwas gekostet hat (z.B. Ressourcen, ein Opfer, Fokussierung, etc), muss dies trotzdem bezahlt werden.

Beispiel: Der DS-Spieler spielt eine Ereigniskarte mit Ressourcenkosten von 2 aus, doch eine vom HS-Spieler ausgespielte Unterbrechung wendet den Effekt ab. Das DS-Ereignis kommt auf den Ablagestapel des DS-Spielers, die zwei Ressourcen, die er dafür produzieren musste, sind verloren (obwohl das Ereignis abgewendet wurde, werden sie nicht zurückerstattet).



INDIVIDUELLE DECKS

Das Grundspiel von *Star Wars: Das Kartenspiel* ist als vollständiges Spielerlebnis für zwei Personen konzipiert und hat einen hohen Wiederspielwert. Allein die vorgefertigten Decks bieten viele unterhaltsame Spielstunden.

Sobald man ein wenig Erfahrung gesammelt hat, kann man sich aber auch ganz individuelle Decks zusammenstellen, um das Spiel noch spannender und interessanter zu gestalten. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den entsprechenden Regeln.

WOZU BRAUCHT MAN INDIVIDUELLE DECKS?

Wer sich ein individuelles Deck zusammenstellt, kann das Spiel auf eine ganz andere Weise erleben. Statt sich der Strategie eines vorgefertigten Decks anzupassen, passt man das Deck lieber an sich an. Schon bald tut sich eine Fülle von neuen Kombinationsmöglichkeiten, Strategien und Spielweisen auf, für die man sich ganz bewusst entscheiden kann. Mit einem individuellen Deck ist man nicht mehr bloß ein passiver Spielteilnehmer, sondern kann das Spiel aktiv mitgestalten.

REGELN FÜR INDIVIDUELLE DECKS

Beim Zusammenstellen eines individuellen Decks für *Star Wars: Das Kartenspiel* sucht man sich zuerst eine **Fraktionskarte** aus, auf der das Deck basieren soll, und wählt dann mindestens **10 geeignete Einsatzsets**, die es **komplettieren**.

Hinweis: Die vorgefertigten Decks aus dem Grundspiel enthalten jeweils nur acht Einsatzsets. Turnierfähige Decks müssen jedoch aus mindestens 10 Einsatzsets bestehen.

Ein Deck muss entweder der Hellen oder der Dunklen Seite der Macht angehören. Fraktionskarten und Einsatzsets, die zur anderen Seite der Macht gehören, können darin nicht verwendet werden (siehe „Fraktionen“ auf S.7).

*Beispiel: Ein HS-Deck darf ausschließlich Einsatzsets der Fraktionen **Jedi**, **Rebellenallianz**, **Schmuggler** und **Spione** sowie neutrale Einsatzsets der Hellen Seite (d.h. Einsatzsets, die keiner Fraktion angehören, aber trotzdem eine blaue Kartenrückseite haben) enthalten.*

Jedes Deck muss mindestens 10 Einsatzsets enthalten, eine Obergrenze gibt es aber nicht. Allerdings sind kleinere Decks meist effizienter und im Turnierspiel daher zuverlässiger.

Jedes Einsatzset kann bis zu zwei Mal in einem Deck vertreten sein, es sei denn, das Einsatzziel besagt ausdrücklich „Nur ein Mal pro Einsatzdeck“.

Einsatzsets müssen in ihrer Fraktion nicht mit der Fraktionskarte des Decks übereinstimmen, es sei denn, das Einsatzziel enthält die Formulierung „Nur für die Fraktion X“. Anm.: Trotzdem müssen Einsatzset und Fraktionskarte in ihrer Seite der Macht (HS oder DS) übereinstimmen.

Neben den Einsatzsets der vorgefertigten Decks enthält das Grundspiel auch eine Reihe von neutralen Einsatzsets, die man für individuelle Decks verwenden kann.

TURNIERSPIEL

Neueste Informationen zu Turnieren und organisierten Freundschaftsspielen gibt es auf www.heidelbaer.de.

Spezielle Turnierregeln für *Star Wars: Das Kartenspiel* findet man auf www.FantasyFlightGames.com

DAS LIVING CARD GAME®



Mit den Einsatzsets des Grundspiels kann man zwar schon viele verschiedene Decks zusammenstellen, doch *Star Wars: Das Kartenspiel* ist auch ein **Living Card Game®**, das sich durch regelmäßig erscheinende Macht-Schüben (bestehend aus 60 Karten) und große Erweiterungen, wie z.B. *Am Rande der Finsternis* (mit vorgefertigten Decks und neuen Karten für die Fraktionen **Schmuggler** und **Spione** sowie **Abschaum** und **Kriminelle**) oder *Gleichgewicht der Macht* (mit neuen Regeln und Material für das Spiel mit 3-4 Spielern) ständig weiterentwickelt.

Diese Erweiterungen bieten eine Vielzahl an neuen Karten, individuellen Anpassungsmöglichkeiten und spannenden Abenteuern im *Star Wars*-Universum. Im Gegensatz zu Sammelkartenspielen haben alle LCG-Produkte einen festgelegten Inhalt – man weiß also immer, was man kauft.

INDEX

A

Ablegen 13
Abwenden 27
Aktionen 24
Andauernde Effekte 24
Angreifer 18
Angreifer deklarieren 18
Angriffsschlag abhandeln 20
Aufbau der Karten 9
Auffrischen-Phase 12
Aufmarsch-Phase 13
Ausgeben 16

B

Befreien 26
Beschützt 25

D

Dann 27
Darf nicht 27
Das Spiel verlassen 27

E

Eigenschaften 25
Einheiten 8
 zerstören 23
 ausspielen 14
Einsatzsets 7
Einsatzziel bestimmen 18
Einsatzziele 8
 zerstören 23
Einsteigerdecks 7
 zusammenstellen 10
Einzigartige Karten 26
Elite 25
Einheitenschadens-Symbol 21
Ereigniskarten 9
 spezielle Regeln 24
Erschöpft 27
Erzwungen 25
Explosionsschadens-Symbol 21

F

Fokussierung 10
Fraktionen 7
Fraktionskarten 9

G

Gefangen nehmen 26
Gezielter Angriffsschlag 25
Gleichgewicht der Macht
 Startposition 10

Gleichgewicht-Phase 12
Glossar 13
Goldene Regel, Die 11

I

Im Spiel 27
Individuelle Decks 28
Ins Spiel bringen 27
Ins Spiel kommen 27

K

Kampf 18
Kampfsymbole 21
Kampfvorteilsstapel 19
Kartenfähigkeiten 24
Keine Verstärkungen 25
Kennzeichnung der Karten 7
Konflikt-Phase 14

L

LCG® 28
Limitiert 25
Living Card Game® 28

M

Macht-Phase 14
Mehrspieler-Regeln 26
Merkmale 24

N

Nachdem 27
Nachziehen-Phase 12
Nicht im Spiel 27

O

Opfern 27

P

Passende Ressource 16

R

Rahmenereignis 30
Reaktionen 25
Regeln für individuelle Decks 28
Ressourcen 16
Ressourcen ausgeben 16
Ressourcen produzieren 16
Ressourcensymbole 16
Ressourcenwert 16
Ring um den Kampfvorteil 18
 abhandeln 19

S

Schaden 21
Schadenslimit 21
Schicksalskarten 9, 20
Schildmarker 23
Schutzschild 25
Sich der Macht verpflichten 14
Sieg der Dunklen Seite 15
Sieg der Hellen Seite 15
Sobald 27
Spieldaufbau 10
Spielbereich 11
Spieleraktionen 30
Spielsieg 15

T

Taktik-Symbol 21
Timing-Regeln 30
Todessternanzeiger
 weiterdrehen 12
 weiterdrehen nach dem
 Zerstören eines Einsatzziels 23
Zusammenbau 6
Turnierspiel 28

U

Überlebt 23
Unterbrechungen 24
Unverteidigten Angriff werten 23

V

Verstärkungen 8
 ausspielen 17
 Keine Verstärkungen 25
Verteidiger 18
Verteidiger deklarieren 18

Z


Ziel 27


TIMING-REGELN

1. GLEICHGEWICHT-PHASE

Gleichgewicht-Phase beginnt.

Todessternanzeiger wird um eins weitergedreht.

 **Gleichgewicht auf der DS: Todessternanzeiger wird nochmal um eins weitergedreht (nur in DS-Spielzügen)**

 **Gleichgewicht auf der HS: Ein DS-Einsatzziel bekommt 1 Schaden (nur in HS-Spielzügen).**

Gleichgewicht-Phase endet.

Weiter mit der Auffrischen-Phase.

2. AUFFRISCHEN-PHASE

Auffrischen-Phase beginnt.

Aktiver Spieler entfernt von jeder Karte, die er kommandiert, 1 Fokusmarker.

Aktiver Spieler entfernt alle Schildmarker von Karten, die er kommandiert.

Aktiver Spieler ersetzt seine fehlenden Einsatzziele.

SPIELERAKTIONEN

Auffrischen-Phase endet.

Weiter mit der Nachziehen-Phase.

3. NACHZIEHEN-PHASE

Nachziehen-Phase beginnt.

Aktiver Spieler darf 1 Handkarte ablegen.

Aktiver Spieler gleicht die Anzahl seiner Handkarten seinem Reservewert an.

SPIELERAKTIONEN

Nachziehen-Phase endet.

Weiter mit der Aufmarsch-Phase.

TIMING-REGELN

Alle Phasen und Schritte eines Spielzugs sind im obenstehenden Diagramm ausführlich dargestellt.

Graue Textfelder (bzw. rote und grüne Textfelder in der Gleichgewicht-Phase) enthalten **RAHMENEREIGNISSE**.

Rahmenereignis

Rahmenereignisse sind Bestandteil der grundlegenden Spielstruktur und treten automatisch und in jedem Fall ein. Während eines Rahmenereignisses kann man keinerlei Aktionseffekte auslösen. Unterbrechungen und Reaktionen können jedoch eingesetzt werden, wenn der Auslöser des jeweiligen Effekts innerhalb eines Rahmenereignisses eintritt.

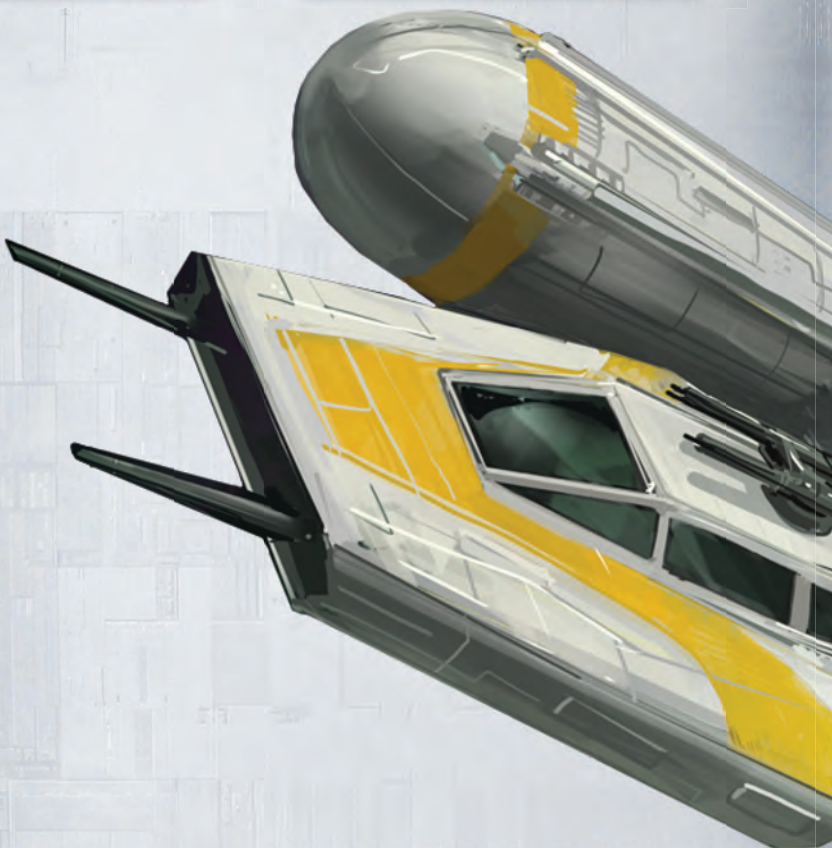
AKTIONSFENSTER sind in Blau dargestellt (und mit der Aufschrift „Spieleraktionen“ versehen).

SPIELERAKTIONEN

Wie im Kapitel „Kartenfähigkeiten“ auf S.24 bereits erklärt, können Fähigkeiten, die mit dem Stichwort „Aktion“ beginnen nur innerhalb eines Aktionsfensters eingesetzt werden.

Wenn sich ein Aktionsfenster öffnet, darf der aktive Spieler stets die erste Aktion durchführen, gefolgt von seinem Gegner. Auf diese Weise wird eine Aktion nach der anderen ausgeführt, solange bis beide Spieler nacheinander passen. Daraufhin schließt sich das Aktionsfenster.

Eine Aktion muss vollständig abgehandelt sein, bevor man zur nächsten übergehen kann.



Nicht vergessen: Der DS-Spieler muss in seinem ersten Zug die Konflikt-Phase überspringen. Der HS-Spieler entfernt dafür in seiner ersten Auffrischen-Phase keine Fokusmarker von seinen Karten.

4. AUFMARSCH-PHASE

Aufmarsch-Phase beginnt.

SPIELERAKTIONEN

Aktiver Spieler kann als Aktion eine Einheit oder Verstärkung von der Hand ausspielen.

Aufmarsch-Phase endet.

Weiter mit der Konflikt-Phase.

5. KONFLIKT-PHASE

Konflikt-Phase beginnt.

SPIELERAKTIONEN

Aktiver Spieler kann gegnerisches Einsatzziel bekämpfen.

Nein

Kampf

Kampf
abhandeln

SPIELERAKTIONEN

Konflikt-Phase endet.

Weiter mit der Macht-Phase.

6. MACHT-PHASE

Macht-Phase beginnt.

Aktiver Spieler kann Einheiten befehlen, sich der Macht zu verpflichten.

Machtduell abhandeln.

SPIELERAKTIONEN

Macht-Phase endet.

Weiter mit der ersten Phase des nächsten Spielzugs.

KAMPF ABHANDELN

Aktiver Spieler bestimmt das gegnerische Einsatzziel, das er bekämpfen will.

Aktiver Spieler deklariert Angreifer.

SPIELERAKTIONEN

Gegner deklariert Verteidiger.

SPIELERAKTIONEN

Beginnend mit aktivem Spieler werden abwechselnd Karten auf die Kampfvorteilsstapel gelegt.

Kampfvorteilsstapel aufdecken, Schicksalskarten abhandeln und das Ringen um den Kampfvorteil abhandeln.

SPIELERAKTIONEN

Spieler mit Kampfvorteil startet einen Angriffsschlag (falls möglich).

SPIELERAKTIONEN

Spieler ohne Kampfvorteil startet einen Angriffsschlag (falls möglich).

SPIELERAKTIONEN

Wiederholen, falls es noch spielbereite, teilnehmende Einheiten gibt.

Überlebende Einheiten sichten und ggf. Bonus für unverteidigte Angriffe werten.

Kampf endet.

Zurück zur Konflikt-Phase

VORBEREITUNG DER DECKS

BEVOR MAN DIE VORGEFERTIGTEN KARTENDECKS AUS DEM GRUNDSPIEL VERWENDEN KANN, SIND EIN PAAR VORBEREITUNGSSCHRITTE NÖTIG. ES FOLGT EIN BEISPIEL FÜR DIE VORBEREITUNG DES **JEDI-KARTENDECKS**:

A) MAN NIMMT DIE FRAKTIONSKARTE JEDI UND LEGT SIE VOR SICH IN DEN EIGENEN SPIELBEREICH.

B) DANN SUCHT MAN DIE ERFORDERLICHEN EINSATZSETS HERAUS.

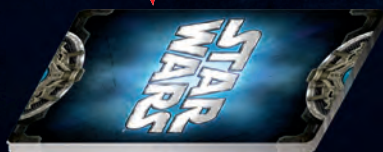
FÜR DAS VORGEFERTIGTE **JEDI-KARTENDECK** BENÖTIGT MAN FOLGENDE EINSATZSETS: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 18.



C) ANSCHLIESSEND SORTIERT MAN ALLE EINSATZZIELE HERAUS UND LEGT SIE AUF EINEN STAPEL. DIE ÜBRIGEN KARTEN KOMMEN AUF EINEN ZWEITEN STAPEL.



D) JEDER STAPEL WIRD ZU EINEM KARTENDECK GEMISCHT. DADURCH ENTSTEHT EIN EINSATZDECK UND EIN KOMMANDODECK.



E) DAS SPIEL KANN BEGINNEN.