

## SPIELEND

Das Spiel endet nach der 10. Runde – also wenn ihr alle eure 10 Jedi-Plättchen ausgespielt habt. Jetzt wird geprüft, wie viele **Schadenspunkte** Darth Maul erhalten hat. Zählt die Jedi-Plättchen, die als Schadenspunkte neben den Spielplan gelegt wurden – **jedes Plättchen zählt dabei als 1 Schadenspunkt (die Nummer auf dem Plättchen ist egal)**!

Wenn dort insgesamt **weniger als 8 Schadenspunkte** liegen, habt ihr Darth Maul leider nicht besiegt. Keiner von euch hat gewonnen und ihr probiert es am besten gleich noch einmal von vorne.

### Beispiel:

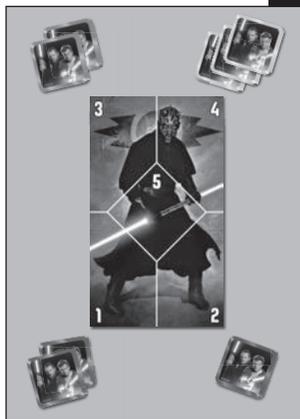
In der Abbildung seht ihr, dass insgesamt nur 6 Jedi-Plättchen als Schadenspunkte neben dem Spielplan liegen. Das Spiel wurde somit leider verloren.



Wenn dort aber **mindestens 8 Schadenspunkte** liegen, so habt ihr Darth Maul besiegt!  
**Zählt nun, wer Darth Maul wie viele Schadenspunkte zugefügt hat.** Derjenige von euch, der die meisten Schadenspunkte zugefügt hat, gewinnt.

### Beispiel:

In der Abbildung seht ihr, dass insgesamt 8 Jedi-Plättchen als Schadenspunkte neben dem Spielplan liegen. Darth Maul wurde also besiegt! Der Spieler, der rechts oben sitzt, hat dabei gewonnen. Von ihm liegen 3 Jedi-Plättchen als Schadenspunkte neben dem Spielplan – die anderen Spieler haben nur 2 bzw. 1 Schadenspunkt zugefügt.



Bei **Gleichstand** addiert jeder Spieler, der am Gleichstand beteiligt ist, alle **Nummern auf seinen Jedi-Plättchen**, mit denen er Schadenspunkte verursacht hat. Der Spieler mit der größeren Summe gewinnt dann. Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.



### Beispiel:

In der Abbildung seht ihr, dass zwei Spieler gleich viele Schadenspunkte zugefügt haben – nämlich jeweils 3 Plättchen. Bei solch einem Gleichstand entscheidet nun die Summe der Nummern auf den Plättchen. Der obere Spieler hat eine Summe von  $1 + 4 + 5 = 10$  auf seinen Plättchen, der untere Spieler  $2 + 5 + 5 = 12$ . Damit hat der untere Spieler gewonnen.

## WEITERE INFOS ZU DARTH MAUL

Auf der Rückseite des Darth-Maul-Spielplans findet ihr zusätzlich einige spannende Infos über Darth Maul! Diese Spielplan-Rückseite ist für das Spiel selbst aber nicht von Bedeutung.

Autoren: Sandra Dochtermann und Ralph Querfurth  
Grafik: Bluguy Grafikdesign  
Redaktionelle Bearbeitung: KOSMOS-Redaktion

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2012 KOSMOS Verlag  
Pflizerstr. 5-7 • D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY

starwars.com

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

Art.-Nr.: 698611

Schon  
gespielt?



## Star Wars™ Anakin's Podrace™

Helft Anakin Skywalker, das spannende und gefährliche Podrace auf Tatooine zu gewinnen!

Für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren  
Art.-Nr. 699628



## Star Wars™ Angriff der Rebellen

Die alles entscheidende Weltraum-schlacht gegen das Imperium beginnt – und ihr seid dabei!

Für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren  
Art.-Nr. 699567



## KAMPF GEGEN DARTH MAUL™

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

## INHALT

- 1 Darth-Maul-Spielplan
- 1 Darth-Maul-Laserschwert
- 10 Darth-Maul-Plättchen
- 40 Jedi-Plättchen  
(je 10 in 4 versch. Farben)



Jedi-Plättchen



Darth-Maul-Plättchen



Darth-Maul-Spielplan



Darth-Maul-Laserschwert

## WORUM GEHT'S?

Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn werden im königlichen Palast auf Naboo von dem böartigen Sith-Lord Darth Maul angegriffen. Eure Aufgabe ist es, die beiden Jedi-Ritter im Kampf zu unterstützen, sodass Darth Maul nach 10 Runden mindestens 8 Schadenspunkte erhalten hat. Denn nur dann habt ihr ihn besiegt! Wer von euch am Ende die meisten Schadenspunkte dazu beigetragen hat, gewinnt.

## VOR DEM ERSTEN SPIEL ...

... löst ihr alle Teile vorsichtig aus dem Karton.

## SPIELVORBEREITUNG

- Legt den **Darth-Maul-Spielplan** in die Tischmitte und das **Darth-Maul-Laserschwert** daneben.
- Mischt die **10 Darth-Maul-Plättchen** und legt sie als **verdeckten Stapel** neben den Spielplan.
- Jeder von euch nimmt sich die **10 Jedi-Plättchen einer Farbe**, mischt sie und legt sie als **verdeckten Stapel** vor sich. Jeder Spieler hat also einen eigenen Stapel mit 10 Jedi-Plättchen. Bei weniger als vier Spielern legt ihr die übrigen Jedi-Plättchen in die Schachtel zurück.
- Jeder von euch nimmt die **3 obersten Jedi-Plättchen seines Stapels** und hält sie so in seinen Händen, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.



## SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 10 Runden. Jede Runde läuft folgendermaßen ab.

### ABLAUF EINER RUNDE

1. Jeder wählt eines seiner Jedi-Plättchen aus
2. Auswertung des Angriffs
3. Jeder zieht ein neues Jedi-Plättchen von seinem Stapel

#### 1. Jeder wählt eines seiner Jedi-Plättchen aus

Jeder von euch entscheidet sich für **eines** der Jedi-Plättchen, **die er in der Hand hält, und legt es verdeckt vor sich**. Das machen **alle Spieler gleichzeitig**. Ihr dürft eure Entscheidung dabei nicht mit den anderen Spielern entsprechen!

Mit dem ausgewählten Jedi-Plättchen bestimmt ihr, wo ihr Darth Maul in dieser Runde angreifen möchtet.

Wie ihr auf dem **Darth-Maul-Spielplan** seht, ist Darth Mauls Körper in **5 Trefferzonen** unterteilt. Auf jedem eurer 10 Jedi-Plättchen ist genau eine Trefferzone abgebildet: 1, 2, 3, 4 oder 5 (ihr habt jede Nummer jeweils zweimal).

2

#### 2. Auswertung des Angriffs

Sobald jeder von euch ein Jedi-Plättchen ausgewählt und verdeckt vor sich gelegt hat, beginnt der Angriff.

Nehmt nun das oberste Darth-Maul-Plättchen vom Stapel und legt es neben den Spielplan – es bleibt dabei aber noch **verdeckt!**

Jetzt **deckt ihr alle gleichzeitig eure Jedi-Plättchen auf**, die ihr vor euch gelegt habt. Das Darth-Maul-Plättchen bleibt aber weiter verdeckt.

Sollten **zwei oder mehr von euch ein Jedi-Plättchen mit der gleichen Trefferzone** gewählt haben, so war der Angriffsversuch auf diese Trefferzone zu offensichtlich. Darth Maul durchschaut diesen Angriff und kann ihn verhindern. Alle Spieler, die ein Jedi-Plättchen mit der gleichen Trefferzone ausgewählt haben, müssen dieses **Jedi-Plättchen in die Schachtel zurücklegen**.

Jeder von euch, der **als Einziger eine bestimmte Trefferzone** ausgewählt hat, hat nun die Chance, Darth Maul einen Schadenspunkt zuzufügen. Legt das Jedi-Plättchen auf die **entsprechende Trefferzone auf dem Darth-Maul-Spielplan**.

Ob ihr tatsächlich einen Treffer landen konntet, ist aber noch nicht sicher!

Denn natürlich versucht Darth Maul, den Angriff mit seinem **Doppelklingen-Laserschwert** abzuwehren. **Deckt nun das Darth-Maul-Plättchen auf**, das neben dem Spielplan platziert wurde. Es zeigt an, welche Trefferzonen Darth Maul mit seinem Laserschwert schützt. Legt das Darth-Maul-Laserschwert so auf den Spielplan, wie auf dem Darth-Maul-Plättchen abgebildet. Sollte ein Jedi-Plättchen auf einer Trefferzone liegen, die nun durch das Laserschwert geschützt wird, so wird



3

dieses **Jedi-Plättchen in die Schachtel zurückgelegt** – Darth Maul hat diesen Angriff abgeblockt. **Wichtig:** Auf den Darth-Maul-Plättchen sind nur die **Nummern der Trefferzonen** abgebildet, die **nicht geschützt** wurden. Die **Trefferzonen, die geschützt** werden, sind **abgedunkelt** dargestellt. (Es gibt 8 Darth-Maul-Plättchen, auf denen Darth Maul jeweils 2 Trefferzonen schützt. Auf einem Darth-Maul-Plättchen lässt er alle Zonen ungeschützt und auf einem anderen schützt er alle 5 Trefferzonen gleichzeitig!)

Alle Jedi-Plättchen, die **jetzt noch auf dem Darth-Maul-Spielplan liegen**, wurden nicht abgewehrt und verursachen **jeweils einen Schadenspunkt**. Legt diese Plättchen **verdeckt direkt neben den Spielplan**. Sie bleiben als **Schadenspunkte** bis zum Spielende dort liegen und zeigen an, wer Darth Maul wie viele Schadenspunkte zugefügt hat. Am besten legt ihr die Schadenspunkte **nach Spielerfarben getrennt** neben den Spielplan.

Legt das Darth-Maul-Laserschwert nun wieder neben den Spielplan und legt das soeben aufgedeckte Darth-Maul-Plättchen in die Schachtel zurück.

#### 3. Jeder zieht ein neues Jedi-Plättchen von seinem Stapel

Jeder von euch zieht nun wieder ein Jedi-Plättchen von seinem Stapel, sodass jeder wieder 3 Jedi-Plättchen auf der Hand hält.

Sollte gegen Spielende euer Jedi-Plättchen-Stapel leer sein, so zieht ihr einfach kein Jedi-Plättchen mehr nach, sondern spielt mit zwei bzw. einem Jedi-Plättchen weiter.

Anschließend beginnt die nächste Runde.

4

