

Um den Gegner zu besiegen, musst du nun mindestens den gleichen Wert erreichen. Du würfelst ebenfalls mit dem Würfel und kannst anschließend – falls vorhanden – bereits gesammelte Felder (Unterstützung, Verbündete und/oder Macht-Chips) einsetzen, um deinen Wert zu erhöhen.

Schaffst du es, den Gegner zu besiegen, so darfst du dieses Feld nehmen und vor dir ablegen. Es ist am Spielende so viele Siegpunkte wert, wie es auf dem Feld unten in der Mitte angegeben ist.

Solltest du es nicht schaffen, mindestens den gleichen Wert wie der Gegner zu erreichen, so verlierst du den Kampf. Das Gegner-Feld bleibt an seiner Stelle liegen und wird wieder umgedreht. Der Gegner kann später wieder von einem beliebigen Spieler aufgedeckt werden, seine Stärke wird dann neu ausgewürfelt.

HINWEIS: Solltest du einen Kampf verlieren, so musst du weder die Unterstützung noch den Verbündeten oder Macht-Chips abgeben!

Beispiel:

Du deckst einen TIE fighter auf und entscheidest dich, gegen ihn zu kämpfen. Dein rechter Nachbar würfelt eine 4. Er addiert nun die weiße Zahl des TIE fighters zu dem Würfelwurf ($3 + 4 = 7$) und nennt die Summe (7). Dies ist die Stärke dieses TIE fighters.

Jetzt ermittelst du deine Stärke:

Du würfelst eine 3, hast noch eine Unterstützung (Lichtschwert), eine Verbündete (Sabine Wren) und zwei Macht-Chips. Du entscheidest dich, zusätzlich zur Unterstützung (+1), die ja immer genutzt werden kann, auch deine Verbündete (+2) und einen Macht-Chip (+1) einzusetzen. Somit kommst du auf eine Summe von: $3 + 1 + 2 + 1 = 7$. Du hast genauso viel wie der TIE fighter erreicht und gewinnst den Kampf. Dafür darfst du dir das Feld mit dem TIE fighter nehmen und vor dir ablegen. Da du die Verbündete und einen Macht-Chip eingesetzt hast, musst du beide abgeben: Das Verbündeten-Feld kommt unter den Stapel, der Macht-Chip in den Vorrat. Die Unterstützung wirkt dauerhaft und muss nicht abgegeben werden. Außerdem bleibt dir ein Macht-Chip übrig, den du nicht einsetzen musstest und darum behalten darfst.



KOSMISCHER NEBEL:

Deckst du einen Kosmischen Nebel auf, musst du einmal würfeln. Je nach Würfelergebnis gewinnst oder verlierst du möglicherweise Macht-Chips: Bei einer 0, 1 oder 2 musst du einen Macht-Chip zurück in den Vorrat legen. Hast du keinen Macht-Chip vor dir liegen, passiert nichts. Bei einer 3, 4, 5 oder 6 passiert nichts. Bei einer 7 oder 8 gewinnst du einen Macht-Chip, bei einer 9 gewinnst du zwei Macht-Chips aus dem Vorrat.

Danach drehst du den Kosmischen Nebel wieder um und dein Zug ist beendet.

HINWEIS: Jeder Spieler darf maximal 5 Macht-Chips besitzen!

3. Wenn nötig, Lücke im Weltraum mit neuem Feld füllen

Am Ende deines Spielzugs schaust du, ob es eine Lücke im Weltraum gibt. Falls ja, nimmst du das oberste Weltraum-Feld vom Stapel und legst es in die Lücke – ohne es umzudrehen!



Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn am Ende eines Spielzugs eine Lücke im Weltraum entstanden ist und diese nicht mehr gefüllt werden kann, weil der Stapel leer ist.

Es folgt die Schlusswertung:

Jeder Spieler zählt die Siegpunkte auf seinen gesammelten Feldern (Imperialem Gegner und Verbündete). Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige Spieler, der außerdem mehr Macht-Chips hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Autoren: Sandra Dochtermann und Ralph Querfurth
Grafik: fuxbux, Berlin
3D: Andreas Resch
Redaktion: Vincent Gatzsch

© 2015 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de
Artikel-Nr.: 697624



6

STAR WARS™

ANGRIFF DER REBELLEN

Die Rebellion beginnt und ihr seid dabei! Im alles entscheidenden Kampf gegen das Imperium erwarten euch unzählige Weltraumkämpfe ... Steigt in eure GHOST-Raumschiffe und beweist, dass ihr euch gegen TIE fighter, Sternzerstörer und vielleicht sogar Darth Vader behaupten könnt. Während eurer Mission trifft ihr auf viele Verbündete: Der gerissene Taschendieb Ezra Bridger, Twi'lek-Pilotin Hera Syndulla, Jedi Kanan Jarrus, Lasat Garazeb Orrelios, Sprengstoffexpertin Sabine Wren und Astromech Chopper kämpfen mit euch Seite an Seite gegen das Imperium. Spannende Würfelduelle erwarten euch – und wer am Spielende die stärksten Imperialen Gegner besiegen konnte, gewinnt!



www.starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

www.starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.



KOSMOS

SPIELMATERIAL

4 Ghost-Spielfiguren

30 Weltraumfelder

- 18 Imperiale Gegner (3x Stormtrooper, 1x Agent Kallus, 4x TIE fighter, 4x TIE fighter-Geschwader, 4x Sternzerstörer, 1x Inquisitor, 1x Darth Vader)
- 5 Verbündete (1x Ezra Bridger, 1x Kanan Jarrus, 1x Garazeb Orrelios, 1x Hera Syndulla, 1x Sabine Wren)
- 4 Unterstützungen (1x Chopper, 1x Phantom, 1x Lichtschwert, 1x AB-75-Bo-Gewehr)
- 3 Kosmische Nebel

20 Macht-Chips

1 zehntseitiger Würfel

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus dem Karton.

- Jeder von euch nimmt sich ein Ghost-Raumschiff. Bei weniger als vier Spielern legt ihr die übrigen Ghosts in die Schachtel zurück.
- Mischt die 30 Weltraumfelder verdeckt (mit der leeren Weltraumseite nach oben).
- Zieht nun von den 30 Weltraumfeldern zufällig und verdeckt 16 Felder und legt sie verdeckt als Weltraum aus 4x4 Feldern in die Tischmitte. Die restlichen 14 Felder legt ihr als verdeckten Stapel daneben.
- Die 20 Macht-Chips legt ihr als Vorrat bereit.
- Den Würfel legt ihr daneben.
- Jeder von euch setzt sein Ghost auf ein beliebiges Eckfeld des Weltraums. Allerdings muss jeder ein anderes Eckfeld besetzen.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt.

Ablauf eines Spielzugs

1. **Eigenes Ghost um ein Feld bewegen**
2. **Ein benachbartes Feld aufdecken**
3. **Wenn nötig, Lücke im Weltraum mit neuem Feld vom Stapel füllen**

1. Eigenes Ghost um ein Feld bewegen

Wenn du an der Reihe bist, bewegst du zunächst dein Ghost auf ein **benachbartes, freies Feld**. Benachbart heißt: direkt angrenzend. Frei bedeutet, dass kein anderes Ghost darauf steht.



Kein benachbartes Feld frei? Sollte kein benachbartes Feld frei sein, so darfst du auf das nächste freie Feld hinter einem besetzten Feld ziehen.



2. Ein benachbartes Feld aufdecken

Als Nächstes deckst du ein deinem Ghost **benachbartes, freies** Feld auf.



Je nach Art des aufgedeckten Felds passiert Folgendes:

UNTERSTÜTZUNG

- ☞ Chopper
- ☞ Phantom
- ☞ Lichtschwert
- ☞ AB-75-Bo-Gewehr

Verstärkung für alle Würfelduelle +1



Deckst du eine Unterstützung auf und **hast noch keine** vor dir liegen, so darfst du das Feld **nehmen und vor dir ablegen**. Du hast nun eine **Verstärkung von +1** in allen zukünftigen Würfelduellen. Du musst dieses Feld nie mehr abgeben und kannst diesen Vorteil immer wieder nutzen!

HINWEIS: Deckst du eine Unterstützung auf und **hast bereits eine Unterstützung** vor dir liegen, so darfst du das Feld **nicht nehmen!** Du drehst das Feld wieder um. Du bist dann sofort noch einmal an der Reihe, bewegst dein Ghost um ein Feld weiter und deckst ein neues Feld auf.

3

VERBÜNDETE

- ☞ Ezra Bridger
- ☞ Kanan Jarrus
- ☞ Garazeb Orrelios
- ☞ Hera Syndulla
- ☞ Sabine Wren

Verstärkung für ein Würfelduell +2



1 Siegpunkt

Deckst du einen Verbündeten auf und **hast noch keinen Verbündeten** vor dir liegen, so darfst du ihn **nehmen und vor dir ablegen**. Du hast nun in einem zukünftigen Würfelduell eine **Verstärkung von +2**. Diesen Vorteil kannst du nur **ein einziges Mal** nutzen, nach dem Gebrauch musst du diesen Verbündeten abgeben und **verdeckt unter den Stapel legen**. Wann du den Verbündeten einsetzt, darfst du selbst entscheiden.

HINWEIS: Deckst du einen Verbündeten auf und **hast bereits einen Verbündeten** vor dir liegen, so darfst du ihn **nicht nehmen!** Du drehst das Feld wieder um. Du bist dann sofort noch einmal an der Reihe, bewegst dein Ghost um ein Feld weiter und deckst ein neues Feld auf.

AUFGEPASST: Hast du am Spielende noch einen Verbündeten vor dir liegen, so zählt dieser als **1 Siegpunkt**.

IMPERIALE GEGNER

- ☞ Stormtrooper
- ☞ Agent Kallus
- ☞ TIE fighter
- ☞ TIE fighter-Geschwader
- ☞ Sternzerstörer
- ☞ Inquisitor
- ☞ Darth Vader

Verstärkung für das Würfelduell +3



3 Siegpunkte

Deckst du einen Imperialen Gegner auf, so musst du dich entscheiden:

- **Entweder** kämpfst du nicht, sondern sammelst deine Kräfte und erhältst einen Macht-Chip aus dem Vorrat. Das Gegner-Feld bleibt an seiner Stelle liegen und wird wieder umgedreht.
HINWEIS: Jeder Spieler darf maximal 5 Macht-Chips besitzen!
- **Oder** du entscheidest dich, gegen den Gegner zu kämpfen.

Wenn du dich für den Kampf entscheidest, so verläuft dieser folgendermaßen: Zunächst würfelt dein rechter Nachbar und ermittelt die Stärke des Gegners, indem er zu seinem Würfelwurf die weiße Zahl addiert, die links oben auf dem Gegner-Feld abgebildet ist. Dann nennt er laut die Summe.

HINWEIS: Es zählen nur der Würfelwurf und der Verstärkungswert auf dem Gegner-Feld. Die gesammelten Felder deines Nachbarn haben keinen Einfluss auf die Stärke des Imperialen Gegners!

4

FAQ

Star Wars Rebels™: Angriff der Rebellen

Änderung „Kosmischer Nebel“:

Hat der Spieler den „Kosmischen Nebel“ aufgedeckt und eine „10“ gewürfelt?

Dann wird die „10“ wie eine gewürfelte „0“ gewertet.

Der Spieler muss einen Macht-Chip zurück in den Vorrat legen.

Hat er keinen Macht-Chip vor sich liegen, passiert nichts.

Anders als in der Anleitung und auf den drei Weltraumfeldern „Kosmischer Nebel“ angegeben, muss es in der Anleitung, auf Seite 6, heißen:

Würfelt der Spieler eine „10“, „1“ oder „2“ muss er einen Macht-Chip zurück in den Vorrat legen.

Hat er keinen Macht-Chip vor sich liegen, passiert nichts.