



## GLEICHGEWICHT DER MACHT™ ERWEITERUNG

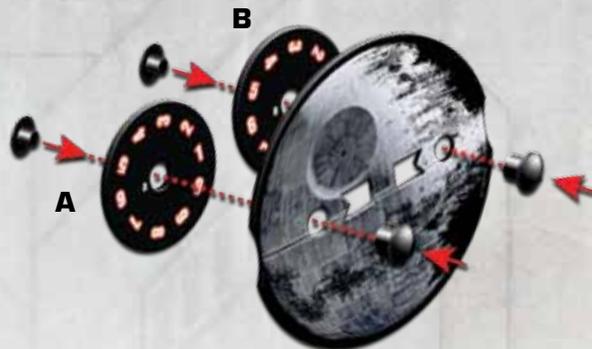
*„Wenn du mich schlägst, werde ich mächtiger werden,  
als du es dir auch nur entfernt vorstellen kannst.“  
–Obi-Wan Kenobi, Eine neue Hoffnung*

**Gleichgewicht der Macht**, eine Erweiterung für **Star Wars: Das Kartenspiel**, beinhaltet neue Regeln für zwei verschiedene Mehrspieler-Varianten. In Verbindung mit dem Grundspiel von **Star Wars: Das Kartenspiel** können nun 4 Spieler in 2-Mann-Teams gegeneinander antreten. Alternativ übernimmt ein einzelner Spieler eines der beiden Herausforderungsdecks, die in dieser Erweiterung enthalten sind, und spielt gegen ein Team aus 2-3 Gegnern, die mit ihren normalen Decks von **Star Wars: Das Kartenspiel** gegen ihn antreten. Letztlich enthält die Erweiterung für jede der sechs Fraktionen des Spiels ein neues Einsatzset, das sowohl in klassischen als auch in Mehrspieler-Partien verwendet werden kann.

### MEHRSPIELER- TODESSTERNANZEIGER

Dieser Erweiterung ist ein neuer Todessternanzeiger für Mehrspieler-Partien beigelegt. Bei der Spielvariante 2 gegen 2 oder beim Herausforderungsszenario der Dunklen Seite (**Jerjerrods Mission**) ersetzt er den Todessternanzeiger aus dem Grundspiel.

Der Mehrspieler-Todessternanzeiger wird, wie in der untenstehenden Abbildung gezeigt, zusammengebaut, indem die beiden Zifferblätter A und B über Plastikverbindungen an der Abdeckscheibe befestigt werden.



## TEAMSPIEL 2 GEGEN 2

Die Spielvariante 2 gegen 2 (2vs2) ist ein neues Spielformat, bei dem ein Team von zwei Spielern der Hellen Seite (HS) gegen ein Team von zwei Spielern der Dunklen Seite (DS) antritt. (Siehe auch „Allgemeine Mehrspielerregeln“ auf S. 6.)

### SPIELAUFBAU UND RUNDENABLAUF

Bei der Spielvariante 2vs2 sitzen die Teamkollegen nebeneinander und jeder kann nur den Spieler bekämpfen, dem er direkt gegenüber sitzt (siehe Abbildung unten). Das DS-Team legt als erstes seine Spielreihenfolge fest und gibt sie bekannt. Danach wählt das HS-Team seine Spielreihenfolge und die Spieler setzen sich in der entsprechenden Ordnung an den Tisch, wie in der untenstehenden Abbildung dargestellt. Einmal festgelegt, kann die Spielreihenfolge während des Spiels nicht mehr verändert werden.

Das DS-Team beginnt. In jeder Phase seines Spielzugs (siehe S. 7) handelt Spieler Nr. 1 zuerst, gefolgt von Spieler Nr. 2. Sobald das DS-Team seinen Spielzug abgeschlossen hat, kommt das HS-Team an die Reihe und führt seinen Spielzug nach demselben Prinzip durch. Die Teams wechseln sich auf diese Weise während des gesamten Spiels ab.

Ein Spieler darf einen Kampf nur gegen den Spieler ansagen, der ihm direkt gegenüber sitzt. Mit Karteneffekten und Taktiksymbolen kann allerdings auch der andere Spieler ins Visier genommen werden. Außerdem ermöglichen neue Regeln, wie die gemeinsame Reserve, Unterstützung beim Angriff, Unterstützung bei der Verteidigung und ein gemeinsames Ringen um den Kampfvorteil eine Zusammenarbeit der Teamkollegen auf verschiedensten Ebenen.



HS-Spieler Nr. 1



HS-Spieler Nr. 2



DS-Spieler Nr. 2



DS-Spieler Nr. 1



### SPIELSIEG

Das HS-Team gewinnt, sobald insgesamt 5 Einsatzziele der Dunklen Seite zerstört wurden.

Das DS-Team gewinnt, sobald der Mehrspieler-Todessternanzeiger auf 16 gedreht wird.

Sobald ein Einsatzziel der Hellen Seite auf den Siegesstapel eines DS-Spielers kommt, wird der Todessternanzeiger für jedes Einsatzziel, das er persönlich (nicht sein Teamkollege) in seinem Siegesstapel hat, um 1 Punkt weitergedreht. (In anderen Worten: Jeder DS-Spieler hat seinen eigenen Siegesstapel und zählt die Einsatzziele der Hellen Seite, die er selbst zerstört hat, separat.) Falls ein Einsatzziel der Hellen Seite von einem HS-Spieler zerstört wurde, dürfen die DS-Spieler untereinander ausmachen, wer das Einsatzziel beansprucht und auf seinen Siegesstapel legt.

Keine Karten mehr im Einsatz- oder Kommandodeck zu haben, führt bei der Spielvariante 2vs2 nicht automatisch zur Niederlage. Wer keine Karten mehr hat, darf trotzdem weiterspielen, jedoch kann er von dem/den leeren Stapel(n) keine Karten mehr nachziehen oder zerstörte Einsatzziele ersetzen.

Karteneffekte können dem eigenen Team eine zusätzliche Möglichkeit zur Niederlage auferlegen oder dem gegnerischen Team eine weitere Siegmöglichkeit bieten. Die Siegbedingungen des eigenen Teams können durch Karteneffekte niemals verändert werden.

## SZENARIEN DER HERAUSFORDERUNGSDECKS

Herausforderungsdecks sind einzigartige, in sich geschlossene Szenarien, die ein einzelner Spieler benutzt, um gegen ein Team von zwei bis drei Herausforderern anzutreten.

Die Teammitglieder verwenden gewöhnliche **Star Wars: Das Kartenspiel** Decks, wobei sie die Regeln für das Zusammenstellen von Mehrspieler-Decks auf S. 6 beachten müssen. In der Erweiterung **Gleichgewicht der Macht** sind zwei Herausforderungsdecks enthalten, eines für die Helle und eines für die Dunkle Seite. Jede Karte eines Herausforderungsdecks kann einzig und allein in dem Deck genutzt werden, für das sie geschaffen wurde.

### JERJERRODS MISSION

Das



*Imperium hat den Bau des zweiten Todessterns beinahe abgeschlossen. Schon bald wird die Rebellion untergehen und niemand wird mehr die Herrschaft des Imperators anfechten. Die Rebellen müssen sich also zusammenscharen und einen letzten verzweifelten Versuch starten, die imperiale Höllenmaschine aufzuhalten.*

**Jerjerrods Mission** ist ein

Herausforderungsszenario der Dunklen Seite, bei dem ein DS-Spieler gegen ein Team von zwei bis drei HS-Spielern antritt. Der DS-Spieler benutzt das vorgefertigte Herausforderungsdeck **Jerjerrods Mission**, während jeder HS-Spieler sein eigenes, normales Deck mitbringt.

In diesem Szenario muss der DS-Spieler den Bau des zweiten Todessterns abschließen, während die HS-Spieler versuchen, ihn aufzuhalten.

Das optimale Spielerlebnis erhält man mit zwei HS-Spielern. Bei drei HS-Spielern steigen die Gewinnchancen der Hellen Seite (siehe auch „Allgemeine Mehrspielerregeln“ auf S. 6).

### SPIELAUFBAU

Die Herausforderungsdeck-Karten für **Jerjerrods Mission** haben die Einsatzset-Kennziffer „D01“. Der DS-Spieler benutzt diese Karten für das Szenario und keine Fraktionskarte.

Die Karte „Zweiter Todesstern“ wird beiseitegelegt. Sie ist nicht im Spiel und die „Aufbau“-Seite zeigt nach oben. Der DS-Spieler beginnt mit den Einsatzzielen „Entlang der Sanktuarium-Versorgungsstraße“, „Lemeliks Ambitionen“ und „Verstärkte Sicherheitsmaßnahmen“. Er mischt alle 7 Exemplare des Einsatzziels „Jerjerrods Mission“ in sein **Kommandodeck**.

Die HS-Spieler führen den Spielaufbau wie gewohnt nach den Regeln des Grundspiels durch.

### SPIELSIEG

Die HS-Spieler müssen verhindern, dass der zweite Todesstern fertiggestellt wird. Sie gewinnen, sobald der DS-Spieler keine Einsatzziele mehr im Spiel hat (egal, wann diese Situation eintritt). Diese Siegbedingung darf durch HS-Karteneffekte nicht verändert werden.

Der DS-Spieler muss den Bau des zweiten Todessterns vollenden und dann mit einer Demonstration seines ultimativen Machtinstruments den Kampfgeist der Rebellion zerschmettern und die Galaxis in die Knie zwingen. Dazu muss er genügend Ressourcen sammeln, um die Karte „Zweiter Todesstern“ bezahlen zu können. Sobald sie im Spiel ist, muss er die Fraktionskarten aller HS-Spieler einsammeln.

In diesem Szenario kann der DS-Spieler seine Siegbedingung nur mittels der Karte „Zweiter Todesstern“ erfüllen. Wenn der Hellen Seite die Zerstörung dieser Karte gelingt, hat sie das Spiel gewonnen.

Keine Karten mehr zu haben, führt bei diesem Szenario nicht automatisch zur Niederlage. Wer keine Karten mehr in seinem Kommando- oder Einsatzdeck hat, darf trotzdem weiterspielen, jedoch kann er von dem/den leeren Stapel(n) keine Karten mehr nachziehen oder zerstörte Einsatzziele ersetzen.

### TODESSTERNANZEIGER

Bei diesem Herausforderungsszenario dreht der DS-Spieler den Mehrspieler-Todessternanzeiger wie gewohnt weiter. Allerdings wird der Anzeiger nur gebraucht, um die Kosten der Karte „Zweiter Todesstern“ zu reduzieren. Für den Spielsieg muss der DS-Spieler die auf der Karte „Zweiter Todesstern“ genannte Siegbedingung erfüllen. Das Erreichen einer bestimmten Zahl auf dem Todessternanzeiger genügt nicht.

### DAS EINSATZZIEL „JERJERRODS MISSION“

Der DS-Spieler mischt sieben Exemplare dieser Karte in sein Kommandodeck. Sie haben einen Effekt, den man von der Hand auslösen kann, um sie ins Spiel zu bringen. Dadurch steigt die Gesamtzahl der vom DS-Spieler kommandierten Einsatzziele; eine Obergrenze dafür gibt es in diesem Szenario nicht. Die Einsatzziele dürfen nicht von der Hand ausgespielt werden, sondern können ausschließlich über ihren „Aktions“-Effekt oder andere Karteneffekte ins Spiel gebracht werden. (Man darf sie beim Ringen um den Kampfvorteil auslegen, allerdings wäre das ein Bluff, da sie keinerlei Machtsymbole haben).

## DIE JAGD NACH SKYWALKER

Nach ihrem Zusammentreffen in der Wolkenstadt hat Darth Vader eine groß-angelegte Suchaktion nach Luke Skywalker gestartet. Flottenoffiziere, Kopfgeldjäger und andere, zwielichtige Gestalten wetteifern darum, die schwer zu fassende Beute an Lord Vader auszuliefern. In der Zwischenzeit hält sich Luke auf Tatooine versteckt, trainiert weiter die Künste der Jedi und setzt sie ein, um seinen Verfolgern ein Schnippchen zu schlagen.



**Die Jagd nach Skywalker** ist ein Herausforderungsszenario der Hellen Seite, bei dem ein einzelner HS-Spieler gegen ein Team von zwei bis drei DS-Spielern antritt. Der HS-Spieler benutzt das vorgefertigte Herausforderungsdeck **Die Jagd nach Skywalker**, während jeder DS-Spieler sein eigenes, normales Deck mitbringt.

In diesem Szenario müssen die DS-Spieler Luke Skywalker zur Strecke bringen, während der HS-Spieler versucht, die Verfolger abzuschütteln.

Das optimale Spielerlebnis erhält man mit zwei DS-Spielern. Bei drei DS-Spielern steigen die Gewinnchancen der Dunklen Seite (siehe auch „Allgemeine Mehrspielerregeln“ auf S. 6).

## EINSCHRÄNKUNGEN FÜR DS-DECKS

Bei diesem Szenario darf jeder DS-Spieler maximal 10 Einsatzsets in seinem Deck haben.

## SPIELAUFBAU

Die Herausforderungsdeck-Karten für **Die Jagd nach Skywalker** haben die Einsatzset-Kennziffer „L01“. Der HS-Spieler benutzt diese Karten für das Szenario und keine Fraktionskarte.

Der HS-Spieler baut die 9 HS-Einsatzziele verdeckt vor sich auf. Das bedeutet, dass alle identischen Seiten mit dem Titel „Die Jagd nach Skywalker“ nach oben zeigen und die verschiedenen Seiten nach unten, wie in der untenstehenden Abbildung gezeigt. Wird ein Spieler angewiesen, ein verdecktes Einsatzziel zu enthüllen, dreht er die entsprechende Karte um.

Die Karte „Luke Skywalker“ wird beiseitegelegt. Sie ist nicht im Spiel und kann nur über den Kartentext des Einsatzziels „Rückkehr nach Tatooine“ ins Spiel gebracht werden.

Bei diesem Szenario wird kein Todessternanzeiger benutzt.

Der HS-Spieler darf sich seine Einsatzziele ansehen und sie in beliebiger Position auslegen. Dabei muss er sich an das unten abgebildete Muster halten. Welches Einsatzziel welchen Platz bekommt, bleibt einzig und allein dem HS-Spieler überlassen. Anfängern empfehlen wir, das Einsatzziel „Rückkehr nach Tatooine“ irgendwo in der hinteren Reihe zu platzieren.

## AUFBAU DER HS-EINSATZZIELE



## NACHSCHUB

Nachdem der HS-Spieler seine Einsatzziele ausgelegt hat, wählt er zwei verschiedene HS-Einsatzsets aus seiner Sammlung und erklärt sie zum „Nachschub“ (Anfängern empfehlen wir die Sets „Wächter in der Wüste“ und „Rendars Zorn“ aus dieser Erweiterung). Die beiden Einsatzziele dieser Sets legt man beiseite, da sie nicht gebraucht werden.

Alle übrigen Karten der beiden Sets werden zu einem Nachschubdeck zusammengemischt. Immer wenn ein HS-Einsatzziel enthüllt wird, darf der HS-Spieler 1 Karte vom Nachschubdeck ziehen, sie ansehen und dann verdeckt als Nachschubkarte unter ein beliebiges HS-Einsatzziel legen. Der HS-Spieler darf die Nachschubkarten unter seinen Einsatzzielen verwenden, als hätte er sie auf der Hand. Er kann sie also ausspielen, beim Ringen um den Kampfvorteil auslegen oder durch den Effekt einer anderen Karte ins Spiel bringen. Unter jedem Einsatzziel darf maximal 1 verdeckte Nachschubkarte gleichzeitig liegen.

Verdeckte Nachschubkarten zählen nicht als Handkarten, wenn es darum geht, dass der Spieler die Zahl seiner Handkarten dem Reservewert anpassen muss, oder wenn ein gegnerischer Effekt abgehandelt wird, der sich auf die Handkarten des HS-Spielers auswirkt.

Falls ein enthülltes Einsatzziel mit verdeckter Nachschubkarte zerstört wird, legt man die Nachschubkarte ab. Wird ein verdecktes Einsatzziel mit Nachschubkarte enthüllt, bleibt sie darunter liegen.

Der HS-Spieler darf für das Nachschubdeck kein Einsatzset wählen, das eine Karte mit dem Namen „Luke Skywalker“ enthält.

## VERDECKTE EINSATZZIELE

Bei diesem Szenario müssen die DS-Spieler den verdeckten Einsatzzielen der Hellen Seite Schaden zufügen, um sie zu enthüllen und dadurch Luke Skywalker auf die Spur zu kommen.

Immer wenn ein verdecktes Einsatzziel Schaden erleidet oder zerstört wird, dreht man es auf die Vorderseite, wodurch es enthüllt wird. Falls dies im Kampf geschieht, geht der Kampf gegen das jüngst enthüllte Einsatzziel weiter. Hinweis: Die Einheit, die dem verdeckten Einsatzziel mit ihrem Angriffsschlag Schaden zugefügt hat, darf im Zuge dieses Angriffsschlags keinen weiteren Schaden auf die Vorderseite der Karte legen; sämtlicher Schaden des Angriffsschlags wird also verbraucht, um das Einsatzziel zu enthüllen.

Wenn ein verdecktes Einsatzziel enthüllt wird, legt man sämtliche Marker und angelegte Verstärkungen davon ab.

## ANGREIFBARE EINSATZZIELE

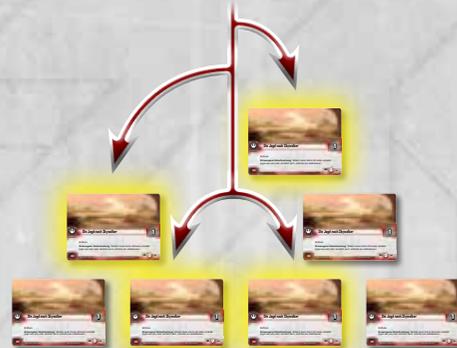
Wenn die DS-Spieler Kämpfe ansagen oder Karteneffekte verwenden, ist die Anordnung der HS-Einsatzziele von größter Wichtigkeit. Nur gegen angreifbare Einsatzziele kann man Kämpfe ansagen oder DS-Karteneffekte verwenden. Ein Einsatzziel gilt nur dann als angreifbar, wenn mindestens eines der beiden direkt darüber liegenden Einsatzziele zerstört wurde.

DS-Spieler



*Die beiden Karten in der vorderen Reihe sind bereits bei Spielbeginn angreifbar. Nur angreifbare Einsatzziele können bekämpft oder von DS-Karteneffekten beeinflusst werden.*

DS-Spieler



*Zerstörte Einsatzziele haben freie Plätze hinterlassen. Dadurch sind die umrandeten Einsatzziele angreifbar geworden. Nur angreifbare Einsatzziele können bekämpft oder von DS-Karteneffekten beeinflusst werden.*

## NEUES SCHLÜSSELWORT: EINFLUSS

In diesem Herausforderungsdeck gibt es das Schlüsselwort Einfluss. Es ermöglicht dem HS-Spieler die Bezahlung seiner Nachschubkarten.

Wenn eine ressourcenbildende Karte das Schlüsselwort Einfluss hat, gelten die damit produzierten Ressourcen für alle Fraktionen als passend.

## SPIELSIEG

Die DS-Spieler müssen Luke Skywalker aufspüren und zerstören. Dazu greifen sie verdeckte, gegnerische Einsatzziele an, welche durch Schaden oder anderweitige Zerstörung aufgedeckt (und damit enthüllt) werden. Sobald das Einsatzziel „Rückkehr nach Tatooine“ aufgedeckt wurde, wird die Karte „Luke Skywalker“ ins Spiel gebracht. Falls Luke zerstört wird, gewinnen die DS-Spieler, wobei derjenige, der den Todesstoß führt, in den Augen Lord Vaders den größten Ruhm erlangt. Diese Siegbedingung darf durch DS-Karteneffekte nicht verändert werden.

Der HS-Spieler muss den Bluthunden der Dunklen Seite so lange entweichen, bis die Spur kalt geworden ist. Das geschieht, sobald keiner der DS-Spieler mehr Karten in seinem Kommandodeck hat. Nur dann hat Luke seine Verfolger endgültig abgeschüttelt und die Helle Seite gewinnt das Spiel. Diese Siegbedingung darf durch HS-Karteneffekte nicht verändert werden. Keine Karten mehr zu haben, führt für den HS-Spieler bei diesem Szenario nicht automatisch zur Niederlage. Falls er keine Karten mehr hat, darf er trotzdem weiterspielen, kann jedoch von dem/ den leeren Stapel(n) keine Karten mehr nachziehen oder zerstörte Einsatzziele ersetzen.

## DAS GLEICHGEWICHT DER MACHT

Da es bei diesem Szenario keinen Todessternanzeiger gibt und die Siegbedingung des HS-Spielers nichts mit dem Zerstören von Einsatzzielen zu tun hat, werden die Auswirkungen des Gleichgewichts der Macht für dieses Szenario leicht abgeändert.

Wenn in der Gleichgewicht-Phase des HS-Spielers das Gleichgewicht der Macht auf der Hellen Seite liegt, muss jeder DS-Spieler die oberste Karte seines Decks ablegen.

Wenn in der Gleichgewicht-Phase der DS-Spieler das Gleichgewicht der Macht auf der Dunklen Seite liegt, dürfen die DS-Spieler 1 angreifbaren HS-Einsatzziel 1 Schaden zufügen (siehe S. 5). Falls das Einsatzziel verdeckt war, wird es durch diesen Schaden umgedreht und somit enthüllt.

## ALLGEMEINE MEHRSPIELERREGELN

Folgende Regeln gelten für die Spielvariante 2vs2 und die Herausforderungsszenarien. Sollten die allgemeinen Mehrspielerregeln im Widerspruch zu den bei den Herausforderungsszenarien angegebenen Regeln stehen, haben die Regeln bei den Herausforderungsszenarien immer Vorrang.

## EINSCHRÄNKUNGEN FÜR TEAM-DECKS

Beim Zusammenstellen der Decks für eine Mehrspielerpartie muss man darauf achten, dass jedes Spielerdeck aus mindestens 10 Einsatzsets besteht.

Bei der Wahl der Einsatzsets betreffen sämtliche Einschränkungen, die normalerweise für einen Spieler gelten, das ganze Team. Beispielsweise darf das gesamte *Team* höchstens zwei Exemplare desselben, normalen Einsatzsets (d.h. zwei mit gleichem Titel) in den Decks aller Teammitglieder haben. Wenn ein Einsatzset über den Text „Nur ein Mal pro Einsatzdeck“ verfügt, kann nur ein Teammitglied es verwenden.

## KOMMUNIKATION UNTER TEAMKOLLEGEN

Teamkollegen dürfen sich gegenseitig ihre Handkarten und gemeinsamen Reserven zeigen und auch ansonsten auf beliebige Art kommunizieren. Außerdem können sie sich bei der Wahl ihrer Aufbau-Einsatzziele beraten.

## GEMEINSAME RESERVE

Die **gemeinsame Reserve** ist ein neuer Spielbereich, der es den Teamkollegen ermöglicht zusammenzuarbeiten und den Austausch von Handkarten erlaubt. Jeder Spieler unterhält seine eigene gemeinsame Reserve.

Am Ende seiner Nachziehen-Phase darf der aktive Spieler 1 Karte von der Hand verdeckt in seine gemeinsame Reserve legen. Falls dort bereits eine Karte liegt, muss er vor dem Platzieren der neuen Karte die alte ablegen. Pro Zug kann maximal 1 Karte in die gemeinsame Reserve eines Spielers gelegt werden und das nur zu diesem Zeitpunkt.

Ein Spieler darf sich die Karten in den gemeinsamen Reserven der Teamkollegen jederzeit ansehen und darf sie benutzen, als ob er sie selbst auf der Hand hätte (zu regulär erlaubten Zeitpunkten). Auch die Karte in der eigenen gemeinsamen Reserve darf ein Spieler benutzen, wenn er möchte.

Eine Karte in der gemeinsamen Reserve eines Spielers zählt beim Anpassen der Handkartenzahl an den Reservewert weiterhin wie eine Handkarte für diesen Spieler, aber nicht für seine Teamkollegen.

Karteneffekte, mit denen man Handkarten gefangen nimmt, ablegt oder anderweitig manipuliert, haben keinen Einfluss auf Karten in der gemeinsamen Reserve.

Um die gemeinsame Reserve verwenden zu können, braucht man mindestens einen Teamkollegen.

*Beispiel: Als aktive Spielerin legt Isa in ihrer Nachziehen-Phase die Karte „Schicksalswende“ von der Hand verdeckt in ihre gemeinsame Reserve. Teamkollege Chris darf diese Karte nun verwenden, als ob er sie auf der Hand hätte.*

*Als nächstes kommt Chris in die Nachziehen-Phase. Er hat 3 Handkarten und zieht 3 weitere, um seinen Reservewert von 6 zu erreichen. Man beachte, dass die Karte in Isas gemeinsamer Reserve zur Gesamtzahl von Chris' Handkarten nicht hinzuzählt.*

*Keiner der beiden macht während des Spielzugs von der Karte „Schicksalswende“ Gebrauch. In der nächsten Nachziehen-Phase des Teams hat Isa 1 Karte auf der Hand und eine in ihrer gemeinsamen Reserve. Beide zählen zur Gesamtzahl ihrer Handkarten hinzu, daher zieht sie 4 Karten, um auf den Reservewert von 6 zu kommen.*

## DER ERSTE SPIELZUG

Im ersten Spielzug eines Spielers darf dieser keine Kämpfe gegen einen Spieler ansagen, der noch nicht am Zug war.

## UNTERSTÜTZUNG BEI DER VERTEIDIGUNG

Sobald ein Spieler beim Kampf um eines seiner Einsatzziele Verteidiger deklarieren darf, kann er mit Erlaubnis seines Teamkollegen eine spielbereite Einheit unter dem Kommando dieses Teamkollegen zum unterstützenden Verteidiger deklarieren (maximal eine Einheit pro Teamkollege). Der bekämpfte Spieler übernimmt für die Dauer des Kampfes das Kommando über die unterstützende(n), verteidigende(n) Einheit(en). Alle verteidigenden Einheiten werden gleichzeitig deklariert und der bekämpfte Spieler muss nicht zwangsweise eine eigene Einheit zum Verteidiger deklarieren, um unterstützende Verteidiger deklarieren zu können.

## UNTERSTÜTZUNG BEIM ANGRIFF

Wenn ein Spieler einen Kampf ansagt, bei dem mindestens 1 Angreifer unter seinem Kommando steht, darf er außerdem mit Erlaubnis seines Teamkollegen 1 spielbereite Einheit unter dem Kommando dieses Teamkollegen zum unterstützenden Angreifer deklarieren (maximal eine Einheit pro Teamkollege). Der aktive Spieler übernimmt für die Dauer des Kampfes das Kommando über die unterstützende(n), angreifende(n) Einheit(en). Diese angreifenden Einheiten werden gleichzeitig deklariert, doch der aktive Spieler muss in der Lage sein, den Kampf mit eigenen Einheiten anzusagen, ansonsten darf er keine unterstützenden Angreifer deklarieren.

## DAS GLEICHGEWICHT DER MACHT

Insgesamt stehen der Hellen und der Dunklen Seite der Macht jeweils 3 Machtkarten zur Verfügung. Diese müssen für alle Mitglieder eines Teams ausreichen. Sobald ein Machtduell abgehandelt wird, dürfen alle Spieler die Machtsymbole ihrer spielbereiten Einheiten zählen, die sich der Macht verpflichtet haben, sowie aller anderen Karteneffekte.

## RUNDENABFOLGE UND PHASENANLEITUNG

Die Mitglieder eines Teams sind immer gleichzeitig am Zug und durchlaufen gemeinsam als Team jede einzelne Phase. Außer in der Gleichgewicht-Phase werden die Teammitglieder einzeln und nacheinander zum aktiven Spieler und führen die nötigen Schritte der Phase durch. Es folgt eine Beschreibung aller Phasen speziell für Mehrspielerpartien:

**1. Gleichgewicht-Phase:** In der Gleichgewicht-Phase wirkt sich das Gleichgewicht der Macht aus. Wenn es in der Phase des HS-Teams auf der Hellen Seite liegt, bestimmt der erste HS-Spieler, welches DS-Einsatzziel Schaden erleidet.

**2. Auffrischen-Phase:** In der Auffrischen-Phase eines Teams frischt jedes Teammitglied seine Einheiten und seinen Spielbereich auf.

Nach Beginn der Auffrischen-Phase führt jedes Teammitglied (beginnend mit dem ersten Spieler des Teams und dann weiter im Uhrzeigersinn) einzeln als aktiver Spieler die 3 Rahmenereignisse der Auffrischen-Phase durch (Fokusmarker entfernen, Schildmarker entfernen, fehlende Einsatzziele ersetzen). Nach dem Ausführen dieser 3 Schritte darf der aktive Spieler seine „Nachdem du aufgefrischt hast“-Effekte abhandeln. Sobald alle Spieler mit den Rahmenereignissen fertig sind, gibt es ein Spieleraktionsfenster. Danach endet die Auffrischen-Phase.

**3. Nachziehen-Phase:** In der Nachziehen-Phase eines Teams passt jedes Teammitglied die Gesamtzahl seiner Handkarten an seinen Reservewert an (durch Nachziehen oder Abwerfen).

Nach Beginn der Nachziehen-Phase führt jedes Teammitglied (beginnend mit dem ersten Spieler des Teams und dann weiter im Uhrzeigersinn) einzeln als aktiver Spieler die 2 Rahmenereignisse der Nachziehen-Phase durch (optional 1 Handkarte ablegen, Gesamtzahl an den Reservewert anpassen). Nachdem der aktive Spieler die Rahmenereignisse ausgeführt hat, darf er 1 Karte von der Hand in seine gemeinsame Reserve legen. Sobald alle Spieler mit den Rahmenereignissen fertig sind, gibt es ein Spieleraktionsfenster. Danach endet die Nachziehen-Phase.

**4. Aufmarsch-Phase:** In der Aufmarsch-Phase eines Teams kann jedes Teammitglied Streitkräfte mobilisieren.

Nach Beginn der Aufmarsch-Phase hat jedes Teammitglied (beginnend mit dem ersten Spieler des Teams und dann weiter im Uhrzeigersinn) einzeln als aktiver Spieler die Möglichkeit, Einheiten und Verstärkungen von der Hand auszuspielen. Nachdem der aktive Spieler seinen Teil der Aufmarsch-Phase abgeschlossen hat, wird der Teamkollege links neben ihm zum aktiven Spieler. Sobald alle Teammitglieder fertig sind, endet die Aufmarsch-Phase. (Hinweis: Während ein Spieler seinen Teil der Aufmarsch-Phase absolviert, können die anderen trotzdem Aktionen ausführen.)

**5. Konflikt-Phase:** In der Konflikt-Phase eines Teams hat jedes Teammitglied die Möglichkeit, einen Gegner zu bekämpfen.

Nach dem anfänglichen Spieleraktionsfenster der Konflikt-Phase hat jedes Teammitglied einzeln als aktiver Spieler die Möglichkeit Kämpfe anzusagen. Sobald der aktive Spieler mit seinem Teil der Konflikt-Phase fertig ist, wird der nächste Teamkollege im Uhrzeigersinn zum aktiven Spieler.

Bei der Spielvariante 2vs2 darf man Kämpfe nur gegen den Spieler ansagen, dem man direkt gegenüber sitzt.

Bei Herausforderungsszenarien darf jedes Einsatzziel des Solospielers nur ein Mal pro Phase vom gegnerischen Team bekämpft werden. Wenn der erste Spieler des Teams also ein Einsatzziel bekämpft, darf dieses von seinen Teamkollegen in derselben Phase nicht noch einmal bekämpft werden.

**6. Macht-Phase:** In der Macht-Phase eines Teams darf jedes Teammitglied Einheiten unter seinem Kommando der Macht verpflichten.

Nach Beginn der Macht-Phase hat jedes Teammitglied (beginnend mit dem ersten Spieler des Teams und dann weiter im Uhrzeigersinn) einzeln als aktiver Spieler die Möglichkeit, Einheiten dem Machtduell zu verpflichten. Nicht vergessen: Es gibt nur 3 Machtkarten pro Team. Man muss sie sich gut einteilen.

Sobald jeder Spieler die Möglichkeit hatte, Einheiten der Macht zu verpflichten, wird das Machtduell ein Mal abgehandelt.

## INTERPRETATION VON KARTENTEXTEN

Manche Karten beziehen sich explizit auf „einen Gegner“, „deinen Gegner“ oder „jeden Gegner“. Mit den ersten beiden Formulierungen ist ein einzelner Gegner gemeint, den der Kommandeur des Effekts bei dessen Abhandlung frei wählen darf. „Jeder Gegner“ bezieht sich auf alle Mitglieder des anderen Teams. Wenn ein Effekt mehrere Spieler betrifft, führt man ihn im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem aktiven Spieler aus.

Der Terminus „freundlich“ bezieht sich auf den Spieler selbst und seine(n) Teamkollegen, nicht aber seine Gegner.

„Ein anderer freundlicher Spieler“ meint einen Teamkollegen, nicht aber den Spieler selbst. Teamkollegen gelten niemals als Gegner, sehr wohl aber als andere Spieler (für Effekte, bei denen Spieler gewählt werden oder anderweitig betroffen sind).

## CREDITS

**Autor des Grundspiels:** Eric M. Lang

**Autor der Mehrspieler-Erweiterung:** Nate French

**Grafikdesign:** Mercedes Opheim

**Abteilungsleiter Grafik:** Brian Schomburg

**Künstlerische Leitung:** Zoë Robinson

**Abteilungsleiter Kunst:** Andrew Navaro

**Spielregeln:** Nate French

**Entwicklung:** Erik Dahlman, Nate French

**Kreative Entwicklung:** Erik Dahlman

**Lizentkoordination:** Deb Beck

**Lucas Abteilungsleiter Lizenzen:** Chris Gollaher

**Redaktion:** Patrick Brennan

**Schachtelillustration:** Imaginary FS Ltd. PTE

**Produzent:** Erik Dahlman

**Produktionsmanager:** Eric Knight

**Ausführender Spieldesigner:** Corey Konieczka

**Ausführender Spielproduzent:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Testspieler:** Nick Agranoff, Brad Andres, Samuel W. Bailey, Patrick Brennan, Jared Duffy, Pat Eshgy, Jeff Farrell, Alex Filewood, Chris Garder, Caleb Grace, Patrick John Haggerty, Jason Hawthorne, Ian Kicmol, Matthew "rings" Ley, Jesse Mariona, Jarrett McBride, Justin McBride, Matthew Newman, Mercedes "Cutinni!" Opheim, James Plank, Garritt Pruium, Rick Reinhart, Gabe Rosario, Bowie Sessions, Damon Stone, Alix Talbot und Ben Trinkan

## MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

**Redaktion:** Marco Reinartz

**Übersetzung:** Susanne Kraft

**Lektorat:** Yvonne Distelkämper, Marcus Lange, Tim Leuftink, Franz Ksander

**Korrektorat:** Marco Reinartz

**Grafische Bearbeitung:** Marina Fahrenbach, Fiona Carey

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller



Heidelberger  
Spieleverlag



starwars.com

© 2013 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, the FFG Logo, Living Card Game, LCG, and the LCG Logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. Not intended for use of persons 9 years of age or younger.