

Einen Superschurken zu besiegen, zahlt sich immer aus! Erstens zählt ein Superschurke wie ein ganz normaler Droide als ein besiegter Gegner der entsprechenden Farbe. Zweitens behältst du bei der Wertung jeden besieгten Superschurken als Punkt!

Nach deinem dritten Würfelwurf gibst du den Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. Das Spiel geht weiter wie oben beschrieben, bis keine Gegner-Plättchen mehr in der Mitte liegen.

ENDE DES SPIELS

Sobald der letzte Gegner besiegt wurde, kommt es zur Wertung. Dafür werden die Gegner **getrennt nach Farbe** sortiert.

Wer die meisten Gegner in einer Farbe besiegt hat, erhält dafür einen Punkt. Die Superschurken werden dabei wie normale Droiden gezählt. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten einen Punkt.

Als Punkt dreht ihr einen eurer Droiden der gewerteten Farbe um und legt ihn mit dem Jedi-Symbol nach oben vor euch ab.

Zusätzlich behält der Spieler, der den Superschurken der Farbe besiegt hat, dieses Plättchen als Punkt. Dies geschieht unabhängig davon, ob der Spieler gleichzeitig auch die Mehrheit an Gegnern in dieser Farbe besiegt hat oder nicht.

Beispiel: Luca hat bei Spielende 4 grüne Kampfdroiden und den Superschurken Count Dooku, Marvin hat 6 grüne Kampfdroiden. Damit hat Luca insgesamt 5 grüne Gegner besiegt, Marvin 6. Marvin erhält den Punkt für die Mehrheit. Er nimmt einen seiner Kampfdroiden, dreht ihn mit dem Jedi-Symbol

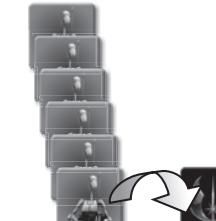
nach oben und legt ihn als Punkt vor sich ab. Luca hat mit Count Dooku den Superschurken besiegt und legt ihn ebenfalls als Punkt vor sich ab.

Luca



Superschurke = 1 Punkt

Marvin



Mehrheit = 1 Punkt

So verfahrt ihr nacheinander mit allen vier Farben. Wer am Ende die meisten Punkte vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel!



Autor: Robert Kräpbeck
Grafik: Bluguy Grafikdesign
Redaktion: Anne Lenzen

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern
© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG
Pfizerstr. 5-7 • 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0 • Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de • kosmos.de

starwars.com

© 2013 Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved.

Art.-Nr.: 710827



ANGRIFF DER JEDI

**Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler
Ab 6 Jahre
Spieldauer: circa 15 Minuten**

Kämpf mit deinem Lieblingshelden gegen die Droiden!

In diesem Würfel- und Sammelspiel möchtest du vor allem eins: möglichst viele Gegner besiegen. Bei Spielende werden die gesammelten Gegner gewertet.

Wenn du die meisten Gegner einer Farbe besiegt hast, erhältst du dafür einen Punkt. Zusätzlich bringen natürlich auch die ausgeschalteten Superschurken Punkte.

Möge die Macht mit dir sein!

SPIELMATERIAL

4 runde Jedi-Plättchen



Gegner:

48 Droiden-Plättchen (12 Droiden je Farbe)



4 Superschurken-Plättchen (1 je Farbe)



1 Farbwürfel mit zwei Symbolprägungen



ZIEL DES SPIELS

Die Spieler kämpfen als Jedi gegen Darth Maul, Asajj Ventress, Count Dooku, General Grievous und ihre Droiden. Am Ende des Spiels werden die besiegteten Gegner nach Farben getrennt gewertet. Der Spieler mit den meisten Gegnern der jeweiligen Farbe erhält einen Punkt. Jeder besiegte Superschurke garantiert einen zusätzlichen Punkt. Wer so im Laufe des Spiels die meisten Punkte sammeln kann, gewinnt!

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Löst die Jedi-, die Superschurken- und die Droiden-Plättchen vorsichtig aus den Stanztafeln.

VOR JEDEM SPIEL

Jeder Spieler wählt einen Jedi und legt ihn vor sich ab. Die Droiden- und die Superschurken-Plättchen legt ihr verdeckt und gut gemischt in die Mitte des Spielfelds.

DAS SPIEL BEGINNT

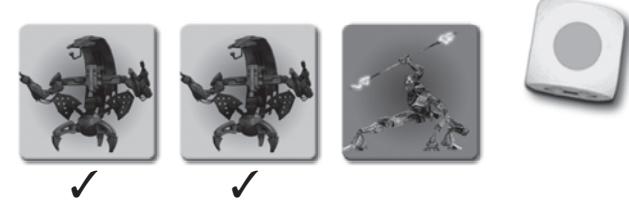
Der jüngste Spieler beginnt. Er erhält den Würfel und deckt drei beliebige Plättchen aus der Mitte auf. In einem Spielzug würfelst du insgesamt dreimal.

Nach jedem Würfelwurf erhältst du die besiegteten Droiden und deckst anschließend so viele Plättchen auf, dass wieder drei offen in der Mitte liegen.

DU HAST EINE FARBE GEWÜRFELT

Dann nimmst du dir alle offen liegenden Gegner der gewürfelten Farbe. Sollte in der gewürfelten Farbe kein Gegner ausliegen, hast du leider Pech gehabt.

Beispiel: In der Tischmitte liegen zwei gelbe Droidekas und ein blauer Magna-Wächter. Luca würfelt Gelb. Er nimmt sich die beiden Droidekas.



DU HAST DAS JEDI-SYMBOL GEWÜRFELT

Dann ist die Macht mit dir! Du suchst dir eine Farbe aus, in der du alle offen liegenden Gegner besiegst und zu dir nimmst!



DU HAST DAS SEPARATISTEN-SYMBOL GEWÜRFELT

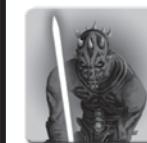
Dann formieren sich die Gegner auf dem Spielfeld neu: Du verdeckst eines der offen liegenden Gegner-Plättchen und deckst dafür ein anderes auf.

Beispiel: In der Tischmitte liegen ein blauer Magna-Wächter, ein roter Superkampfdroide und ein grüner Kampfdroide. Luca würfelt das Symbol der Separatisten. Er dreht den blauen Magna-Wächter um und deckt dafür ein beliebiges anderes Plättchen auf.

Tipps:

- Wenn du in einem deiner ersten beiden Würfe das Separatisten-Symbol würfelst, solltest du versuchen, die Auslage für deine noch folgenden Würfelversuche zu optimieren. Vielleicht erinnerst du dich noch an ein Plättchen, das im Laufe des Spiels verdeckt wurde, in einer Farbe, die du gut gebrauchen kannst ...
- Solltest du das Separatisten-Symbol in deinem letzten Wurf würfeln, lohnt sich der Blick auf die bereits gesammelten Gegner des linken Nachbarn, der als Nächster an der Reihe ist. In diesem Fall würdest du das Plättchen verdecken, das dein Nachbar am besten gebrauchen kann.

Neben den unterschiedlichen Droiden sind auch vier Superschurken im Spiel:



Darth Maul



Asajj Ventress



Count Dooku



General Grievous