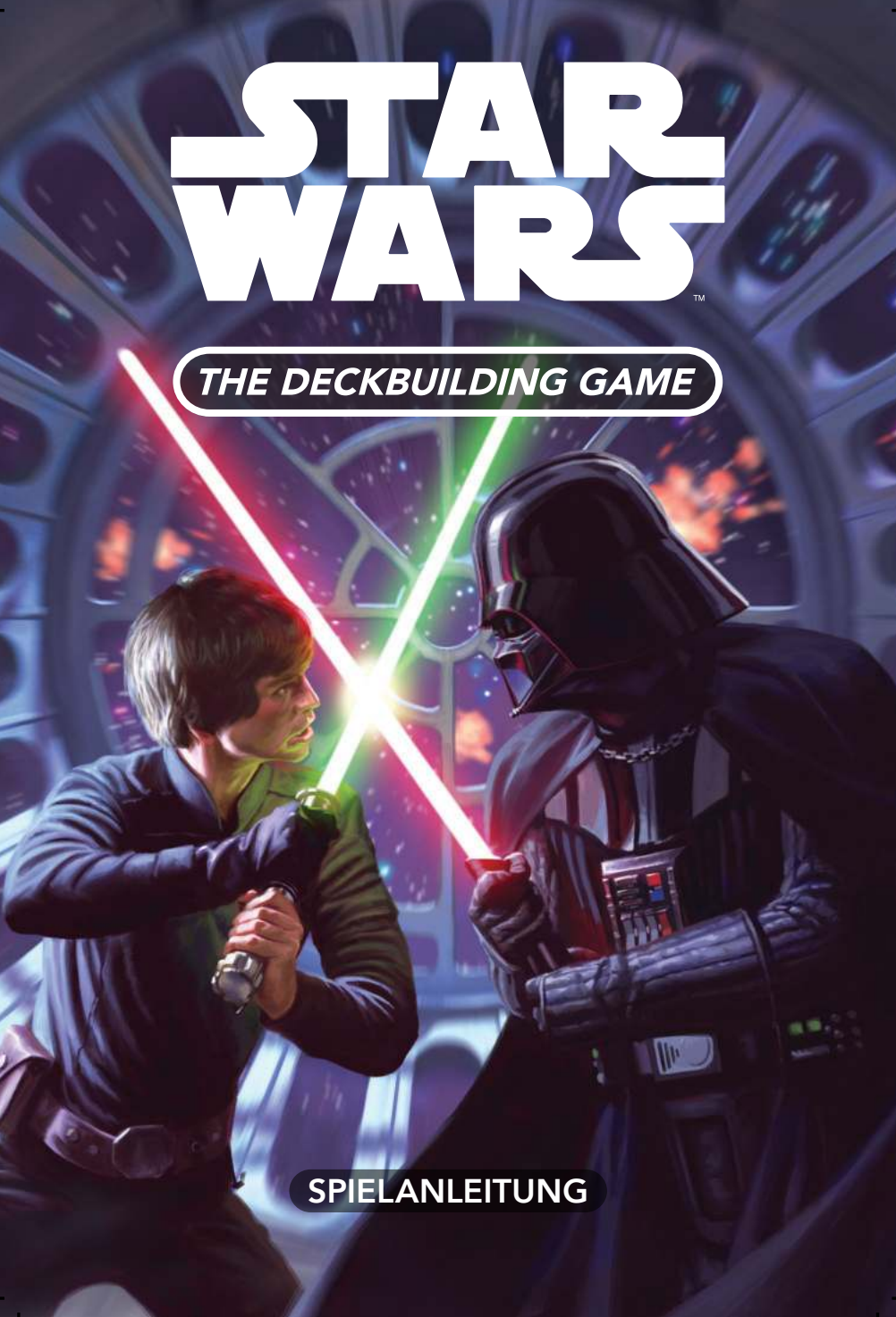
STAR WARS™

THE DECKBUILDING GAME



SPIELANLEITUNG



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

Die Rebellenallianz kämpft tapfer gegen die Tyrannei des Galaktischen Imperiums an. Jeder weitere Sieg lässt die Hoffnung der Rebellen wachsen und jedes heldenhafte Opfer stärkt ihre Entschlossenheit. Doch die Ressourcen des Imperiums sind unerschöpflich und die Feuerkraft der Imperialen Sternenflotte ist unübertroffen. Die Fronten sind verhärtet und der Krieg tobt wie ein Flächenbrand in der gesamten Galaxis….

ÜBERSICHT

„Ihr wisst von der Rebellion gegen das Imperium?" –Luke Skywalker

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME ist ein kompetitives Deckbauspiel für 2 Personen, in dessen Mittelpunkt der galaxisweite Konflikt zwischen dem Galaktischen Imperium und der Rebellenallianz steht. Du und dein Gegenüber entscheidet euch jeweils für eine Fraktion: Imperium oder Rebellen. Im Laufe der Partie müsst ihr eure Starter-Decks verbessern, indem ihr neue Karten mit mehr Feuerkraft und Ressourcen kauft, um erfolgreich den Stützpunkt eures Gegners angreifen und zerstören zu können. Wer von euch zuerst 3 gegnerische Stützpunkte zerstören kann, gewinnt die Partie!

ONLINE-TUTORIAL!
Hier könnt ihr in einem englischen Video erfahren, wie das Spiel gespielt wird!

SPIELMATERIAL



10 Imperium-Starter-Karten



10 Rebellen-Starter-Karten



90 Galaxis-Karten



10 Outer-Rim-Piloten-Karten



20 Stützpunkt-Karten (10 Rebellen, 10 Imperium)



2 Übersichtskarten



1 „Gleichgewicht der Macht"-Leiste



50 Schadensmarker (lila)



1 Machtmarker (weiß)



20 Ressourcenmarker (gelb)

SPIELAUFBAU

Beim Spielaufbau führt ihr beide die folgenden Schritte durch:

1. Wählt beide eure Fraktion: Rebellen oder Imperium.

2. Sucht die 5 Rebellen- und die 5 Imperium-Stützpunkt-Karten heraus, die unten aufgelistet sind. Diese bilden jeweils das Rebellen-Stützpunkt-Deck und das Imperium-Stützpunkt-Deck. (Legt die restlichen Stützpunkte in die Schachtel zurück. Diese werden nur für die „Spielvarianten für Profis" auf S. 28 benötigt.)

REBELLEN-STÜTZPUNKT-DECK

- **Dantooine (Start-Stützpunkt)**
- **Hoth**
- **Mon Cala**
- **Sullust**
- **Yavin IV**

IMPERIUM-STÜTZPUNKT-DECK

- **Lothal (Start-Stützpunkt)**
- **Corellia**
- **Coruscant**
- **Todesstern**
- **Endor**

3. Legt beide jeweils euren Start-Stützpunkt aufgedeckt vor euch hin und legt jeweils eure restlichen Stützpunkt-Karten in beliebiger Reihenfolge verdeckt darunter. Dies sind eure Stützpunkt-Decks.

4. Sucht die 10 Imperium- und die 10 Rebellen-Starter-Karten heraus, die unten aufgelistet sind. Ihr könnt sie an der Starter-Deck-Kennzeichnung erkennen. Nehmt beide die Karten eurer gewählten Fraktion und mischt sie jeweils zu eurem eigenen Deck zusammen. Legt eure Decks verdeckt jeweils neben euer Stützpunkt-Deck.



Starter-Deck-Kennzeichnung

REBELLEN-STARTER-DECK

- **Allianz-Raumfähre 7x**
- **Rebellentruppler 2x**
- **Tempelwächter 1x**

IMPERIUM-STARTER-DECK

- **Imperiale Raumfähre 7x**
- **Sturmtruppler 2x**
- **Inquisitor 1x**

5. Mischt die 90 Galaxis-Karten zum Galaxis-Deck zusammen. Legt die obersten 6 Karten in einer Reihe aus. Dies ist die Galaxis-Auslage. Richtet die Imperium-Karten so aus, dass sie zum Imperium-Spielbereich zeigen und die Rebellen-Karten so, dass sie zum Rebellen-Spielbereich zeigen. Dreht die neutralen Karten zur Seite, sodass ihr beide sie lesen könnt. Legt des Galaxis-Deck verdeckt an ein Ende der Galaxis-Auslage.

6. Legt die 10 Outer-Rim-Piloten-Karten als aufgedeckten Stapel seitlich ausgerichtet ans andere Ende der Galaxis-Auslage. Dies ist das Outer-Rim-Piloten-Deck.



Das Galaxis-Deck, die Galaxis-Auslage und das Outer-Rim-Piloten-Deck

7. Legt die Schadensmarker und die Ressourcenmarker neben dem Galaxis-Deck als Vorrat bereit.



Schadensmarker (lila) und Ressourcenmarker (gelb)

8. Klappt die „Gleichgewicht der Macht"-Leiste auf und legt sie neben das Outer-Rim-Piloten-Deck. Achtet darauf, dass das Rebellen-Symbol zum Rebellen-Spielbereich zeigt. Legt den Machtmarker auf das Feld mit dem Rebellen-Symbol.



9. Zieht beide die obersten 5 Karten eures Decks. Jetzt könnt ihr die Partie beginnen!

BEISPIEL: FERTIGER SPIELAUFBAU

Rebellen-Stützpunkt





Schadensvorrat



Galaxis-Ablagestapel



Galaxis-Deck







Galaxis-Auslage



Ressourcenvorrat



Imperium-Ablagestapel



Imperium-Deck

IMPERIUM-SPIELBEREICH

REBELLEN-SPIELBEREICH

Rebellen-Deck



Rebellen-Ablagestapel

Rebellen-Siegstapel









Galaxis-Auslage

Outer-Rim-Piloten-Deck



„Gleichgewicht der Macht"-Leiste



Imperium-Stützpunkt

Imperium-Siegstapel



GRUNDLAGEN

Der folgende Abschnitt stellt die grundlegenden Konzepte vor, die ihr kennen solltet, bevor ihr mit ***STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME*** losspielen könnt.

DAS EINMALEINS DES DECKBAUS

„Ich will mich mit der Macht vertraut machen …" –Luke Skywalker

In ***STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME*** beginnt ihr beide die Partie mit eurem eigenen Deck, das jeweils aus 10 Karten besteht. Diese Starter-Decks sind nicht gerade sehr stark. Hauptsächlich generieren sie Ressourcen. Verwendet diese Ressourcen am Anfang, um neue Karten für eure Decks zu kaufen. Dadurch werden die Decks stärker, sodass sie in zukünftigen Zügen noch mehr Ressourcen generieren und mächtigere Angriffe durchführen können.

Achtet beim Kauf der Karten auch auf ihre Fähigkeiten. In einem guten Deck greifen die Kartenfähigkeiten wie Zahnrädchen ineinander. Ihr solltet auch ein Auge drauf haben, welche Karten euer Gegner kauft, damit ihr vorhersehen könnt, welche Strategie er fährt, und euch entsprechend dagegen wappnen könnt.

DAS GLEICHGEWICHT DER MACHT

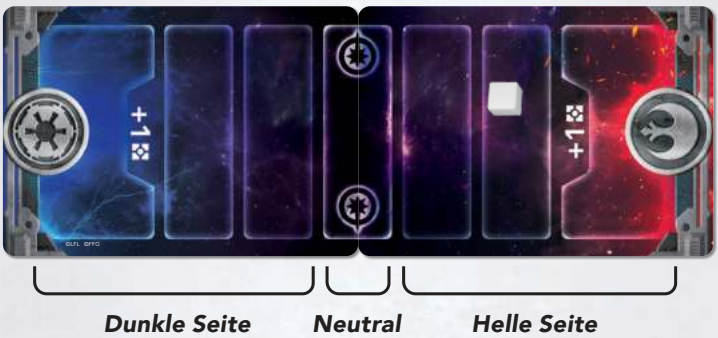
„Es ist ein Energiefeld, das alle lebenden Dinge erzeugen."
–Obi-Wan Kenobi

Das Gleichgewicht der Macht kann von entscheidender Bedeutung im Kampf zwischen den Rebellen und dem Imperium sein. Im Verlauf einer Partie können verschiedene Effekte dazu führen, dass sich das Gleichgewicht der Macht zwischen den beiden Fraktionen hin und her verlagert. Die „Gleichgewicht der Macht"-Leiste wird verwendet, um diese Veränderungen festzuhalten.

Manche Kartenfähigkeiten verwenden den Satz „Falls die Macht mit dir ist". Diese Fähigkeiten kannst du nur verwenden, solange sich der Machtmarker auf einem der 3 Felder auf deiner Seite der „Gleichgewicht der Macht"-Leiste befindet.

- Falls sich der Machtmarker auf einem der 3 Felder der Dunklen Seite befindet, dann ist die Macht mit dem Imperium.
- Falls sich der Machtmarker auf einem der 3 Felder der Hellen Seite befindet, dann ist die Macht mit den Rebellen.
- Solange sich der Machtmarker auf dem neutralen Feld in der Mitte befindet, ist die Macht mit keiner Fraktion.

Sobald du Macht (◉) erhältst, verschiebe den Machtmarker so viele Felder wie angegeben auf der „Gleichgewicht der Macht"-Leiste auf dich zu. Falls die Macht zu Beginn deines Zuges ganz auf deiner Seite ist (der Marker befindet sich auf dem letzten Feld auf deiner Seite), erhältst du 1 zusätzliche Ressource, die du in diesem Zug verwenden kannst.



Die Macht ist derzeit mit den Rebellen, weil sich der Machtmarker auf einem der 3 Felder der Hellen Seite befindet.

AUFBAU DER KARTEN

In ***STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME*** gibt es 3 Kartenarten: Einheit, Stützpunkt und Großkampfschiff. In diesem Abschnitt findet ihr Details zu den Symbolen und anderen Informationen, die sich auf einer Karte befinden.

KOSTEN
So viele Ressourcen musst du ausgeben, um diese Karte aus der Galaxis-Auslage zu kaufen.

ANGRIFF
So viel Schaden fügt diese Karte zu.

RESSOURCEN
So viele Ressourcen generiert diese Karte.

MACHT
So viel Macht generiert diese Karte.

NAME
Der Name dieser Karte.



ZIELWERT
So viel Angriff brauchst du insgesamt, um diese Karte in der Galaxis-Auslage zu besiegen.

BELOHNUNG
Das bekommst du, wenn du diese Karte in der Galaxis-Auslage besiegst.

EINZIGARTIG-SYMBOL
Gibt an, dass diese Karte einzigartig ist, und sich andere Karten auf sie beziehen können.

KARTENART
Bestimmt, wie diese Karte im Spiel funktioniert.

FRAKTIONSSYMBOL
Gibt an, zu welcher Fraktion diese Karte gehört.

MERKMALE
Beschreibende Begriffe, auf die sich andere Karten beziehen können.

FÄHIGKEIT
Mit diesen Sondereffekten kannst du das Spiel auf unterschiedliche Weise beeinflussen.



TREFFERPUNKTE
So viel Schaden brauchst du, um diese Karte im Spielbereich einer Fraktion zu zerstören.



FRAKTIONSZUGEHÖRIGKEIT

„Ich befinde mich in diesem Kampf seit meinem sechsten Lebensjahr!"
–Cassian Andor

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME ist eine Schlacht zwischen zwei Fraktionen: Imperium und Rebellen. Beide Fraktionen haben ihre eigenen besonderen Charaktere, Fahrzeuge, Raumschiffe und Stützpunkte, wodurch beide Seiten ihren ganz eigenen *Star Wars*-Flair und Spielstil haben! Dazu kommen die neutralen Karten: Diese Charaktere, Fahrzeuge und Raumschiffe können sich auf die eine oder andere Seite schlagen … wenn der Preis stimmt.

Jede Karte im Galaxis-Deck gehört entweder dem Imperium oder den Rebellen an oder ist neutral. Nur das Imperium darf Imperium-Karten kaufen und Rebellen-Karten dürfen nur von den Rebellen gekauft werden. Beide Fraktionen dürfen jedoch auch neutrale Karten kaufen. Eine Karte, die zur Fraktion deines Gegners gehört, ist eine feindliche Karte.

Imperium-Symbol ***Rebellen-Symbol***

Das hier sind die Symbole der beiden Fraktionen des Spiels. Eine Karte ohne ein Fraktionssymbol ist eine neutrale Karte.



SPIELABLAUF



„Jetzt kann der Spaß anfangen!" –Anakin Skywalker

Das Spiel wird über mehrere Züge gespielt. Das Imperium beginnt mit dem ersten Zug, dann folgen die Rebellen. Die zwei Fraktionen wechseln sich ab, bis eine der beiden Fraktionen die Partie gewinnt, indem sie 3 gegnerische Stützpunkte zerstört.

ZU BEGINN DES ZUGES

Folgendes passiert zu Beginn jedes Zuges:

1. Falls du keinen Stützpunkt hast (weil dein Stützpunkt im letzten Zug zerstört wurde), sieh deine verbliebenen Stützpunkt-Karten an, wähle eine davon und decke sie als deinen neuen Stützpunkt auf.
2. Falls die Macht ganz auf deiner Seite ist, erhalte 1 Ressourcenmarker aus dem Ressourcenvorrat und lege ihn in deinen Spielbereich.
3. Erhalte die Ressourcen von jedem deiner Großkampfschiffe, das du im Spiel hast. (Zu Beginn der Partie hast du keine Großkampfschiffe im Spiel. Überspringe deshalb diesen Schritt.)
   - ✦ Wenn du Ressourcen von einer Karte erhältst, nimm so viele Ressourcen aus dem Ressourcenvorrat, wie der Ressourcenwert der Karte angibt.
   - ✦ Ressourcen, die du in deinem Zug erhältst, bilden deinen ‚Ressourcenpool'.

SPIELZUG

In deinem Zug darfst du die folgenden Optionen in beliebiger Reihenfolge und so oft durchführen, wie du kannst und möchtest:

- Spiele eine Karte.
- Kaufe eine Karte.
- Verwende eine Kartenfähigkeit.
- Weise eine Karte einem Angriff zu.
- Handle einen Angriff ab.
- Beende deinen Zug.

Jede der aufgeführten Optionen wird auf den folgenden Seiten ausführlich beschrieben.

EINE KARTE SPIELEN

Um eine Karte zu spielen, nimm sie von deiner Hand und lege sie aufgedeckt in deinen Spielbereich. Die Karte gilt jetzt als ‚im Spiel'.



Ressourcenvorrat

Nachdem du eine Karte gespielt hast, sammelst du sofort so viele Ressourcen, wie der Ressourcenwert der Karte angibt.

Hat die gespielte Karte einen Machtwert, dann verschiebe den Machtmarker auf der „Gleichgewicht der Macht"-Leiste um so viele Felder auf deine Seite zu, wie der Machtwert der Karte angibt.



Das Imperium spielt Großmoff Tarkin, eine Einheit mit 2 Macht. Dadurch erhält das Imperium 2 Macht und verschiebt den Machtmarker 2 Felder auf die Seite des Imperiums zu.

Ist eine Karte erst einmal im Spiel, kannst du ihre Fähigkeit verwenden und/oder sie einem Angriff zuweisen (siehe „Eine Karte einem Angriff zuweisen" auf S. 16).

Einheiten-Karten bleiben bis zum Ende deines Zuges im Spiel (siehe „Deinen Zug beenden" auf S. 21). Jede deiner Großkampfschiff-Karten bleibt im Spiel, bis sie mindestens so viel Schaden auf sich hat, wie sie Trefferpunkte hat (siehe „Einen Angriff abhandeln" auf S. 18).

EINE KARTE KAUFEN

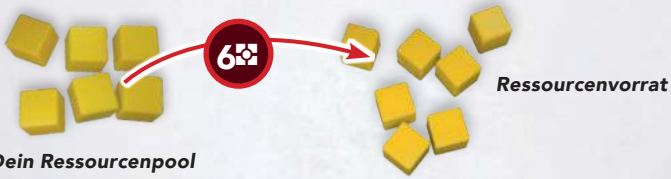
Karten in der Galaxis-Auslage und im Outer-Rim-Piloten-Deck können erworben werden.

- Die Rebellen können Rebellen-Karten und neutrale Karten kaufen, jedoch keine Imperium-Karten.
- Das Imperium kann Imperium-Karten und neutrale Karten kaufen, jedoch keine Rebellen-Karten.

Um eine Karte zu kaufen, gib Ressourcen in Höhe der Kosten der Karte aus. Entferne dafür entsprechend viele Ressourcen aus deinem Ressourcenpool und lege sie in den Ressourcenvorrat zurück. Dann entferne die Karte aus der Galaxis-Auslage (oder dem Outer-Rim-Piloten-Deck) und lege sie aufgedeckt oben auf deinen Ablagestapel. Wenn du das nächste Mal deinen Ablagestapel zu deinem neuen Deck mischst, wird diese Karte Teil deines Decks.

- Sobald eine Karte aus der Galaxis-Auslage entfernt wird, wird sie sofort ersetzt. Decke dafür die oberste Karte des Galaxis-Decks auf und lege die Karte aufgedeckt und entsprechend ausgerichtet in die Galaxis-Auslage.





EINE KARTENFÄHIGKEIT VERWENDEN

„Sie werden sehen, ich stecke voller Überraschungen!" –Luke Skywalker

Um eine Kartenfähigkeit auf einer Karte im Spiel zu verwenden, teile deinem Gegner mit, welche Kartenfähigkeit du verwenden willst, und handle dann die Effekte der Fähigkeit ab.

- ✦ Das Abhandeln von Fähigkeiten auf deinen Karten ist freiwillig.
- ✦ Führe beim Abhandeln einer Fähigkeit so viel des Effektes aus wie möglich und ignoriere die Teile des Effekts, die nicht durchgeführt werden können.
- ✦ Du kannst die Fähigkeit einer Karte, die du im Spiel hast, ein Mal pro Zug verwenden.
  - ◊ Kartenfähigkeiten können im gleichen Zug verwendet werden, in dem die Karte gespielt worden ist.
  - ◊ Nachdem du die Fähigkeit einer Karte verwendet hast, drehe die Karte leicht zur Seite, um anzuzeigen, dass du ihre Fähigkeit bereits verwendet hast und sie in diesem Zug nicht noch einmal verwenden kannst.



Nachdem du die Kartenfähigkeit von Luke Skywalker verwendet hast, drehe ihn leicht zur Seite, um anzuzeigen, dass du ihn bereits verwendet hast.

EINE KARTE EINEM ANGRIFF ZUWEISEN

„Warum kommst du nicht mit? Jemand wie dich kann ich brauchen."
–Han Solo

Du kannst deine Einheiten und Großkampfschiffe verwenden, um den gegnerischen Stützpunkt anzugreifen (möglicherweise beschützt durch die gegnerischen Großkampfschiffe im Spiel). Die Rebellen können außerdem ihre Einheiten verwenden, um feindliche Karten in der Galaxis-

Auslage zu sabotieren. Das Imperium dagegen kann seine Einheiten verwenden, um auf feindliche Karten in der Galaxis-Auslage Kopfgeldjagd zu machen (siehe „Kopfgeldjagd und Sabotage“ auf S. 19).

Um Karten einem Angriff gegen den feindlichen Stützpunkt zuzuweisen, gruppiere sie in deinem Spielbereich zusammen (oder lege sie direkt vor den feindlichen Stützpunkt). Um Einheiten einem Kopfgeldjagd- oder Sabotage-Angriff zuzuweisen, lege die Einheit vor die Ziel-Karte in der Galaxis-Auslage.



Die Rebellen greifen den Stützpunkt des Imperiums an und sabotieren den Scout-Truppler in der Galaxis-Auslage.

Jede Karte, die du im Spiel hast, kann pro Zug einem Angriff zugewiesen werden. Achte beim Zuweisen einer Karte darauf, dass du sie nicht versehentlich drehst. Nur so kannst du immer erkennen, ob du ihre Fähigkeit schon verwendet hast oder nicht. Eine klare Ordnung in deinem Spielbereich macht es dir und deinem Gegner leichter, die Übersicht zu behalten und keine Spielfehler zu begehen!

Hinweis: Wenn du eine Karte einem Angriff zuweist, wird der Angriff noch nicht sofort abgehandelt. Du kannst einem Angriff mehrere Karten zuweisen, bevor du den Angriff mit allen zugewiesenen Karten zusammen abhandelst. Wie Angriffe abgehandelt werden, wird auf den nächsten Seiten ausführlich erklärt.

EINEN ANGRIFF ABHANDELN

Du kannst sowohl Angriffe gegen einen gegnerischen Stützpunkt sowie Kopfgeldjagd- oder Sabotage-Angriffe gegen feindliche Karten in der Galaxis-Auslage abhandeln. Die Regeln für diese Angriffe werden im Folgenden beschrieben.

Einen gegnerischen Stützpunkt angreifen

Um einen Angriff gegen einen gegnerischen Stützpunkt abzuhandeln, addiere die Angriffswerte aller Einheiten und Großkampfschiffe, die du diesem Angriff zugewiesen hast. Nimm entsprechend viele Schadensmarker aus dem Schadensvorrat, um sie deinem Gegner zuzufügen. Teile den Schaden auf folgende Weise zu:

- ✦ Jedes Großkampfschiff, das dein Gegner im Spiel hat, muss zerstört werden, bevor seinem Stützpunkt Schaden zugeteilt werden kann.
  - ◊ Sobald ein Großkampfschiff mindestens so viele Schadensmarker hat, wie es Trefferpunkte aufweist, wird es zerstört und auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt.
  - ◊ Hat dein Gegner mehr als 1 Großkampfschiff im Spiel, entscheidest du, wie du den Schaden zwischen den Schiffen aufteilst.
- ✦ Falls du nach dem Zerstören aller gegnerischen Großkampfschiffe noch Schadensmarker übrig hast, kannst du diesen Schaden dem gegnerischen Stützpunkt zufügen.
  - ◊ Schadensmarker, die auf einen Stützpunkt (oder ein Großkampfschiff) gelegt werden, verbleiben dort, bis der Schaden durch eine Kartenfähigkeit repariert wird.
- ✦ Sobald ein Stützpunkt mindestens so viele Schadensmarker hat, wie er Trefferpunkte aufweist, wird er zerstört.
  - ◊ Sobald der gegnerische Stützpunkt zerstört wird, lege ihn auf deinen Siegstapel auf deiner Seite der „Gleichgewicht der Macht"-Leiste. Lege die Schadensmarker in den Schadensvorrat zurück.
  - ◊ Wird der Stützpunkt eines Spielers zerstört, muss er zu Beginn seines nächsten Zuges aus seinen verbliebenen Stützpunkt-Karten einen neuen Stützpunkt wählen.
  - ◊ Falls du nach dem Zerstören des gegnerischen Stützpunktes immer noch Schadensmarker übrig hast, lege sie in den Schadensvorrat zurück. Du teilst sie nicht dem neuen Stützpunkt zu.

Jetzt ist der Angriff gegen den gegnerischen Stützpunkt abgehandelt. Behalte alle Karten, die daran teilgenommen haben, bis zum Ende

deines Zuges als Gruppe zusammen. Dies soll dich daran erinnern, dass sie bereits angegriffen haben, sodass du sie in diesem Zug nicht erneut einem Angriff zuweist.

Kopfgeldjagd und Sabotage

„Wer den Millennium Falken *findet, wird eine beträchtliche Belohnung erhalten."*

–Darth Vader

Kopfgeldjagd und Sabotage sind thematische Bezeichnungen für dieselbe Art von Angriffen.

Jede Imperium- und Rebellen-Einheit im Galaxis-Deck hat einen Zielwert und eine Belohnung, die verkehrt herum auf der Karte aufgedruckt ist. Das macht es leichter für dich, die Belohnungen der Karten zu lesen, die du in der Galaxis-Auslage angreifen kannst.

Um als Imperium einen Kopfgeldjagd-Angriff oder als Rebellen einen Sabotage-Angriff abzuhandeln, wähle zuerst eine Karte der gegnerischen Fraktion in der Galaxis-Auslage als Ziel. Addiere als Nächstes die Angriffswerte aller Einheiten, die du diesem Angriff zugewiesen hast. Falls der Angriffswert insgesamt mindestens so hoch ist wie der Zielwert der angegriffenen Karte, ist der Angriff erfolgreich. Lege die besiegte Karte aus der Galaxis-Auslage auf den Galaxis-Ablagestapel und ersetzte sie dann durch die oberste Karte des Galaxis-Decks. Zuletzt darfst du wählen, ob du die Belohnung der gerade besiegten Karte erhalten willst.



Direktor Krennic hat einen Zielwert von 5 und eine Belohnung von 3 Ressourcen und 2 Macht.

Die folgenden Regeln gelten für Kopfgeldjagd- und Sabotage-Angriffe:

- Großkampfschiffe dürfen keinem Kopfgeldjagd- oder Sabotage-Angriff zugewiesen werden.
- Sollte der Angriffswert insgesamt höher sein als der Zielwert der angegriffenen Karte, verfällt der überschüssige Angriffswert.
- Lege keine Schadensmarker auf Karten, die Ziel einer Kopfgeldjagd oder Sabotage sind. Falls der Angriffswert der Einheiten, die einem Kopfgeldjagd- oder Sabotage-Angriff zugewiesen sind, insgesamt kleiner als der Zielwert der angegriffenen Karte ist, passiert nichts.



Die Rebellen schicken ein Rebellenkommando und einen X-Flügler aus, um einen Sabotage-Angriff mit einem Angriffswert von insgesamt 6 durchzuführen. Dies ist höher als der Zielwert auf Direktor Krennic. Deshalb wird Direktor Krennic auf den Galaxis-Ablagestapel gelegt und durch die oberste Karte des Galaxis-Decks ersetzt. Die Rebellen möchten die Belohnung auf Direktor Krennic einfordern und erhalten 3 Ressourcen und 2 Macht, die sie noch im gleichen Zug verwenden können.

Jetzt ist der Kopfgeldjagd- oder Sabotage-Angriff gegen eine feindliche Karte abgehandelt. Behalte alle Karten, die daran teilgenommen haben, bis zum Ende deines Zuges als Gruppe zusammen. Dies soll dich daran erinnern, dass sie bereits angegriffen haben, sodass du sie in diesem Zug nicht erneut einem Angriff zuweist.

DEINEN ZUG BEENDEN

Wenn du alles getan hast, was du konntest (oder wolltest), teile deinem Gegenüber mit, dass dein Zug vorbei ist.

Sobald dein Zug endet, führe folgende Schritte durch:

1. Lege alle deine Einheiten-Karten aus dem Spiel ab.
2. Lege deinen Stützpunkt und deine Großkampfschiffe, die du im Spiel hast, in deinen Spielbereich zurück und drehe sie in ihre ursprüngliche Position.
3. Lege alle Karten von deiner Hand ab und lege alle Ressourcenmarker in deinem Ressourcenpool in den Ressourcenvorrat zurück.
4. Ziehe 5 Karten von deinem Deck. Falls sich keine Karten in deinem Deck befinden, sobald du eine Karte ziehen müsstest, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und mache dann mit dem Ziehen weiter.

Beispiel: *Am Ende deines Zuges befinden sich noch 3 Karten in deinem Deck. Du ziehst die 3 Karten auf die Hand und mischst dann deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck. Dann ziehst du 2 weitere Karten vom neuen Deck und hast wieder 5 Karten auf der Hand.*

SPIELSIEG

„Toller Schuss, Junge! Ein Millionentreffer!" –Han Solo

Wer von euch beiden zuerst 3 gegnerische Stützpunkte zerstört, gewinnt! Die Partie ist sofort zu Ende, nachdem der 3. Stützpunkt einer Fraktion zerstört worden ist. Keine anderen Karten oder Fähigkeiten werden mehr abgehandelt und Macht, Angriff und Ressourcen können nicht mehr verwendet werden.



BEISPIEL: MITTEN IM SPIEL

Rebellen-Stützpunkt





Schadensvorrat

Großkampfschiffe







Galaxis-Ablagestapel



Galaxis-Deck







Galaxis-Auslage



Ressourcenvorrat



Imperium-Ablagestapel



Imperium-Deck

IMPERIUM-SPIELBEREICH

REBELLEN-SPIELBEREICH

Rebellen-Deck



Rebellen-Ablagestapel



Rebellen-Siegstapel











Galaxis-Auslage

Outer-Rim-Piloten-Deck



„Gleichgewicht der Macht"-Leiste



Großkampfschiff



Imperium-Stützpunkt



Imperium-Siegstapel

WEITERE REGELN

„Du hast den ersten Schritt in eine größere Welt getan."
–Obi-Wan Kenobi

Der folgende Abschnitt erklärt die Regeln für wichtige Begriffe und Spielsituationen, auf die ihr im Verlauf eurer Partien trefft.

FÄHIGKEITEN

Manche Karten haben Fähigkeiten, die du in deinem Zug abhandeln kannst. Der Fähigkeitstext gibt an, wann und wie die Fähigkeit verwendet werden kann.

- Fähigkeiten, bei denen nicht angegeben ist, wann sie verwendet werden können, kannst du jederzeit in deinem Zug spielen, solange die Karte mit der Fähigkeit im Spiel ist.
  - Jede dieser Kartenfähigkeiten kann nur ein Mal pro Zug verwendet werden.
- Das Abhandeln von Fähigkeiten auf deinen Karten ist freiwillig.
- Führe beim Abhandeln einer Fähigkeit so viel des Effektes aus wie möglich.
  - Falls eine Fähigkeit dich beispielsweise anweist, 3 Schaden von deinem Stützpunkt zu reparieren, und dein Stützpunkt nur 2 Schaden hat, reparierst du diese 2 Schaden.

ABLEGEN

Manche Fähigkeiten erlauben es dir, Karten von deiner Hand, von der Hand deines Gegners oder aus der Galaxis-Auslage abzulegen.

- Wenn du eine Karte von deiner Hand ablegst, wählst du die Karte, die du ablegst, außer die Fähigkeit weist dich an, eine zufällige Karte abzulegen.
- Abzulegende Karten werden immer auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt:
  - Falls du eine Karte von deiner Hand ablegst, kommt sie auf deinen Ablagestapel.
  - Falls eine Karte von der Hand deines Gegners abgelegt wird, kommt sie auf seinen Ablagestapel.
  - Falls eine Karte aus der Galaxis-Auslage abgelegt wird, kommt sie auf den Galaxis-Ablagestapel.

✦Wird durch eine Kartenfähigkeit eine Karte aus der Galaxis-Auslage abgelegt, erhältst du **nicht** die Belohnung, die auf der abgelegten Karte angeben ist.

ANSEHEN

Manche Fähigkeiten weisen dich an, dir die oberste Karte des Galaxis-Decks anzusehen. Wenn du dir eine Karte ansiehst, achte darauf, dass dein Gegner diese Karte nicht sehen kann, und lege sie dann wieder an ihren vorherigen Platz zurück.

AUFDECKEN

Manche Fähigkeiten weisen dich an, die oberste Karte des Galaxis-Decks aufzudecken. Wenn du eine Karte aufdeckst, drehe sie so auf die Seite, dass ihr beide sie lesen könnt. Falls du nicht angewiesen wirst, die Karte abzulegen, lege sie verdeckt oben auf das Galaxis-Deck zurück.

ERHALTEN

Durch manche Fähigkeiten erhältst du einen Bonus auf Angriff, Ressourcen oder Macht. Der Text der Fähigkeit gibt an, unter welchen Umständen du den Bonus erhältst.

✦Jeder Wert auf einer Karte kann nur ein Mal pro Runde verwendet werden.



Der Rodianische Revolverheld kann einen Bonus auf seinen Angriff erhalten.

FALLS

Manche Fähigkeiten verwenden das Wort ‚falls'. Solche Fähigkeiten werden ‚bedingte Fähigkeiten' genannt, weil sie nur verwendet werden können, falls ihre Bedingung erfüllt ist. Manche Karten beginnen beispielsweise mit dem folgenden Text: „Falls die Macht mit dir ist …" Diese Fähigkeiten kannst du nur verwenden, solange sich der Machtmarker auf deiner Seite der „Gleichgewicht der Macht"-Leiste befindet.

REPARIEREN

Manche Fähigkeiten erlauben es dir, Schaden von deinem Stützpunkt zu reparieren. Um Schaden zu reparieren, entferne so viele Schadensmarker von deinem Stützpunkt, wie die Reparieren-Fähigkeit angibt.

SCHADEN ZUFÜGEN

Manche Fähigkeiten erlauben dir, dem gegnerischen Stützpunkt Schaden zuzufügen. Dieser Schaden wird dem Stützpunkt direkt zugefügt und ignoriert Großkampfschiffe.

SOBALD

Manche Fähigkeiten verwenden das Wort ‚sobald'. Solche Fähigkeiten werden ‚ausgelöste Fähigkeiten' genannt, weil sie nur bei bestimmten Situationen ausgelöst werden. Manche Stützpunkte haben beispielsweise den folgenden Text: „Sobald du diesen Stützpunkt aufdeckst …" Diese Fähigkeiten kannst du nur in dem Moment abhandeln, in dem du die Karte aufdeckst.

- ✦ Ausgelöste Fähigkeiten sind nicht auf ein Mal pro Zug beschränkt. Sie können jedes Mal abgehandelt werden, wenn ihre Auslösebedingung erfüllt ist.
- ✦ Falls eine ‚Sobald'-Fähigkeit mit einer Belohnung-Fähigkeit gleichzeitig eintritt, wird die Belohnung zuerst abgehandelt.

SOLANGE

Manche Fähigkeiten verwenden das Wort ‚solange'. Solche Fähigkeiten werden ‚konstante Fähigkeiten' genannt, weil die Fähigkeit immer aktiv ist, solange die angegebene Bedingung zutrifft. Sobald eine Karte mit einer konstanten Fähigkeit das Spiel verlässt, endet ihr Effekt sofort.

Beispiel: *Solange dein Imperialer Träger im Spiel ist, bietet er einigen deiner Einheiten einen Bonus auf ihren Angriff. Dieser Bonus endet sofort, wenn der Imperiale Träger das Spiel verlässt.*

WÄHLEN

Manche Karten weisen dich an, aus mehr als einer Fähigkeit zu wählen. Sobald du dich entschließt, eine ‚Wählen'-Fähigkeit abzuhandeln, musst du eine Option aussuchen, die du auch abhandeln kannst. Du darfst keine Option wählen, die du nicht abhandeln kannst.

ZERSTÖREN

Manche Fähigkeiten erlauben dir, ein Großkampfschiff, das dein Gegner im Spiel hat, oder eines aus der Galaxis-Auslage zu zerstören. Zerstörte Großkampfschiffe werden sofort abgelegt und auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

- ✦ Falls du ein Großkampfschiff im Spielbereich deines Gegners zerstörst, wird es auf seinen Ablagestapel gelegt.
- ✦ Falls du ein Großkampfschiff in der Galaxis-Auslage zerstörst, wird es auf den Galaxis-Ablagestapel gelegt.

VERBANNEN

Manche Fähigkeiten erlauben es dir, Karten zu verbannen. Dadurch kannst du schwächere Karten aus deinem Deck entfernen und deine Chancen erhöhen, zukünftig bessere Karten auf die Hand ziehen. Wird eine Karte verbannt, wird sie sofort aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

- ✦ Wenn du eine Karte spielst, welche die Fähigkeit hat, sich selbst zu verbannen, kannst du ihren Angriff-, Ressourcen- und Macht-Wert verwenden, bevor du sie verbannst.
- ✦ Wenn du eine Kartenfähigkeit abhandelst und diese Kartenfähigkeit dich anweist, eine Karte von deiner Hand oder aus deinem Ablagestapel zu verbannen, dann musst du eine Karte wählen, die sich zu diesem Zeitpunkt gerade auf deiner Hand oder in deinem Ablagestapel befindet.
  - ◊ Falls du eine Karte von deiner Hand verbannst, hast du nicht mehr die Möglichkeit, sie in diesem Zug zu spielen.

Beispiel: *Das Imperium möchte die Fähigkeit auf seinem Kel'Dor-Mystiker verwenden, um eine Imperiale Raumfähre von seiner Hand zu verbannen. Zuerst handelt er die Macht auf dem Kel'Dor-Mystiker ab, dann verwendet er seine Fähigkeit, um die Imperiale Raumfähre von seiner Hand zu verbannen.*



LEERES DECK

Falls ein Deck leer wird, wird der entsprechende Ablagestapel jenes Decks erst dann zum neuen Deck gemischt, sobald eine Karte davon gezogen werden muss.

- ✦ Der Ablagestapel wird nicht zum neuen Deck gemischt, nur weil das Deck leer ist. Mische es erst dann, wenn du Karten davon ziehen musst.
  - ◊ Falls dein Spieler-Deck leer ist, warte, bis du eine Karte ziehen musst, und mische erst dann deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck.
  - ◊ Falls das Galaxis-Deck leer ist, warte, bis eine Karte in die Galaxis-Auslage gelegt werden muss, und mische erst dann den Galaxis-Ablagestapel zu einem neuen Galaxis-Deck.

SPIELVARIANTEN FÜR PROFIS

„Ziehen Sie ein anderes Ziel vor, ein militärisches Ziel? Dann nennen Sie das System!" –Großmoff Tarkin

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME enthält 10 Imperium- und 10 Rebellen-Stützpunkte. Für die Einstiegspartie legt ihr beide wie im Spielaufbau auf Seite 4 angegeben je 5 eurer Stützpunkte in die Schachtel zurück. Habt ihr euch mit den Grundlagen des Spiels vertraut gemacht und schon ein paar Partien absolviert, könnt ihr mit den folgenden Spielvarianten für Profis eure Partien noch aufregender gestalten.

DIE GANZE GALAXIS

Auf diese Weise sollte das Spiel gespielt werden. Es unterscheidet sich nur in einem Punkt von den Regeln der Einstiegspartie: Ihr beide beginnt jeweils mit allen 10 Stützpunkten eurer Fraktion in eurem Stützpunkt-Deck. Wenn ihr einen neuen Stützpunkt wählen müsst, habt ihr mehr Optionen zur Verfügung und könnt eure Strategie besser an die aktuelle Situation in der Partie anpassen.

- Wenn ihr mit dieser Variante spielt, empfehlen wir, die Siegbedingung auf 4 Stützpunkte anzupassen (siehe„Anpassbare Spiellänge" auf Seite 29).

GEHEIME STÜTZPUNKTE

Diese Variante führt das Element der Geheimhaltung ein. In Schritt 3 des Spielaufbaus beginnt ihr beide mit euren entsprechenden Start-Stützpunkten und wählt dann im Geheimen je 4 Stützpunkte aus den 9 verbliebenen Stützpunkten eurer Fraktion und legt sie verdeckt unter eure Start-Stützpunkte. Legt die anderen Stützpunkte verdeckt in die Schachtel zurück. Der Rest der Partie wird nach den Regeln der Einstiegspartie gespielt, nur dass ihr nicht wisst, mit welchen Stützpunkten euer Gegenüber spielt. Diese Prise Ungewissheit macht die Partien noch vielschichtiger und kann zu interessanten Entscheidungsprozessen führen.

- Wenn ihr mit dieser Variante spielt, empfehlen wir, die Siegbedingung auf 4 Stützpunkte anzupassen (siehe„Anpassbare Spiellänge" auf Seite 29).

2 GEGEN 2 (MEHRSPIELER-VARIANTE)

Diese Mehrspieler-Variante lässt euch in 2 Zweier-Teams um die Kontrolle der Galaxis kämpfen. Für diese Variante benötigt ihr 2 Exemplare von ***STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME***. Die Regeln für die Mehrspieler-Variante könnt ihr auf *www.asmodee.de/StarWars* herunterladen.

OPTIONALE REGELN

„Eine kleine Änderung unserer Abmachung. Und beten Sie, dass ich nicht noch weitere Änderungen vornehme." –Darth Vader

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME wurde so konzipiert, dass ihr die Regeln nach euren Vorlieben anpassen könnt. Kombiniert eine oder mehrere optionale Regeln mit einer beliebigen Spielvariante, um das Spiel bestmöglich an euren Geschmack anpassen.

ANPASSBARE SPIELLÄNGE

Wer in der Einstiegspartie von ***STAR WARS*: THE DECKBUILDING GAME** zuerst 3 gegnerische Stützpunkte zerstört, gewinnt. Ihr könnt die Spiellänge anpassen, indem ihr die Anzahl der Stützpunkte verändert. Wollt ihr ein strategisches Spielerlebnis und mehr Deckbau-Optionen, dann setzt die Siegbedingung auf 4 oder 5 Stützpunkte herauf. Bevorzugt ihr dagegen kürzere Partien, könnt ihr die Siegbedingung auf 2 Stützpunkte senken. Einigt euch vor dem Beginn der Partie auf die Anzahl der Stützpunkte, die ihr zerstören müsst, um das Spiel zu gewinnen.

NEUTRALE KARTEN AUSBEZAHLEN

„Ihr Freund ist eine typische Söldnerseele. Ob ihm außer Geld noch irgendetwas wichtig ist ..." –Prinzessin Leia

Neutrale Karten in der Galaxis-Auslage können nicht zum Ziel einer Kopfgeldjagd oder einer Sabotage werden. Diese Regel erlaubt es euch aber, die Karten ‚auszubezahlen'. Um eine neutrale Karte in der Galaxis-Auslage auszubezahlen, musst du Ressourcen in Höhe der Kosten der Karte ausgeben. Lege diese Karte dann auf den Ablagestapel der Galaxis-Auslage. So kannst du neutrale Karten, die du nicht brauchst, aus der Galaxis-Auslage entfernen, ohne sie deinem Deck hinzufügen zu müssen.



Wenn ihr mit dieser optionalen Regel spielt, können 2 Ressourcen ausgeben werden, um den Rodianischen Revolverhelden aus der Galaxis-Auslage abzulegen (oder 3 Ressourcen, um den C-ROC-Kreuzer loszuwerden).

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Im folgenden Abschnitt findet ihr Antworten zu häufig gestellten Fragen über die Regeln und Karteninteraktionen von ***STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME***.

F. Muss ich jede Karte von meiner Hand spielen?
A. Nein. Du kannst wählen, welche Karten du spielen willst und welche nicht. Aber alle Karten, die du nicht spielst, werden am Ende deines Zuges abgelegt.

F. Muss ich eine Fähigkeit auf einer Karte sofort abhandeln, nachdem ich die Karte gespielt habe?
A. Nein. Du darfst wählen, wann du eine Kartenfähigkeit abhandeln willst, außer sie beginnt mit dem Wort ‚sobald' (siehe „Sobald" auf Seite 26).

F. Muss ich die Kartenfähigkeiten auf meinem Stützpunkt oder auf Karten, die ich spiele, verwenden?
A. Nein. Jede Kartenfähigkeit ist freiwillig.

F. Kann ich wählen, nur einen Teil einer Fähigkeit abzuhandeln?
A. Nein. Wenn du dich entscheidest, eine Fähigkeit abzuhandeln, musst du so viel wie möglich von der Fähigkeit abhandeln.

F. Muss ich die Belohnung einer Karte abhandeln, wenn ich sie als Ziel einer Kopfgeldjagd oder einer Sabotage besiege?
A. Nein. Belohnungen sind freiwillig.

F. Falls eine Kartenfähigkeit sagt, dass ich Karten von meiner Hand oder aus meinem Ablagestapel verbannen soll, kann ich dann Karten von beiden Orten verbannen?
A. Ja. Du kannst Karten von deiner Hand, aus deinem Ablagestapel oder von beiden Orten verbannen.

F. Darf ich mir die Ablagestapel jederzeit ansehen?
A. Ja. Alle 3 Ablagestapel sind für euch beide jederzeit einsehbar. Ihr dürft die Reihenfolge der Karten aber nicht ändern.

F. Falls der Stützpunkt meines Gegners durch eine Kartenfähigkeit zerstört wird, kann ich dann trotzdem seine Großkampfschiffe angreifen?
A. Ja. Du kannst einen Angriff gegen einen gegnerischen Stützpunkt auch dann abhandeln, wenn er bereits zerstört ist. Dadurch kannst du den gegnerischen Großkampfschiffen im Spiel Schaden zufügen. Sämtlicher Schaden, der dem Stützpunkt zugeteilt würde, geht verloren.

F. Was passiert, wenn ich mit der Fähigkeit eines Scout-Trupplers die oberste Karte des Galaxis-Decks aufdecke und diese Karte neutral ist?
A. Nichts. Die Karte wird wieder verdeckt oben auf das Deck zurückgelegt.

F. Die Macht ist ganz auf der Seite der Rebellen und mein Gegner spielt einen Duros-Spion. Kann ich dann wählen, ihn 1 Macht erhalten zu lassen?
A. Nein. Du musst 1 Karte von deiner Hand ablegen, weil das die einzige Option ist, die du vollständig abhandeln kannst.

F. Wie oft kann ich die Fähigkeit auf Yavin IV in meinem Zug abhandeln?
A. Die meisten Fähigkeiten dürfen nur ein Mal pro Zug abgehandelt werden, aber ausgelöste Fähigkeiten (wie die auf Yavin IV) können jedes Mal abgehandelt werden, sobald ihre Auslösebedingung eintrifft (siehe „Sobald" auf Seite 26).

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von den Abbildungen abweichen.

CREDITS

Game Design and Development: Caleb Grace
Producer: Molly Glover
Editing: B.D. Flory und Alex Werner
Proofreading: Alexis Dykema und Sam Gregor-Stewart
Card Game Manager: Colin Phelps
Graphic Design: Laurence Smith mit Christopher Hosch
Graphic Design Manager: Mercedes Opheim
Cover Art: Jake Murray
Interior Art: David Ardila, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Rovina Cai, JB Casacop, Alexandre Dainche, Anthony Devine, Alexandr Elichev, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Steve Hamilton, Joel Hustak, Imaginary Studios, Nikolaus Ingeneri, Michal Ivan, Tomasz Jedruszek, Jason Juta, Alex Kim, Leonid Kozienko, Raven Mimura, Mark Molnar, Jake Murray, Ameen Naksewee, Borja Pindado, Vlad Ricean, Adam Schumpert, Stephen Somers, Darren Tan, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Andrea Zafiratos und Ben Zweifel
Art Direction: Jeff Lee Johnson
Managing Art Director: Tony Bradt
Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas
Licensing Coordinator: Dana Cartwright
Licensing Manager: Sherry Anisi
Production Management: Justin Anger und Austin Litzler
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Product Strategy Director: Jim Cartwright
Executive Game Designer: Nate French
Head of Studio: Chris Gerber
Ein besonderer Dank geht an Michael Boggs, Ryan Fralich und Jason Svee.

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Lawrence Cruz und Brian Merten

PLAYTESTERS

Sean Abbott, Bears Abney, Arash Afghahi, Justin Allen, Tim Bailey, Daniel Batistuzzo, J-F Beaudoin, F. Beyer, Carolina Blanken, Austin Blaylock, Adrianna Buckner, Wyatt Buckner, Dan Cannon, Marshall Carter, Colby Chappell, Keely Chappell, Hwan-Yi Choo, Lachlan Conley, Micah Crosley, Jacob Deyoung, Vara Dixon, Benjamin Dyken, Jennifer T. Dyken, Peta Dyken, Steven Earley, Jeremiah Fair, Tony Fanchi, Brooks Flugaur-Leavitt, Dustin Foran, Marieke Franssen, Tyler Fultz, Hunter Fyffe, Chad Garlinghouse, Ian Garlinghouse, Thomas Giaquinto, Nick Glover, Nathan Grace, Ryan Gunderson, Colin Hampton, Jeremy Hassen, Christopher Hawley, Patrick Helfrich, Anita Hilberdink, P. Hoch, Erik Jordheim, Paul Klecker, Kristian Joyce, Michael Joyce, Ryan Kozar, Matt Lansdowne, Réjean Lebel, Eric Leggett, Miranda Lung, Zach Lung, Emile de Maat, Josh Massey, Kurt Meyer Jr., Sonny Mikszáth, Christian Andersson Naesseth, André Nordstrand, Kristian Meling Nordstrand, Alex Ortloff, Y. Otto, F. Peemüller, Dan Roettgen, Lilly Roettgen, Vera van Schaijk, David Seefeldt, Jimmie Sharp, Mason Sklar, Stephen Stachelski, Xander Tabler, Rusty Thompson, Stefan Wagar, Aaron Wong und Scott Woodward

ASMODEE GERMANY

Übersetzung und Redaktion: Benjamin Fischer, Sebastian Klinge und Susanne Kraft
Layout: Max Breidenbach

STAR WARS™

OUTER RIM™

OFFENE RECHNUNGEN

ERWEITERUNG

Ihr habt euch im Outer Rim einen Namen gemacht, aber es gibt immer noch *Offene Rechnungen*.



Hyperraumrouten durch die Kernwelten versprechen ungeahnte Möglichkeiten. Die Märkte florieren und bieten lukrative Fracht. Aber seid vorsichtig, denn mit den neuen steckbrieflich gesuchten Verbrechern ist nicht zu spaßen! Mit dieser Erweiterung für *Star Wars: Outer Rim* bekommt ihr mehr von allem, was das Spiel zu bieten hat: Charaktere, Schiffe, Ausrüstung, Kopfgeldaufträge, Jobs und vieles mehr. Also macht eure Triebwerke startklar! Es gibt offene Rechnungen zu begleichen.

www.Asmodee.de/StarWars

FantasyFlightGames.com/Outer-Rim

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games.