

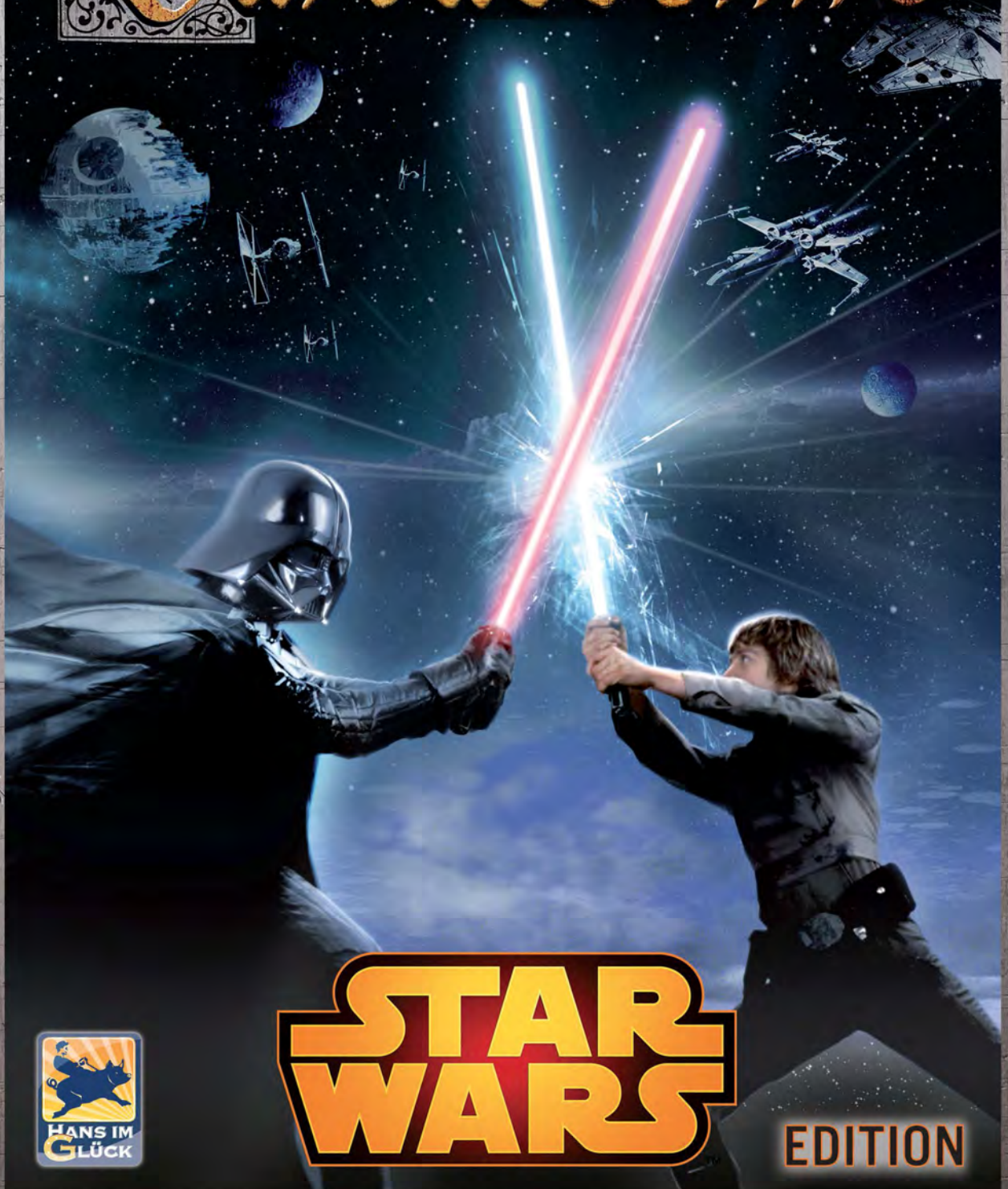
Disney



Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE



STAR WARS

EDITION



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

STAR WARS

EDITION

Das pffiffige Legespiel in einer weit entfernten Galaxis für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Erlebe die aufregenden Abenteuer des *Star Wars*™ Universums in der spannenden Welt von Carcassonne!

Aufregende Duelle um die Vorherrschaft in einer weit entfernten Galaxis erwarten euch.

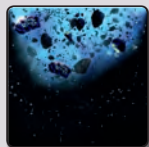
Meistert die entscheidenden Kämpfe und platziert eure Truppen gewinnbringend auf dem Weg zum Sieg. Möge die Macht mit euch sein!

SpieLMateriaL unD aufbau

Herzlich willkommen bei *Star Wars Carcassonne*! In dieser Anleitung leiten wir dich im Nu durch die einfachen Regeln des Spiels. Bereits nach dieser kurzen Lektüre kannst du das Spiel deinen Mitspielern zeigen und erklären. Dann steht dem *Star Wars*-Carcassonne-Vergnügen nichts mehr im Wege.

Als Erstes musst du das Spiel natürlich aufbauen, das ist jedoch schnell getan. Während des Aufbaus erzählen wir dir auch noch etwas über das Spielmaterial:

Die **plÄttCHen** schauen wir uns zuerst an. Die **76 Plättchen** zeigen Handelsrouten, Asteroidenfelder und Planeten.



Plättchen mit einem Asteroidenfeld



Plättchen mit einer Handelsroute



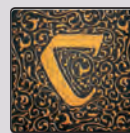
Plättchen mit einem Planeten

Um die anderen Elemente, wie die Symbole, brauchst du dich jetzt noch nicht zu kümmern. Diese erklären wir später.

Die **Rückseiten** aller Plättchen sind gleich, nur das **Startplättchen** ist orange, damit man es jederzeit auseinanderhalten kann.

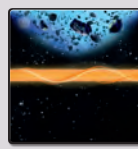


Plättchen mit normaler Rückseite

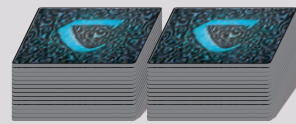


Startplättchen mit orangefarbener Rückseite

Du beginnst den Aufbau damit, dass du das Startplättchen (das mit der orangefarbener Rückseite) in die Mitte der Spielfläche legst. Die restlichen Plättchen mischst du und legst sie verdeckt in mehrere Stapel so auf den Tisch, dass jeder Mitspieler leicht darauf zugreifen kann.



Startplättchen



Mehrere Stapel mit verdeckten Plättchen

Dann gibt es da noch die Wertungstafel sowie 3 rote und 3 grüne Würfel, die du an den Rand der Spielfläche legst.



Je 5 kleine Meeple pro Farbe



Jeweils 1 großes Meeple pro Farbe



1 Charakterkarte pro Farbe (mit Fraktionssymbol)

Klebe vor dem ersten Spiel jeweils auf die Vorder- und Rückseite jedes Meeples die passenden Aufkleber.

Als Letztes wollen wir uns noch die **fiGuren** (**Meeple**, ausgesprochen: Miepl) anschauen, dann bist du auch schon fertig mit dem Aufbau. Im Spiel findest du **30 Meeple**, je 6 Stück in den Farben **rot**, **Grün**, **Schwarz**, **Weiß** und **Orange**.

Zuerst gibst du jedem Mitspieler 5 Meeple (4 kleine und 1 großen Meeple) sowie die dazugehörige **CHaRaKterKaRte** in der gewünschten Farbe.

Diese bilden nun den Vorrat der Spieler (du nimmst dir natürlich auch eine Farbe). Dann stellst du den 6. (kleinen) Meeple auf das Feld 0 der Wertungstafel.

Alle nicht genutzten Meeple und Charakterkarten legst du wieder in die Schachtel zurück.

Spielziele

Worum geht es in **Star Wars Carcassonne**, was ist das Spielziel? Zug um Zug legen deine Mitspieler und du die Plättchen aneinander. So errichtest du Handelsrouten, erforscht Asteroidenfelder und erobert Planeten. Dabei könnt ihr eure Meeple als Händler, Forscher oder Eroberer einsetzen. Dies bringt euch während des Spiels, aber auch am Ende Punkte. Wer die meisten Punkte hat und damit der Gewinner ist, das steht erst nach der Schlusswertung fest. Legen wir los!

Spieleablauf

In **Star Wars Carcassonne** spielen wir im Uhrzeigersinn und der jüngste Spieler beginnt. Dabei führt der Spieler, der gerade an der Reihe ist, immer die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe usw. Als Erstes listen wir die Aktionen auf und erklären sie dann der Reihe nach. Dies machen wir anhand der auf den Plättchen abgebildeten Handelsrouten, Asteroidenfelder und Planeten. Was sind nun die Aktionen?

1

Plättchen anlegen:

Du **musst** 1 Plättchen ziehen und an ein bereits ausliegendes Plättchen anlegen.



2

Einen Meeple setzen: Du **darfst** einen eigenen Meeple auf das gelegte Plättchen setzen.



3

Es wird gekämpft:

Wenn nun verschiedenfarbige Meeple in einem Gebiet stehen wird gekämpft.



4

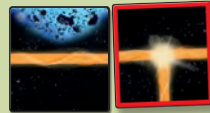
Eine Punktwertung auslösen: Du **musst** alle Wertungen ausführen, die durch das Anlegen entstanden sind.



Die Handelsrouten

1. plättchen anlegen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt 3 Handelsrouten, die von einem Kreuzungspunkt ausgehen. Du legst es an das Startplättchen an. Dabei musst du beachten, dass mindestens eine Seite des gezogenen Plättchens, an eine Seite eines ausliegenden Plättchens passt.



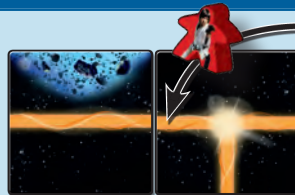
Dieses Plättchen hast du gelegt. Die Handelsroute passt an die bereits ausliegende Handelsroute, sehr gut!

2. einen meeples als Händler einsetzen

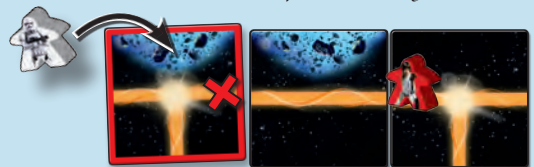
Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du auf eine Handelsroute dieses Plättchens einen Meeple als Händler einsetzen. Das geht aber nur, wenn noch kein Händler auf dieser Handelsroute steht.

Die Handelsroute ist noch nicht abgeschlossen, daher kommt es vorerst zu keiner **punktwertung (aktion 4)** und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Dein Mitspieler zieht ein Plättchen und legt es an. Da auf der Handelsroute rechts vom Kreuzungspunkt schon ein Meeple steht (**dein Händler**), darf dein Mitspieler dort keinen Meeple einsetzen. Stattdessen setzt er seinen Meeple als Forscher in das Asteroidenfeld des soeben gelegten Plättchens.



Auf das gerade angelegte Plättchen hast du nun einen Meeple als Händler eingesetzt. Da auf dieser Handelsroute noch kein anderer Meeple steht, war das problemlos möglich.






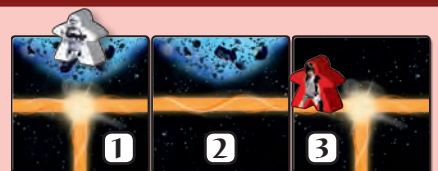
Da die Handelsroute nach rechts schon besetzt ist, entscheidet sich Weiß seinen Meeple als Forscher in das Asteroidenfeld zu setzen.

3. es wird gekämpft

Diese Aktion führst Du immer dann durch, wenn Meeple von mehreren Spielern auf einem Gebiet (z. B. einer Handelsroute) stehen. Dies erklären wir später in einem extra Abschnitt (siehe Seite 5).

4. eine punktwertung auslösen

Immer wenn eine Handelsroute an beiden Enden abgeschlossen ist, wird die Handelsroute gewertet. Dabei muss die Handelsroute entweder an einem Kreuzungspunkt, einem Asteroidenfeld, einem Planeten oder in sich selbst enden. **Jedes Plättchen** deiner Handelsroute bringt dir **1 Punkt**. Zusätzlich gibt es noch 3 verschiedene Fraktionssymbole (Rebellenallianz , Imperium , und Kopfgeldjäger , genaue Erklärung folgt auf Seite 5). Immer wenn du Punkte bekommst und Fraktionssymbole in deinem Gebiet sind, bekommst Du **für jedes Symbol 2 Punkte** dazu (egal zu welcher Fraktion du gehörst).



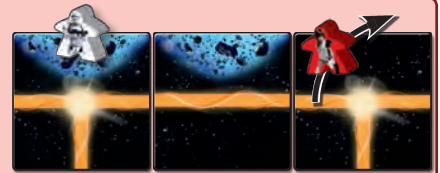
Obwohl dein Mitspieler dieses Plättchen gelegt hat, wurde deine Handelsroute abgeschlossen. Da deine Handelsroute 3 Plättchen lang ist, erhältst du also 3 Punkte.



Jetzt kommt die Wertungstafel ins Spiel. Damit ihr euch eure Punkte nicht immer merken müsst, zieht ihr stattdessen mit euren Meeple auf der Wertungstafel vorwärts. Du ziehst deinen Meeple auf der Wertungstafel also um 3 Schritte vorwärts.

Nach jeder Wertung bekommt ihr die Meeple, die an einer Wertung beteiligt waren, wieder **in euren Vorrat zurück**.

Wenn du später im Spiel die Wertungstafel einmal umrundet hast, legst du deinen Meeple hin, um anzuzeigen, dass du bereits 50 Punkte gesammelt hast.



Du nimmst den Händler, der dir gerade 3 Punkte gebracht hat, zurück in deinen Vorrat. Der **weiße** Meeple bleibt auf dem Spielfeld, da er nicht an einer Wertung beteiligt war.

Perfekt, schon hast du die wichtigsten Regeln des Spiels verstanden. Lass uns nun noch die anderen Gebiete anschauen:

Die Asteroidenfelder

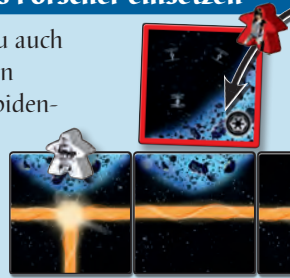
1. plättchen anlegen

Wie immer, ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen. An ein offenes Asteroidenfeld muss ein Asteroidenfeld angelegt werden.



2. einen meeple als forschere einsetzen

Als Nächstes prüfst du auch hier, ob sich bereits ein Meeple in dem Asteroidenfeld befindet. Da wir keinen finden können, kannst du einen Meeple als Forscher einsetzen.



Das Plättchen hast du so geschickt angelegt, dass du das offene Asteroidenfeld um 1 Plättchen erweitert hast. Das Asteroidenfeld ist noch unbesetzt, also kannst du deinen Meeple dort hineinsetzen.

3. es wird gekämpft

Immer wenn Meeple von mehreren Spielern auf einem Asteroidenfeld stehen, wird gekämpft (siehe Seite 5).

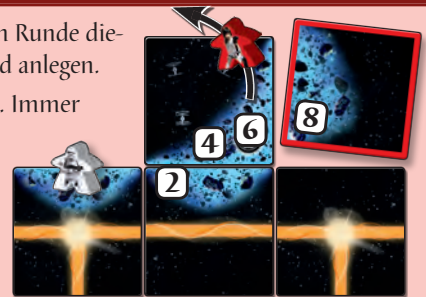
4. eine punktwertung auslösen

Wir spulen jetzt ein bisschen vor und nehmen an, du hast in der nächsten Runde dieses Plättchen (rot umrandet) gezogen. Du kannst es an dein Asteroidenfeld anlegen.

Damit ist das Gebiet (in diesem Fall das **Asteroidenfeld**) abgeschlossen. Immer wenn ein Asteroidenfeld ausschließlich vom Weltall umgeben ist und keine Lücke mehr aufweist, gilt es als abgeschlossen. Da du einen Meeple im Asteroidenfeld hast, wertest du nun dieses Asteroidenfeld und erhältst dafür Punkte.

Jedes Plättchen mit Asteroidenfeld in einem abgeschlossenem Asteroidenfeld zählt 2 Punkte. Zusätzlich zählt jedes Fraktionssymbol in einem abgeschlossenem Asteroidenfeld 2 weitere Punkte.

Es ist egal, um welches Fraktionssymbol es sich dabei handelt.



Da hier ein Fraktionssymbol (des Imperiums) zu sehen ist, erhältst Du 2 Punkte mehr. Insgesamt also 8. Wie bei jeder anderen Wertung bekommst du nun deinen gewerteten Meeple zurück.

Die Planeten

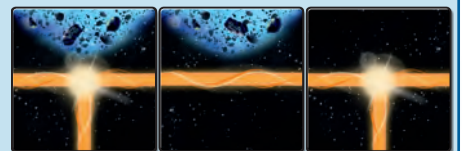
1. plättchen anlegen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen. Ein Planet befindet sich immer in der Mitte des Plättchens. Auf manchen Planetenplättchen befinden sich aber auch Handelsrouten oder Asteroidenfelder. Willst du das Plättchen also anlegen, musst du (wie üblich) auf die Ränder des Plättchens achten.



2. einen meeple als eroberer einsetzen

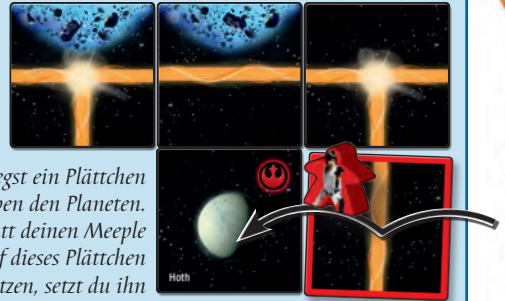
Auch auf Planeten darfst du einen Meeple einsetzen, den wir Eroberer nennen. Diesen setzt du aus deinem Vorrat genau in die Mitte des Planeten.



Der Planet befindet sich in der Mitte des Plättchens. Du darfst den Planeten hier anlegen, weil dadurch Weltall an Weltall liegt.



Es gibt noch eine weitere Möglichkeit, einen Eroberer auf einen Planeten einzusetzen: Wenn du ein Plättchen auf eines der 8 freien Felder, die sich um einen Planeten befinden, legst. Das heißt: Legst du ein Plättchen neben einen Planeten (an eine seiner Seiten oder auch diagonal daneben), darfst du einen deiner Meeple entweder (wie üblich) auf die angelegte Karte oder **direkt auf den Planeten** einsetzen. Im Unterschied zu der Handelsroute oder dem Asteroidenfeld, darfst du auch direkt auf einen Planeten setzen, der schon besetzt ist. Dies ist eine Ausnahme in **Carcassonne Star Wars** und wird später noch genauer erklärt (Seite 7).



Du legst ein Plättchen neben den Planeten. Anstatt deinen Meeple auf dieses Plättchen zu setzen, setzt du ihn direkt auf den Planeten.

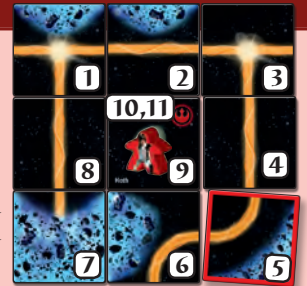
3. es wird gekämpft

Immer wenn Meeple von mehreren Spielern auf einem Planeten stehen, wird gekämpft (siehe Seite 5).

4. eine punktwertung auslösen

Einen Planeten wertest du, sobald er rundum von Plättchen umgeben ist. Dabei zählt jedes Plättchen (inklusive des Planeten selbst) 1 Punkt. Zusätzlich zählt das Fraktionssymbol auf dem Planeten 2 weitere Punkte. Es ist egal, um welches Fraktionssymbol es sich dabei handelt. Die Fraktionssymbole auf den 8 Plättchen, die sich rund um den Planeten befinden, werden nicht gezählt, da sie bei den anderen Gebieten (Handelsrouten oder Asteroidenfelder) gezählt werden.

Mit diesem Plättchen hast du den Planeten komplett umbaut, erhältst 11 Punkte und nimmst deinen Meeple zurück.



■ Mehrere Meeple in einem Gebiet

Es ist zwar nicht erlaubt, Meeple auf Handelsrouten und Asteroidenfelder einzusetzen, die schon mit anderen Meeple besetzt sind. Es kann aber durch ein „Zusammenwachsen“ der Gebiete oder durch das Einsetzen direkt auf einen besetzten Planeten vorkommen, dass mehrere Meeple auf einem Gebiet stehen. Bei **Star Wars Carcassonne** dürfen sich in einem Gebiet aber immer nur Meeple einer Farbe befinden. Sobald Gebiete mit verschiedenfarbigen Meeple verbunden werden, **kommt es zum Kampf**, der mit Würfeln ausgefochten wird.

3. es wird gekämpft

Fraktionen: Du hast mit deinen Meeple eine Charakterkarte erhalten, auf der dein Fraktionssymbol abgebildet ist. Es gibt diese drei verschiedene Fraktionen. Diese Symbole sind auch auf Plättchen abgebildet.

Wann wird gekämpft? Sobald mehrere Meeple unterschiedlicher Spieler auf einem Gebiet (Handelsroute, Asteroidenfeld oder Planeten) stehen, kommt es sofort zum Kampf. Der Kampf wird immer vor der Punktwertung, als 3. Aktion ausgetragen. Auch dann, wenn der Spieler, der ein Gebiet verbunden hat, gar nicht am Kampf beteiligt ist.

Wie viele Würfel bekommt jeder? Für jeden deiner am Kampf beteiligten kleinen Meeple erhältst du 1 Würfel. Kämpfst du mit deinem großen Meeple, erhältst du für diesen 2 Würfel. Wenn zu dem umkämpften Gebiet ein oder mehrere Symbole deiner Fraktion gehören, erhältst du 1 weiteren Würfel. Egal wie viele deiner Meeple oder deiner Symbole bei einem Kampf beteiligt sind, du kannst maximal 3 Würfel für den Kampf bekommen.

Der Kampf: Alle am Kampf beteiligten Spieler würfeln. Um zu ermitteln, wer den Kampf gewinnt, wird von jedem Spieler nur der Würfel mit der höchsten Zahl betrachtet. Die anderen Würfel sind unerheblich. Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, gewinnt.

Unentschieden: Bei jedem Unentschieden um die höchste Zahl erhalten alle am Unentschieden beteiligten Spieler jeweils 1 Punkt. Andere Spieler mit niedrigeren Ergebnissen scheiden aus. Die Spieler, die das Unentschieden erzielt haben, würfeln danach erneut so lange, bis es zu einer Entscheidung kommt.

Verloren: Verliert ein Spieler den Kampf (auch wenn andere noch weiterkämpfen), nimmt er seine(n) Meeple zurück in seinen Vorrat. Er erhält für jeden von ihm verwendeten Würfel 1 Punkt. Der Gewinner lässt seine Meeple stehen (bzw. er wertet das Gebiet, falls es abgeschlossen wurde).



Rebellenallianz



Imperium



Kopfgeldjäger



=



=



= +



Die Fraktionssymbole sind von den auf den Plättchen gezeigten Planeten unabhängig und beziehen sich auf diesen separaten Aspekt der Spielmechanik.

Betrachten wir nun, wie es in den einzelnen Gebieten zu Kämpfen kommen kann und wie diese ausgetragen werden.

Der Kampf um Handelsrouten

- 1) Das Plättchen, das du gezogen hast, könnte die Handelsroute verlängern. Da dort aber bereits ein Händler eines Mitspielers steht, darfst du keinen eigenen Meeple darauf setzen. Daher entscheidest du dich dafür, das Plättchen so anzulegen, dass die Handelsrouten nicht verbunden werden.
- 2) In einer der nächsten Runden legst du dieses Plättchen an die offene Handelsroute. Auf die Handelsroute selbst darfst du keinen Meeple mehr einsetzen, wohl aber auf das Asteroidenfeld, oder den Planeten. Nach dem Legen, kommt es auf der nun verbundenen Handelsroute zum Kampf.

Der **weiße** Spieler und du nehmen jeweils einen Würfel. (Das Rebellenallianz-Symbol neben dem Planeten bringt keinen Extra-Würfel für dich, weil es nur für den Planeten zählt.) Als Zugehöriger der Fraktion der Rebellenallianz, nimmst Du die roten Würfel, das Imperium nimmt die grünen Würfel.



Rot



gegen Weiß

Weiß hat verloren und nimmt seinen Meeple wieder in seinen Vorrat zurück. Er erhält 1 Punkt, da er mit 1 Würfel gekämpft hat.

Da die Handelsroute nun auch abgeschlossen ist, gibt es eine Wertung, für die du 4 Punkte erhältst.

1



2



Der Kampf um asteroidenfelder

- 1) In der Hoffnung, **Schwarz** und **Weiß** das Asteroidenfeld wegschnappen zu können, legst du das Asteroidenfeldplättchen an und setzt einen deiner Meeple als Forscher ein. Das ist erlaubt, da das Asteroidenfeld mit keinem anderen Asteroidenfeld verbunden ist, in dem schon ein Forscher steht. Wenn du in einem späteren Zug das passende Plättchen ziehst, kannst du mit deinem Forscher die Asteroidenfelder von **Schwarz** und **Weiß** angreifen.
- 2) Du hast Glück und ziehst in einem späteren Zug das passende Plättchen, um alle Plättchen zu einem großen, abgeschlossenen Asteroidenfeld zusammenzufügen. **Es kommt zum Kampf.**

Da du 1 Meeple hast und auf einem der Asteroidenfelder das Symbol deiner Fraktion abgebildet ist, darfst du insgesamt 2 Würfel verwenden. **Weiß** darf für 1 Meeple 1 Würfel verwenden. **Schwarz** hat einen großen Meeple und darf daher 2 Würfel verwenden. Das Fraktionsymbol an der Handelsroute gehört nicht zum Asteroidenfeld, daher erhalten Schwarz und Weiß keine zusätzliche Würfel.

1. Wurf:



Rot



gegen Schwarz



gegen Weiß

Weiß würfelt mit seiner 3 niedriger als du und **Schwarz**.

Weiß verliert und entfernt seinen Meeple.

Da **Weiß** 1 Würfel verwendet hat, erhält er 1 Punkt.

Zwischen dir und **Schwarz** gibt es ein Unentschieden, da ihr beide eine 4 gewürfelt habt. Ihr erhaltet beide 1 Punkt und würfelt noch einmal.

2. Wurf:



Rot



gegen Schwarz

Mit einer 6 hat **Schwarz** die höchste Zahl gewürfelt und gewinnt den Kampf. Du hast verloren und entfernst deinen Meeple. Da du 2 Würfel verwendet hast, erhältst du 2 Punkte. Das Asteroidenfeld ist nun abgeschlossen. **Schwarz** erhält dafür 12 Punkte (5 Plättchen bringen je 2 Punkte, das Fraktionsymbol bringt nochmals 2 Punkte). Nach der Wertung nimmt **Schwarz** seinen Meeple zurück.

1



2



Der Kampf um planeten

Der Kampf um die Vorherrschaft auf Planeten spielt bei **Star Wars Carcassonne** eine besondere Rolle, daher kann man einen Planeten auch direkt angreifen. Wie schon erwähnt, darfst du einen Eroberer auch auf einen Planeten einsetzen, wenn du auf eines der 8 um einen Planeten befindlichen freien Felder ein Plättchen anlegst. Dies ist selbst dann erlaubt, wenn auf diesem Planeten schon ein Meeple von einem anderen Spieler steht. Dann entscheidest du dich also, ob du die eigentliche Funktion des Plättchens nutzen willst (als Handelsroute, Asteroidenfeld oder Planet) oder ob du den besetzten Planeten angreifst.

Auch hier bekommst du nach den gleichen Regeln Würfel: 1 Würfel für einen kleinen Meeple, 2 für einen großen Meeple und 1 Würfel für ein **eigenes** Fraktionssymbol auf dem Planeten. Falls auf den 8 Plättchen, die um den Planeten angelegt sind, Fraktionssymbole abgebildet sind, so hat dies für den Kampf um den Planeten keine Bedeutung. Diese Symbole zählen nicht zum Planeten dazu. Auch hier kann jeder Spieler maximal 3 Würfel im Kampf verwenden.

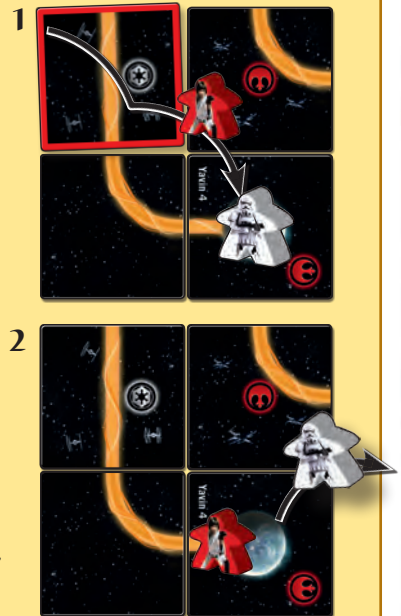
- 1) Du legst das Plättchen mit der Handelsroute innerhalb der 8 Felder um den Planeten an. Anstatt den Meeple auf der Handelsroute als Händler einzusetzen, greifst du den großen Meeple von **Weiß** auf dem Planeten an. Du erhältst 1 zusätzlichen Würfel für dein Fraktionssymbol auf dem Planeten. Du darfst also mit 2 Würfeln angreifen.
- Weiß** erhält ebenfalls 2 Würfel, da er mit seinem großen Meeple kämpft. Keines der Fraktionssymbole auf den Plättchen mit den Handelsrouten bringt euch einen weiteren Würfel. Es zählt nur das Symbol auf dem Planeten.



Im ersten Wurf habt ihr beide eine 5 als höchste Zahl. Es steht also unentschieden. Dafür erhaltet ihr beide jeweils 1 Punkt. Danach würfelt ihr erneut.



- 2) Mit deiner 5 hast du die 4 des weißen Spielers übertroffen. **Weiß** nimmt seinen Meeple zurück. Da er 2 Würfel im Kampf hatte, erhält er 2 Punkte. Du setzt den Meeple auf den nun von dir eroberten Planeten und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Das war's auch schon. Jetzt kennst du schon die wichtigsten Regeln und kannst **Star Wars Carcassonne** spielen. Wir fassen nochmal zusammen, was wichtig war und erwähnen ein paar kleine Details, die man noch wissen sollte:

Zusammenfassung

1. plättchen anlegen

- Das Plättchen, das du gezogen hast, musst du immer so anlegen, dass es an mindestens ein ausliegendes Plättchen passt.
- Sollte der sehr seltene Fall eintreten, dass du nicht anlegen kannst, lege das Plättchen in die Schachtel zurück und ziehe ein neues.

2. einen meeples einsetzen

- Einen Meeple kannst du immer nur auf das Plättchen einsetzen, das du gerade angelegt hast.
- Dabei musst du beachten, dass noch kein anderer Meeple in diesem Gebiet steht.
- Wenn du aber das Plättchen neben einen Planeten legst, dann darfst du auch den angrenzenden Planeten angreifen und deinen Meeple auf den Planeten setzen (auch wenn schon ein anderer Meeple dort steht).

3. es wird gekämpft

- Beim Kampf mit 3 oder mehr verschiedenfarbigen Meeple würfeln alle Spieler gleichzeitig. Falls die Würfel nicht ausreichen, merkt ihr euch die Ergebnisse und würfelt nacheinander. Bei einem Unentschieden von 2 oder mehr Spielern, die das höchste Ergebnis gewürfelt haben, scheiden die Spieler aus dem Kampf aus, die ein niedrigeres Ergebnis erzielt haben.
- Im Spiel kann es vorkommen, dass Spieler gleicher Fraktion miteinander kämpfen.

4. eine punktwertung auslösen

- Eine **Handelsroute** ist immer dann abgeschlossen, wenn beide Enden in einen Kreuzungspunkt, in ein Asteroidenfeld, in einen Planeten oder in sich selbst münden. Jedes Handelsroutenplättchen bringt dabei 1 Punkt.
- Ein **Asteroidenfeld** ist immer dann abgeschlossen, wenn es nicht mehr möglich ist, ein weiteres Plättchen regelkonform anzulegen, und es keine Lücken aufweist. Jedes Asteroidenfeldplättchen bringt dann 2 Punkte.
- Zusätzlich gibt es pro **Fraktionssymbol** 2 Punkte (egal von welcher Fraktion es ist).
- Ein **Planet** ist immer dann abgeschlossen, wenn er komplett von 8 Plättchen umgeben ist. Jeder Planet bringt dann 11 Punkte (9 Punkte für die Plättchen und 2 Punkte für das Fraktionssymbol des Planeten).
- Eine Punktwertung wird immer erst am Ende eines Zuges ausgelöst. Dabei können alle Spieler, die Meeple in abgeschlossenen Gebieten eingesetzt haben, Punkte bekommen.
- Nach jeder Wertung nimmt sich jeder Spieler seine Meeple zurück, für die er Punkte bekommen hat.

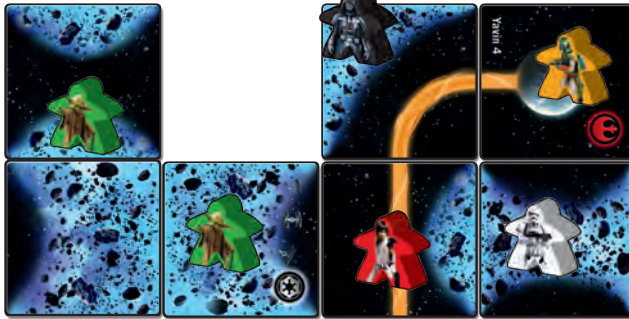
Spielen De un D SCHLÜSSWer tun G

Leider endet auch **Star Wars Carcassonne** einmal. Das ist natürlich schade, aber wir wollen ja einen Gewinner ermitteln. Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Plättchen mehr ziehen und anlegen kann. Dann wird noch eine **Schlusswertung** durchgeführt und der Gewinner ermittelt.

Sobald das Spiel zu Ende ist, gibt es noch Punkte für alle Gebiete, auf denen Meeple stehen:

- Jede **Handelsroute bringt nun 1 Punkt** für jedes Handelsroutenplättchen, genauso wie während des Spiels.
- Jedes **Asteroidenfeld bringt nun 1 Punkt** für jedes Plättchen. Also leider nur noch die Hälfte.
- Jeder **Planet zählt 1 Punkt und zusätzlich 1 Punkt pro Plättchen in seiner Umgebung**.
- In jedem Gebiet (Handelsrouten, Asteroidenfelder und Planeten) bringt jedes **Fraktionssymbol 2 Punkte**.

Schlusswertung Asteroidenfelder:
Grün erhält für das große Asteroidenfeld 5 Punkte (3 Plättchen + 1 Fraktionssymbol). **Schwarz** erhält 1 Punkt (1 Plättchen).



Schlusswertung Planet:
Orange erhält für den nicht abgeschlossenen Planeten 6 Punkte (4 Punkte für umliegende Plättchen und das Planetenplättchen + 2 Punkte für das Fraktionssymbol).

Schlusswertung Asteroidenfeld:
Weiß erhält für das offene Asteroidenfeld 2 Punkte (2 Plättchen).

Schlusswertung Handelsroute: Für die offene Handelsroute erhält **Rot** 3 Punkte (3 Plättchen).

Sobald ihr die Schlusswertung auf der Wertungstafel erfasst habt, steht der Spieler mit den meisten Punkten als Gewinner eurer ersten Partie **Star Wars Carcassonne** fest. Herzlichen Glückwunsch!

Die team-variante – möge die macht mit euch sein

Falls ihr **Star Wars Carcassonne** mit 4 Spielern spielt, so könnt ihr das Spiel auch im Team spielen. In diesem Fall spielen die jeweils diagonal gegenüber sitzenden Spieler als Team, so dass die Spieler der verschiedenen Fraktionen abwechselnd an der Reihe sind. Verteilt die Figuren wie folgt:

- Die Spieler des **Rebellenallianz-Teams** (☰) erhalten die Meeple der Farben **rot** und **Grün**.
- Die Spieler des **Imperium-Teams** (☷) erhalten die Meeple der Farben **Schwarz** und **Weiß**.

Da die Spieler eines Teams gemeinsam Punkte sammeln, stellt ihr für jedes Team nur jeweils einen Meeple auf die Wertungstafel. Den überzähligen Meeple der anderen Farbe legt ihr in die Schachtel zurück.

Die Spieler eines Teams dürfen sich niemals bekämpfen. Es kommt nur dann zum Kampf, wenn Meeple unterschiedlicher Fraktionen in einem Gebiet stehen. Beim Kampf würfelt nur ein Spieler je Team. Er darf für jeden Meeple seiner Fraktion jeweils 1 Würfel verwenden. Wie üblich, erhält er zusätzliche Würfel für einen große Meeple und für das eigene Fraktionssymbol. Es darf aber weiterhin nur mit maximal 3 Würfeln pro Team gekämpft werden. Ansonsten ist der Spielablauf identisch zum normalen Spiel.



© 2015
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Ersatzteile, Mini-Erweiterungen
und vieles mehr unter:
www.cundco.de
Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Regel-Layout: Christof Tisch



www.starwars.com
© & ™ Lucasfilm Ltd

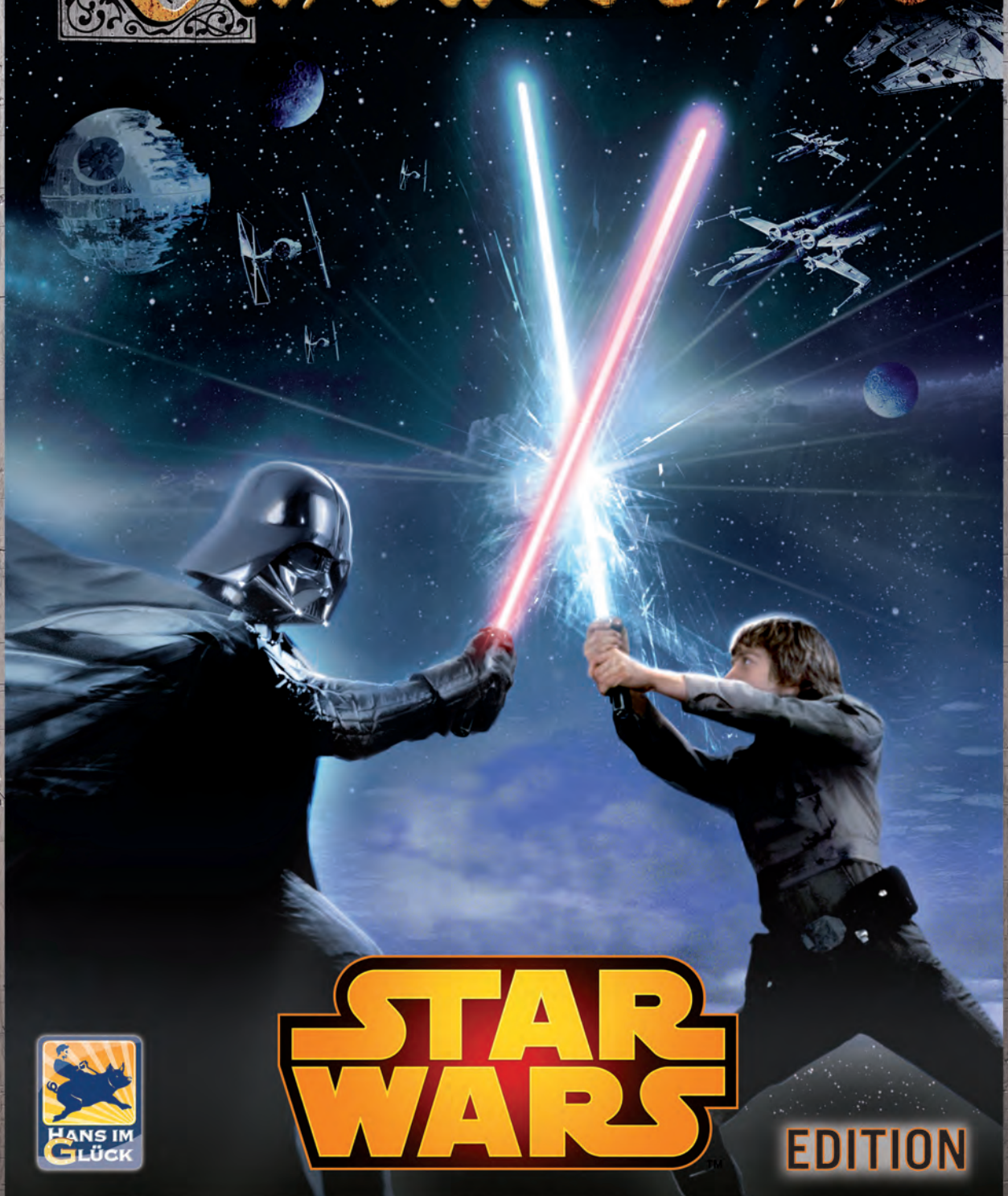
Disney



Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE



STAR WARS

EDITION



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

STAR WARS

EDITION

The smart puzzle game in a far-away galaxy, for 2 to 5 players, 8 years and older.

Experience the exciting adventures of the *Star Wars*™ Universe in the enthralling world of Carcassonne®!

Exciting duels for dominance in a far-away galaxy are awaiting you. Master the decisive battles and position your troops advantageously on the path to victory.

May the force be with you!

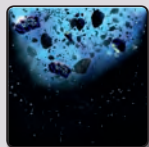
GAME PARTS AND SET-UP

Welcome to *Star Wars Carcassonne*! In these Instructions we will guide you, in a snap, through the easy rules of the game. After briefly reading through this section, you will be ready to show and explain the game to your friends. There will be nothing else standing between you and the enjoyment of *Star Wars Carcassonne*.

First, you need to set up the game. That can be done quickly. While setting up, we will tell you a bit about the parts of the game:

First, let's look at the **TILES**.

The **76 tiles** show trading routes, asteroid fields and planets.



Tile with an asteroid field



Tile with a trading route



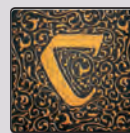
Tile with a planet

Right now you don't have to worry about the other elements, such as the symbols. We will explain these later.

The **reverse sides** of all tiles look the same, only the **starting tile** is orange, so that it can always be distinguished.

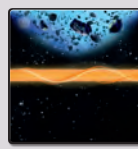


Tile with normal reverse side

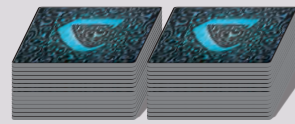


Starting tile with orange reverse side

You begin setting up by placing the starting tile (the one with the orange reverse side) in the middle of the playing board. Mix the remaining tiles and place them face down on the table in multiple stacks, in such a manner that every player has easy access to them.



Starting tile



Multiple stacks with tiles facing down

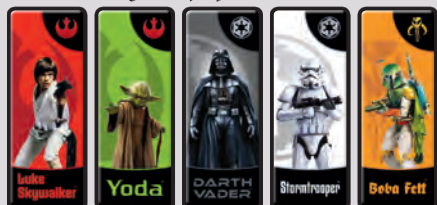
Next, there is a scoring board as well as 3 red and 3 green dice, which you will place on the edge of the playing board.



5 small Meeples for each colour



1 large Meeple for each colour



1 character card per colour (with faction symbol)

Before the first game, affix the corresponding stickers on the front and back sides of each Meeple.

Finally, we should take a look at the **FIGURES (Meeples)**, and then you will be finished setting up. In this game you will find **30 Meeples**, 6 pieces each in the colours **red, green, black, white** and **orange**.

First you give each player 5 Meeples (4 small and 1 large Meeple) as well as the corresponding **CHARACTER CARD** in the desired colour. These will comprise the player's reserve (you also take a colour for yourself, of course).

Then you will place the 6th (small) Meeple on Field 0 on the scoring board.

Place all unused Meeples and character cards back in the box.

OBJECT OF THE GAME

What is *Star Wars Carcassonne* about, what is the object of the game? Step by step, all players will place the tiles next to one another. In this manner you will build trading routes, explore asteroid fields, and conquer planets. In the process, you can use your Meeples as Merchants, Explorers or Conquerors. This will earn you points, both during the game and at the end. The final score alone will determine who has the most points and is the winner. Let's get started!

HOW TO PLAY THE GAME

In *Star Wars Carcassonne* we play in a clockwise direction and the youngest player gets to make the first move. Here, the player who has a turn always performs the actions described below in the order specified. The next player then has a turn, etc. First, we will list the actions and then we will explain them in the following section. We do this using the trading routes, asteroid fields and planets illustrated on the tiles. What are the actions?

1

Place your tile:

You **must draw 1** tile and place it next to an already-displayed tile.



2

Position a Meeple:

You **may** position one of your own Meeples on the tile you just put in place.



3

Time for battle:

If different-coloured Meeples stand in a single realm, a battle will ensue.



4

Calculating points:

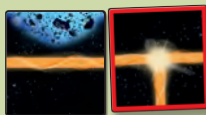
You **must** calculate all points earned through your placements.



The trading routes

1. Put your tile in place

The tile that you selected shows 3 trading routes that originate from one intersection. You place it next to the starting tile. Here, you must make sure that at least one side of the tile you selected fits one side of a displayed tile.



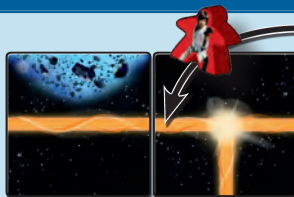
You have placed your tile in position. The trading route matches the already displayed trading route, very good!

2. Using a Meeple as a Merchant

After you have positioned your tile, you may place a Meeple as a Merchant on a trading route for this tile. This is only possible, however, if there is no other Merchant on this trading route.

The trading route has not been completed yet. For this reason, **points will not be calculated (action 4)** for now and it will be the next player's turn.

The next player draws a tile and positions it. Since a Meeple (**your Merchant**) is already standing on the right-hand side of the intersection, the next player may not place a Meeple there. Instead, he positions his Meeple as an Explorer in the asteroid field of the tile that was put in place just now.



You have now placed a Meeple as a Merchant on the tile that was positioned just now. Since there are no other Meeples on this trading route, there were no problems doing this.






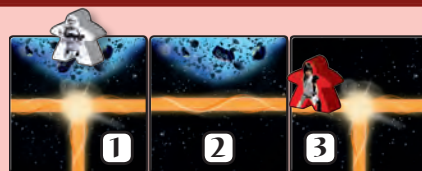
Since the trading route on the right is already occupied, White decides to place his Meeple as an Explorer in the asteroid field.

3. Time for battle

You will always take this action when the Meeples from several players are standing in one realm (e.g. a trading route). We will explain this later in an additional section (see page 5).

4. Calculating points

Every time that a trading route is completed on both ends, the score for the trading route will be calculated. Here, the trading route must end at an intersection, on an asteroid field, on a planet, or by meeting itself. **Every tile** on your trading route earns you **1 point**. In addition, there are also 3 different faction symbols (Rebel Alliance , Empire , and Bounty Hunters , a more detailed explanation will follow on page 5). Every time that you earn points and there are faction symbols in your realm, you will earn **2 additional points for each symbol** (no matter which faction you belong to).



Even though another player placed this tile, your trading route has been completed. Since your trading route is 3 tiles long, you will earn 3 points for it.



The scoring board comes into play now. So you don't have to keep track of your score all the time, you will move your Meeple forward on the scoring board instead. You will move your Meeple forward on the scoring board by 3 steps.

After each points calculation, you will put the Meeples that were included in the calculation **back into your reserves**.

Later in the game, when you have gone around the scoring board once, you will lay down your Meeple to show that you have already accumulated 50 points.



You will put the Merchant that has just earned you 3 points back into your reserve. The ~~white~~ Meeple will remain on the playing board since it was not included in the calculation.

Perfect, now you have understood the most important rules of the game. Let's take a look now at the other realms:

The asteroid fields

1. Put your tile in place

As before, you will first draw a tile to place on the board. Here, too, the tile must fit correctly. An asteroid field must be placed on an open asteroid field.



2. Using a Meeple as an Explorer

Next, you will check to see if a Meeple is already placed on the asteroid field. Since there are none, you can place a Meeple as an Explorer.



You have placed your tile so skilfully, that you have expanded the open asteroid field by 1 tile. The asteroid field is still unoccupied, which means that you can place a Meeple on it.

3. Time for battle

When Meeples from different players are positioned on one single planet, a battle will always ensue (see page 5).

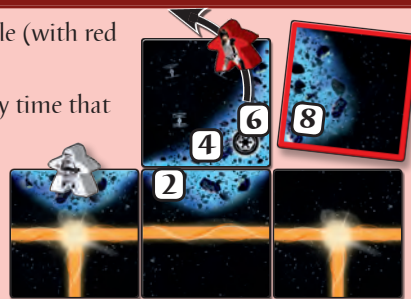
4. Calculating points

We will now fast forward a bit, and will assume that you selected this tile (with red border) in the next round. You can place it on your asteroid field.

The realm (in this case the **asteroid field**) will thus be completed. Every time that an asteroid field is exclusively surrounded by the cosmos and offers no more openings, it will be considered completed. Since you have a Meeple in the asteroid field, you will now calculate the value of this asteroid field and receive points as a result.

Every tile with an asteroid field in a completed asteroid field counts for 2 points. In addition, each faction symbol in a completed asteroid field counts as 2 additional points.

The type of faction symbol doesn't matter.



Since a faction symbol (the Empire) can be seen here, you will receive 2 more points. For a total of 8. As with any other calculation, you will withdraw your Meeple once it has been included in the calculation.

The Planets

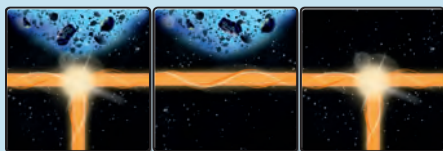
1. Putting your tile in place

Like before, you will first draw a tile to place on the board. Here, too, the tile must fit correctly. A planet is always found in the middle of the tile. Trading routes and asteroid fields can also be found, however, on some planet tiles. If you wish to position your tile, you must pay attention (as always) to the tile's borders.



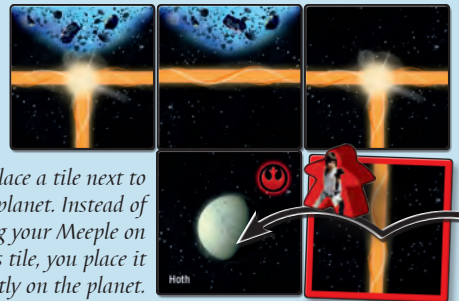
2. Using a Meeple as a Conqueror

You may also place Meeples, which we call Conquerors, on planets. You take these from your reserve and place them exactly in the middle of the planet.



A planet is found in the middle of the tile. You may place the planet here, because outer space will be lying against outer space as a result.

There is one more way to use a Conqueror on a planet. When you place your tile on one of the 8 free fields surrounding a planet. In other words: If you place a tile next to a planet (next to one of its sides, or even next to it diagonally), you may place one of your Meeples either on the placed card (as usual) or **directly on the planet**. Unlike the trading route or the asteroid field, you may also place a Meeple on a planet that is already occupied. This is an exception in **Carcassonne Star Wars** and will be explained in greater detail later (page 7).



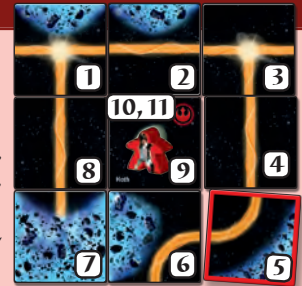
You place a tile next to the planet. Instead of placing your Meeple on this tile, you place it directly on the planet.

3. Time for battle

When Meeples from different players are positioned on one single planet, a battle will always ensue (see page 5).

4. Calculating points

You calculate the score for a planet as soon as it is surrounded by tiles on all sides. Here, each tile (including the planet itself) counts as 1 point. In addition, the faction symbol on the planets counts as 2 additional points. The type of faction symbol doesn't matter. The faction symbols on the 8 tiles positioned around the planet will not be counted, since they are counted in the other realms (trading routes or asteroid fields).



With these tiles you have completely surrounded the planet, earned 11 points, and you get to withdraw your Meeple.

Multiple Meeples in one realm

Placing Meeples on trading routes and asteroid fields that are already occupied by other Meeples is not allowed. However, it is possible that more than one Meeple ends up on the same realm due to a "merging" of the realms, or when Meeples are placed on an already-occupied planet. In **Star Wars Carcassonne**, however, only Meeples of the same colour may occupy the same realm. When realms with different-coloured Meeples are merged, **a battle will ensue** and will be fought out with dice.

3. Time for battle

FACTIONS: Together with your Meeple, you obtained a character card with an illustration of a faction symbol. These are the three different factions. These symbols are also illustrated on the tiles.



Rebel Alliance



Empire



Bounty Hunters

WHEN DOES A BATTLE TAKE PLACE? As soon as multiple Meeples from different players stand in one realm (trading route, asteroid field or planet), a battle will take place immediately. The battle will always be carried out as the 3rd action, before the calculation of points. Even if the player who merged the realms is not involved in the battle.

HOW MANY DICE IS A PLAYER GIVEN? For **every one** of your small Meeples participating in the battle, you will receive **1 dice**. If you fight with your **large Meeple**, you will receive **2 dice** for it. If one or more **symbols from your faction** belong to the contested realm, you will receive **1 additional dice**. No matter how many of your Meeples or symbols are involved in a battle, you can only receive a **maximum of 3 dice** for the battle.

THE BATTLE: All players participating in the battle roll their dice. To determine who has won the battle, only **the dice with the highest value** for each player will be considered. The other dice become irrelevant. The person who rolled the highest number wins.

TIE: Each time that the highest number is tied, all players **who are part of the tie** will receive **1 point**. The players who rolled lower numbers will withdraw from the battle. The players who tied will roll the dice once again, until a new result is obtained.

LOSS: If a player loses the battle (even if others are still in combat), he will withdraw his Meeple and place it back in his reserve. **He will receive 1 point for every dice that he rolled**. The winner will leave his Meeple standing (or will calculate the score for the realm, in case it was completed).



The faction symbols are independent from the planets shown on the tiles and relate to a separate element of gameplay.

We will now learn how battles are initiated in the individual realms and how they can be fought.

The battle for trading routes

- 1) The tile that you have drawn could extend the trading route. Since another player's Merchant is already placed on the trading route, however, you cannot place one of your own Meeples there. You therefore decide to place your tile in a manner that does not connect the trading routes.
- 2) In one of the next rounds you place this tile on the open trading route. You cannot place any more Meeples on the trading route itself, but you may on the asteroid field or the planet. After placement, a battle for the now-linked trading routes will ensue.

Both the **white** player and you will take one dice each. (The Rebel Alliance symbol next to the planet does not earn you any extra dice because it only counts for the planet). As a member of the Rebel Alliance faction you take the red dice; the Empire takes the green dice.



Red



versus white

White lost and must withdraw his Meeple and place it back in his reserve. He will receive 1 point since he fought with 1 dice. Since the trading route is now completed, a score is calculated, for which you receive 4 points.



The battle for asteroid fields

- 1) In the hope of being able to snatch the asteroid field away from **black** and **white**, you lay down the asteroid field tile and position one of your Meeples as an Explorer. This is allowed since the asteroid field is not linked to any other asteroid field on which there is already an Explorer. If you draw the appropriate tile in a later move, you can attack the asteroid fields of **black** and **white** with your Explorer.
- 2) You are lucky and, in a later move, you draw the right tile to merge all tiles into one large, completed asteroid field. A battle ensues.

Since you have 1 Meeple and the symbol of your faction appears on one of the asteroid fields, you may use a total of 2 dice.

White may use 1 dice for 1 Meeple. **Black** has one large Meeple and therefore may use 2 dice. The faction symbol on the trading route does not belong to the asteroid field. Therefore, black and white will not receive any additional dice.

1st throw:



Red



versus black



versus white

White rolls a 3 and is thus lower than you or **black**. **White** loses and withdraws his Meeple.

Since **white** had 1 dice in play, he receives 1 point.

There is a tie between you and **black** since you both rolled a 4.

You both receive 1 point and roll the dice again.

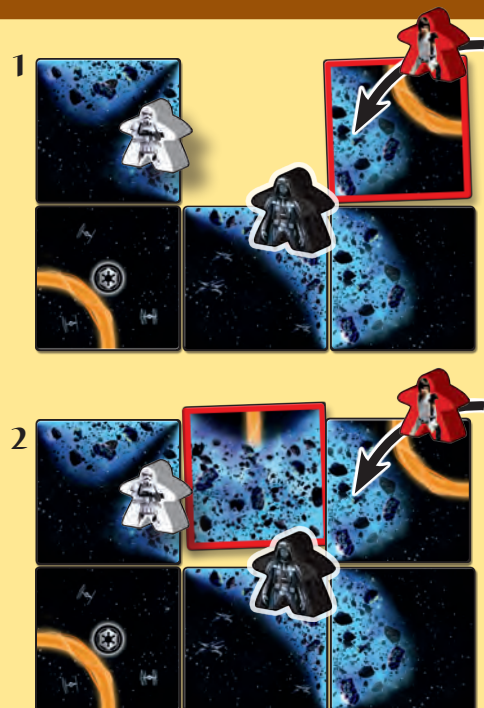
2nd throw:



Red



versus black



By rolling a 6, **black** gets the highest number and wins the battle. You lose and remove your Meeple. Since you used 2 dice, you receive 2 points. The asteroid field is now completed. **Black** receives 12 points for this field (5 tiles are worth 2 points each, the faction symbol is worth another 2 points). After the points calculation, **black** withdraws his Meeple.

The battle for planets

The fight for dominance of planets plays a special part in *Star Wars Carcassonne*; thus, a player can also attack a planet directly. As already mentioned, you may place a Conqueror on a planet if you place a tile on one of the 8 free fields surrounding a planet. This is also allowed when a Meeple from another player already stands on this planet.

Then you can decide whether you want to make use of the tile's actual function (as a trading route, asteroid field or planet), or attack the occupied planet.

Here, you will also receive dice in accordance with the same rules: 1 dice for one small Meeple, 2 for a large Meeple, and 1 dice for **your own** faction symbol on the planet. If faction symbols are illustrated on the 8 tiles surrounding the planet, this will have no significance regarding such battle for the planet. These symbols do not count toward the planet's value. Here, too, players may use a maximum of 3 dice in battle.

- 1) You place the tile with the trading route within the 8 fields surrounding the planet. Instead of using the Meeple as a Merchant on the trading route, you attack *White's* large Meeple which is on the planet. You will receive 1 additional dice for your faction symbol on the planet. Thus, you may attack with 2 dice.

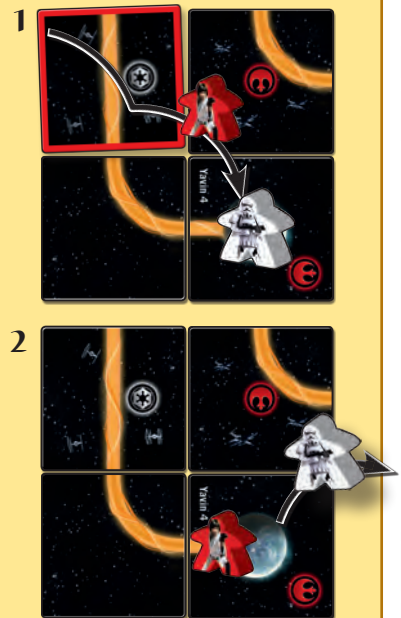
White also receives 2 dice since he is fighting with his large Meeple. None of the faction symbols on the tiles with the trading routes will earn you any additional dice. Only the symbol on the planet counts.



In the first throw, you both rolled a 5 as the highest number. You are tied. As a result, you each earn 1 point. Then you will roll the dice again.



- 2) Your 5 beats the white player's 4. *White* withdraws his Meeple. Since he had 2 dice in play, he receives 2 points. You place your Meeple on the planet you have just conquered, and it is now the next player's turn.



That's it. Now you know the most important rules and you can play *Star Wars Carcassonne*. We will now summarise the important parts once again, and will mention a couple of small details that you should know:

Summary

1. Putting your tile in place

- The tile that you have drawn must always be placed in such a manner that it fits next to one displayed tile, at least.
- In the very rare case that you can't position your tile anywhere, put your tile back in the stack and draw a new one.

2. Positioning a Meeple

- You can only position a Meeple on the tile that you have just put in place.
- You must make sure that no other Meeple is standing in this area.
- If you place your tile next to a planet, however, you may then attack the neighbouring planet and position your Meeple on this planet (even if another Meeple is already there).

3. Time for battle

- In a battle between 3 or more different-coloured Meeples, all players will roll the dice at the same time. If you don't have enough dice, you will roll the dice one after another and take note of the results. In the case of a tie between 2 or more players who rolled the highest numbers, those players who rolled lower numbers will withdraw from the battle.
- In this game, it is possible that players from the same faction may battle one another.

4. Calculating points

- A **trading route** will always be completed when both ends meet in an intersection, in an asteroid field, in a planet, or they meet one another. Every trading route tile earns you 1 point.
- An **asteroid field** is always completed when it is no longer possible to place an additional tile in conformity with the rules, and it offers no more openings. Every asteroid field tile will earn you 2 points.
- In addition, you earn 2 points for every **faction symbol** (regardless of which faction).
- A **planet** is always completed when it is completely surrounded by 8 tiles. Every planet then earns you 11 points (9 points for the tiles and 2 points for the planet's faction symbol).
- Points are always calculated at the end of a move. Here, all players who have placed Meeples in completed realms may earn points.
- After every points calculation, each player withdraws the Meeple for which he earned points.

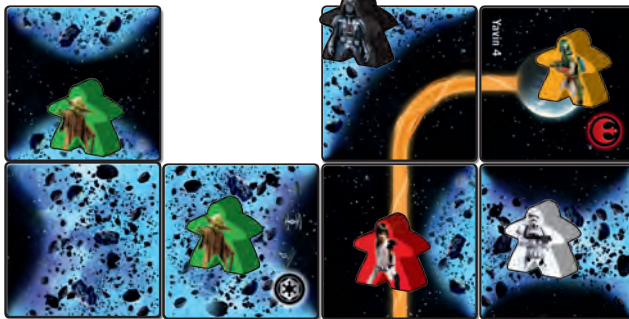
END OF GAME AND FINAL CALCULATION

Unfortunately, *Star Wars Carcassonne* must come to an end. The good news is that we can now determine a winner. The game ends as soon as one player cannot draw or play any more tiles. Next, a **final calculation** is carried out and the winner is determined.

As soon as the game ends, there are points remaining for all realms in which there are Meeples:

- Every **trading route** earns **1 point** for every trading route tile, exactly as during the game.
- Every **asteroid field** earns **1 point** for every tile. Only half, in comparison.
- Every **planet** earns **1 point** and another **additional point for every tile surrounding it**.
- In each realm (trading routes, asteroid fields and planets), every **faction symbol** earns **2 points**.

Final score, asteroid fields:
Green earns 5 points
(3 tiles + 1 faction symbol)
for the large asteroid field.
Black earns 1 point (1
tile).



Final score, planet:
Orange earns 6 points for
the non-completed planet
(4 points for the surround-
ing tiles and the planet tile +
2 points for the faction
symbol).

Final score, asteroid field:
White earns 2 points
(2 tiles) for the open
asteroid field.

Final score, trading route: For the open trading route, **red** earns 3 points (3 tiles).

As soon as you have entered the final calculation into the scoring board, the player with the most points will be the winner of your first *Star Wars Carcassonne* party. Congratulations!

TEAM VARIATIONS – may the force be with you

If you play *Star Wars Carcassonne* with 4 players, you can also play the game in teams. In this case, the players sitting diagonally from each other would form a team, so that the players of the different factions can alternate having turns. The figures are distributed as follows:

- The players in the **Rebel Alliance team** (☺) receive the **red** and **green** Meeples.
- The players in the **Empire team** (☹) receive the **black** and **white** Meeples.

Since the players in a team collect points jointly, you can only place one Meeple per team on the scoring board. The extra Meeple in the other colour will be placed back in the box.

The players in a team may never battle each other. A battle will only take place when Meeples from different factions stand on the same realm. During the battle, only one player per team will roll the dice. He may use 1 dice for each Meeple in his faction. As usual, he will obtain additional dice for a large Meeple and for his own faction symbol. Teams may only combat with a maximum of 3 dice per team, however. The course of the game is identical to that of a normal game, otherwise.



© 2015
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 Munich
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Spare parts, mini-expansions
and much more at:
www.cundco.de

Designer: Klaus-Jürgen Wrede
Rules layout: Christof Tisch



www.starwars.com
© & ™ Lucasfilm Ltd

Disney



Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE



STAR WARS

EDITION



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

STAR WARS

EDITION

Un jeu de placement stratégique dans une galaxie très lointaine pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

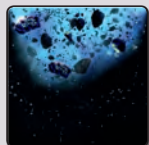
Vivez les aventures palpitantes de l'univers de *Star Wars*™ dans le monde passionnant de Carcassonne® ! Des duels spectaculaires vous attendent pour le contrôle d'une galaxie très lointaine. Remportez les combats décisifs et placez vos troupes sur le chemin de la victoire. Que la force soit avec vous !

MATÉRIEL ET DÉROULEMENT DU JEU

Bienvenue dans *Star Wars Carcassonne* ! Ces instructions vous présentent les règles du jeu en un rien de temps. Après cette petite lecture, vous pourrez facilement expliquer le jeu à vos amis. Plus rien ne vous empêchera de vous amuser avec *Star Wars Carcassonne*.

Le jeu doit bien entendu d'abord être installé, mais ça ira vite. Pendant l'installation, voici quelques informations supplémentaires sur le matériel :

Jetons d'abord un œil sur les **CARTES** pour commencer. Les **76 cartes** représentent des routes commerciales, des champs d'astéroïdes et des planètes.



Carte avec un champ d'astéroïdes



Carte avec une route commerciale



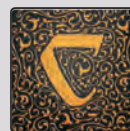
Carte avec une planète

Ne vous souciez pas encore des autres éléments, comme les symboles. Nous y viendrons plus tard.

Le **verso** de toutes les cartes est identique. Seul celui de la **carte de départ** est orange pour pouvoir être distingué à tout moment.

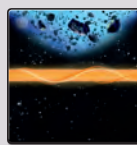


Carte au verso normal



Carte de départ au verso orange

Vous commencez par poser la carte de départ (celle avec le côté verso orange) au milieu de la table. Mélangez ensuite les autres cartes, formez plusieurs piles (faces cachées) et posez-les sur la table, de manière à ce que chaque joueur puisse facilement piocher ses cartes.

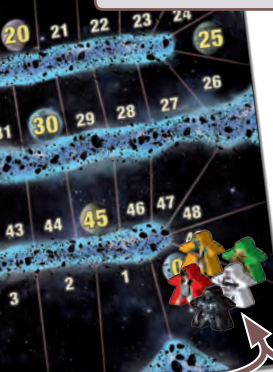


Carte de départ



Plusieurs piles de cartes retournées

Le matériel du jeu comprend aussi le tableau d'évaluation ainsi que trois dés rouges et trois dés verts, que vous pouvez déposer au bord de la surface de jeu.

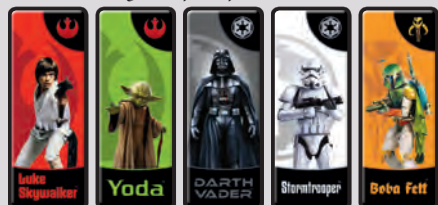


5 petits pions par couleur



1 grand pion par couleur

Avant de jouer pour la première fois, collez les autocollants correspondants à l'avant et l'arrière de chaque pion.



1 carte personnage par couleur (avec symbole de faction)

Pour terminer, nous allons encore évoquer les **PERSONNAGES (pions)** avant de commencer à jouer. Le jeu comprend **30 pions**, 6 pour chaque couleur : **rouge, vert, noir, blanc et orange**. Chaque joueur reçoit d'abord 5 pions (4 petits et 1 grand) ainsi que la **CARTE PERSONNAGE** de la couleur correspondante. Ceux-ci constituent les réserves pour chaque joueur. Déposez ensuite le 6e (petit) pion sur la case 0 du tableau d'évaluation. Les pions non utilisés peuvent être rangés dans la boîte.

LE BUT DU JEU

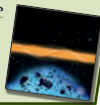
Comment jouer à *Star Wars Carcassonne* ? Quel est le but du jeu ? À tour de rôle, les joueurs posent les cartes sur la table pour établir des routes commerciales, explorer des champs d'astéroïdes et conquérir des planètes. Vous pouvez utiliser vos pions en tant que marchands, explorateurs ou conquérants. Ils vous permettront de gagner des points pendant la partie, mais aussi à la fin du jeu. Le joueur ayant récolté le plus de points gagnera la partie, mais il ne sera connu qu'après l'évaluation finale. C'est parti !

LE DÉROULEMENT DU JEU

Dans *Star Wars Carcassonne*, les participants jouent à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre et c'est le plus jeune joueur qui commence. À chaque tour, les joueurs doivent réaliser les actions suivantes en respectant l'ordre indiqué ci-dessous. C'est ensuite au tour du joueur suivant, et ainsi de suite. Nous allons commencer par énumérer les actions pour les expliquer les unes après les autres. Nous utilisons à cet effet les routes commerciales, les champs d'astéroïdes et les planètes figurant sur les cartes. Quelles sont les différentes actions ?

1

Poser une carte sur la table : Vous devez piocher une carte et la placer à côté d'une carte déjà présente sur la table.



2

Placer un pion : Vous pouvez placer un pion sur la carte introduite.



3

Engager le combat : Si des pions de différentes couleurs se trouvent dans une même zone, le combat s'engage.



4

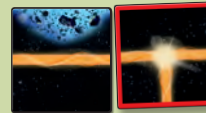
Évaluer les points : Vous devez procéder à toutes les évaluations de points que la nouvelle carte introduite implique.



Les routes commerciales

1. Poser une carte sur la table

La carte que vous avez piochée affiche trois routes commerciales partant d'un croisement. Placez-la à côté de la carte de départ. Veillez à ce que la carte introduite touche au moins une des cartes qui se trouvent déjà sur la table.



Vous avez déposé cette carte. La route commerciale complète la route commerciale déjà présente.

2. Utiliser un pion en tant que marchand

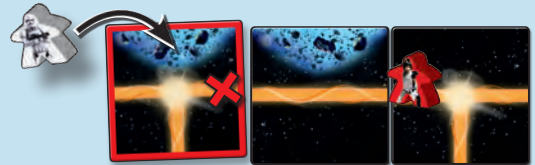
Après avoir posé la carte, vous pouvez placer un pion en tant que marchand sur une route commerciale de cette carte. Cette route commerciale ne peut cependant pas déjà être occupée par un autre marchand.

Comme la route commerciale n'est pas encore achevée, vous ne recevez pas encore de **points (action 4)** et c'est au tour du joueur suivant.

Celui-ci pioche une carte et la pose sur la table. Étant donné qu'un pion se trouve déjà sur la route commerciale à la droite du croisement (**votre marchand**), le joueur ne peut pas y placer son pion. À la place, il dépose son pion en tant qu'explorateur dans le champ d'astéroïdes figurant sur la carte qu'il vient de déposer.



Vous avez utilisé un pion en tant que marchand sur la carte que vous venez d'introduire. C'était possible car aucun autre pion ne se trouvait sur cette route commerciale.






*Comme la route commerciale partant vers la droite est déjà occupée, **Blaine** décide d'utiliser son pion en tant qu'explorateur dans le champ d'astéroïdes.*

3. Engager le combat

Effectuez toujours cette action lorsque des pions de différentes couleurs se trouvent dans une même zone (par ex. une route commerciale). Vous obtiendrez des explications plus précises dans un paragraphe supplémentaire (voir page 5).

4. Évaluer les points

Procédez à l'évaluation d'une route commerciale lorsque celle-ci est achevée à ses deux extrémités. La route commerciale doit être délimitée par un croisement, un champ d'astéroïdes, une planète ou par la route elle-même.

Chaque carte composant votre route commerciale vous rapporte **1 point**. Il existe en outre trois symboles de factions (Alliance rebelle , Empire  et Chasseurs de primes ); pour des explications plus précises, se reporter à la page 5). Chaque fois que vous recevez des points et que des symboles de factions se trouvent dans votre zone, vous recevez **2 points supplémentaires pour chaque symbole** (quelle que soit la faction à laquelle vous appartenez).



Même si c'est un autre joueur qui a placé cette carte, votre route commerciale est achevée. Comme votre route commerciale est longue de 3 cartes, vous obtenez 3 points.



Le tableau d'évaluation entre en jeu. Pour ne pas devoir retenir vos points par cœur, faites avancer vos pions sur le tableau. Faites avancer votre pion de trois cases sur le tableau d'évaluation.

Après chaque évaluation, les pions impliqués dans l'évaluation **retournent dans votre réserve**.

Une fois que vous avez fait un tour du tableau d'évaluation, couchez votre pion pour indiquer que vous avez déjà obtenu 50 points.



Reprenez le marchand qui vient de vous rapporter 3 points pour le replacer dans votre réserve. Le pion **Blanc** reste sur la surface de jeu, car il n'était pas impliqué dans l'évaluation.

Parfait. Vous avez déjà compris les principales règles du jeu. Observons encore les autres zones.

■ Les champs d'astéroïdes

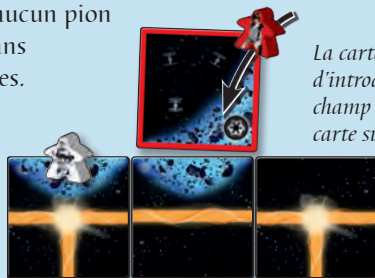
1. Poser une carte sur la table

Comme d'habitude, vous piochez d'abord une carte pour la déposer sur la table. La carte doit correspondre aux cartes déjà présentes. Un champ d'astéroïdes doit compléter un champ d'astéroïdes ouvert.



2. Utiliser un pion en tant qu'explorateur

Vérifiez ensuite qu'aucun pion ne se trouve déjà dans le champ d'astéroïdes. Comme ce n'est pas le cas, vous pouvez utiliser votre pion comme explorateur.



La carte que vous venez d'introduire a agrandi le champ d'astéroïdes d'une carte supplémentaire.

Le champ d'astéroïdes n'est pas encore occupé, vous pouvez donc y placer votre pion.

3. Engager le combat

Lorsque des pions de plusieurs joueurs se trouvent dans un champ d'astéroïdes, le combat doit être engagé (voir page 5).

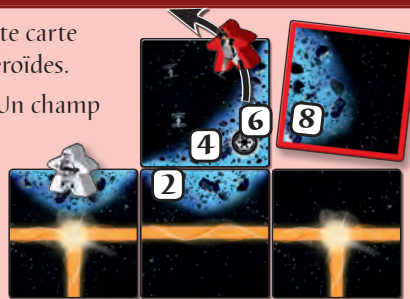
4. Évaluer les points

Avançons un peu et imaginons qu'au tour suivant, vous avez pioché cette carte (entourée en rouge). Vous pouvez la placer à côté de votre champ d'astéroïdes.

Cela permet d'achever la zone (dans ce cas-ci, le **champ d'astéroïdes**). Un champ d'astéroïdes est achevé lorsqu'il est entièrement entouré par l'univers et qu'il n'y a plus aucun trou. Comme vous disposez d'un pion dans le champ d'astéroïdes, vous pouvez l'évaluer et recevoir les points.

Chaque carte avec un champ d'astéroïdes dans un champ d'astéroïdes achevé rapporte 2 points. En outre, chaque symbole de faction dans un champ d'astéroïdes achevé rapporte 2 points supplémentaires.

Quel que soit le symbole de faction.



Un symbole de faction (Empire) est présent, vous obtenez 2 points en plus. Vous obtenez donc un total de 8 points. Comme après chaque évaluation, vous récupérez le pion concerné.

■ Les planètes

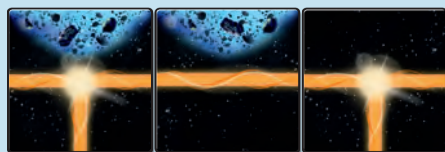
1. Poser une carte sur la table

Comme d'habitude, vous piochez d'abord une carte pour la déposer sur la table. La carte doit correspondre aux cartes déjà présentes. La planète se trouve toujours au milieu de la carte. Certaines cartes de planètes comprennent également des routes commerciales ou des champs d'astéroïdes. Pour placer cette carte, veillez (comme d'habitude) à ce que ses bords correspondent.



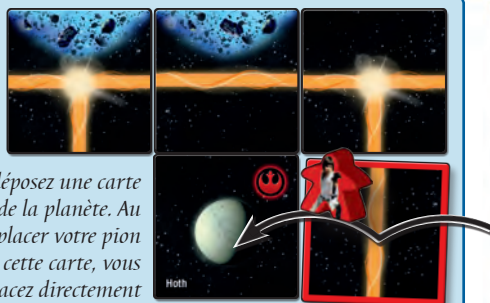
2. Utiliser un pion en tant que conquérant

Vous pouvez également placer un pion sur les planètes. Il s'agit d'un conquérant. Prenez le pion dans votre réserve et placez-le au milieu de la planète.



La planète se trouve au milieu de la carte. Vous pouvez placer la planète ici, de sorte à compléter l'univers.

Il existe une autre possibilité de placer un conquérant sur une planète : en déposant une carte sur l'un des 8 champs libres entourant celle-ci. En d'autres mots : si vous déposez une carte à côté d'une planète (contre un des côtés ou en diagonale), vous pouvez placer un de vos pions sur la carte introduite (comme d'habitude) ou **directement sur la planète**. À la différence des routes commerciales ou des champs d'astéroïdes, vous pouvez aussi directement le placer sur une planète déjà occupée. Il s'agit d'une exception de **Star Wars Carcassonne**. Vous trouverez des explications plus détaillées à la page 7.



Vous déposez une carte à côté de la planète. Au lieu de placer votre pion sur cette carte, vous le placez directement sur la planète.

3. Engager le combat

Lorsque des pions de différents joueurs se trouvent sur une planète, le combat a lieu (voir page 5).

4. Évaluer les points

Une planète est évaluée dès qu'elle est complètement entourée de cartes. Chaque carte (y compris celle de la planète) rapporte 1 point. Le symbole de faction sur la planète rapporte 2 points supplémentaires. Quel que soit le symbole de faction. Les symboles de factions sur les 8 cartes entourant la planète ne sont pas comptabilisés, car ils sont pris en compte pour l'évaluation d'autres zones (routes commerciales ou champs d'astéroïdes).

Grâce à cette carte, la planète est entièrement entourée. Vous obtenez 11 points et vous récupérez votre pion.



■ Plusieurs pions dans une zone

Il n'est pas permis de placer des pions sur des routes commerciales et des champs d'astéroïdes déjà occupés. En agrandissant ces zones ou en plaçant directement un pion sur une planète déjà occupée, il se peut que plusieurs pions se trouvent dans une même zone. Dans **Star Wars Carcassonne**, une zone ne peut cependant comprendre que des pions d'une seule couleur. Dès que des zones occupées par des pions de différentes couleurs se rejoignent, **le combat doit être engagé** et effectué à l'aide des dés.

3. Engager le combat

FACTIONS : Avec vos pions, vous avez reçu une carte personnage affichant le symbole de votre faction. Il existe trois différents types de factions. Ces symboles sont également représentés sur certaines cartes.

COMMENT COMBATTRE ? Dès que plusieurs pions de différents joueurs se trouvent dans une même zone (route commerciale, champ d'astéroïdes ou planète), ils doivent combattre. Le combat a toujours lieu avant l'évaluation des points. C'est la 3e action. Même si le joueur venant de rejoindre une zone n'est pas concerné par le combat.

COMBIEN DE DÉS CHAQUE JOUEUR REÇOIT-IL ? Pour chaque petit pion participant au combat, vous recevez **1 dé**. Si vous combattez avec votre **grand pion**, vous recevez **2 dés**. Si la zone disputée contient un ou plusieurs **symboles de votre faction**, vous recevez **1 dé** supplémentaire. Quel que soit le nombre de pion ou de symboles impliqués dans un combat, vous pouvez recevoir un **maximum de 3 dés** pour le combat.

LE COMBAT : Tous les joueurs participant au combat lancent les dés. Pour déterminer le vainqueur du combat, seul **le dé au chiffre le plus élevé** est pris en compte pour chaque joueur. Les autres dés ne comptent pas. Le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé remporte le combat.

ÉGALITÉ : En cas d'égalité, **tous les joueurs ayant obtenu le chiffre le plus élevé** reçoivent chacun **1 point**. Les autres joueurs dont le chiffre est inférieur sont éliminés. Les joueurs à égalité relancent les dés jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

DÉFAITE : Lorsqu'un joueur perd le combat (même si d'autres joueurs combattent encore), il récupère son/ses pion(s) et les replace dans sa réserve.

Il obtient 1 point pour chaque dé qu'il a utilisé. Le vainqueur laisse ses pions dans la zone (ou l'évalue si elle a été achevée).



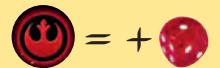
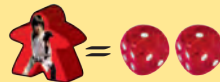
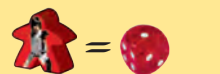
Alliance rebelle



Empire



Chasseurs de primes



Les symboles de factions sont indépendants des planètes illustrées sur les cartes et se rapportent uniquement au déroulement du jeu.

Observons maintenant comment les combats ont lieu dans les différentes zones ainsi que leur déroulement.

Le combat pour les routes commerciales

- 1) La carte que vous venez de piocher pourrait compléter la route commerciale. Mais comme le marchand d'un autre joueur s'y trouve déjà, vous ne pouvez pas y placer un de vos pions. Vous décidez donc de placer la carte de sorte que les routes commerciales ne soient pas reliées.
- 2) Plus tard, vous déposez cette carte à côté de la route commerciale inachevée. Vous ne pouvez pas placer de pion sur la route commerciale, mais bien sur le champ d'astéroïdes ou sur la planète. S'en suit le combat pour la route commerciale désormais reliée.

Le joueur **Blanc** et vous prenez chacun un dé. (Le symbole Alliance rebelle à côté de la planète ne vous donne pas droit à un dé supplémentaire, car il ne compte que pour la planète.) En tant que membre de la faction Alliance rebelle, vous prenez le dé rouge, l'Empire prend le dé vert.



Blanc a perdu et reprend son pion dans sa réserve. Il obtient 1 point car il a combattu avec 1 dé. Comme la route commerciale est désormais achevée, vous procédez à son évaluation et obtenez 4 points.



Le combat pour les champs d'astéroïdes

- 1) En espérant pouvoir subtiliser le champ d'astéroïdes à **Noir** et à **Blanc**, vous déposez cette carte de champ d'astéroïdes et y placez un explorateur. Vous en avez le droit car ce champ d'astéroïdes n'est relié à aucun autre champ d'astéroïdes déjà occupé par un explorateur. Plus tard, si vous piochez la carte adéquate, vous pouvez attaquer les champs d'astéroïdes de **Noir** et de **Blanc** avec votre explorateur.
- 2) Vous avez de la chance et piochez la carte adéquate permettant d'assembler toutes les cartes en un grand champ d'astéroïdes achevé. C'est le combat.

Étant donné que vous possédez 1 pion et que le symbole de votre faction est affiché, vous pouvez utiliser 2 dés.

Blanc peut utiliser 1 dé pour 1 pion. **Noir** dispose d'un grand pion et peut donc utiliser 2 dés. Le symbole de faction sur la route commerciale n'appartient pas au champ d'astéroïdes. Noir et Blanc ne reçoivent donc pas de dé supplémentaire.

1er lancer :



Avec son 3, **Blanc** obtient un résultat inférieur au vôtre et à celui de **Noir**. **Blanc** perd et récupère son pion.

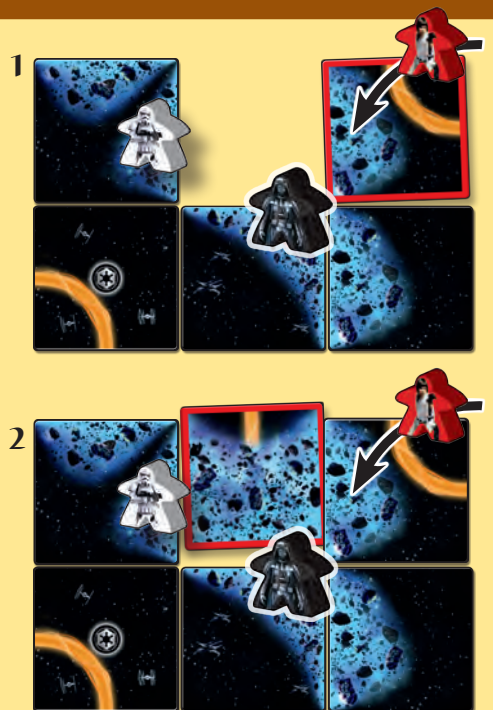
Comme **Blanc** a utilisé 1 dé, il obtient 1 point.

C'est égalité entre vous et **Noir**, car vous avez tous deux obtenu un 4. Vous recevez tous les deux 1 point et vous relancez les dés.

2e lancer :



Avec un 6, **Noir** a obtenu le chiffre le plus élevé et remporte le combat. Vous avez perdu et vous retirez votre pion. Comme vous avez utilisé 2 dés, vous recevez 2 points. Le champ d'astéroïdes est désormais achevé. **Noir** obtient 12 points (5 cartes rapportent 2 points chacune et le symbole de faction rapporte encore 2 points supplémentaires). Après l'évaluation, **Noir** récupère son pion.



Le combat pour les planètes

La lutte pour le contrôle des planètes joue un rôle particulier dans *Star Wars Carcassonne*. C'est pourquoi il est également possible d'attaquer directement une planète. Comme déjà mentionné, vous pouvez placer un conquérant sur une planète en déposant une carte sur l'un des 8 espaces libres autour de cette planète. Cette technique est également permise si le pion d'un autre joueur se trouve déjà sur cette planète. Vous décidez ensuite d'utiliser la fonction de la carte (route commerciale, champ d'astéroïdes ou planète) ou d'attaquer la planète occupée.

Le nombre de dés que vous recevez suit la même règle : 1 dé pour un petit pion, 2 dés pour un grand pion et 1 dé pour le symbole de **vos**re faction sur la planète. Les symboles de factions éventuellement présents sur les 8 cartes entourant la planète n'ont aucune influence sur le combat. Ces symboles n'appartiennent pas à la planète. Ici aussi, chaque joueur peut utiliser un maximum de 3 dés pour le combat.

- 1) Vous placez la carte avec la route de commerce dans l'un des 8 espaces entourant la planète. Au lieu d'utiliser votre pion comme marchand sur la route commerciale, vous attaquez le grand pion de **Blanc** présent sur la planète. Vous obtenez un dé supplémentaire pour le symbole de faction figurant sur la planète.

Vous pouvez donc attaquer avec 2 dés.

Blanc reçoit également 2 dés, car il combat avec son grand pion.

Aucun symbole de faction présent sur les cartes avec les routes commerciales ne vous rapporte un dé supplémentaire. Seul le symbole présent sur la planète compte.

1er lancer



Rouge

contre **Blanc**

Au premier lancer, votre chiffre le plus élevé est un 5. C'est donc une égalité. Vous recevez 1 point chacun. Ensuite vous relancez les dés.

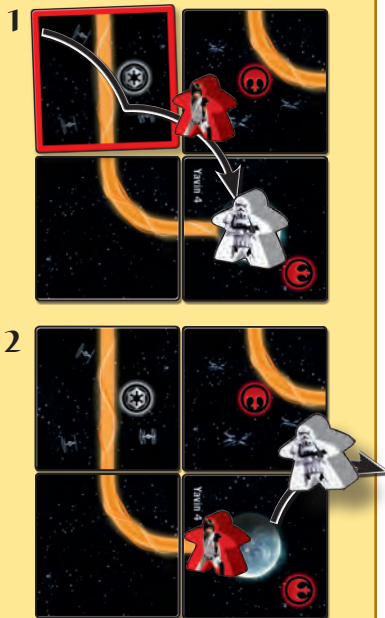
2e lancer



Rouge

contre **Blanc**

- 2) Avec votre 5, vous battez le 4 du joueur blanc. Le joueur **blanc** reprend son pion. Comme il a utilisé 2 dés pour le combat, il obtient 2 points. Vous placez votre pion sur la planète que vous venez de conquérir et c'est au tour du joueur suivant.



C'est déjà terminé. Vous connaissez maintenant les principales règles de *Star Wars Carcassonne*. Voici un résumé des éléments importants ainsi que quelques détails supplémentaires à connaître :

Résumé

1. Poser une carte sur la table

- La nouvelle carte introduite doit obligatoirement toucher au moins une des cartes qui se trouvent déjà sur la table.
- Dans le cas très rare où il serait impossible de placer la carte, mettez-la de côté et piochez une nouvelle carte.

2. Placer un pion :

- Vous pouvez uniquement placer un pion sur la carte que vous venez de déposer.
- Veillez à ce qu'aucun autre pion ne se trouve déjà dans cette zone.
- Si vous posez la carte à côté d'une planète, vous pouvez attaquer la planète voisine et y placer votre pion (même si elle est déjà occupée par un autre pion).

3. Engager le combat

- En cas de combat impliquant des pions de 3 couleurs différentes ou plus, tous les joueurs lancent leurs dés en même temps. S'il n'y a pas suffisamment de dés, retenez les résultats et lancez les dés les uns après les autres. En cas d'égalité entre 2 joueurs, ou plus, ayant obtenu le résultat le plus élevé, les joueurs ayant obtenu un résultat inférieur sont exclus du combat.
- Il est possible que des joueurs appartenant à la même faction se combattent les uns les autres.

4. Évaluer les points

- Une **route commerciale** est achevée lorsque les deux extrémités sont délimitées par un croisement, un champ d'astéroïdes, une planète ou par la route elle-même. Chaque carte de la route commerciale rapporte 1 point.
- Un **champ d'astéroïdes** est achevé lorsqu'il n'est plus possible d'ajouter une carte selon les règles et qu'il n'y a plus aucun trou. Chaque carte du champ d'astéroïdes rapporte 2 points.
- En outre, chaque **symbole de faction** rapporte 2 points supplémentaires (quelle que soit la faction).
- Une **planète** est achevée lorsqu'elle est entièrement entourée de 8 cartes. Chaque planète rapporte ensuite 11 points (9 points pour les cartes et 2 points pour le symbole de faction de la planète).
- L'évaluation a toujours lieu lorsque le joueur a fini de jouer. Tous les joueurs possédant des pions dans les zones achevées peuvent recevoir des points.
- Après chaque évaluation, les joueurs récupèrent les pions qui leur ont rapporté des points.

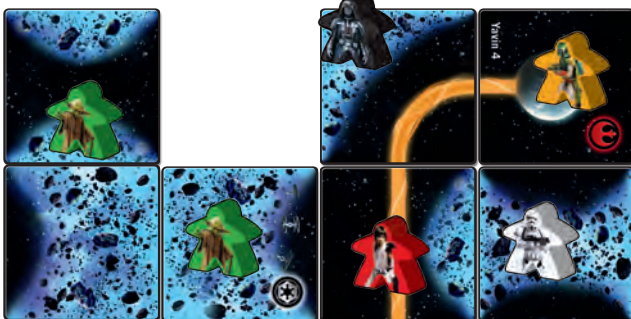
FIN DE LA PARTIE ET ÉVALUATION FINALE

Malheureusement, *Star Wars Carcassonne* a aussi une fin. C'est dommage, mais il faut bien déterminer un vainqueur. La partie est finie lorsque la dernière carte a été piochée et déposée sur la table. Ensuite, l'**évaluation finale** a lieu pour déterminer le vainqueur.

Dès que la partie est terminée, des points doivent encore être attribués pour toutes les zones occupées par des pions.

- Chaque **route commerciale** rapporte **1 point** pour chaque carte la constituant, comme pendant la partie.
- Chaque **champ d'astéroïdes** rapporte **1 point** pour chaque carte dont il est composé. Il ne s'agit donc malheureusement plus que de la moitié.
- Chaque **planète** rapporte **1 point et 1 point par carte l'entourant**. Dans chaque zone (routes commerciales, champs d'astéroïdes et planètes) chaque **symbole de faction** rapporte **2 points**.

Évaluation finale des champs d'astéroïdes : Vert obtient 5 points pour le grand champ d'astéroïdes (3 cartes + 1 symbole de faction). Noir obtient 1 point (1 carte).



Évaluation finale de la planète : Orange obtient 6 points pour la planète inachevée (4 points pour la carte de la planète et les cartes qui l'entourent + 2 points pour le symbole de faction).

Évaluation finale du champ d'astéroïdes : Blanc obtient 2 points pour le champ d'astéroïdes inachevé (2 cartes).

Évaluation finale de la route commerciale : pour la route commerciale inachevée, Rouge obtient 3 points (3 cartes).

Lorsque les résultats de l'évaluation ont été comptabilisés sur le tableau d'évaluation, le joueur comptant le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur de votre première partie de *Star Wars Carcassonne*. Félicitations !

VERSION PAR ÉQUIPES – Que la force soit avec vous

Si vous jouez à *Star Wars Carcassonne* à 4, vous pouvez aussi choisir de jouer par équipes. Dans cette configuration, les joueurs assis diagonalement l'un en face de l'autre jouent ensemble, de sorte que les joueurs des différentes factions jouent à tour de rôle. Distribuez les personnages comme suit :

- Les joueurs de l'équipe de l'**Alliance rebelle** (☹️) reçoivent les pions **rouges** et **verts**.
- Les joueurs de l'équipe de l'**Empire** (☹️) reçoivent les pions **noirs** et **blancs**.

Étant donné que les points des joueurs d'une même équipe sont mis en commun, il suffit de placer un pion pour chaque équipe sur le tableau d'évaluation. Vous pouvez ranger les pions de la couleur restante dans la boîte. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent jamais se combattre. Les combats surviennent uniquement lorsque des pions de différentes factions se trouvent dans une même zone. Lors des combats, un seul joueur lance les dés par équipe. Il peut utiliser 1 dé pour chaque pion de sa faction. Comme d'habitude, il obtient des dés supplémentaires pour un grand pion et pour le symbole de sa faction. Un maximum de 3 dés peuvent cependant être utilisés par équipe. Pour le reste, le déroulement de la partie est identique au jeu normal.



© 2015
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 Munich
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Pour obtenir des pièces de rechange, des extensions et d'autres renseignements :
www.cundco.de

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede
Mise en page des règles Christof Tisch



www.starwars.com
© & ™ Lucasfilm Ltd

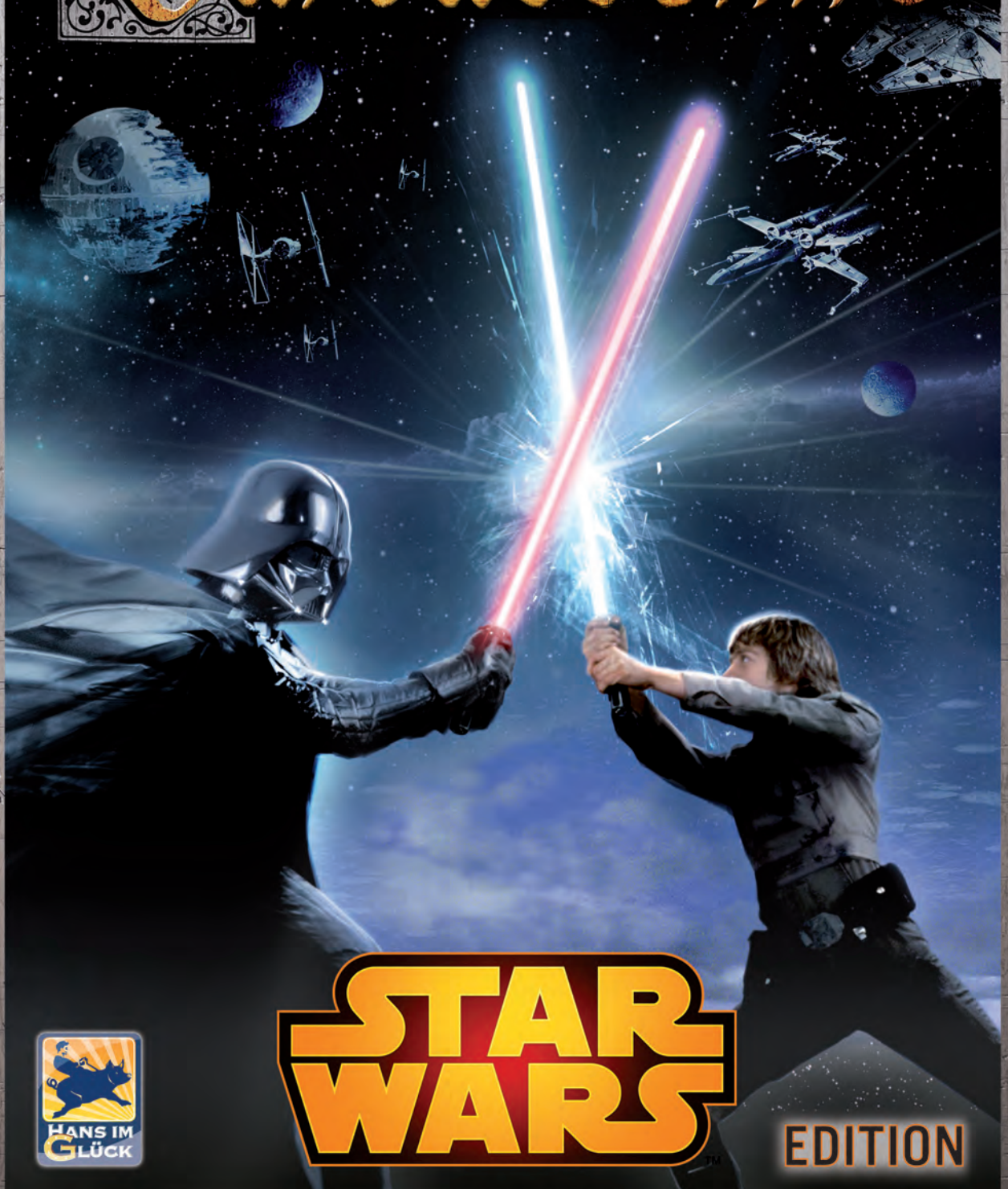
Disney



Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE



STAR WARS

EDITION



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

STAR WARS

EDITION

L'intelligente gioco da tavolo per 2 - 5 giocatori dagli 8 anni in su si trasferisce
in una galassia lontana lontana

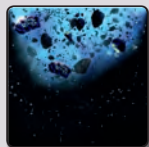
Vivete le emozionanti avventure dell'universo di *Star Wars*™ nell'avvincente mondo di Carcassonne®! Vi aspettano appassionanti duelli per conquistare la supremazia su una galassia lontana. Dominare le battaglie decisive e posizionare le vostre truppe nel modo migliore per ottenere la vittoria finale. Che la forza sia con voi!

MATERIALE E PREPARAZIONE DEL GIOCO

Benvenuti a *Star Wars Carcassonne*! Queste istruzioni servono per guidarti attraverso le semplici regole del gioco. Già dopo aver letto queste brevi indicazioni, sarai in grado di spiegare il gioco ai tuoi amici. A quel punto non vi resterà che divertirvi con *Star Wars Carcassonne*.

Per prima cosa, è necessario preparare il gioco, ma è rapidissimo. Durante la preparazione ti daremo qualche altra spiegazione sul materiale del gioco:

Guardiamo subito le **TESSERE**. Le **76 tessere** rappresentano rotte commerciali, campi di asteroidi e pianeti.



Tessera con un campo di asteroidi



Tessera con una rotta commerciale



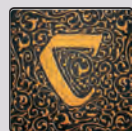
Tessera con un pianeta

Per quanto riguarda gli altri elementi, come i simboli, per il momento non farci caso. Li spiegheremo più avanti.

Il **retro** di tutte le tessere è uguale, soltanto la **tessera iniziale** è arancione così è possibile distinguerla in qualsiasi momento.

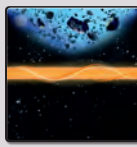


Tessera con retro normale

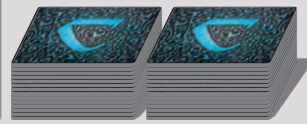


Tessera iniziale con retro arancione

Per iniziare la preparazione del gioco, posiziona la tessera iniziale (quella con il retro arancione) nel mezzo della superficie di gioco. Mescola le tessere rimanenti e posizionale sul tavolo, mantenendole coperte; dividile in diversi mazzetti in modo che ogni giocatore possa prenderle facilmente.



Tessera iniziale



Diversi mazzetti con le tessere coperte

Ci sono anche il tabellone dei punteggi e 3 dadi rossi e 3 dadi verdi da tenere ai margini della superficie di gioco.



5 meeples piccoli per colore

1 meeples grande per colore



1 carta personaggio per colore (con simbolo di un gruppo)

Prima di iniziare il gioco, incolla sul lato anteriore e posteriore di ogni meeples l'adesivo adatto.

Infine prendiamo le **PEDINE (meeples)**, si pronuncia: **müpl** e a questo punto hai completato la preparazione.

Il gioco comprende **30 meeples**, 6 di ciascuno dei seguenti colori: **rosso, verde, nero, bianco e arancione**.

Innanzitutto distribuisce a ogni giocatore 5 meeples (4 piccoli e 1 grande) oltre alla relativa **CARTA**

PERSONAGGIO nel colore desiderato. Questa è la riserva del giocatore (naturalmente prendi anche un colore). Quindi posiziona il 6° meeples (piccolo) sul campo 0 del tabellone dei punteggi. Rimetti nella scatola tutti i meeples e le carte personaggio non utilizzati.


SCOPO DEL GIOCO

Cosa bisogna fare in **Star Wars Carcassonne**, qual è lo scopo del gioco? Tu e gli altri giocatori dovete posizionare le tessere una di fianco alle altre. In questo modo create le vostre rotte commerciali, esplorate i campi di asteroidi e conquistate i pianeti. Per farlo, potete utilizzare i vostri meeple (pedine) come commercianti, esploratori o conquistatori. Così avanzate nel gioco fino ad arrivare alla fine. Per stabilire chi ha ottenuto più punti e quindi per proclamare il vincitore, occorre un conteggio finale. Iniziamo a giocare!


SVOLGIMENTO DEL GIOCO

In **Star Wars Carcassonne** si procede in senso orario e inizia il giocatore più giovane. Durante il turno, il giocatore esegue sempre le azioni illustrate sotto rispettando la sequenza indicata. Quindi il giocatore successivo fa lo stesso e così via. Innanzitutto elenchiamo le azioni e le spieghiamo in sequenza. Per farlo ci basiamo sulle rotte commerciali, i campi di asteroidi e i pianeti riprodotti sulle tessere. Quali sono allora queste azioni?


1 **Posizionare la tessera:**
Il giocatore **deve** estrarre 1 tessera e posizionarla a fianco di un'altra tessera già posata.




2 **Posizionare un meeple:** Il giocatore **può** mettere un proprio meeple sulla tessera posata.



3 **Si combatte:**
Quando meeple di colori diversi si trovano in una stessa zona si combatte.



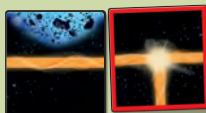
4 **Effettuare un conteggio dei punti:**
Si **devono** eseguire tutti i conteggi basandosi sulle posizioni.



Le rotte commerciali

1. Posizionare la tessera

La tessera che hai estratto mostra 3 rotte commerciali che si irradiano da un incrocio. Tu la posizioni accanto alla tessera iniziale. Devi però verificare che almeno un lato della tessera estratta combaci con un lato della tessera già posata.



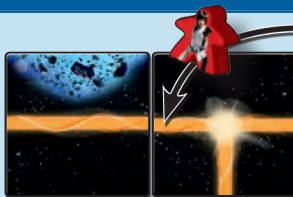
Hai posato questa tessera. La rotta commerciale combacia con la rotta già posizionata, perfetto!

2. Utilizzare un meeple come commerciante

Dopo aver posizionato la tessera, puoi utilizzare un meeple con funzione di commerciante su una rotta commerciale di questa tessera. Questo però è possibile solo se non è presente nessun altro commerciante su questa rotta.

La rotta commerciale non è ancora chiusa e quindi non porta a nessun **conteggio di punti (azione 4)**. Tocca al giocatore successivo.

Il giocatore estrae una tessera e la posiziona. Poiché sulla rotta commerciale a destra dell'incrocio è già presente un meeple (**il tuo commerciante**), il giocatore non può posizionare nessun meeple qui. Quindi colloca il suo meeple, come esploratore, nel campo di asteroidi della tessera appena posata.



Sulla tessera appena posizionata hai collocato un meeple con funzione di commerciante. Poiché su questa rotta commerciale non c'era ancora nessun meeple, la tua mossa era consentita senza nessun problema.






*Siccome la rotta commerciale verso destra era già occupata, il giocatore **Bianco** decide di usare il suo meeple come esploratore e di metterlo nel campo di asteroidi.*

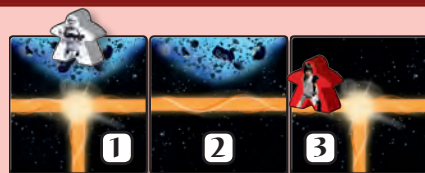
3. Si combatte

Si combatte sempre quando meeple di diversi giocatori si trovano nella stessa zona (per es. su una stessa rotta commerciale). Spiegheremo meglio questa situazione in un paragrafo extra (vedi pagina 5).

4. Effettuare un conteggio dei punti

Quando una rotta commerciale è chiusa a entrambe le estremità, si procede al conteggio della rotta. La rotta commerciale deve finire in un incrocio, in un campo di asteroidi, in un pianeta o in se stessa.

Ogni tessera inclusa nella tua rotta commerciale vale **1 punto**. Inoltre ci sono anche 3 simboli di gruppi diversi (Alleanza dei ribelli , Impero  e Cacciatori di taglie  di cui parleremo in modo più dettagliato a pagina 5). Quando ottieni dei punti e sulla tua zona sono presenti dei simboli di gruppi, ricevi sempre **2 punti per ogni simbolo** (non importa a quale gruppo appartiene).



Anche se un altro giocatore ha posato questa tessera, la tua rotta commerciale è chiusa. Poiché la rotta commerciale comprende 3 tessere, tu ricevi 3 punti.



Ora entra in gioco il tabellone dei punteggi. Invece di scrivere sempre il proprio punteggio, è più comodo e semplice spostare il proprio meeple in avanti sul tabellone dei punteggi. In questo caso, sposti in avanti il meeple di 3 posti sul tabellone.

Dopo ogni conteggio al giocatore sarà restituito il meeple che ha partecipato al conteggio e che tornerà a far parte della sua riserva.

Se a un certo punto hai completato il giro sul tabellone dei punteggi, posiziona il tuo meeple in modo da indicare che hai già ottenuto 50 punti.



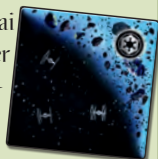
Rimetti tra le tue riserve il commerciante che ti ha fatto guadagnare 3 punti. Il meeple bianco rimane sul campo da gioco perché non ha partecipato al conteggio dei punti.

Perfetto! Hai già imparato le regole più importanti del gioco. Adesso dedichiamoci agli altri dettagli:

I campi di asteroidi

1. Posizionare la tessera

Come sempre, estrai solo una tessera per posizionarla sul tavolo. Anche qui la tessera deve combaciare. Accanto a un campo di asteroidi aperto deve essere posizionato un campo di asteroidi.



2. Utilizzare un meeple come esploratore

Quindi controlli anche qui se è già presente un meeple nel campo di asteroidi. Poiché qui non ci sono meeple, puoi posizionarne uno con funzione di esploratore.



Hai posizionato la tessera in modo perfetto, così hai allargato il campo di asteroidi aperto di 1 tessera. Il campo di asteroidi non è ancora occupato, quindi puoi metterci il tuo meeple.

3. Si combatte

Quando su un campo di asteroidi sono presenti meeple di diversi giocatori, si combatte (vedi pagina 5).

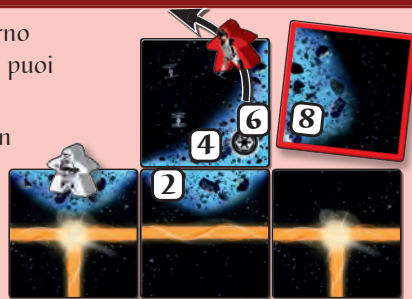
4. Effettuare un conteggio dei punti

Andiamo avanti rapidamente a questo punto e supponiamo che, nel turno successivo, tu abbia estratto questa tessera (quella profilata di rosso). La puoi mettere accanto al tuo campo di asteroidi.

Così hai chiuso la zona (in questo caso il campo di asteroidi). Quando un campo di asteroidi è circondato esclusivamente dall'universo e non presenta più nessuna parte mancante, viene considerato chiuso. Poiché il tuo meeple è presente nel campo di asteroidi, tu ricevi i punti relativi al campo.

Ogni tessera con campo di asteroidi compresa in un campo di asteroidi chiuso vale 2 punti. Inoltre ogni simbolo di un gruppo compreso in un campo di asteroidi chiuso vale altri 2 punti.

Non importa di quale gruppo sia il simbolo.



Poiché qui è presente il simbolo di un gruppo (dell'Impero), ottieni altri 2 punti. In tutto quindi sono 8 punti. Come dopo qualsiasi altro conteggio, ti viene restituito il meeple oggetto del conteggio.

I pianeti

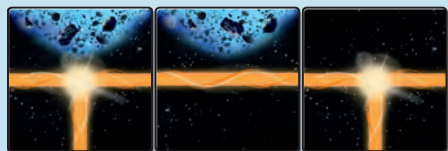
1. Posizionare la tessera

Come sempre, estrai solo una tessera per posizionarla sul tavolo. Anche qui la tessera deve combaciare. Un pianeta si trova sempre nel mezzo di una tessera. Tuttavia su alcune tessere di pianeti sono presenti anche rotte commerciali o campi di asteroidi. Se vuoi collocare la tessera, devi prestare attenzione (come sempre) ai suoi bordi.



2. Utilizzare un meeple come conquistatore

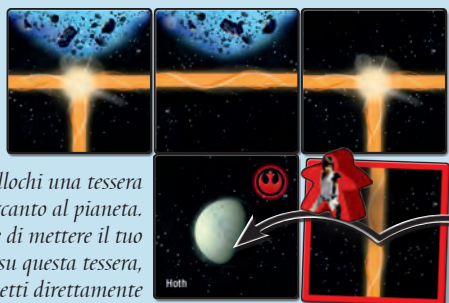
Anche sui pianeti puoi mettere un tuo meeple, che farà la funzione di conquistatore. Lo prendi dalle tue riserve e lo posizioni nel centro del pianeta.



Il pianeta si trova nel mezzo di una tessera. Puoi posizionare il pianeta qui perché ai lati delle tessere l'universo combacia con l'universo.



Esiste un'altra possibilità di utilizzo di un conquistatore su un pianeta: ovvero quando posizioni una tessera su uno degli 8 campi liberi che si trovano intorno a un pianeta. In breve: colloca una tessera accanto a un pianeta (a lato o anche vicino in diagonale) e puoi posizionare uno dei tuoi meeples o sulla carta posata (come di consueto) oppure **direttamente sul pianeta**. Diversamente dalla rotta commerciale o dal campo di asteroidi, puoi anche posizionare il meeples su un pianeta che è già occupato. Questa è un'eccezione in **Carcassonne Star Wars** che chiariremo meglio in seguito (pagina 7).



Collochiamo una tessera accanto al pianeta. Invece di mettere il tuo meeples su questa tessera, la metti direttamente sul pianeta.

3. Si combatte

Quando su un pianeta sono presenti meeples di diversi giocatori, si combatte (vedi pagina 5).

4. Effettuare un conteggio dei punti

Calcoli il punteggio per un pianeta non appena questo è circondato completamente di tessere. Ogni tessera (inclusa quella del pianeta) vale 1 punto. Inoltre il simbolo di un gruppo sul pianeta vale altri 2 punti. Non importa di quale gruppo sia il simbolo. I simboli dei gruppi presenti sulle 8 tessere che si trovano attorno al pianeta non vengono conteggiati perché vengono considerati nelle altre zone (rotte commerciali o campi di asteroidi).

Con questa tessera hai completamente circondato il pianeta; per questo ricevi 11 punti e riprendi indietro il tuo meeples.



■ Più meeples in una zona

Non è consentito posizionare meeples su rotte commerciali o campi di asteroidi su cui sono già presenti altri meeples. Tuttavia può accadere che, a causa di un "allargamento" della zona o in seguito al posizionamento diretto su un pianeta occupato, in una zona si trovino più meeples. In **Star Wars Carcassonne** però possono trovarsi in una zona sempre e solo meeples di un colore. Non appena si uniscono zone con meeples di diversi colori, **si combatte**; il combattimento avviene lanciando i dadi.

3. Si combatte

GRUPPI: Insieme al tuo meeples hai ricevuto una carta personaggio su cui c'è il simbolo di un gruppo. Ci sono tre gruppi diversi. Questi simboli sono presenti anche sulle tessere.

QUANDO SI COMBATTE? Non appena più meeples di giocatori diversi si trovano su una zona (rotta commerciale, campo di asteroidi o pianeta), si inizia subito a combattere. Il combattimento precede sempre il conteggio dei punti e viene svolto come 3° azione. Anche quando il giocatore che ha unito una zona non è coinvolto nella battaglia.

QUANTI DADI RICEVE OGNI GIOCATORE? Per **ognuno** dei tuoi meeples piccoli che partecipano alla battaglia riceverai **1 dado**. **Se combatti con il meeples grande**, riceverai **2 dadi**. Se uno o più **simboli del tuo gruppo** appartengono alla zona oggetto del combattimento, riceverai **1 ulteriore dado**. **Indipendentemente dal numero di tuoi** meeples o simboli che partecipano alla battaglia, puoi ricevere al **massimo 3 dadi** per un combattimento.

LA BATTAGLIA: Tutti i giocatori che partecipano al combattimento lanciano i dadi. Per designare il vincitore, per ogni giocatore si tiene conto solo **del dado con il numero più alto**. Gli altri dadi non vengono considerati. Il vincitore è chi ha lanciato il dado che ha ottenuto il numero più alto.

PAREGGIO: In caso di parità, cioè se il numero più alto è stato ottenuto da più di un dado, **tutti i giocatori che hanno pareggiato ottengono 1 punto**. Gli altri giocatori con punteggi più bassi vengono eliminati. I giocatori che hanno ottenuto i punteggi più alti lanciano nuovamente i dadi finché non si arriva a un unico vincitore.

SCONFITTA: Se un giocatore perde la battaglia (anche se gli altri stanno continuando a combattere), riprende il suo (o i suoi) meeples e lo (li) rimette tra le riserve. **Egli riceve 1 punto per ogni dado che ha utilizzato**. Il vincitore lascia il meeples dove si trova (oppure fa il conteggio della zona, se questa è stata chiusa).



Alleanza dei ribelli



Impero



Cacciatori di taglie



I simboli dei gruppi sono indipendenti dai pianeti raffigurati sulle tessere e si riferiscono a questo aspetto separato del meccanismo di gioco.

Ora osserviamo in che modo si può arrivare al combattimento sulle singole zone e come si decide la battaglia.

La lotta per una rotta commerciale

- 1) La tessera che hai estratto potrebbe allungare la rotta commerciale. Tuttavia sulla rotta è già presente un commerciante di un altro giocatore e perciò non puoi mettere il tuo meeple sulla tessera. Per questo motivo decidi di posizionare la tessera in modo che non si colleghi alla rotta commerciale.
 - 2) In uno dei turni successivi, posizioni questa tessera accanto alla rotta commerciale aperta. Sulla rotta non puoi mettere nessun altro meeple, ma sul campo di asteroidi o sul pianeta sì. Dopo la tua mossa, sulla rotta commerciale che è stata collegata inizia la battaglia.
- Tu e il giocatore **bianco** prendete un dado a testa. (Il simbolo dell'alleanza dei ribelli accanto al pianeta non ti porta nessun dado extra perché vale solo per il pianeta.) Come appartenente al gruppo dell'Alleanza dei ribelli, tu prendi i dadi rossi, mentre l'Impero usa i dadi verdi.



Il giocatore **bianco** ha perso, rimette il suo meeple tra le riserve e riceve 1 punto perché ha combattuto con 1 dado. Poiché la rotta commerciale ora è chiusa, viene effettuato anche un conteggio nel quale tu ricevi 4 punti.



La lotta per un campo di asteroidi

- 1) Nella speranza di poter portar via al giocatore **nero** e al giocatore **bianco** il campo di asteroidi, posizioni la tessera del campo di asteroidi e ci metti sopra il tuo meeple come esploratore. Questo è consentito perché il campo di asteroidi non è collegato a nessun altro campo di asteroidi su cui è già presente un esploratore. Se in un turno successivo troverai la tessera che combacia, potrai attaccare con il tuo esploratore i campi di asteroidi dei giocatori **nero** e **bianco**.
- 2) Hai fortuna e in un turno successivo trovi la tessera adatta per trasformare tutte le tessere in un grande campo di asteroidi chiuso. **E ora si combatte.**

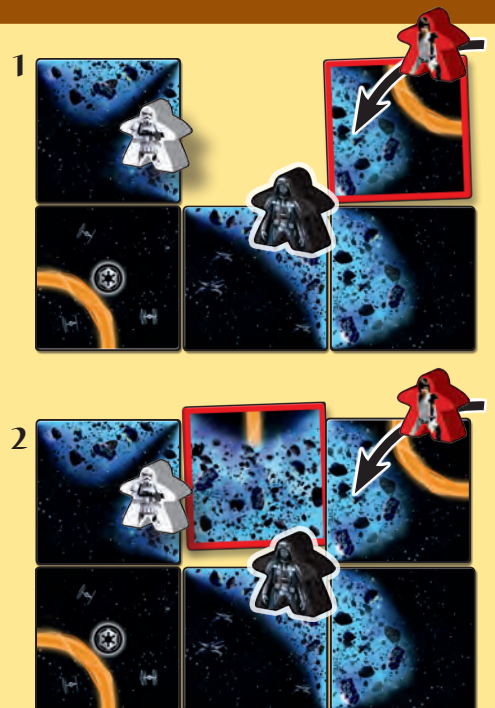
Siccome hai 1 meeple e su uno dei campi di asteroidi è presente il simbolo del tuo gruppo, puoi utilizzare 2 dadi. Il giocatore **bianco** può usare 1 dado, corrispondente a 1 meeple. Il giocatore **nero** ha un meeple grande e può quindi lanciare 2 dadi. Il simbolo di gruppo sulla rotta commerciale non appartiene al campo di asteroidi e quindi i giocatori nero e bianco non ricevono dadi supplementari.

1° lancio: Rosso contro nero contro bianco

Il giocatore **bianco**, con un 3, ottiene il punteggio più basso rispetto a te e al giocatore **nero**. Il giocatore **bianco** perde e toglie il suo meeple. Poiché il giocatore **bianco** ha usato 1 dado, ottiene 1 punto. Tra te e il giocatore **nero** c'è una situazione di parità perché entrambi avete ottenuto un 4. Ricevete entrambi 1 punto e lanciate nuovamente i dadi.

2° lancio: Rosso contro nero

Grazie al suo 6, il giocatore **nero** ha ottenuto il punteggio più alto e vince la battaglia. Tu hai perso e togli il tuo meeple. Avendo usato 2 dadi, ricevi 2 punti. Ora il campo di asteroidi è chiuso. Il giocatore **nero** riceve 12 punti (5 tessere portano 2 punti ciascuna, il simbolo del gruppo porta altri 2 punti). Una volta terminato il conteggio, il giocatore **nero** riprende il suo meeple.



La lotta per un pianeta

La lotta per la conquista di un pianeta ha un ruolo particolare in *Star Wars Carcassonne*: si può anche attaccare un pianeta direttamente. Come già detto in precedenza, puoi collocare un conquistatore su un pianeta anche se posizioni una tessera in uno degli 8 campi liberi che si trovano intorno al pianeta. Questo è consentito perfino quando su questo pianeta si trova già un meeple di un altro giocatore. A questo punto puoi decidere se vuoi utilizzare la funzione normale della tessera (come rotta commerciale, campo di asteroidi o pianeta) o se desideri attaccare il pianeta occupato.

Anche qui, secondo la stessa regola, ricevi dei dadi: 1 dado per un meeple piccolo, 2 per un meeple grande e 1 dado per il simbolo del **proprio** gruppo sul pianeta. Se sulle 8 tessere che circondano il pianeta compaiono dei simboli di gruppo, questi non hanno importanza per la battaglia per la conquista del pianeta. Questi simboli non valgono per il pianeta. Anche in questo caso, ogni giocatore può usare al massimo 3 dadi per il combattimento.

- 1) *Deponi la tessera con la rotta commerciale in una delle 8 posizioni che circondano il pianeta. Invece di mettere il meeple sulla rotta commerciale come commerciante, decidi di attaccare il meeple grande del giocatore **bianco** che si trova sul pianeta.*

Tu ricevi 1 dado in più perché il simbolo del tuo gruppo si trova sul pianeta.

Così puoi lanciare 2 dadi.

*Anche il giocatore **bianco** riceve 2 dadi perché combatte con il meeple grande.*

Nessuno dei simboli di gruppo sulle tessere con le rotte commerciali fa ottenere altri dadi ai giocatori. Vale solo il simbolo sul pianeta.

1° lancio



Rosso

contro **bianco**

Al primo lancio entrambi i giocatori ottengono un 5 come numero più alto. Quindi abbiamo una situazione di parità e per questo entrambi ricevono 1 punto. I giocatori lanciano di nuovo i dadi.

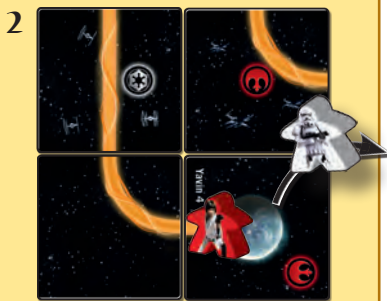
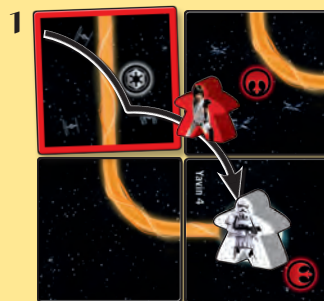
2° lancio



Rosso

contro **bianco**

- 2) *Grazie al 5 che hai ottenuto, superi il 4 del giocatore bianco. Il giocatore **bianco** riprende il suo meeple. Avendo usato 2 dadi nella battaglia, riceve 2 punti. Tu posizioni il meeple sul pianeta che hai appena conquistato e ora tocca al prossimo giocatore.*



E questo è tutto. Ora conosci le regole più importanti e puoi iniziare a giocare a *Star Wars Carcassonne*. Riassumiamo ancora una volta i concetti più importanti e ricordiamo un paio di dettagli che si dovrebbero sempre tenere a mente:

In sintesi

1. Posizionare la tessera

- Devi sempre posizionare la tessera che hai estratto in modo tale che combaci con almeno una tessera già posata.
- Nella remota eventualità che tu non riesca a collocare la tessera da nessuna parte, rimettila nella scatola ed estrai una nuova tessera.

2. Posizionare un meeple

- Puoi mettere un meeple soltanto su una tessera che hai posizionato tu.
- Inoltre devi controllare che non sia già presente un altro meeple in questa zona.
- Quando posizioni la tessera accanto a un pianeta, puoi anche attaccare il pianeta confinante e mettere il tuo meeple sul pianeta stesso (anche se è già presente un altro meeple).

3. Si combatte

- Durante un combattimento che coinvolge 3 o più meeple di colori diversi tutti i giocatori lanciano i dadi contemporaneamente. Se i dadi non sono sufficienti, segnate i risultati e lanciate i dadi in più fasi. In caso di parità di 2 o più giocatori che hanno ottenuto il punteggio più alto, gli altri giocatori con i punteggi inferiori sono eliminati dalla battaglia.
- Durante il gioco può accadere che giocatori appartenenti allo stesso gruppo si combattano tra loro.

4. Effettuare un conteggio dei punti

- Una **rotta commerciale** viene chiusa quando entrambe le estremità finiscono in un incrocio, in un campo di asteroidi, in un pianeta o in se stesse. Ogni tessera di una rotta commerciale porta 1 punto.
- Un **campo di asteroidi** viene chiuso quando non è più possibile collocarvi accanto una tessera rispettando le regole del gioco e non presenta parti mancanti. Ogni tessera di un campo di asteroidi porta 2 punti.
- Inoltre, ogni **simbolo di un gruppo** fa guadagnare 2 punti (non importa che gruppo è).
- Un **pianeta** viene chiuso quando è circondato completamente da 8 tessere. Ogni pianeta porta 11 punti (9 punti per le tessere e 2 punti per il simbolo di gruppo del pianeta).
- Alla fine di un turno di gioco si esegue sempre un conteggio dei punti. Tutti i giocatori che hanno posizionato meeple in zone chiuse possono ottenere punti.
- Dopo ogni conteggio, ciascun giocatore si riprende il meeple per il quale ha ottenuto i punti.

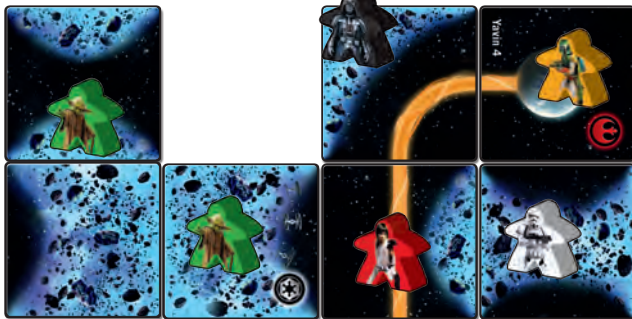
TERMINE DEL GIOCO E CONTEGGIO FINALE

Purtroppo anche **Star Wars Carcassonne** finisce prima o poi. Naturalmente è un peccato, ma d'altra parte vogliamo anche proclamare un vincitore. Il gioco termina quando un giocatore non può più estrarre altre tessere e posizionarle. A quel punto viene eseguito il **conteggio finale** e viene stabilito il vincitore.

Quando finisce il gioco, rimangono ancora punti da assegnare per tutte le zone su cui sono presenti dei meeple:

- Ogni **rotta commerciale** porta **1 punto** per ogni tessera con la rotta commerciale, proprio come durante il gioco.
- Ogni **campo di asteroidi** porta **1 punto** per ogni tessera. Quindi purtroppo solo la metà.
- Ogni **pianeta** vale **1 punto e in più 1 punto per ogni tessera che lo circonda**.
- In ogni zona (rotta commerciale, campo di asteroidi e pianeta), ogni **simbolo di gruppo** porta **2 punti**.

Conteggio finale per campi di asteroidi:
Il giocatore **verde** riceve 5 punti (3 tessere + 1 simbolo di gruppo) per il campo di asteroidi grande.
Il giocatore **nero** riceve 1 punto (1 tessera).



Conteggio finale per pianeta:
Il giocatore **arancione** riceve 6 punti (4 punti per le tessere circostanti e la tessera del pianeta + 2 punti per il simbolo di gruppo) per il pianeta non chiuso.

Conteggio finale per campo di asteroidi:
Il giocatore **bianco** riceve 2 punti (2 tessere) per il campo di asteroidi aperto.

Conteggio finale per rotta commerciale: Per la rotta commerciale aperta il giocatore **rosso** riceve 3 punti (3 tessere).

Una volta completato il conteggio finale sul tabellone dei punteggi, il giocatore che ha accumulato più punti sarà il vincitore della vostra prima partita a **Star Wars Carcassonne**. Congratulazioni!

LA VARIANTE A SQUADRE – Che la forza sia con voi

Se giocate a **Star Wars Carcassonne** con 4 giocatori, potete anche dividervi in squadre. In questo caso, i giocatori che siedono uno di fronte all'altro giocano insieme così i giocatori dei diversi gruppi si alternano nell'ordine di gioco. Distribuite i personaggi nel modo seguente:

- I giocatori del **team Alleanza dei ribelli** (🔴) ricevono i meeple dei colori **rosso** e **verde**.
- I giocatori del **team Impero** (⚫) ricevono i meeple dei colori **nero** e **bianco**.

Poiché i giocatori di un team guadagnano punti insieme, per ogni squadra viene posizionato un solo meeple sul tabellone dei punteggi. I meeple in più dell'altro colore vengono rimessi nella scatola.

I giocatori di un team non possono mai lottare tra loro. Si combatte solo quando meeple appartenenti a gruppi diversi si trovano nella stessa zona. Durante la battaglia i dadi sono lanciati da un solo giocatore per team che può lanciare 1 dado per ogni meeple del suo gruppo. Come al solito, il giocatore ottiene un dado in più per un meeple grande e per il simbolo del suo gruppo. Anche in questo caso, si può combattere al massimo con 3 dadi per team. Per il resto, lo svolgimento del gioco è identico a quanto già spiegato.



© 2015
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 Monaco
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Pezzi sostitutivi, mini-ampliamenti e molto altro ancora sono disponibili alla pagina:
www.cundco.de

Autore: Klaus-Jürgen Wrede
Layout regole: Christof Tisch



www.starwars.com
© & ™ Lucasfilm Ltd