
STAR WARS
OUTER RIM
DEUTSCHE AUSGABE
SPIELREGEL

SPIELBESCHREIBUNG

Schlüpft in die Rolle von Kopfgeldjägern, Schmugglern und Söldnern, die hinausziehen, um ihre Spuren in der Galaxis zu hinterlassen. Durchquert das Outer-Rim-Territorium in euren eigenen Raumschiffen, heuert legendäre *Star Wars*-Charaktere an und arbeitet für oder gegen die Rebellen, das Imperium, die Hutts oder die Verbrechersyndikate.

Ziel des Spiels ist es, genügend Prestige anzusammeln, um zu einer lebenden Legende zu werden. Euer Prestige entscheidet, welche Geschichten über eure Abenteuer erzählt werden, und zeigt, wie sehr ihr von anderen Söldnerseelen gefürchtet und bewundert werdet.

VERWENDUNG DIESER SPIELREGEL

Dieses Regelheft soll Neueinsteigern die Spielregeln von ***Outer Rim*** vermitteln. Vor eurer ersten Partie solltet ihr es von Anfang bis Ende durchlesen.

Außerdem ist im Spielumfang ein Referenzhandbuch enthalten, in dem alle Regeln und Ausnahmefälle ausführlich beschrieben sind. Sollten während des Spiels Fragen auftauchen, könnt ihr im Referenzhandbuch nachschlagen.

Wichtige Grundlage: Datenbankkarten

Die Datenbank ist ein Stapel von nummerierten Karten, der niemals gemischt wird. Zu einigen Spielzeitpunkten (z. B. beim Spielaufbau) wird eine Karte mit einer bestimmen Nummer aus diesem Stapel herausgesucht. Blättert einfach durch die Rückseiten, bis ihr die richtige Nummer gefunden habt, zieht die Karte und handelt sie ab.

Um das Auffinden der Karten zu erleichtern, solltet ihr den Stapel stets sortiert halten (mit den Karten mit der Nummer 1 ganz oben und den Karten mit der Nummer 92 ganz unten). Immer wenn ihr eine Datenbankkarte ablegt, solltet ihr sie an ihren Platz im Stapel zurücklegen.

Gibt es mehrere Karten mit derselben Nummer (erkennbar auf der Kartenrückseite an den Punkten unter der Nummer), zieht ihr einfach eine zufällige Karte mit dieser Nummer aus dem Stapel.



Rückseite einer Datenbankkarte

SPIELMATERIAL



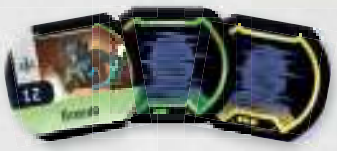
12 Schiffbögen



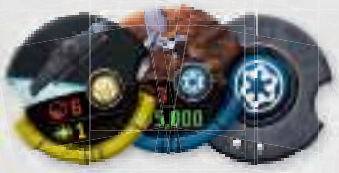
4 Spielertableaus
(mit 4 Prestigeanzeigern
aus Kunststoff)



16 Rufmarker
(4 pro Fraktion)



22 Kontaktmarker



16 Patrouillenmarker
(4 pro Fraktion)



8 Charakteraufsteller
(mit 8 Standfüßen
aus Kunststoff)



40 Schadensmarker



60 Credit-Marker (40 x 1.000,
16 x 5.000 und 4 x 10.000)



1 Referenzhandbuch



70 Begegnungskarten
(10 pro Art)



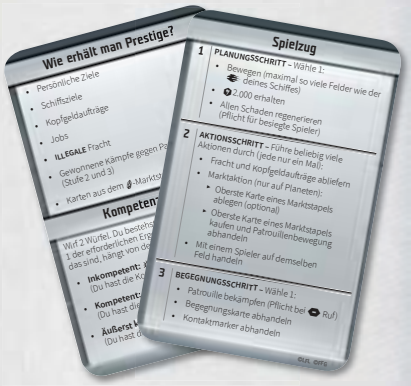
70 Marktkarten



53 Datenbankkarten



8 Charakterkarten



4 Übersichtskarten



12 Zielmarker



2 Spielplan-Endstücke



10 KI-Karten



6 Spielplanteile

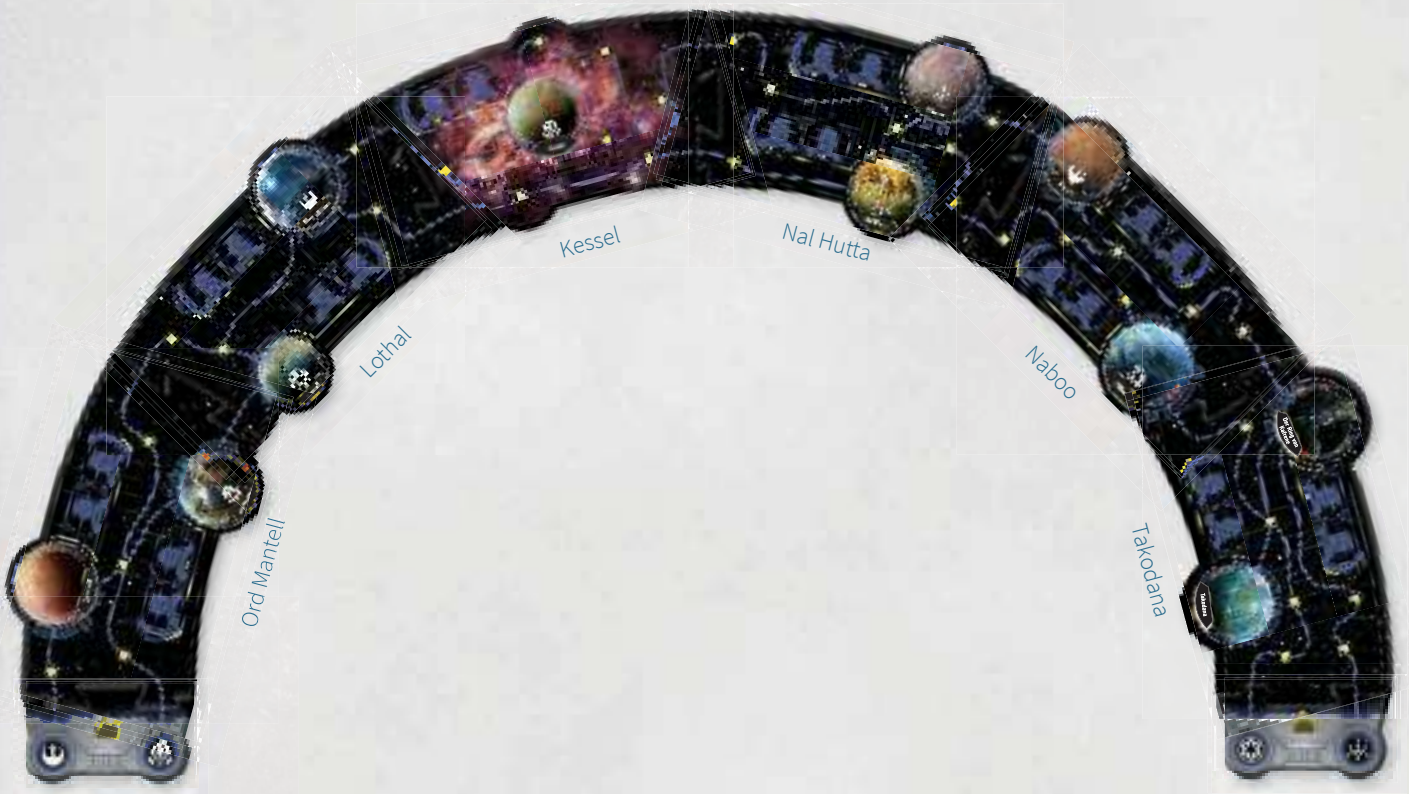


6 Würfel

SPIELAUFBAU

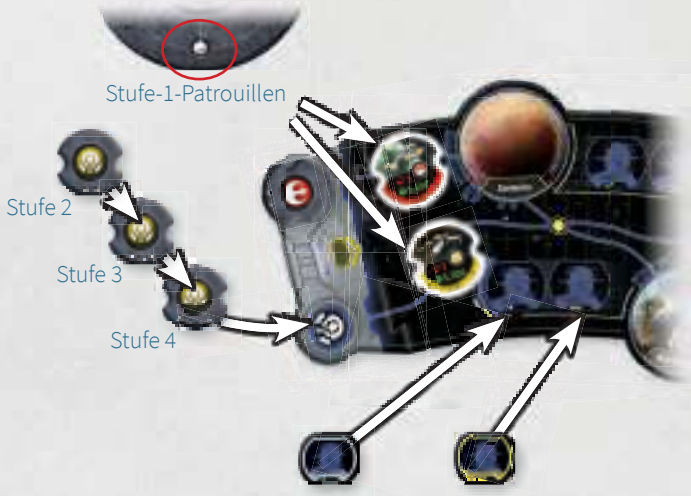
Bevor das Spiel beginnen kann, müsst ihr folgende Aufbauschritte durchführen. Für eine Einzelspieler-Partie sind weitere Schritte nötig, die auf S. 14–15 erklärt werden.

1. **Spielplan zusammensetzen:** Setzt den Spielplan gemäß folgender Abbildung aus den Einzelteilen zusammen:



2. **Patrouillenmarker aufbauen:** Sortiert die Patrouillenmarker nach Stufen (die weißen Punkte auf den Markerrückseiten). Legt jeden Stufe-1-Marker offen auf das Sprungpunktfeld (gelber Kreis), das benachbart zu dem Endstück-Feld mit dem passenden Fraktionssymbol ist.

   Nehmt die übrigen Patrouillenmarker und bildet vier verdeckte Stapel, **einen für jede Fraktion**, indem ihr die Marker numerisch nach Stufen sortiert. Jeder Stapel sollte ganz unten einen Stufe-4-Marker und ganz oben einen Stufe-2-Marker haben. Legt jeden Stapel auf das Endstück-Feld mit dem passenden Fraktionssymbol.



3. **Kontakte aufbauen:** Nehmt alle Kontaktmarker und mischt sie verdeckt. Legt dann auf jedes Kontaktfeld des Spielplans je einen verdeckten Kontaktmarker, wobei ihr darauf achten müsst, dass die Punkte auf dem Feld in Farbe und Anzahl mit denen auf dem Marker übereinstimmen.

4. **Markervorrat bilden:** Sortiert die Credit-, Schadens- und Zielmarker und platziert sie in Reichweite aller Spieler.



5. **Charaktere wählen:** Jeder Spieler wirft alle sechs Würfel. Wer die meisten ✷- und ✵-Ergebnisse erzielt, wird Startspieler. Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn sucht sich jeder einen Charakter aus und nimmt sich folgendes Spielmaterial:
   a. 1 Charakterkarte mit der Seite „Persönliches Ziel“ nach oben
   b. 1 Charakteraufsteller des gewählten Charakters
   c. 1 Spielertableau mit einem Prestigeanzeiger auf Feld 0 der Prestigeleiste
   d. 4 Rufmarker (1 für jede Fraktion). Legt sie auf die Rufleisten eurer Spielertableaus, sodass sie die Symbole ihrer Fraktionen überdecken (Ruf wird später noch erklärt).
   e. 1 Startschiffbogen. Dreht ihn auf eine Seite eurer Wahl (entweder auf den G9-Auslegerfrachter oder auf den G-1A-Sternenjäger).
   f. 1 Übersichtskarte
   g. Credit-Marker (die Summe variiert). Der Startspieler erhält 4.000 Credits, der zweite Spieler im Uhrzeigersinn 6.000, der dritte 8.000 und der vierte 10.000.



6. **Charakteraufbau:** Befolgt gleichzeitig die Anweisungen zum Spielaufbau am unteren Rand der Textfelder eurer Charakterkarten.
   a. Jeder Spieler nimmt sich die auf seiner Charakterkarte genannte Datenbankkarte (siehe „Wichtige Grundlage: Datenbankkarten“ auf S. 2). Ist die Datenbankkarte als „Fracht“ betitelt, steckt ihr sie oberhalb eurer Schiffbögen in den „Fracht“-Kartenplatz. Andernfalls steckt ihr sie unterhalb eurer Spielertableaus in einen der „Job oder Kopfgeld“-Kartenplätze.
   b. Jeder Spieler stellt seinen Charakteraufsteller auf den Spielplan und zwar auf den Startplaneten, der auf seiner gerade gezogenen Datenbankkarte angegeben ist.
   c. Gewähren die Anweisungen zum Spielaufbau **Ruf**, schiebt ihr eure Rufmarker der genannten Fraktion nach oben oder unten auf das angegebene Feld (entweder ⬙ oder ⬬).



Anweisungen zum Spielaufbau

7. **Kartenstapel und Bögen aufbauen:** Stellt die Kartenstapel wie folgt zusammen:
   a. Teilt die Marktkarten nach Rückseiten in sechs verschiedene Stapel auf. Mischt jeden Stapel und legt sie verdeckt in eine Reihe unterhalb des Spielplans. Deckt dann die oberste Karte jedes Stapels auf und **legt sie offen** auf ihren Stapel.
   b. Teilt die Begegnungskarten nach Rückseiten in sieben verschiedene Stapel auf. Mischt jeden Stapel und legt sie verdeckt neben den Spielplan, jeweils in die Nähe des zugehörigen Planeten.
   c. Haltet den Datenbankstapel für alle Spieler griffbereit, ohne seine Sortierung durcheinanderzubringen.
   d. Legt die ungenutzten Schiffbögen beiseite, damit sie euch nicht im Weg sind. Dies ist der Vorrat der ungenutzten Schiffe, die ihr im Laufe der Partie erwerben könnt.



Jetzt kann das Spiel beginnen.

SPIELVERLAUF

„Er hat einen fairen Zug gemacht. Da hilft dir auch dein Geschrei nicht.“ –C-3PO

Obwohl es bei ***Outer Rim*** um Halsabschneider und Ganoven geht, läuft das Spiel selbst fair und geordnet ab. Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn kommt ihr nacheinander zum Zug. Wer am Zug ist, führt die folgenden drei Schritte der Reihe nach durch.

1. **Planungsschritt:** Du darfst dich bewegen, allen Schaden regenerieren oder 2.000 Credits erhalten.
2. **Aktionsschritt:** Du darfst beliebig viele Aktionen durchführen, z. B. Karten vom Markt kaufen, Fracht abliefern oder einen Gefangenen gegen Kopfgeld eintauschen.
3. **Begegnungsschritt:** Du handelst genau 1 Begegnung ab, normalerweise indem du eine zu deinem Feld passende Begegnungskarte ziehst.

Zu den genauen Einzelheiten dieser Schritte kommen wir später. Eine Zusammenfassung findet ihr auf euren Übersichtskarten.

Nach Abhandlung des Begegnungsschrittes endet dein Zug und der Spieler zu deiner Linken kommt an die Reihe. Auf diese Weise wird weitergespielt, bis ein Spieler gewonnen hat.

ZIEL DES SPIELS

„Einfach alles, was du über mich gehört hast, ist wahr.“ –Lando Calrissian

Egal, welchen Weg ihr wählt, euer Ziel ist immer dasselbe: Werdet der berühmteste (oder berüchtigtste) Halunke der Galaxis, indem ihr möglichst viel Prestige ansammelt.

Wer als Erster 10 Prestige angesammelt hat, gewinnt das Spiel. Die Partie endet, sobald ein Spieler genügend Prestige für den Spielsieg erlangt hat.

Für eure erste Partie benötigt ihr nur 8 Prestige für den Sieg (statt 10), damit ihr das Spiel in angemessener Zeit kennenlernen könnt.

Es gibt viele Möglichkeiten an Prestige zu gelangen, z. B. indem man:

- Ziele von Charakterkarten und Schiffbögen erreicht
- Jobs und Kopfgeldaufträge erledigt
- illegale Fracht abliefert
- Kämpfe gegen Stufe-2- und Stufe-3-Patrouillen gewinnt
- Karten aus dem Luxusgüter-Marktstapel (🔏) verwendet

Alle diese Möglichkeiten werden später noch im Detail erklärt. Eine Zusammenfassung findet ihr auf euren Übersichtskarten.

Immer wenn ihr Prestige erhaltet, rückt ihr euren Prestigeanzeiger um entsprechend viele Felder vor.



Dieser Spieler hat 10 Prestige, genug also, um das Spiel zu gewinnen.

Manche Fähigkeiten betreffen den Spieler mit dem meisten Prestige. Bei Gleichstand gelten alle am Gleichstand beteiligten Spieler als Spieler mit dem meisten Prestige. Zu Beginn der Partie ist also jeder von euch der Spieler mit dem meisten Prestige.

Wichtige Grundlage: Ruf

„Jabba ist mit dir fertig. Er hat nichts für Schmuggler übrig, die ihre Ladung beim ersten Anzeichen eines imperialen Kreuzers aufgeben.“ –Greedo

Deine Entscheidungen bestimmen, wie die Fraktionen der Galaxis über dich denken. Wenn du beispielsweise Jabba bestiehlst, könntest du deinen guten Ruf bei den Hutts verlieren.

Es gibt vier Fraktionen im Spiel, deren Namen und Symbole auf S. 16 aufgeführt sind.

Auf deinem Spielertableau wird festgehalten, welchen Ruf du bei den einzelnen Fraktionen hast. Für jede Fraktion besitzt du einen Rufmarker, der auf einem der drei Felder der Rufleiste liegt:

- **Guter Ruf:** Liegt der Marker auf dem oberen Feld der Rufleiste, betrachtet dich die Fraktion als wertvollen Verbündeten. Dies kann sich bei Begegnungskarteneffekten und Patrouillen positiv für dich auswirken (mehr dazu später).
- **Neutraler Ruf:** Liegt der Marker auf dem mittleren Feld der Rufleiste, bringt die Fraktion dir weder Vertrauen noch Abneigung entgegen. Du wirst weder Vor- noch Nachteile durch diese Fraktion erhalten.
- **Schlechter Ruf:** Liegt der Marker auf dem unteren Feld der Rufleiste, betrachtet dich die Fraktion als Feind und Gefahr. Dies kann sich bei Begegnungskarten-effekten und Patrouillen negativ für dich auswirken (mehr dazu später).

Viele Effekte können zum Erhalt oder Verlust von Ruf führen. Immer wenn du Ruf bei einer Fraktion erhältst, verschiebst du deren Marker um 1 Feld in Richtung guter Ruf. Verlierst du Ruf bei einer Fraktion, verschiebst du deren Marker um 1 Feld in Richtung schlechter Ruf.

Hast du bereits einen guten Ruf bei einer Fraktion, haben weitere Rufgewinne keine Auswirkung. Ebenso haben Rufverluste keine Auswirkung, wenn du bei der Fraktion bereits einen schlechten Ruf hast.



Beispiel: Du hast Ruf bei den Rebellen und verlierst 1 Ruf.

PLANUNGSSCHRITT

„Alles klar für Lichtgeschwindigkeit? Eins … zwei … drei!“
–Han Solo

Während des Planungsschrittes machst du dich für neue Herausforderungen bereit. Wähle **eine** der folgenden Optionen und handle sie ab:

- Bewege deinen Charakter über den Spielplan (siehe unten).
- Regeneriere allen Schaden von deinem Charakter **und** von deinem Schiff. Schaden nimmt man normalerweise im Kampf. Dieser wird später erklärt.
- Erhalte 2.000 Credits. Diese Option bedeutet, dass du die Zeit mit einem Nebenjob als Wachmann oder Nerfhirte überbrückst oder ein krummes Ding drehst.
- Manche Kartenfähigkeiten werden durch das fettgedruckte Stichwort „Planung“ eingeleitet. Handle einfach die Fähigkeit der Karte ab.

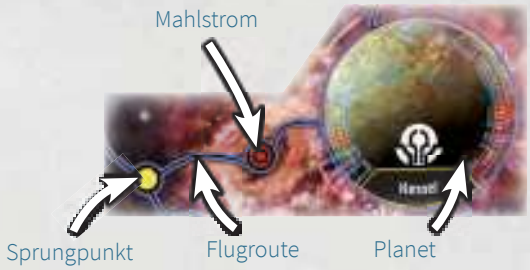
Nachdem du die Option deiner Wahl abgehandelt hast, geht es weiter mit dem Aktionsschritt.

Bewegungsregeln

Egal ob du Kopfgelder kassieren, Fracht schmuggeln oder anderen zwielichtigen Aktivitäten nachgehen willst, du wirst dafür durch die Galaxis reisen müssen.

Solltest du dich während des Planungsschrittes fürs Bewegen entscheiden, bewegst du deinen Charakter um maximal so viele Felder über den Spielplan, wie der Hyperantriebswert ( ) deines Schiffes beträgt.

Es gibt drei Arten von Feldern: Planetenfelder, Sprungpunktfelder und das Mahlstromfeld. Zwei Felder gelten als benachbart, wenn sie über eine Flugroute miteinander verbunden sind.



Unterbrechung der Bewegung

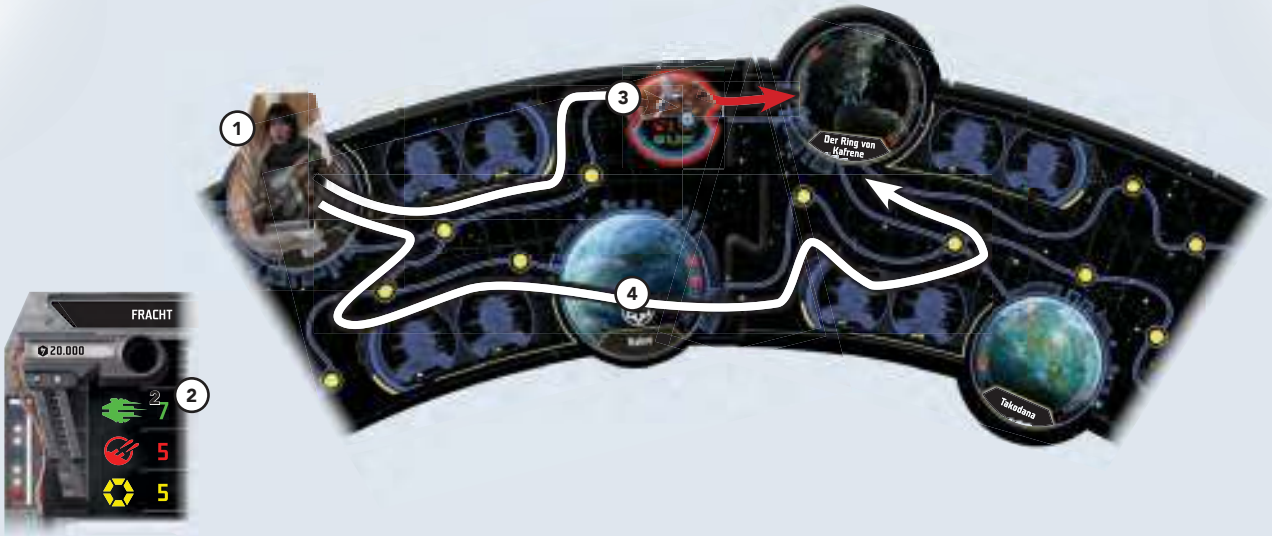
Es gibt zwei Elemente, durch die du dich nicht ungehindert hindurchbewegen kannst: das Mahlstromfeld und Patrouillen.

Bewegst du dich auf das Mahlstromfeld, musst du stehenbleiben (dein Planungsschritt endet und du fährst mit deinem Aktionsschritt fort).

Falls du dich auf ein Feld mit Patrouillenmarker bewegst, **musst du stehenbleiben**, es sei denn, du hast einen guten Ruf ( ) bei der Fraktion dieser Patrouille (siehe Textkasten „Wichtige Grundlage: Ruf“ auf S. 6). Beispielsweise könntest du dich mit Ruf beim Imperium ungehindert durch imperiale Patrouillen hindurchbewegen. Patrouillen werden später noch im Detail erklärt.

Der Mahlstrom und Patrouillen unterbrechen deine Bewegung nur, wenn du ihr Feld betrittst, nicht wenn du es in einem späteren Zug wieder verlässt.

Beispiel: Bewegung



1. Jyn Erso ist auf Ryloth und möchte sich während ihres Planungsschrittes zum Ring von Kafrene bewegen.
2. Ihr Schiff hat einen Hyperantriebswert ( ) von 7 und der Ring von Kafrene ist nur 4 Felder entfernt.
3. Allerdings versperrt eine imperiale Patrouille den Weg. Da Jyn keinen Ruf beim Imperium hat, würde sie auf dem Feld der Patrouille stehenbleiben müssen.
4. Anstatt sich mit der imperialen Patrouille herumzuschlagen, nimmt Jyn lieber einen Umweg in Kauf, um zum Ring von Kafrene zu gelangen.

AKTIONSSCHRITT

„Ein T-14-Hyperantriebsgenerator. Ihr habt Glück, ich bin der Einzige hier in der Gegend, der so einen besitzt … aber Ihr könntet auch gleich ein neues Schiff kaufen.“ –Watto

Aktionen sind kleinere Aktivitäten, die sich nebenbei erledigen lassen. Anders als im Planungs- und Begegnungsschritt kannst du während dieses Schrittes **beliebig viele Aktionen** abhandeln. Es gibt vier mögliche Aktionen, von denen du jede ein Mal pro Aktionsschritt durchführen kannst:

- **Handeln:** Handle Karten mit einem anderen Spieler auf deinem Feld.
- **Markt:** Falls du auf einem Planeten bist, kaufe eine Karte von einem Marktstapel.
- **Abliefern:** Bringe Fracht oder Kopfgeldaufträge auf den angegebenen Planeten, um eine Belohnung zu erhalten.
- **Aktionsfähigkeit abhandeln:** Manche Kartenfähigkeiten werden durch das fettgedruckte Stichwort „Aktion“ eingeleitet. Handle einfach die Fähigkeit der Karte ab. Du kannst beliebig viele Kartenaktionen abhandeln, jede einzelne Fähigkeit jedoch nur ein Mal pro Zug.

Nach deiner letzten Aktion geht es weiter mit dem Begegnungsschritt.

Aktion „Handeln“

Wähle einen anderen Spieler auf deinem Feld und handle Kopfgeldaufträge, Fracht, Crewmitglieder, Ausrüstung, Jobs und Mods mit ihm.

Beliebig viele Karten können den Besitzer wechseln. Der Handel muss nicht gleichwertig sein, solange beide Spieler einverstanden sind.

Mit Credits und Versprechungen handeln

Karten können nur während der Aktion „Handeln“ ihren Besitzer wechseln. Credits darfst du hingegen jederzeit während deines Zuges mit anderen Spielern handeln. Dabei spielt es keine Rolle, wo ihr euch auf dem Spielplan befindet (ihr müsst nicht auf demselben Feld sein). Sogar mitten in einer Aktion ist eine solche Transaktion möglich (z. B. beim Abhandeln einer Marktaktion).

Häufig werden Credits gegen Versprechungen gehandelt. Beispielsweise könntest du einem Spieler mit 1.000 Credits aus der Klemme helfen, wenn er verspricht, dir im nächsten Zug 2.000 Credits zu geben. Derartige Vereinbarungen sind absolut zulässig, bindend sind sie jedoch nicht. Der Spieler könnte also in seinem nächsten Zug davon absehen, dir das Geld zurückzuzahlen.

Was sind Credits?

Galaktische Credits sind die Standardwährung des Galaktischen Imperiums. Im Spiel werden sie durch das Credit-Symbol (⑦) und durch Credit-Marker in verschiedenen Wertigkeiten dargestellt.

Jeder Spieler bewahrt seine Credit-Marker auf seinem Spielertableau auf. Wer Credits ausgibt, legt die erforderliche Summe in den Markervorrat zurück und nimmt sich bei Bedarf Wechselgeld aus dem Vorrat.

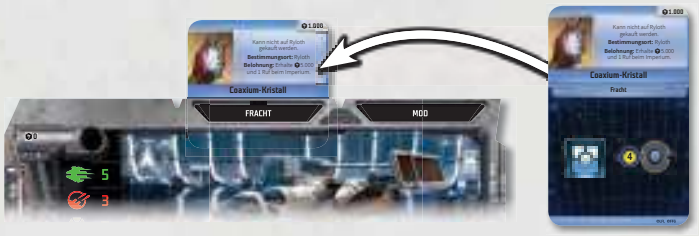
Aktion „Markt“

Kopfgeldaufträge, Fracht, Ausrüstung, Jobs und Mods erhältst du in erster Linie über die Aktion „Markt“. Um die Aktion „Markt“ durchführen zu können, musst du dich auf einem Planeten befinden.

Sobald du diese Aktion durchführst, darfst du einen Marktstapel wählen und die oberste Karte davon ablegen (lege sie verdeckt unter den Stapel). Dann deckst du die oberste Karte dieses Marktstapels auf und legst sie oben auf den Stapel. Auf diese Weise kannst du die Karten durchrotieren, um entweder etwas für dich Interessantes zu finden oder um deinen Mitspielern ein lukratives Geschäft zu vermasseln.

Egal ob du eine Karte von einem Marktstapel abgelegt hast oder nicht, als Nächstes darfst du **1 Karte deiner Wahl kaufen**. Sie kann auf einem **beliebigen Marktstapel** liegen. Nach dem Kauf deckst du die oberste Karte dieses Marktstapels auf und legst sie oben auf den Stapel. Hat die aufgedeckte Karte ein Patrouillenbewegungssymbol, handelst du dieses Symbol ab (siehe unten).

Auf jeder Marktkarte ist in der oberen rechten Kartenecke ein Preis angegeben (manchmal auch 0 Credits). Um eine Karte zu kaufen, gibst du einfach die nötige Creditsumme aus (siehe „Was sind Credits“ in der linken Spalte). Dann steckst du die Karte unter deinen Schiffbogen oder dein Spielertableau in einen Kartenplatz, der ihrem Kartentyp entspricht. Beispielsweise würdest du eine gekaufte Frachtkarte halb unter einen der „Fracht“-Kartenplätze deines Schiffes schieben.



In jeden Kartenplatz passt genau 1 Karte. Hast du keinen freien Platz für deine neue Karte, darfst du 1 deiner alten Karten ablegen.

Manche Marktkarten haben ein Merkmal vor ihrer Fähigkeit, z. B. ILLEGAL, WAFFE oder RÜSTUNG. Merkmale sind immer in Kapitälchen gedruckt und haben an sich keinen Effekt, allerdings können andere Fähigkeiten Bezug auf sie nehmen.

Patrouillenbewegung

Nachdem du eine Karte von einem Marktstapel gekauft hast, musst du die oberste Karte dieses Stapels aufdecken. Befindet sich **auf der aufgedeckten Karte** ein Patrouillenbewegungssymbol, musst du jene Patrouille bewegen. Achtung: Nur nachdem du eine Karte von einem Marktstapel **gekauft oder erhalten** hast, bewegst du Patrouillen über diese Symbole, nicht nach dem Ablegen einer Karte.

Jedes Patrouillenbewegungssymbol gibt eine Fraktion und eine Bewegungsweite an. Die Fraktion bestimmt, welche Patrouille du bewegst, und die Bewegungsweite besagt, um wie viele Felder sie auf dich zukommt.



Bewegungsweite Fraktion

Wenn du nach dem Kauf einer Marktkarte diese Karte aufdeckst, musst du die Rebellenpatrouille um drei Felder auf dich zubewegen.

Gibt es mehrere Flugrouten, die in deine Richtung führen, bestimmst du, welche Route die Patrouille nimmt. Wenn es der Patrouille jedoch möglich ist dein Feld zu erreichen, muss sie die kürzeste Flugroute wählen.

Patrouillen können sich ungehindert auf und durch das Mahlstromfeld bewegen und ihre Bewegung auf jedem Feld beenden (auch auf einem Planeten oder auf dem Feld einer anderen Patrouille). Beendet eine Patrouille ihre Bewegung auf deinem Feld, **trägt sie keinen Kampf aus**. Allerdings wirst du während deines Begegnungsschrittes der Patrouille begegnen müssen, falls du dich zu diesem Zeitpunkt immer noch auf ihrem Feld befindest und du einen schlechten Ruf bei ihrer Fraktion hast.

Jede Fraktion hat immer genau eine Patrouille auf dem Spielplan. Wird eine Patrouille eliminiert, entfernt ihr den Marker aus dem Spiel und lasst eine neue Patrouille dieser Fraktion erscheinen (mehr dazu später).

Normalerweise bewegen sich Patrouillen, wenn jemand eine Marktaktion durchführt. Es gibt aber auch Kartenfähigkeiten, die zum Bewegen von Patrouillen auffordern. Wenn das passiert, müsst ihr euch einfach nur an die Anweisungen der Karte halten.

Schiffe kaufen

Der -Marktstapel enthält in erster Linie neue Schiffe. Wenn du ein Schiff kaufst, suchst du den Schiffbogen aus dem Vorrat der ungenutzten Schiffe heraus und legst deinen bisherigen Schiffbogen in den Vorrat zurück. Das neue Schiff wird mit dem „Schiffsziel“ (im linken Textkasten) nach oben ausgelegt. Entferne sämtlichen Schaden von deinem Schiff, behalte aber alle Karten wie Fracht, Crewmitglieder oder Mods und stecke sie in die passenden Kartenplätze deines neuen Schiffes.



ein Schiffsziel

Etwas in Zahlung geben

Beim Kauf einer Karte darfst du nach Belieben Fracht, Ausrüstung oder Mods ablegen, um den Kaufpreis der Karte um die Preise der abgelegten Karten zu reduzieren. Lege die abgelegten Karten unter ihre jeweiligen Marktstapel.

Beim Kauf eines Schiffes gibst du automatisch dein altes Schiff in Zahlung und reduzierst den Kaufpreis des neuen Schiffes um den Preis deines alten Schiffes (oben links auf dem Schiffbogen).

Du kannst niemals Credits ausgezahlt bekommen, wenn du etwas in Zahlung gibst. Maximal kannst du den Kaufpreis auf 0 Credits reduzieren.

Aktion „Abliefern“

Immer wieder wirst du Kopfgeldaufträge und Fracht erhalten, die du auf einen bestimmten Planeten bringen musst, um ihre Belohnung zu erhalten. Beachte, dass Kopfgeldaufträge noch weitere Voraussetzungen haben, z. B. die Gefangennahme eines bestimmten Kontaktes (mehr dazu später).

Um Fracht abzuliefern, musst du dich einfach nur an dem von der Karte genannten „Bestimmungsort“ befinden und die Aktion „Abliefern“ durchführen, um die aufgeführte Belohnung zu erhalten. Anschließend legst du die Frachtkarte **unter ihrem Stapel** ab.



Bestimmungsort und Belohnung einer Frachtkarte

Hast du mehrere Karten, die an dein aktuelles Feld geliefert werden sollen, kannst du sie alle während derselben Aktion abliefern (handle sie in beliebiger Reihenfolge ab).

BEGEGNUNGSSCHRITT

„Nirgendwo wirst du mehr Abschaum und Verkommenheit versammelt finden als hier.“ –Obi-Wan Kenobi

Nach dem Durchführen von Aktionen hast du eine Begegnung auf deinem Feld. Oft handelt es sich dabei um ein erzählorientiertes Abenteuer auf deinem Planeten, ein Treffen mit einem berühmten *Star-Wars*-Charakter oder um einen Kampf.

Während deines Begegnungsschrittes musst du **genau 1 der folgenden Optionen wählen**. Im Folgenden werden die Optionen kurz zusammengefasst und im Anschluss ausführlich erklärt.

- **Begegnung mit einer Patrouille:** Trage einen Schiffskampf gegen einen Patrouillenmarker auf deinem Feld aus. Befindest du dich auf dem Feld einer Patrouille, bei deren Fraktion du einen schlechten Ruf hast, **musst du diese Begegnung wählen** und kannst keine andere Art von Begegnung durchführen.
- **Begegnung auf deinem Feld:** Ziehe eine Begegnungskarte passend zu deinem Feld.
- **Begegnung mit einem Kontakt:** Decke einen Kontaktmarker auf deinem Planeten auf und begegne ihm. Dabei wirst du eine bestimmte Datenbankkarte abhandeln, die oft ein neues Crewmitglied bereithält.
- **Begegnungsfähigkeit abhandeln:** Manche Kartenfähigkeiten werden durch das fettgedruckte Stichwort „Begegnung“ eingeleitet. Handle einfach die Fähigkeit der Karte ab.

Begegnung mit einer Patrouille

Auf deinen Reisen durch die Galaxis wirst du unweigerlich auf Patrouillen der verschiedenen Fraktionen stoßen.



Sobald du einer Patrouille begegnest, trägst du einen Schiffskampf gegen sie aus (mehr dazu später).

Verlierst du den Kampf, bewegst du die Patrouille um 1 Feld in eine beliebige Richtung.

Gewinnst du den Kampf, **verlierst du 1 Ruf** bei der Fraktion der Patrouille. Anschließend erhältst du die auf dem Patrouillenmarker angegebene Belohnung (Credits oder Prestige) und entfernst den Marker aus dem Spiel. Dann **erscheint eine neue Patrouille** dieser Fraktion. Ziehe dazu den obersten Marker vom Stapel der jeweiligen Fraktion und lege ihn offen auf das Feld, das benachbart zu jenem Markerstapel ist.

Achtung: Stufe-4-Patrouillen sind unbesiegbar (sie haben „—“ als Kampfwert). Diese Patrouillen fügen immer genug Schaden zu, um ein Spielerschiff zu besiegen, und gewinnen jeden Kampf (es wird nicht gewürfelt).

Begegnung auf deinem Feld

Die Galaxis besteht aus unzähligen Sternen und Planeten, von denen jeder seine eigene Geschichte zu erzählen hat.

Sobald du eine Begegnung auf deinem Feld hast, ziehst du die oberste Karte des passenden Begegnungsstapels (der Stapel deines gegenwärtigen Planeten oder der Sprungpunktstapel). Die Vorderseite einer Begegnungskarte ist in bis zu drei Abschnitte unterteilt. Handle den zu deinem Feld passenden Abschnitt ab, indem du ihn laut vorliest, und lege die Karte dann verdeckt unter ihrem Begegnungsstapel ab.



Da Boba Fett auf Naboo ist, handelt er den Abschnitt „Naboo“ auf seiner Begegnungskarte ab.

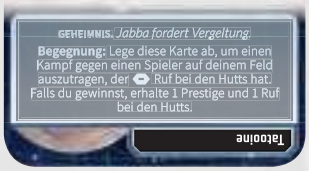
Zusätzliche Bedingungen, z. B. dein Ruf bei einer bestimmten Fraktion, können einen Abschnitt noch weiter untergliedern. Handle einfach den Teil ab, der deiner gegenwärtigen Situation entspricht.

Manche Begegnungskarten haben Kopfgeldaufträge, Fracht, Crewmitglieder, Jobs, Ausrüstung oder Mods am unteren Kartenrand. Diese kannst du möglicherweise über den Effekt der Karte erhalten. Wenn das passiert, legst du die Karte nicht ab, sondern steckst sie in einen passenden Kartenplatz deines Spielertableaus oder Schiffbogens. Schiebe sie so unter das Tableau bzw. den Bogen, dass die anderen Abschnitte der Begegnungskarte verborgen sind.

Geheimnisse auf Begegnungskarten

Manche Begegnungseffekte sind als **Geheimnis** betitelt. Wenn du auf einen solchen Effekt stößt, lies ihn **für dich selbst** (nicht vorlesen!) und halte ihn geheim. Geheimnisse erkennst du daran, dass ihr Text verkehrt herum gedruckt ist und durch das Stichwort „Geheimnis“ eingeleitet wird.

Ab jetzt kannst du die Fähigkeit des Geheimnisses abhandeln, indem du die Anweisungen der Karte befolgst. Solange du deine Geheimnisse nicht durchliest, solltest du sie verdeckt auf den Tisch legen. Geheimnisse belegen keine Kartenplätze auf deinem Schiffbogen oder Spielertableau.



ein Geheimnis auf einer Begegnungskarte

Strategietipps für Feldbegegnungen

Manche Planeten haben ein Fraktionssymbol. Auf ihren Begegnungskarten lässt sich oft Ruf bei dieser Fraktion gewinnen oder es zahlt sich aus, einen guten Ruf bei ihr zu haben.

Achte auch auf die Rückseiten der Begegnungskarten. Dort ist angegeben, welche Art von Belohnung auf diesen Karten besonders häufig vorkommt. Diese Informationen solltest du bei der Auswahl deiner Begegnung berücksichtigen.

Begegnung mit einem Kontakt

Ihr seid nicht die einzigen interessanten Personen in der Galaxis. Andere Söldner und Vertreter verschiedenster Fraktionen tummeln sich in den Cantinas und Raumhäfen des Outer Rim.

Zu Beginn der Partie wurden neben jeden Planeten zwei Kontaktmarker gelegt, die behandelt werden, als wären sie auf diesem Planeten. Um einem Kontakt zu begegnen, wählst du einen Kontaktmarker auf deinem Planeten und drehst ihn auf die offene Seite.



Anschließend suchst du die auf dem Marker angegebene Datenbankkarte heraus (im obigen Beispiel die Nr. 12). Lies den oberen Abschnitt der Karte und handle ihre Fähigkeit ab. Je nach Ausgang wird die Karte möglicherweise zu einem Crewmitglied. In diesem Fall steckst du sie in einen Crewmitglied-Kartenplatz unterhalb deines Schiffbogens, sodass nur der Crewmitglied-Teil der Karte sichtbar ist.

Erlaubt dir die Fähigkeit nicht, die Karte zu behalten, musst du sie in den Datenbankstapel zurücklegen.

Viele Fähigkeiten besagen, dass der Kontakt vom Spielplan abgelegt wird. Passiert das nicht, bleibt der Marker offen auf seinem Feld liegen und jeder Spieler kann während seines Begegnungsschrittes wie gewohnt eine Begegnung mit ihm haben.



Vorderseite der Datenbankkarte 12

Manche Kontakte haben Fraktionssymbole ( ) oder ein Droidensymbol ( ). An sich haben diese Symbole keine Effekte, allerdings können andere Fähigkeiten Bezug auf sie nehmen. Darüber hinaus hat jeder Kontaktmarker eine **Klasse** (grau, grün oder gelb). Die Klasse hat keinen Effekt und wird nur während des Spielaufbaus und für Kopfgeldaufträge benötigt (mehr dazu später).

Kontakte im Geheimen ansehen

Manche Fähigkeiten lassen dich einen Kontaktmarker **im Geheimen** ansehen. Nimm dazu den Marker vom Spielplan und schaue dir seine Vorderseite an, ohne dass ein anderer Spieler sie zu Gesicht bekommt. Anschließend legst du den Marker verdeckt auf seinen Planeten zurück. Die Datenbankkarte des Kontakts kannst du zu diesem Zeitpunkt **nicht** ansehen.

Du darfst deinen Mitspielern verraten, was du auf dem Marker gesehen hast (oder sie belügen), aber es ist dir nicht erlaubt, den Marker einem anderen Spieler zu zeigen.

SONSTIGE REGELN

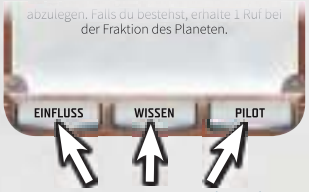
„Du wirst mich bald zu schätzen wissen." –Jabba der Hutt

Mittlerweile solltet ihr den groben Ablauf der Spielzüge kennen. Es gibt jedoch noch weitere Regeln, die ihr beherrschen solltet, zum Beispiel wie man Kompetenzproben, Kämpfe, Kopfgeldaufträge und Jobs abhandelt.

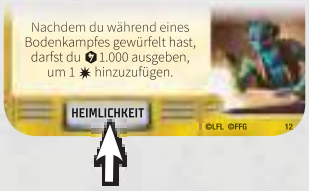
Kompetenzproben

Charaktere und Crewmitglieder können verschiedene Kompetenzen haben, vom Piloten bis zum Techniker. Die Kompetenzen eines Charakters stellen seine Ausbildung und Erfahrung dar. Beispielsweise ist ein Charakter mit der Kompetenz Pilot ein erfahrenes Fliegerass und kann die meisten Feinde abhängen.

Du als Spieler hast alle Kompetenzen, die am unteren Rand deiner Charakterkarte angegeben sind, sowie die Kompetenzen deiner Crewmitglieder.



Kompetenzen eines Charakters



Kompetenz eines Crewmitglieds

Viele Karten verlangen Kompetenzproben (z. B. „Lege eine Pilotenprobe ab"), um zu sehen, ob es dir gelingt, eine Aufgabe zu bewältigen. Du kannst jede Kompetenzprobe ablegen, **auch wenn du die gefragte Kompetenz nicht hast** (dann wird es aber schwieriger).

Beim Ablegen einer Kompetenzprobe wirfst du **zwei Würfel**, um zu bestimmen, ob du die Probe bestehst oder an ihr scheiterst. Zum Bestehen brauchst du mindestens 1 der erforderlichen Würfelergebnisse. Welche das sind, hängt von deinem Kompetenzgrad ab.

- **Inkompetent** *(du hast die Kompetenz nicht):* Zum Bestehen brauchst du mindestens 1 kritischen Treffer ().
- **Kompetent** *(du hast die Kompetenz ein Mal):* Zum Bestehen brauchst du mindestens 1 kritischen Treffer () oder Treffer ().
- **Äußerst kompetent** *(du hast die Kompetenz mehrmals):* Zum Bestehen brauchst du mindestens 1 kritischen Treffer (), Treffer () oder Fokus ().

Die Auswirkungen von Bestehen oder Scheitern sind auf der Karte angegeben, welche die Probe fordert. Hat eine Probe nur einen Bestehen-Effekt oder nur einen Scheitern-Effekt, passiert im anderen Fall einfach gar nichts.

Beispiel: Han Solo handelt eine Begegnungskarte mit folgendem Text ab: „Lege eine Pilotenprobe ab. Falls du scheiterst, erleidet dein Schiff 1 Schaden." Er wirft 2 Würfel und erzielt 1 Leerseite und 1 Treffer (). Da seine Charakterkarte die Kompetenz Pilot aufweist, braucht er mindestens 1 Treffer () oder 1 kritischen Treffer (). Er hat 1 Treffer () gewürfelt und somit bestanden, was bedeutet, dass er keinerlei Schaden erleidet.

Kampf

Zum Kampf kommt es, sobald eine Karte (z. B. ein Kopfgeldauftrag) zum Austragen eines Kampfes auffordert, oder sobald du einer Patrouille begegnest (siehe „Begegnung mit einer Patrouille" auf S. 9). Deine Mitspieler kannst du nicht angreifen, es sei denn, eine Karte erlaubt es dir ausdrücklich.

Boden- und Schiffskampf

Es gibt zwei Arten von Kämpfen: Bodenkämpfe und Schiffskämpfe. Bei Bodenkämpfen verwendest du den Bodenkampfwert () und den Ausdauerwert () deines Charakters. Bei Schiffskämpfen zählen der Schiffskampfwert () und der Hüllenwert () deines Schiffes.



Immer wenn eine Karte zum Austragen eines Kampfes auffordert, gibt sie an, ob es sich um einen Boden- oder einen Schiffskampf handelt. Auseinandersetzungen mit Patrouillen sind immer Schiffskämpfe. Solltest du gegen einen anderen Spieler kämpfen (nur mit Erlaubnis einer Karte!), ist es ein Bodenkampf, falls ihr auf einem Planeten seid, und ein Schiffskampf, falls ihr das nicht seid.

Kämpfe abhandeln

Die Grundregeln für Kämpfe sind einfach. Der Angreifer (also der Spieler, der gerade am Zug ist) wirft Angriffswürfel in Höhe seines Kampfwertes und berechnet seine gewürfelte Schadenssumme. Jeder gewürfelte Treffer () ist 1 Schaden, jeder kritische Treffer () 2 Schaden. Fokus () fügt keinen Schaden zu, kann aber von Kartenfähigkeiten verwendet werden.

Nachdem der Angreifer seine gewürfelte Schadenssumme berechnet hat, tut der Verteidiger dasselbe. Anschließend erleidet jeder Kontrahent Schaden in Höhe der Schadenssumme, die sein Gegner gewürfelt hat.

Wenn ein Charakter Schaden erleidet, werden entsprechend viele Schadensmarker auf seine Charakterkarte gelegt. Erleidet ein Schiff Schaden, werden entsprechend viele Schadensmarker auf den Schiffbogen gelegt.

Nachdem beide Seiten Schaden erlitten haben, endet der Kampf. Falls einer der Kontrahenten einen Effekt hat, der einen „Gewinner" erfordert (z. B. ein Kopfgeldauftrag mit einem „Falls du gewinnst"-Effekt), wird der Kontrahent, der die höchste Schadenssumme erzielt hat, zum Gewinner erklärt. Bei Gleichstand gewinnt der Angreifer.

Kämpfe gegen Patrouillen und Karten

Wenn du gegen eine Patrouille oder Karte kämpfst, übernimmt der Spieler zu deiner Linken das Würfeln für den Verteidiger und trifft alle Entscheidungen für ihn.

Anders als Spieler haben Patrouillen und Kartenfeinde keine Ausdauer- oder Hüllenwerte, d. h. sie erleiden keinen Schaden. Stattdessen haben sie Effekte, die ausgelöst werden, wenn sie einen Kampf gewinnen oder verlieren (erklärt auf der jeweiligen Karte bzw. unter „Begegnung mit einer Patrouille" auf S. 9).

Ein vollständiges Kampfbeispiel gegen eine Karte findet ihr auf S. 12.

Besiegt

Sobald dein Charakter Schaden in Höhe seiner Ausdauer oder dein Schiff Schaden in Höhe seiner Hülle erlitten hat, bist du besiegt und dein Charakteraufsteller wird auf seinem gegenwärtigen Feld umgekippt. Anschließend **verlierst du 3.000 Credits** und **musst alle deine Geheimnisse ablegen** (lege die Begegnungskarten unter die passenden Stapel zurück).

Wenn du besiegt wirst, führst du den laufenden Spielschritt noch zu Ende, überspringst aber alle Aktionen oder Schritte, mit denen du noch nicht begonnen hast.



ein besiegter Charakter

Während deines nächsten Planungsschrittes musst du die Option wählen, allen Schaden zu regenerieren, anstatt dich zu bewegen, Credits zu erhalten oder eine „Planung"-Fähigkeit zu verwenden. Danach richtest du deinen Charakter auf dem Spielplan wieder auf – du bist nicht mehr besiegt.

Wenn dich eine Fähigkeit schon vor dem Planungsschritt Schaden regenerieren lässt und du anschließend nicht mehr genügend Schaden hast, um besiegt zu sein, richtest du deinen Charakter auf dem Spielplan wieder auf.

Persönliche Ziele

Jeder Charakter hat ein persönliches Ziel auf der Vorderseite seiner Charakterkarte. Das Erreichen dieses Ziels gewährt dir 1 Prestige (wie auf der Karte angegeben), anschließend drehst du die Karte um. Auf der Rückseite findest du statt eines Ziels eine neue Fähigkeit, die du ab jetzt verwenden kannst.

Für die meisten Ziele musst du eine Aufgabe mehrmals bewältigen. Um den Überblick zu behalten, legst du jedes Mal, wenn du die Aufgabe bewältigt hast, einen Zielmarker auf deine Charakterkarte. Sobald du die Karte umdrehst, werden alle Zielmarker davon abgelegt.



ein Zielmarker

Beispiel: Lando Calrissian muss für sein persönliches Ziel zwei illegale Frachten abliefern. Immer wenn er illegale Fracht abliefert, legt er 1 Zielmarker auf seine Charakterkarte, um seinen Fortschritt festzuhalten.

Schiffsziele

Alle Schiffe, die während des Spiels gekauft werden können, haben ein Schiffsziel. Schiffsziele funktionieren genau wie persönliche Ziele. Sobald du das Ziel deines Schiffes erreicht hast, erhältst du Prestige und drehst den Bogen auf die Rückseite, wo du eine neue Fähigkeit (und einen legendären Schiffsnamen) findest.

Beispiel: Kampf



1. Boba Fett zieht eine Begegnungskarte, die besagt, dass er „einen Bodenkampf austragen darf", und beschließt das zu tun.
2. Sein Bodenkampfwert ist 3.
3. Er wirft 3 Würfel und erzielt insgesamt 4 Schaden.
4. Der Spieler zu seiner Linken wirft, wie von der Begegnungskarte gefordert, 5 Würfel für die Drachenschlange und erzielt insgesamt 3 Schaden.
5. Da Boba Fett mehr Schaden als sein Gegner gewürfelt hat, gewinnt er den Kampf. Gemäß den Angaben der Begegnungskarte erhält er 3.000 Credits und 1 Prestige.
6. Boba Fett erleidet 3 Schaden mit seinem Charakter und legt diese Schadensmarker auf seine Charakterkarte.

Jobs

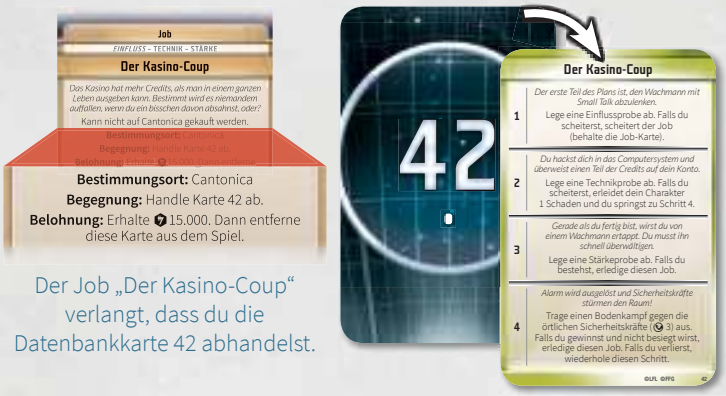
„Ich hätte einen Job, du Wahnsinnsgangster. Ich stelle 'ne Crew zusammen." –Tobias Beckett

Jobs sind geheime Missionen und Coups, bei denen es im Idealfall Credits und Prestige regnet. Manche Charaktere starten bereits mit einer Job-Karte, weitere können über den -Marktstapel erworben werden.

Über jedem Job-Titel befindet sich eine Liste mit Kompetenzen, die für diesen Job relevant sind. Ist eine Kompetenz kursiv gedruckt, wird ein Scheitern bei dieser Probe höchstwahrscheinlich zum Scheitern des ganzen Jobs führen. Heuere Crewmitglieder an, um deine Kompetenzen zu erweitern und Jobs besser erledigen zu können. Bedenke aber auch, dass du Proben auf Kompetenzen ablegen kannst, die dir fehlen (es wird dadurch nur schwieriger).

Einen Job angehen

Um einen Job anzugehen, musst du zu Beginn deines Begegnungsschrittes am Bestimmungsort der Karte sein. Als Begegnung darfst du die Anweisungen der Job-Karte befolgen. Meist beinhaltet dies das Abhandeln einer bestimmten Datenbankkarte.



Der Job „Der Kasino-Coup" verlangt, dass du die Datenbankkarte 42 abhandelst.

Die Datenbankkarte nennt eine Reihe von Schritten, die du durchführen musst, um den Job zu erledigen und deine Belohnung zu erhalten. Lies die Karte laut vor, beginnend mit Schritt 1, und höre auf zu lesen, sobald du eine Probe ablegen oder einen Kampf austragen musst. Nachdem du einen Schritt der Karte abgehandelt hast, fährst du **mit dem nächsten darauffolgenden Schritt** fort, es sei denn, die Karte besagt etwas anderes.

Solltest du besiegt werden, scheitert der Job. Wenn ein Job scheitert, endet dein Zug (du handelst keine weiteren Schritte der Karte ab). Lege die Datenbankkarte in den Stapel zurück, aber behalte die Job-Karte – du kannst sie in einem späteren Zug erneut angehen.

Ein Effekt der Karte wird dich anweisen, den Job zu erledigen. Sobald du einen Job erledigst, legst du die Datenbankkarte in den Stapel zurück und erhältst die beim Job angegebene Belohnung (normalerweise Credits, Prestige und/oder Ruf). Außerdem wird dich die Belohnung anweisen, die Job-Karte abzulegen oder sie aus dem Spiel zu entfernen (siehe Textkasten „Ablegen und aus dem Spiel entfernen" in der rechten Spalte).

Kämpfen während eines Jobs

Viele Jobs erfordern, dass du einen Kampf gegen einen Feind auf der Datenbankkarte austrägst (der Spieler zu deiner Linken würfelt für ihn). Wirst du besiegt, scheitert der Job. Andernfalls fährst du mit der Abhandlung des Jobs fort. Je nach den Angaben auf der Datenbankkarte kann es weitere Konsequenzen für das Gewinnen oder Verlieren des Kampfes geben.

Kopfgeldaufträge

„Jedwede hierfür erforderliche Maßnahme soll mir recht sein. Nur, ich will die Besatzung lebend haben. Das Schiff darf nicht vernichtet werden." –Darth Vader

Kopfgeldaufträge sind Missionen, die zur Gefangennahme (oder Eliminierung) eines bestimmten Kontakts aufrufen. Manche Charaktere starten bereits mit einem Kopfgeldauftrag, weitere können über den -Marktstapel erworben werden.

Um eine der Belohnungen für einen Kopfgeldauftrag erhalten zu können, musst du zuerst den auf der Karte genannten Kontakt **finden** und ihn dann **bekämpfen**.

Jeder Kontaktmarker hat eine Klasse auf seiner Rückseite (eine Reihe von farbigen Punkten), die auch auf seinem Kopfgeldauftrag abgebildet ist. Nutze diese Information bei der Suche nach deiner Zielperson (wenn du beispielsweise auf der Jagd nach einem grünen Kontakt bist, ergibt es wenig Sinn, einen Planeten ohne grüne Kontaktmarker anzusteuern).

Normalerweise zieht man bei Begegnungen mit Kontakten die Datenbankkarte des Kontakts und handelt sie ab (wie auf S. 10 erklärt). Ist der Kontakt jedoch auf einem deiner Kopfgeldaufträge zu sehen, kannst du beschließen ihn anzugreifen, **anstatt** seine Datenbankkarte zu ziehen.

Den Kampfwert des Kontakts findest du auf deinem Kopfgeldauftrag, ebenso wie ein Symbol für Schiffs- oder Bodenkampf (diese Art von Kampf wird ausgetragen). Das Würfeln für den Kontakt übernimmt der Spieler zu deiner Linken.

Gewinnst du den Kampf, musst du entscheiden, ob du den Kontakt eliminieren willst (wodurch der Marker aus dem Spiel entfernt wird) und die Belohnung für die Eliminierung erhalten willst oder ihn gefangen nehmen willst (wodurch der Marker auf den Kopfgeldauftrag gelegt wird). Gefangene Kontaktmarker kannst du auf bestimmten Planeten abliefern, um die Belohnung für die Gefangennahme zu erhalten (siehe „Aktion ‚Abliefern'" auf S. 9). Nachdem du den gefangenen Marker abgeliefert hast, **wird er aus dem Spiel entfernt**.



Ein Kontakt wird gefangen genommen.

Falls du den Kampf gewinnst und im gleichen Kampf besiegt wirst, eliminierst du den Kontakt oder nimmst ihn gefangen, bevor du besiegt wirst.

Nachdem du eine Belohnung für einen Kopfgeldauftrag erhalten hast, **entfernst du die Karte aus dem Spiel** (nicht einfach ablegen). Verlierst du den Kampf, behältst du den Kopfgeldauftrag und der Kontaktmarker bleibt auf dem Planeten.

Ablegen und aus dem Spiel entfernen

Viele Spieleffekte führen dazu, dass Karten **ABGELEGT** werden. Abgelegte Begegnungs-, Markt- oder KI-Karten werden verdeckt unter ihre Stapel gelegt. Wird eine Datenbankkarte abgelegt, kehrt sie an ihren Platz im Stapel zurück.

Einige Effekte **ENTFERNEN** Karten oder Marker aus dem Spiel. Wenn das passiert, wird das Spielmaterial in die Spielschachtel zurückgelegt und kommt bis zum Ende der Partie nicht mehr zum Einsatz.

Kopfgeldaufträge für Crewmitglieder

Gelegentlich wirst du Kopfgeldaufträge für Kontakte bekommen, die sich nicht auf dem Spielplan befinden, weil ein Spieler sie in seine Crew aufgenommen hat.

Hast du einen Kopfgeldauftrag für eines deiner eigenen Crewmitglieder, kannst du während deines Begegnungsschrittes **als Begegnung** einen Kampf gegen dieses Crewmitglied austragen. Das Crewmitglied verwendet wie gewohnt den Kampfwert auf deinem Kopfgeldauftrag. Falls du gewinnst, legst du die Crewmitglied-Karte in die Datenbank zurück und entscheidest, ob du den Kontaktmarker eliminieren oder gefangen nehmen willst. Verlierst du, flieht das Crewmitglied auf den nächsten Planeten (lege die Crewmitglied-Karte in die Datenbank zurück und platziere den Kontaktmarker auf dem nächsten freien Kontaktfeld).

Solange du einen Kampf gegen ein Mitglied deiner eigenen Crew austrägst, kannst du die Fähigkeiten und Kompetenzen dieses Crewmitglieds nicht verwenden.

Hast du einen Kopfgeldauftrag für die Crewmitglied-Karte eines anderen Spielers, kannst du während deines Begegnungsschrittes **als Begegnung** einen Kampf gegen dieses Crewmitglied austragen, allerdings nur, falls du auf dem Feld des anderen Spielers bist. Zu Beginn des Kampfes entscheidet der Spieler, ob er sein Crewmitglied beschützen will oder nicht.

- Beschützt er sein Crewmitglied, trägst du stattdessen einen Kampf gegen den Spieler aus. Es ist ein Bodenkampf, falls ihr euch auf einem Planeten befindet, oder ein Schiffskampf, falls ihr euch an einem Sprungpunkt oder im Mahlstrom befindet.
- Beschützt er das Crewmitglied nicht, trägst du einen Kampf gegen es aus. Der Spieler zu deiner Linken würfelt für das Crewmitglied, wobei die Kampfart und der Kampfwert auf deinem Kopfgeldauftrag gelten.

Falls du den Kampf gewinnst, wird die Crewmitglied-Karte abgelegt, egal ob das Crewmitglied beschützt wurde oder nicht, und du entscheidest, ob du den Kontaktmarker eliminieren oder gefangen nehmen willst. Verlierst du, behält der andere Spieler sein Crewmitglied und es gibt keine weiteren Auswirkungen.

VARIANTE: VERLÄNGERTE PARTIE

Erfahrene Spieler möchten eventuell eine längere, epischere Partie spielen. Bei dieser Variante benötigt ihr 12 statt 10 Prestige, um das Spiel zu gewinnen. Stellt sicher, dass jeder Spieler die Siegbedingung kennt, bevor ihr das Spiel aufbaut.

VARIANTE: MODULARER SPIELPLAN

Mit dieser Variante können erfahrene Spieler eine große Bandbreite an Spielplänen erstellen, was sie dazu zwingt, ihre Strategien anzupassen.

Falls alle einverstanden sind, führt ihr vor dem Spielaufbau folgende Schritte durch, statt den auf S. 4 abgebildeten Spielplan zu verwenden.

1. Nehmt alle 6 Spielplanteile, mischt sie verdeckt und stapelt sie. Da die Teile unterschiedliche Formen haben, empfehlen wir sie mit geschlossenen Augen zu mischen.
2. Dreht das oberste Teil um und fügt es an das Rebellen/Syndikate-Endstück an.
3. Zieht ein Spielplanteil nach dem anderen und fügt es an das zuletzt gezogene an. Den Abschluss bildet das Imperium/Hutts-Endstück.

Aufgrund seiner zufälligen Zusammensetzung ist der modulare Spielplan nicht so ausgewogen wie der Basisspielplan auf S. 4. Trotzdem empfinden ihn viele Spieler als reizvoll, da er jede Partie anders gestaltet.

EINZELSPIELER

Outer Rim kann auch alleine gespielt werden. Dabei kontrollierst du wie gewohnt einen Charakter und spielst gegen einen anderen Charakter, der von den KI-Karten gesteuert wird. Es folgt eine Erklärung der Regeln für das Spiel für Einzelspieler:

Spielaufbau

Führe die normalen Aufbauschritte mit folgenden Änderungen durch:

- Baue alles Spielmaterial der KI auf, als wäre sie ein Spieler.
- Nachdem du deinen Charakter gewählt hast, wähle einen Charakter, gegen den du spielen willst. Es muss ein Charakter sein, der mit der Datenbankkarte 91 oder 92 startet.
- Die KI wählt den G9-Auslegerfrachter als Startschiff.
- Du bist Startspieler. Wie gewohnt erhältst du in Schritt 5 4.000 Credits und die KI erhält 6.000 Credits.
- Befolge die Anweisungen zum Spielaufbau auf der Charakterkarte der KI. Lege dann einen Zielmarker auf den Bestimmungsort ihrer Fracht- oder Job-Karte (siehe „KI-Ziele“ unten).
- Mische die KI-Karten zu einem verdeckten Stapel und lege ihn neben die Charakterkarte der KI.

Spielverlauf

Während des Spiels handelst du wie gewohnt deine Züge ab. Nach deinem Zug kommt die KI an die Reihe. Um einen KI-Zug abzuhandeln, ziehst du einfach die oberste Karte des KI-Stapels und handelst sie von oben nach unten ab.

Wirst du angewiesen „das erste Zutreffende“ auszuführen, handelst du den obersten Punkt dieses Abschnitts ab, falls möglich. Hätte der Punkt keine Auswirkung oder kann er nicht abgehandelt werden (z. B. weil die KI keinen Schaden hat, den sie regenerieren könnte), handelst du den nächsten Punkt ab usw.

Wirst du angewiesen „alles Zutreffende“ auszuführen, handelst du jeden Punkt dieses Abschnitts von oben nach unten ab. Punkte, die nicht abgehandelt werden können oder die keine Auswirkung hätten, überspringst du.

Nach dem Abhandeln der Karte wird sie verdeckt unter dem KI-Stapel abgelegt und du handelst deinen Zug wie gewohnt ab.

Es gewinnt, wer als Erster 10 Prestige gesammelt hat.

Karten und Credits der KI

Prestige, Credits und Karten der KI müssen verwaltet werden, als wäre sie ein echter Spieler (z. B. musst du ihre Frachtkarten in die Fracht-Kartenplätze ihres Schiffes stecken).

Die KI verwendet **keine Kartenfähigkeiten** mit Ausnahme von Fähigkeiten, welche die Werte ihres Schiffes oder Charakters verbessern (z. B. „Erhalte +1 “). Persönliche Ziele oder Schiffsziele kann die KI nicht erreichen.

KI-Ziele

Die KI verwendet Zielmarker, um festzuhalten, auf welchen Planeten sie Fracht abliefern oder Jobs erledigen kann. Diese Marker bestimmen, wohin sich die KI in ihrem Zug bewegen wird.

Der erste Zielmarker der KI wird während des Spielaufbaus auf den Bestimmungsort ihrer Startfracht oder ihres Startjobs gelegt. Weitere Zielmarker werden durch KI-Karten gelegt.

Bewegen

Wenn sich die KI bewegen soll, bewegst du ihren Charakteraufsteller um so viele Felder, wie der Hyperantriebswert ( ) ihres Schiffes beträgt. Sie wird sich stets auf den nächsten Zielmarker auf dem Spielplan zubewegen. Enthält ihr Feld einen Zielmarker, bewegt sie sich nicht.

Gibt es mehrere Flugrouten zu einem Ziel, wählt die KI diejenige, die sie möglichst nahe an ihr Ziel heranbringt. Wie ein normaler Spieler muss sie anhalten, falls sie sich auf das Feld einer Patrouille bewegt, bei deren Fraktion sie keinen guten Ruf hat.

Anders als ein normaler Spieler bewegt sich die KI durch den Mahlstrom, als wäre es ein Sprungpunkt.

Wichtig: Wenn die KI ihre Bewegung auf einem Sprungpunkt beenden würde, aber eines der letzten beiden Felder, das sie durchquert hat, ein Planet war, hält sie stattdessen auf dem Planeten an.

Einkaufen

Die meisten KI-Karten lassen die KI eine Karte kaufen. Dabei ist stets angegeben, von welchem Marktstapel sie kauft (z. B.: „Kaufe “). Die KI kann nur dann einkaufen, wenn sie sich auf einem Planeten befindet.

Falls eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist, wird die KI vor dem Einkaufen die oberste (offene) Karte des angegebenen Stapels ablegen:

- Die Karte kann auf dem gegenwärtigen Planeten der KI nicht gekauft werden.
- Sie hat nicht genügend Credits, um die oberste Karte zu kaufen.
- Sie hat keinen freien Kartenplatz für die oberste Karte.
- Sie kauft vom -Marktstapel und die oberste Karte kostet nicht mehr als ihr gegenwärtiges Schiff.

Die KI wird die nötigen Credits ausgeben, um die oberste Karte des Marktstapels zu kaufen, und die Karte dann in einen freien Kartenplatz stecken.

- Hat sie keinen passenden freien Kartenplatz, wird sie die Karte nicht kaufen.
- Sie muss alle Kaufbeschränkungen der Karte (z. B. „Kann nicht auf Kessel gekauft werden“) befolgen.
- Ein Schiff wird sie nur dann kaufen, wenn es mehr kostet als ihr gegenwärtiges Schiff.

Nach dem Einkaufen wird die oberste Karte des entsprechenden Marktstapels aufgedeckt und die Patrouillenbewegungssymbole der aufgedeckten Karte werden abgehandelt, wobei sich die Patrouille auf die KI zubewegt.

Jobs und illegale Fracht

Manche KI-Karten lassen die KI einen ihrer Jobs erledigen. Dazu handelt die KI einfach den Belohnungsabschnitt der Job-Karte ab. Sie zieht keine Datenbankkarte und **führt keine Proben durch**.

Nachdem die KI auf einem Planeten Fracht abgeliefert oder einen Job erledigt hat, wird 1 Zielmarker von diesem Planeten entfernt.

Wenn die KI **ILLEGALE** Fracht abliefert, würfelt sie nicht (entgegen den Anweisungen der Karte). Dafür gibt es KI-Karten, die besagen, dass die KI Schaden erleidet, sobald sie **ILLEGALE** Fracht abliefert.

Klarstellungen

In Anhang 3 des Referenzhandbuchs (S. 18–19) findest du weitere Klarstellungen und Regeln für komplexe Situationen im Spiel für Einzelspieler.

CREDITS

Game Design and Development: Corey Konieczka with Tony Fanchi

Technical Writing: Adam Baker

Producer: Molly Glover

Technical Editing: James Kniffen

Proofreading: Heather Silsbee

Graphic Design: Duane Nichols and Michael Silsby with Caitlin Ginther and Toujer Moua

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Darren Tan

Interior Art: Bernard Bittler Arias, Jacob Atienza, Christopher Balaskas, Tiziano Baracchi, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Adam Burn, JB Casacop, Sidarth Chaturvedi, Alexander Chelyshev, Anna Christenson, Laura Csajagi, Alexandre Dainche, Anthony Devine, Aurore Folny, Mariusz Gandzel, Zachary Graves, Marko Horvatin, Audrey Hotte, Rafal Hrynkiewicz, Joel Hustak, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, David Kegg, Yigit Koroglu, Sam Lamont, Adam Lane, Ignacio Bazan Luzcano, Antonio José Manzanedo, Mark Molnar, Reiko Murakami, Jake Murray, Ameen Naksewee, David Auden Nash, Mike Nash, Borja Pindado, Maciej Rebisz, Francisco Rico, Emilio Rodriguez, Alexandru Sabo, Stephen Somers, Jonas Springborg, Nicholas Stohlman, Darren Tan, Andreia Ugrai, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Jimmy Zhang, and Ben Zweifel

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Quality Assurance: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Jason Glawe and Dylan Tierney

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Head of Studio: Andrew Navaro

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Chris Gollaher and Brian Merten

PLAYTESTERS

Brad Andres, Christopher Beck, Dane Beltrami, Joost Boere, Shaun Boyke, Frank Brooks, Paul Carlson, Jim Cartwright, Daniel Lovat Clark, David Cockerline, Ethan Cox, Ian Cross, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Paul Dyson, Julia Faeta, Marieke Franssen, Derrick Fuchs, Nathan Hajek, Aaron Haltom, Cole Hanton, Philip D. Henry, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Neil Hudson, Nathan Karpinski, James Kniffen, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Scott Marlow, Todd Michlitsch, Joe Olson, Vera van Schaijk, Alexandra Schwalbe, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden and Ben Waxman

Special thanks to all our beta testers.

ASMODEE GERMANY

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout & Grafische Bearbeitung: Marco Reinartz und Florian Eck

Unter Mitarbeit von: Benjamin Fischer, Christian Schepers, Felix Knoepke, Niklas Bungardt und Oliver Kutsch

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply ist eine TM von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.



KURZÜBERSICHT

Auf dieser Seite sind die wichtigsten Regeln und Symbole zur schnellen Übersicht zusammengefasst.

Kampf

Angreifer ist der Spieler, der gerade am Zug ist. Handelt folgende Schritte ab:

1. **Angriffswürfel werfen:** Der Angreifer wirft eine Anzahl an Würfeln in Höhe seines Kampfwertes (Boden- oder Schiffskampfwert, je nach Art des Kampfes).
2. **Schaden berechnen:** Jeder Treffer (✷) ist 1 Schaden, jeder kritische Treffer (✷) ist 2 Schaden.
3. **Verteidigungswürfel werfen und Schaden berechnen:** Der Verteidiger wirft eine Anzahl an Würfeln in Höhe seines Kampfwertes und berechnet, wie viel Schaden er gewürfelt hat.
4. **Gewinner bestimmen:** Der Kontrahent, der den meisten Schaden gewürfelt hat, gewinnt den Kampf. Bei Gleichstand gewinnt der Angreifer. Handelt alle Fähigkeiten ab, die beim Gewinnen oder Verlieren des Kampfes eintreten.
5. **Schaden erleiden:** Jeder Kontrahent erleidet den Schaden, den sein Gegner gewürfelt hat. Nur Spieler erleiden Schaden.

Kompetenzproben

Wirf 2 Würfel. Ob du bestehst oder scheiterst, ist abhängig von deinen Würfelergebnissen und deinem Kompetenzgrad.

- **Inkompetent** *(du hast die Kompetenz nicht)*: Zum Bestehen brauchst du mindestens 1 kritischen Treffer (✷).
- **Kompetent** *(du hast die Kompetenz ein Mal)*: Zum Bestehen brauchst du mindestens 1 kritischen Treffer (✷) oder Treffer (✷).
- **Äußerst Kompetent** *(du hast die Kompetenz mehrmals)*: Zum Bestehen brauchst du mindestens 1 kritischen Treffer (✷), Treffer (✷) oder Fokus (👁).

Fraktionen


Hutts


Syndikate


Imperium


Rebellen

Verbrechersyndikate

Es gibt viele Verbrechersyndikate in der Galaxis, darunter die Schwarze Sonne, Pyke und Crimson Dawn. Obwohl es sich um eigenständige Organisationen handelt, wird es in der kriminellen Unterwelt schnell die Runde machen, wenn du dich mit einer von ihnen anlegst. Aus diesem Grund stellt dein Ruf bei den Syndikaten dein Ansehen bei allen Verbrecherorganisationen dar.

Marktstapel


Kopfgeldstapel: Enthält hauptsächlich Kopfgeldaufträge, aber auch ein paar Jobs, die euch andere Spieler angreifen lassen. *11 Karten im Stapel*


Frachtstapel: Enthält hauptsächlich Fracht, die ihr für Credits und manchmal für Prestige abliefern könnt. *10 Karten im Stapel*


Ausrüstungs- und Mod-Stapel: Enthält Ausrüstung und Mods, die eure Kampfwerte, Ausdauer, Hülle oder Hyperantriebe verbessern. *15 Karten im Stapel*


Job-Stapel: Enthält hauptsächlich Jobs, aber auch ein paar Crewmitglieder, die euch bei Kompetenzproben helfen können. *14 Karten im Stapel*


Luxusgüterstapel: Enthält teure Karten, die immer eine Möglichkeit zum Erhalt von Prestige bieten. *11 Karten im Stapel*


Schiffsstapel: Enthält Schiffe, die ihr kaufen könnt. *9 Karten im Stapel*

Symbole


Treffer


Kritischer Treffer


Fokus


Gut


Neutral


Schlecht


Credits


Prestige


Bodenkampfwert


Ausdauer


Schiffskampfwert


Hülle


Hyperantrieb


Droide

Häufig übersehene Regeln

- Kopfgeldkämpfe finden während deines Begegnungsschrittes statt und unterbrechen meist eine normale Begegnung mit einem Kontakt.
- Wenn du besiegt wirst, verlierst du 3.000 Credits und musst alle deine Geheimnisse ablegen.
- Patrouillen bewegen sich, nachdem eine Karte von einem Marktstapel gekauft worden ist. Sie bewegen sich nicht nach dem Ablegen einer Karte von einem Marktstapel.
- Wenn du einen Kampf gegen eine Patrouille verlierst, bewegst du sie um 1 Feld in eine beliebige Richtung.
- Gewinnst du einen Kampf gegen eine Patrouille, verlierst du 1 Ruf bei deren Fraktion und erhältst die Belohnung auf dem Patrouillenmarker.
- Haben mehrere Spieler das meiste Prestige, gelten sie alle als Spieler mit dem meisten Prestige. Zu Beginn der Partie ist also jeder Spieler der mit dem meisten Prestige.