



STAR WARS™

ABENTEUER AUF LOTHAL



Ravensburger® Spiele Nr. 23 398 4

Ein spannendes Bluffspiel für 2–5 Spieler ab 6 Jahren.

Autor: Manfred Ludwig

Design: Paul Windle Design, UK

Erkundet mit den Rebels Helden Ezra, Kanan, Zeb, Sabine und Hera den Planeten Lothal! Würfelglück, Geschick beim Bluffen und Chopper, der mürrische Astrochmech-Droide, bringen euch schnell voran. Wer jedoch zu wagemutig ist, riskiert einen Kampf mit dem gefürchteten Inquisitor und seinen Klonkriegeren. Wem gelingt es als Erster zum Rebels Raumschiff „The *Ghost*“ zurückzukehren?

Inhalt: 1 Spielplan (6 Teile)

5 Rebels-Spielfiguren mit Aufstellern

1 Würfelbecher

1 Würfelbecherunterlage

1 Würfel

1 Duell-Chip

Ziel des Spiels ist es, als Erster mit seiner Rebels-Spielfigur zum Raumschiff „The *Ghost*“ zurückzukehren.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Kartonteile aus den Stanztafeln heraus und steckt die Rebels-Spielfiguren in die Aufsteller.

Vor jedem Spiel puzzelt ihr die 6 Teile des Spielplans zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt eine Rebels-Spielfigur aus und stellt sie auf das Raumschiff „The Ghost“ (= Start- und Zielfeld). Den Würfel legt ihr in den Würfelbecher und haltet ihn zusammen mit der Würfelbecherunterlage und dem Duell-Chip bereit.



Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, würfelst du im Würfelbecher und stülpst diesen auf die Würfelbecherunterlage. Hebe den Würfelbecher leicht an und schau heimlich nach, welche Zahl du gewürfelt hast (die leere Seite des Würfels steht für „0“). Dann sagst du dein Würfelergebnis laut an, reichst den Würfelbecher verdeckt an den nächsten Spieler weiter und ziehst deine Rebels-Spielfigur entsprechend auf dem Spielplan vor. Es ist auch erlaubt zu bluffen! In dem Fall sagst du eine beliebige Zahl zwischen 0 und 5 an und ziehst deine Rebels-Spielfigur entsprechend auf dem Spielplan vor.

Bevor dein linker Mitspieler am Zug ist, erhält dieser die Möglichkeit dein Würfelergebnis anzuzweifeln. Dazu ist es wichtig, dass du das Würfelergebnis nicht veränderst!

Zweifelt dein linker Mitspieler dein Würfelergebnis nicht an, ist er sofort selbst mit Würfeln am Zug.

Zweifelt dein linker Mitspieler dein Würfelergebnis an, hebt er den Würfelbecher hoch, um dein Würfelergebnis zu überprüfen.

- **Du hast die Wahrheit gesagt?**

Dein linker Mitspieler muss den Duell-Chip werfen:

Landet der Duell-Chip auf der Rebels-Seite, hat dein Mitspieler Glück gehabt! Es passiert nichts.

Landet der Duell-Chip auf der Seite, die den Inquisitor und die Klontkrieger zeigt, muss dein Mitspieler seine Rebels-Spielfigur um 3 Spielfelder zurückziehen. Anschließend ist er selbst mit Würfeln am Zug.

- **Du hast geblufft?**

Du musst den Duell-Chip werfen:

Landet der Duell-Chip auf der Rebels-Seite, hast du Glück gehabt! Deine Rebels-Spielfigur darf auf dem Spielfeld stehen bleiben.

Landet der Duell-Chip auf der Seite, die den Inquisitor und die Klontkrieger zeigt, hast du Pech gehabt! Du musst deine Rebels-Spielfigur zurück auf das Spielfeld stellen, auf dem sie vor dem Bluff stand.

In jedem Fall wird dein Mitspieler für das Aufdecken deines Bluffs belohnt und darf seine eigene Rebels-Spielfigur um 3 Spielfelder vorrücken. Anschließend ist er selbst mit Würfeln am Zug.

Chopper-Feld



Mit der Hilfe von Astromech-Droide Chopper kommst du schneller voran. Endet dein Spielzug auf einem Chopper-Feld, darfst du den Weg abkürzen und deine Rebels-Spielfigur entlang der blauen Spur vorwärts ziehen.

Hinweis: Die Abkürzungen gelten nur beim Vorwärtsziehen einer Rebels-Spielfigur. Sie dürfen nicht benutzt werden, wenn euer Spielzug beim Rückwärtsziehen darauf endet.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler wieder beim Raumschiff „The Ghost“ angekommen ist. Dieser Spieler hat gewonnen.



starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

STAR WARS™

REBELS ADVENTURE GAME



Jeux Ravensburger® n° 23 398 4

Un passionnant jeu de bluff pour 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans

Auteur : Manfred Ludwig

Design : Paul Windle Design, UK

Explorez la planète Lothal en compagnie des héros Rebelles Ezra, Kanan, Zeb, Sabine et Hera ! De la chance au dé, un certain talent pour le bluff et Chopper, le droïde astromécanique grincheux, vous aideront à progresser rapidement. Mais attention de ne pas prendre trop de risques quand même pour ne pas avoir à combattre le redoutable Inquisiteur et ses soldats clones. Qui parviendra à rejoindre le premier le vaisseau rebelle « *The Ghost* » ?

Contenu : 1 plateau de jeu (en 6 parties)

5 pions Rebelles avec socles

1 gobelet à dé

1 tapis

1 dé

1 jeton Duel

Le but du jeu consiste à rejoindre le premier le vaisseau « *The Ghost* » avec son pion Rebelle.

Préparation

Avant la première partie, détachez tous les éléments en carton des planches prédécoupées et coincez les pions Rebelles dans leurs socles.

Au début de chaque partie, assemblez les 6 plaques du plateau et installez-le au milieu de la table, bien à portée de main de tous les joueurs. Chacun choisit un pion Rebelle qu'il place sur le vaisseau « The Ghost » (= case Départ et Arrivée). Mettez le dé dans le gobelet et gardez-les à portée de main, ainsi que le tapis et le jeton Duel.



Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient ton tour, secoue le gobelet contenant le dé, puis retourne-le sur le tapis. Soulève-le légèrement et regarde discrètement le nombre obtenu (la face vierge vaut « 0 »). Annonce alors ton résultat à voix haute, passe le gobelet à ton voisin de gauche, sans montrer le dé, puis déplace ton pion Rebelle du nombre de cases correspondant sur le plateau. Tu peux bien sûr bluffer ! Dans ce cas, annonce le nombre de ton choix entre 0 et 5, puis déplace ton pion Rebelle du nombre de cases annoncé.

Avant de jouer, ton voisin de gauche a la possibilité de mettre en doute le résultat que tu as annoncé. Il est donc important de ne pas modifier le résultat du dé !

Si ton voisin de gauche ne conteste pas ton annonce, c'est immédiatement à lui de lancer le dé.

Si ton voisin de gauche conteste ton annonce, il soulève le gobelet pour vérifier le résultat du dé.

- **Si tu as dit la vérité**

Ton voisin de gauche doit lancer le jeton Duel :

S'il atterrit sur la face Rebelles, ton adversaire a de la chance : il ne se passe rien !

Si le jeton atterrit sur la face Inquisiteur / Soldats clones, ton adversaire doit reculer son pion Rebelle de 3 cases. C'est ensuite à son tour de lancer le dé.

- **Si tu as bluffé**

C'est à toi de lancer le jeton Duel :

S'il atterrit sur la face Rebelles, tu as de la chance : ton pion Rebelle peut rester où il est !

Si le jeton atterrit sur la face Inquisiteur / Soldats clones, pas de chance ! Ton pion Rebelle doit retourner sur la case qu'il occupait avant le bluff.

Dans les deux cas, ton adversaire gagne le droit d'avancer son pion Rebelle de 3 cases pour avoir démasqué ton bluff. C'est ensuite à son tour de lancer le dé.

Cases Chopper



Le droïde astromécanique Chopper t'aide à progresser plus vite. Si ton pion s'arrête sur une case Chopper, tu peux prendre un raccourci et avancer en suivant la ligne bleue.

Remarque : Les raccourcis ne peuvent être empruntés qu'en avançant, jamais si vous vous arrêtez à une de leurs extrémités en reculant.

La partie s'arrête dès que le premier joueur rejoint le vaisseau « The Ghost ». Il **remporte** la partie.



starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

STAR WARS™

REBELS ADVENTURE GAME



Ravensburger® Gioco No 23 398 4

Un emozionante gioco di bluff per 2–5 giocatori a partire dai 6 anni.

Autore: Manfred Ludwig

Design: Paul Windle Design, UK

Esplorate il pianeta Lothal con gli eroi ribelli Ezra, Kanan, Zeb, Sabine ed Hera! Grazie ai dadi, all'abilità nel bluff e a Chopper, il burbero droide astromeccanico, potrete procedere rapidamente. Se sarete troppo audaci, però, rischierete di dover combattere contro l'Inquisitore e il suo esercito di cloni. Chi riuscirà a tornare per primo su «The *Ghost*», l'astronave dei ribelli?

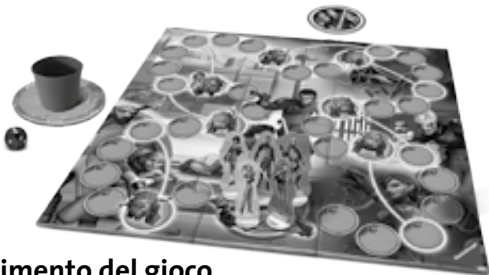
Contenuto: 1 Tabellone da gioco (6 parti)
5 Pedine-ribelli con piedistalli
1 Bussolotto per il lancio dei dadi
1 Base per il bussolotto
1 Dado
1 Gettone duello

Scopo del gioco Tornare per primi, con la propria pedina-ribelle, all'astronave «The *Ghost*».

Preparazione

Prima di iniziare a giocare per la prima volta, staccate con cautela tutte le figure cartonate dalle rispettive tavole prefustellate e posizionate le pedine dei personaggi sugli appositi piedistalli.

Componete il tabellone da gioco mettendo insieme le 6 parti di cui è composto e posizionatelo al centro del tavolo, in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Ogni giocatore sceglie una pedina raffigurante uno dei ribelli e la posiziona sull'astronave «The Ghost» (= casella di partenza e di arrivo). Mettete il dado nel bussolotto e tenetelo a disposizione, insieme alla sua base e al gettone duello.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane e poi si procede in senso orario. Quando è il tuo turno, scuoti il bussolotto e capovolgilo sull'apposita base. Solleva lentamente il bussolotto e, senza farti vedere dagli altri giocatori, guarda quale numero hai ottenuto (la faccia vuota del dado sta per «0»). Annuncia ad alta voce il risultato ottenuto e passa il bussolotto, capovolto, al giocatore successivo. A questo punto, sposta la tua pedina-ribelle per il numero di caselle corrispondente al numero che hai annunciato. È consentito anche bluffare! Se lo vuoi fare, di un numero a piacere compreso tra 0 e 5 e muovi la tua pedina-ribelle in modo corrispondente sul tabellone da gioco.

Prima che il gioco passi al giocatore successivo, questo ha la possibilità di smascherare il tuo eventuale bluff. È quindi importante che tu non cambi il risultato dei dadi!

Se il giocatore alla tua sinistra non intende mettere in dubbio il tuo risultato, il gioco riprende subito e toccherà a lui lanciare il dado.

Se invece il giocatore alla tua sinistra pensa che tu stia bluffando, dovrà sollevare il bussolotto per verificare che tu abbia detto la verità.

- **Hai detto la verità?**

Il giocatore alla tua sinistra deve lanciare il gettone duello: Se il gettone ricade sul lato dove sono raffigurati i ribelli è fortunato! Non succede nulla.

Se invece ricade sul lato dove sono raffigurati l'Inquisitore ed i suoi cloni, allora il giocatore dovrà arretrare la propria pedina-ribelle di tre caselle. Poi potrà proseguire e lanciare a sua volta il dado.

- **Hai bluffato?**

Devi lanciare tu il gettone duello:

Se il gettone ricade sul lato dove sono raffigurati i ribelli sei fortunato! La tua pedina-ribelle può restare dove l'avevi posizionata.

Se invece ricade sul lato dove sono raffigurati l'Inquisitore ed i suoi cloni, ti è andata male! Devi riportare la tua pedina-ribelle nella posizione in cui si trovava prima del bluff. In ogni caso il giocatore che ha scoperto il tuo bluff verrà ricompensato e potrà avanzare la sua pedina-ribelle di tre caselle. Poi toccherà a lui lanciare il dado.

Caselle Chopper



Con l'aiuto del drone astromeccanico Chopper, potrai avanzare più velocemente. Se con la tua pedina-ribelle finisci su una casella raffigurante Chopper, potrai prendere una scorciatoia e far avanzare la tua pedina-ribelle lungo la linea blu.

Nota: Le scorciatoie valgono solo se stai avanzando la pedina-ribelle. Non si possono usare se vi si finisce sopra a causa di un arretramento.

Il gioco finisce quando il primo giocatore riesce a tornare all'astronave «The Ghost». Sarà lui il **vincitore**.



starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

STAR WARS™

REBELS ADVENTURE GAME



Ravensburger® spel nr. 23 398 4

Een spannend bluffspel voor 2–5 spelers vanaf 6 jaar.

Auteur: Manfred Ludwig

Design: Paul Windle Design, UK

Onderzoek samen met de Rebels helden Ezra, Kanan, Zeb, Sabine en Hera de planeet Lothal! Dobbelgeluk, slim bluffen en Chopper, de norske Astrochmech-droid, brengen je snel vooruit. Wie echter te overmoedig is, riskeert een strijd met de gevreesde Inquisitor en zijn Clone Troopers. Wie lukt het als eerste bij het Rebels ruimteschip “The *Ghost*” terug te keren?

Inhoud: 1 speelbord (6 delen)
5 Rebels-speelfiguren met opzetvoetjes
1 dobbelbeker
1 dobbelbekeronderzetter
1 dobbelsteen
1 gevecht-fiche

Doel van het spel is, als eerste met je Rebels speelfiguur bij het ruimteschip “The *Ghost*” terug te keren.

Voorbereiding

Voor het allereerste spel haal je voorzichtig alle kartonnen delen uit het karton en steek je de Rebels speelfiguren in de opzetvoetjes.

Voordat ieder spel begint, puzzel je de 6 delen van het speelbord in elkaar en leg je ze voor iedereen goed zichtbaar in het midden op tafel. Iedere speler kiest een Rebels speelfiguur uit en zet hem op het ruimteschip "The Ghost" (= start- en doelveld). Doe de dobbelsteen in de beker en houd deze samen met de dobbelbekeronderzetter en het gevecht-fiche klaar.



Spelverloop

De jongste speler mag beginnen, vervolgens gaat het spel met de wijzers van de klok mee verder. Ben je aan de beurt, dan gooi je in de dobbelbeker en zet hem op de onderzetter. Til de beker iets omhoog en kijk stiekem welk getal je gegooid hebt (de lege kant van de dobbelsteen staat voor "0"). Dan zeg je hardop wat je gegooid hebt, geeft de dobbelbeker blind aan de volgende speler en zet je Rebels-speelfiguur overeenkomstig op het speelbord vooruit. Je mag ook bluffen! In dat geval zeg je een willekeurig getal tussen 0 en 5 en zet je Rebels-speelfiguur overeenkomstig op het speelbord vooruit.

Voordat je linker medespeler aan de beurt is, krijgt hij de mogelijkheid je dobbelresultaat in twijfel te trekken. Daarbij is het belangrijk, dat je het dobbelresultaat niet verandert!

Trekt de linker speler de uitkomst niet in twijfel, dan is hij direct zelf aan de beurt met gooien.

Gelooft de linker speler je niet, dan tilt hij de beker omhoog om je dobbelresultaat te controleren.

- **Heb je de waarheid gezegd?**

De linker medespeler moet het gevecht-fiche gooien: komt het fiche op de Rebels-kant dan heeft de speler geluk! Er gebeurt niets.

Komt de fiche op de kant waar de Inquisitor en de kloonkrijgers op staan, dan moet je medespeler zijn Rebels-speelfiguur drie velden terugzetten. Vervolgens mag hij zelf gooien.

- **Heb je gebluft?**

Dan moet je het gevecht-fiche gooien:

Komt het gevecht-fiche op de Rebels-kant, dan heb je geluk gehad! Je Rebels-speelfiguur mag op het veld blijven staan.

Komt het gevecht-fiche op de kant van de Inquisitor en de kloonkrijgers, dan heb je pech gehad! Je moet je Rebels-speelfiguur op het veld terugzetten, waarop hij voor het bluffen stond.

In ieder geval wordt je medespeler beloond voor het ontdekken van je gebluf en mag zijn eigen Rebels-speelfiguur drie velden vooruitzetten. Vervolgens mag hij zelf gooien.

Chopper-velden



Met de hulp van Astromech-droid Chopper kom je sneller vooruit. Eindigt je beurt op een Chopper-veld, dan mag je een snellere weg nemen en je Rebels-speelfiguur langs de blauwe lijnen vooruit zetten.

Aanwijzing: de snellere wegen gelden alleen bij het vooruitzetten van een Rebels-speelfiguur. Ze mogen niet gebruikt worden wanneer je beurt bij het achteruitzetten daarop eindigt.

Het spel eindigt, zodra de eerste speler weer bij het ruimteschip "The Ghost" is aangekomen. Deze speler heeft gewonnen.



starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger

232543