

Zähl deine Punkte: Jedes umgeworfene Kampfschiff zählt einen Punkt, das Droiden-Kontrollschiff zählt zwei Punkte. Wenn du nicht alle Chips benötigt hast, zählen die übrig gebliebenen je einen Punkt. Zieh deinen Jedi-Sternjäger um die entsprechende Anzahl Felder auf der Punkteleiste vor.

Die fünf Sternjäger sowie alle Kampfschiffe der Separatisten, auch die nicht umgeworfenen, werden wieder neben dem Spielplan bereitgestellt. Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

SPIELENDE

Erreicht ein Spieler am Ende seines Spielzugs 20 Punkte oder mehr, wird die Runde noch zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Wer nun die meisten Punkte mit seinem Jedi-Sternjäger erreicht hat, gewinnt das Spiel. Alle Spieler mit 20 Punkten oder mehr haben sich um die Befreiung von Ryloth besonders verdient gemacht und tragen fortan den Titel: „Jedi-Pilot von Ryloth“.

SPIELSTUFE: PROFI-PILOT (Spielvariante 1)

In der schweren Spielvariante dürft ihr das Droiden-Kontrollschiff nur mit einem eurer drei Y-Flügel-Sternjäger umwerfen. Denn nur die Y-Flügel-Sternjäger können die besonders starken Schilde des Droiden-Kontrollschiffs durchbrechen. Sollte das Droiden-Kontrollschiff von einem eurer V-19-Torrent-Sternjäger umgekippt werden, wird das Droiden-Kontrollschiff sofort wieder aufgestellt. Außerdem müsst ihr euren Jedi-Sternjäger auf der Punkteleiste um ein Feld zurücksetzen, da euer Sternjäger Schaden genommen

5

hat. Bleiben am Ende eures Spielzugs noch Kampfschiffe der Separatisten übrig, müsst ihr euren Jedi-Sternjäger für jedes nicht umgekippte Kampfschiff um ein Feld zurücksetzen, für das nicht umgekippte Droiden-Kontrollschiff um zwei Felder.

FREIES SPIEL (Spielvariante 2)

Dreht zu Beginn des Spiels den Spielplan auf die Rückseite (ohne Ringfelder). Ihr spielt wie oben beschrieben, könnt aber die Kampfschiffe der Separatisten in immer neuen Formationen auf dem Spielplan anordnen (zum Beispiel in Form eines Dreiecks oder eines Kreises).



Grafik: Bluguy Grafikdesign
Redaktion: Vincent Gatzsch
Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.
© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG
Pflizerstr. 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.: 710903

6

STAR WARS

THE CLONE WARS



BLOCKADE VON RYLOTH

Für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahre

WORUM GEHT'S?

Die Separatisten haben den Weg nach Ryloth versperrt und die Bewohner des Planeten gefangen genommen!

Die Handelsföderation hat unter der Führung von Kommandant Mar Tuuk eine galaktische Blockade errichtet, um die zu Hilfe eilenden Sternjäger der Republik aufzuhalten.

Jetzt ist es an euch, die feindlichen Kampfschiffe aus dem Weg zu räumen und die Landung vorzubereiten, um die Bewohner des Planeten zu befreien!

Mit euren Sternjägern müsst ihr die galaktische Blockade von Ryloth durchbrechen! Wer die meisten feindlichen Kampfschiffe beseitigt, wird am Ende des Spiels zum besten Jedi-Pilot der Galaktischen Republik!

KOSMOS

INHALT

5 Sternjäger der Republik

(runde Chips: 3 Y-Flügel-Sternjäger, 2 V-19-Torrent-Sternjäger)



8 Kampfschiffe der Separatisten, mit Standfüßen

(1 Droiden-Kontrollschiff, 3 Sternenfregatten, 4 Droiden-Sternjäger)



10 Blockade-Plättchen (sechseckig)



Vorderseite Rückseite

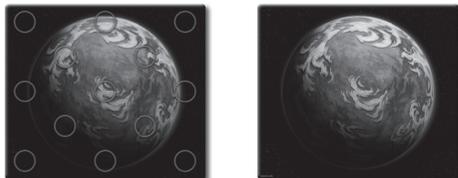
4 Jedi-Sternjäger (Punkte-Marker in vier Spielerfarben)



1 Punkteleiste auf dem Rand des Schachtelunterteils (von 0 bis 20 Punkte)



1 Spielplan (Umlaufbahn des Planeten Ryloth)



Vorderseite

Rückseite

2

VOR DEM ERSTEN SPIEL

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

... steckt ihr das ringförmige Droiden-Kontrollschiff mit der langen unteren Kante in den Standfuß. Alle anderen sieben Kampfschiffe steckt ihr mit der kurzen unteren Kante in die Standfüße.



Droiden-Kontrollschiff

Sternenfregatte

Droiden-Sternjäger

SPIELVORBEREITUNG

- Puzzelt den zweiteiligen Spielplan zusammen und legt ihn so in die Tischmitte, dass die Seite mit den dreizehn Ringfeldern zu sehen ist.
- Jeder von euch entscheidet sich für eine Spielerfarbe und steckt seinen entsprechenden Jedi-Sternjäger auf das Feld „0“ der Punkteleiste.
- Mischt die zehn Blockade-Plättchen verdeckt mit der Rückseite nach oben, sodass die Zahlen nicht zu sehen sind, und legt sie dann neben dem Spielplan bereit.
- Stellt die acht Kampfschiffe der Separatisten mit mindestens einer Schachtellänge Entfernung neben den Spielplan.
- Legt die fünf Sternjäger der Republik (runde Chips) bereit.

ZIEL DES SPIELS

Wer die meisten feindlichen Kampfschiffe aus dem Weg räumt und so die meisten Punkte sammelt, gewinnt das Spiel!

3

LOS GEHT'S!

Gespielt wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

ABLAUF EINES SPIELZUGS

1. Blockade-Plättchen aufdecken

2. Kampfschiffe in Position bringen

3. Angriff der Sternjäger

1. Blockade-Plättchen aufdecken

Deck eines der ausliegenden Blockade-Plättchen auf. Die aufgedeckte Zahl gibt an, wie viele feindliche Kampfschiffe an der galaktischen Blockade teilnehmen.

2. Kampfschiffe in Position bringen

Dein rechter Mitspieler stellt nun so viele Kampfschiffe auf die Ringfelder des Spielplans, wie es das Blockade-Plättchen vorgibt. Dabei bleibt es deinem Mitspieler überlassen, auf welchen Ringfeldern er die Kampfschiffe platziert und wie er sie ausrichtet. Allerdings muss immer das Droiden-Kontrollschiff als eines der Blockade-Kampfschiffe aufgestellt werden.

3. Angriff der Sternjäger

Nimm nun die fünf runden Sternjäger-Chips und versuch mit fünf Würfeln, die aufgestellten Kampfschiffe umzukippen. Dabei darfst du jeden Chip nur einmal werfen und deine Wurfhand muss mindestens eine Schachtellänge vom Spielfeld entfernt sein.

Dein Zug ist beendet, wenn du entweder

- alle feindlichen Kampfschiffe umgeworfen hast oder
- wenn du alle fünf Chips geworfen hast.

4