

SPIEL REGELN

Spieler eine Demo-Runde online auf www.starwarspocketmodeltcg.com.

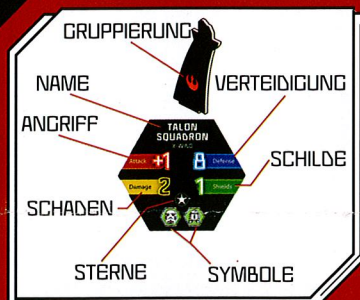
ZIEL DES SPIELS

Um zu gewinnen, musst du alle PocketModel-Einheiten oder Ziele deines Gegners zerstören. Im PocketModel-Kampf würfeln beide Spieler, addieren ihre Angriffsboni und versuchen damit, den Verteidigungswert der Einheit ihres Gegners zu erreichen oder zu übertreffen. Wird eine Einheit getroffen und erhält mehr Schaden, als sie Schilde hat, ist sie zerstört.

Einheiten (PocketModels)

Jede Einheit hat einen Wert, der in Sternen angegeben ist. Die Anzahl der Sterne auf der Basis einer Einheit gibt an, wie viel es kostet, diese Einheit deiner Flotte hinzuzufügen. Zudem verweisen Kampfkarten, Zielkarten oder die Spielregeln häufig auf diese Sterne. Jede Einheit hat vier Attribute (Angriff, Schaden, Verteidigung und Schilde), die später näher erläutert werden.

Einheiten, die du während des Spiels kontrollierst, sind verbündete Einheiten. Einheiten, die dein Gegner kontrolliert, sind gegnerische Einheiten.



KARTEN

Es gibt zwei Arten von Karten in diesem Set: Kampfkarten und Zielkarten.

Kampfkarten können nur während einer Kampfaktion (siehe Kampf) gespielt werden und bringen bestimmte Effekte ins Spiel.

Zielkarten können nur in deine Heimatzone (siehe Spielbereiche) gespielt werden. Sie stellen wichtige Ressourcen dar, die dein Gegner zerstören will, und auch sie bringen bestimmte Effekte ins Spiel.

EINHEITEN- UND KARTEN-SYMBOLS

Eine Einheit oder Karte mit einem aufgedruckten Symbol ist eine Einheit oder Karte dieses Symboltyps. Eine Karte mit einem Symbol ist also eine Karte. Viele Kampfkarten und Zielkarten beziehen sich auf Einheiten eines speziellen Symboltyps. Alle in diesem Set vorkommenden Symboltypen sind in der „Spielübersicht“ auf der Rückseite der Spielregeln aufgeführt.

KAMPFBONUS
 ANGRIFF
 SCHADEN
 VERTEIDIGUNG

KARTENTYP
SYMBOL
SPEZIAL-FÄHIGKEIT
KARTENNUMMIE
SETS YMBOL
SELTENHEITSGRAD

NAME
STERNE
VERTEIDIGUNGS-WERT

Darth Vader

KAMPF

Du darfst deinen Basiswurf erneut werfen. In diesem Fall musst du das Ergebnis des zweiten Basiswurfs verwenden.

„Er ist eine Maschine und kein Mensch mehr. Eine diabolische Maschine.“
 – Obi-Wan Kenobi

9

Vor dem Spiel

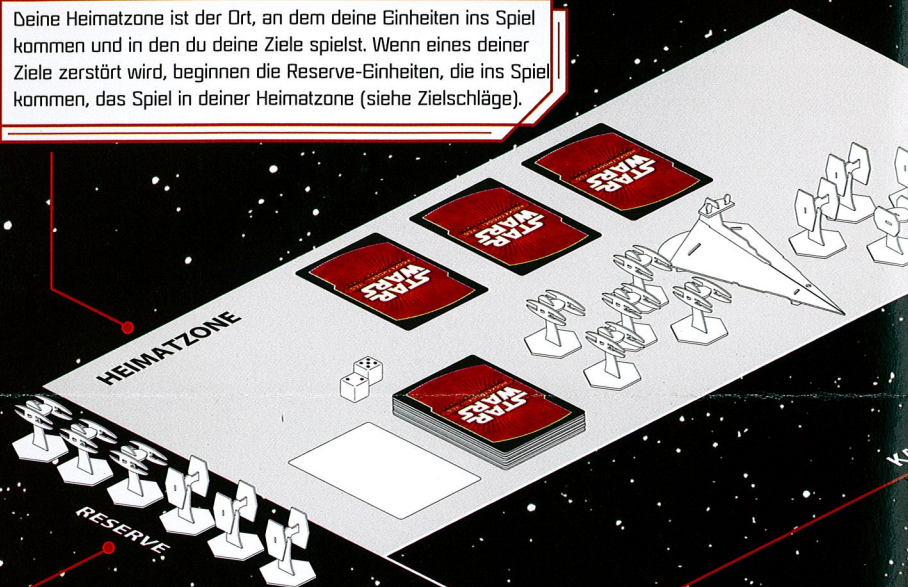
Jeder Spieler benötigt ein Set aus wenigstens 30 Karten* und eine Streitmacht aus Einheiten im Wert von bis zu 30 Sternen*.

Kein Kartenset darf mehr als drei Exemplare einer einzelnen Karte enthalten.

Du darfst je ein Exemplar einer Einheit pro 10 Sterne Spielniveau haben. In einem 30-Sterne-Spiel darfst du also drei Exemplare jeder einzelnen Einheit in deiner Flotte haben.

Heimatzone

Deine Heimatzone ist der Ort, an dem deine Einheiten ins Spiel kommen und in den du deine Ziele spielst. Wenn eines deiner Ziele zerstört wird, beginnen die Reserve-Einheiten, die ins Spiel kommen, das Spiel in deiner Heimatzone (siehe Zielschläge).



Kampfzone

Dies ist der mittlere Bereich zwischen den Spielern. Er grenzt an die Heimatzonen aller Spieler.

Reserve

Deine Einheiten, die nicht im Spiel sind, bilden deine Reserve und werden neben dem Spielfeld platziert. Werden Einheiten während des Spiels zerstört, werden sie zu Reserve-Einheiten.

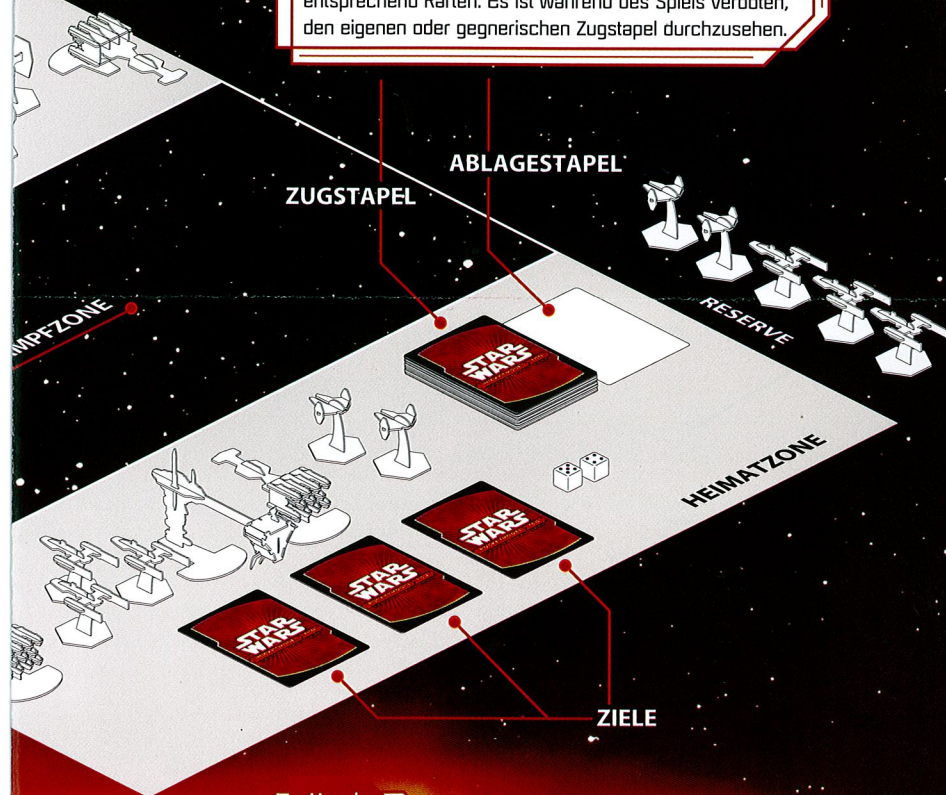
*Solltest du weniger als 30 Sterne oder 30 Karten haben, siehe "Spielen mit zwei Spielpacks".

SPIELBEREICH

Dies sind die Bereiche der Karten und Einheiten.

Zug- und Ablagestapel

Dein Zugstapel ist ein Stapel verdeckt liegender Kampf- und Zielkarten. Am Ende jedes Gefechts darfst du deine Handkarten vom Zugstapel auffüllen. Kampfkarten, die während eines Gefechts gespielt wurden, abgelegte Karten und zerstörte Ziele kommen aufgedeckt in deinen Ablagestapel. Ist dein Zugstapel aufgebraucht und du musst eine Karte ziehen, mische deinen Ablagestapel, um einen neuen verdeckten Zugstapel zu erzeugen, und ziehe dann entsprechend Karten. Es ist während des Spiels verboten, den eigenen oder gegnerischen Zugstapel durchzusehen.



Hand

Dies sind die Karten, die dir während eines Zuges zur Verfügung stehen. Du beginnst das Spiel mit drei Handkarten.

HEIMATZONE

Heimzone, in die deine Karten gelegt werden.

SPIELVORBEREITUNGEN

Jeder Spieler mischt seinen Zugstapel gut durch und legt die drei obersten Karten seines Zugstapels (ohne sie sich anzuschauen) verdeckt in seine Heimatzone. Diese Karten sind seine Ziele.

Die Spieler entscheiden, wer das Spiel beginnt (welcher Spieler den ersten Zug hat).

Jeder Spieler wählt Einheiten im Wert von 20 Sternen aus und platziert sie vor seinen Zielen in die Heimatzone. Kann ein Spieler nicht exakt 20 Sterne aus seinen Einheiten kombinieren, muss dieser Spieler weniger als 20* spielen.

Jeder Spieler zieht drei Karten vom Zugstapel auf die Hand. Diese Karten dürfen angeschaut werden.

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler, sind die Spieler abwechselnd an der Reihe. Gibt es mehr als zwei Spieler, findet die Zugreihenfolge im Uhrzeigersinn um den Spielbereich statt, beginnend mit dem Startspieler.

Während seines Zuges darf ein Spieler zwei Dinge tun:

1. Ein Ziel ausspielen.

2. Eine dieser drei Aktionen durchführen:

- **Bewegungsaktion:** Wähle eigene Einheiten im Wert von bis zu 5 Sternen aus und bewege sie in (eine) benachbarte Zone(n). Eine Einheit, die sich bewegt, bewegt sich immer nur eine Zone weit. ODER
- **Kampfaktion:** Wähle eigene Einheiten im Wert von bis zu 5 Sternen aus, um die Einheiten eines Gegners anzugreifen (siehe Kampf). ODER
- **Zielschlagaktion:** Dreife eines der aufgedeckten oder verdeckten Ziele eines Gegners an. Nur eigene Einheiten, im Wert von bis zu 5 Sternen, die sich in der Heimatzone dieses Gegners befinden, dürfen hierzu eingesetzt werden (siehe Zielschläge).

ZIELE AUSSPIELEN

Du kannst eine vor dir ausliegende Zielkarte durch eine Zielkarte aus deiner Hand ersetzen, wenn du magst. Wenn du ein verdecktes Ziel ersetzt, nimm die ersetzte Karte auf deine Hand. Wenn du ein aufgedecktes Ziel ersetzt, lege das alte Ziel ab und ziehe eine Karte vom Zugstapel auf deine Hand.

Lege das neue Ziel aufgedeckt hin.

Spezialfähigkeiten von Zielen

Die meisten Ziele besitzen Spezialfähigkeiten, die nur angewendet werden, wenn das Ziel aufgedeckt ist. Manche Spezialfähigkeiten kommen einmalig beim Aufdecken des Ziels zum Einsatz, derweil andere so lange gültig sind, wie das Ziel aufgedeckt im Spielbereich liegt – entsprechend der Regeln auf diesen Karten.

KAMPF

Jede Einheit, die du während einer Kampfaktion auswählst, kann nur eine gegnerische Einheit (einen Verteidiger) angreifen. Um einen Verteidiger anzugreifen, muss sich ein Angreifer in derselben Zone befinden wie der Verteidiger. Deine ausgewählten Einheiten können alle einen einzelnen Verteidiger angreifen oder aber verschiedene. Alle Verteidiger wählst du vor dem Ausspielen der Einzelgefechte aus.

Während eines Gefechts versuchen der Angreifer und der Verteidiger sich gegenseitig zu treffen (siehe Gefechte).

KAMPFKARTEN AUSSPIELEN

Kampfkarten können nur während eines Gefechts von der Hand ausgespielt werden. Eine Kampfkarte weist bis zu zwei Arten von Effekten auf: Kampfboni und Spezialfähigkeiten. Die Effekte einer Kampfkarte gelten nur bis zum Ende des Gefechts, es sei denn, der Kartentext besagt ausdrücklich etwas anderes.


Kampfboni


Wenn du eine Kampfkarte ausspielst, erhält deine Einheit für dieses Gefecht den Kampfbonus, den diese Karte bietet. Ist der Bonus rot, wird er zum Angriffswert addiert, ist er gelb, zum Schaden, und ist er blau, zum Verteidigungswert.

Spezialfähigkeiten

Manche Kampfarten gewähren deiner Einheit eine Spezialfähigkeit. Eine Spezialfähigkeit ist neben einem der drei verschiedenen, unten beschriebenen Symboltypen abgedruckt. Die Art des Symbols zeigt dir, welche Einheiten aus dieser Spezialfähigkeit Nutzen ziehen können. (Eine Einheit kann immer den Kampfbonus einer Kampfarte nutzen, aber sie wird nicht immer den Vorteil der Spezialfähigkeit dieser Karte nutzen können.)

Grüne Symbole . Deine Einheit erhält nur dann die Spezialfähigkeit, wenn sie das gleiche Symbol auf ihrer Basis aufweist.

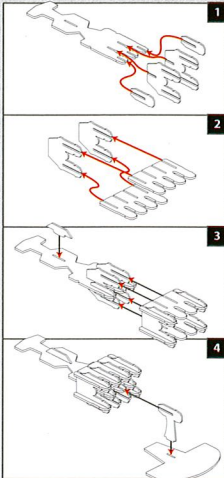
Silberne Power-Symbole . Deine Einheit erhält nur dann die Spezialfähigkeit, wenn sie das gleiche Power-Symbol auf ihrer Basis aufweist. Darüberhinaus besitzen Einheiten, die Power-Symbole auf ihrer Basis aufweisen, Fähigkeiten, die nicht auf den Kampfarten stehen (siehe Spielübersicht). Manche Power-Symbol-Fähigkeiten kommen zum Einsatz, wenn sich deine Einheit in einem Gefecht befindet. Andere Power-Symbol-Fähigkeiten können nur außerhalb einer Kampfaktion eingesetzt werden. Du darfst nur eine dieser Power-Symbol-Fähigkeiten pro Zug einsetzen.

Goldene Symbole . Goldene Symbole erscheinen nur auf Kampfarten – niemals auf Einheiten. Neben dem Symbol steht ein Text, der angibt, welche Einheiten sich dafür qualifizieren, die Fähigkeit zu erhalten: „Einheit: Beliebig“ bedeutet, dass jede beliebige Einheit, auf die du diese Karte spielst, die Fähigkeit erhält. Andere weisen Stern-Beschränkungen auf. Beispielsweise bedeutet „Einheit: ★, ★★ oder ★★★“, dass deine Einheit die Fähigkeit nur erhält, wenn sie eine Wertigkeit von 1, 2 oder 3 Sternen hat.

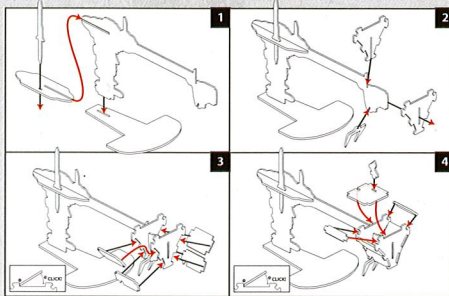
Wann immer eine Karte den Grundregeln des Spiels widerspricht, richte dich nach dem Kartentext. Wenn eine Karte besagt, dass etwas nicht getan werden darf, und ein anderer Karteneffekt angibt, dass etwas getan werden darf, richte dich nach dem „darf nicht“-Text.

Bauanleitung für deine PocketModels

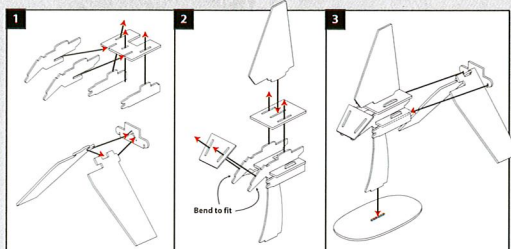
CORELLIAN CORVETTE



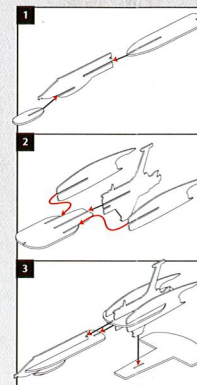
NEBULON-B ESCORT FRIGATE



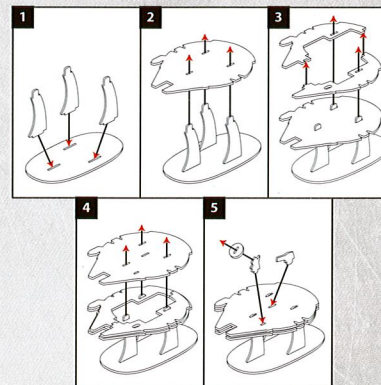
LAMBDA-CLASS SHUTTLE



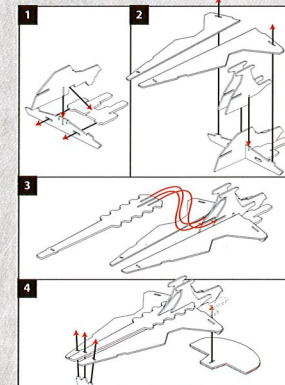
PROVIDENCE-CLASS CARRIER/DESTROYER



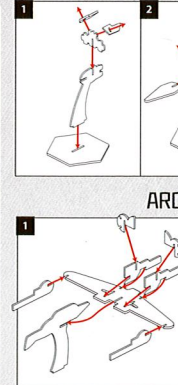
YT-1300



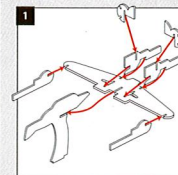
VENATOR-CLASS STAR DESTROYER



V-WING



ARC



GEFECHE

Zuerst werden die Angreifer und Verteidiger ausgewählt. Dann legt der angreifende Spieler die Abfolge der Gefechte fest. Jedes Gefecht wird nach den folgenden Schritten abgehandelt:

- 1. Angreifender Spieler:** Spielt eine Kampfarte von der Hand oder passt.
- 2. Verteidigender Spieler:** Spielt eine Kampfarte von der Hand oder passt.
- 3. Angreifender Spieler:** Wenn der verteidigende Spieler eine Kampfarte gespielt hat, du aber in Schritt 1 gepasst hast, darfst du jetzt eine Kampfarte spielen.
- 4. Ermittelt die Angriffsstärke eurer Einheiten.** Für jeden am Gefecht beteiligten Spieler gilt:
 - a. Wirf zwei sechsseitige Würfeln und addiere das Ergebnis. Dies ist dein Basiswurf. Ein Basiswurf von 12 ist ein automatischer Treffer. Springe direkt zu Schritt 7.
 - b. Addiere das Ergebnis zum Angriffswert deiner Einheit.
 - c. Modifiziere das Ergebnis durch diejenigen ausgespielten Kampf- oder Zielkarten, die auf das Ergebnis Einfluss haben können.
 - d. Das Endergebnis stellt deine Angriffsstärke dar.
- 5. Ermittelt die Verteidigungsstärke eurer Einheiten,** indem ihr den Verteidigungswert durch diejenigen ausgespielten Kampf- oder Zielkarten, die auf das Ergebnis Einfluss haben können, modifiziert. Das Endergebnis stellt die Verteidigungsstärke dar.
- 6. Wenn die Angriffsstärke einer Einheit größer/gleich der Verteidigungsstärke der gegnerischen Einheit ist,** wurde ein Treffer erzielt. (Beide Spieler prüfen gleichzeitig, ob sie getroffen haben.)
- 7. Wird eine Einheit getroffen,** müssen so viele Schadensmarken auf die Einheit gelegt werden, dass sie dem Schadenswert der Einheit, die getroffen hat, entsprechen. (Denkt daran, die Boni durch ausgespielte Kampf- oder Zielkarten mit einzurechnen, die den Schadenswert der Einheit modifizieren. (Denkt daran, die Boni durch ausgespielte Kampf- oder Zielkarten mit einzurechnen, die den Schadenswert der Einheit modifizieren.) Ist die Anzahl an Schadensmarken auf einer eurer Einheiten größer/gleich dem Schadenswert, ist die Einheit zerstört und wird in die Reservezone gelegt. Alle Schadensmarken werden von der Einheit entfernt.
- 8. Alle Kampfarten, die in diesem Gefecht ausgespielt wurden,** werden abgelegt. Zieht dann neue Karten von euren Zugstapeln, bis eure Kartenhand wieder aufgefüllt ist.
- 9. Wiederholt die Schritte 1-8 für jedes Gefecht,** das in diesem Zug angesagt wurde.

Hat ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt keine Einheiten mehr im Spiel, ist das Spiel für ihn vorbei. (Einheiten, die in der Reserve stehen, zählen nicht als Einheiten im Spiel.)

ZIELSCHLÄGE

Der angreifende Spieler legt die Reihenfolge fest, in der die Zielschläge stattfinden. Wenn du ein verdeckt ausliegendes Ziel eines Spielers angreifen willst, deckt dieser Spieler das Ziel aus. Ist die Karte eine Zielkarte, stoppt das Spiel und die Kartenfähigkeit wird sofort ausgeführt, bevor es weitergeht. Kampfkarten können während eines Zielschlags nicht ausgespielt werden. Jeder Zielschlag wird nach den folgenden Schritten abgehandelt:

- Ermittle die Schlagkraft deiner Einheit:
 - Wirf zwei sechsstellige Würfel und addiere sie. Dies ist dein Basiswurf.
 - Addiere das Ergebnis zum Angriffswert deiner Einheit.
 - Modifiziere das Ergebnis durch diejenigen ausgespielten Zielkarten, die auf das Ergebnis Einfluss haben können.
 - Das Endergebnis stellt deine Schlagkraft dar.
- Ermittle die Verteidigungsstärke des Ziels, indem du den Verteidigungswert (in der unteren rechten Ecke des Ziels) durch diejenigen ausgespielten Zielkarten, die auf das Ergebnis Einfluss haben können, modifizierst.
- Ist die Schlagkraft größer/gleich der Verteidigungsstärke des Ziels, ist das Ziel zerstört. Das Ziel wird abgelegt. Ist das zerstörte Ziel eines Spielers nicht das letzte Ziel, das der Spieler im Spiel hat, darf dieser sofort Einheiten aus seiner Reserve in seine Heimatzone bewegen. Die bewegten Einheiten dürfen einen Gesamtwert in Sternen in Höhe der Sterne auf dem zerstörten Ziel aufweisen.
- Schlägt der Zielschlag fehl und war das angegriffene Ziel eine Kampfkarte, legt sein Spieler diese ab und ersetzt sie (verdeckt) durch die oberste Karte von seinem Zugstapel. Diese wird nun zum Ziel, falls noch weitere Zielschläge ausstehen.
- Wiederholt die Schritte 1-4 für jede andere Einheit, die du zum Zielschlag auf das Ziel angesetzt hast, bis entweder alle versagt haben oder aber das Ziel zerstört ist.

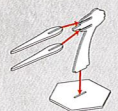
Hat ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt keine Ziele mehr im Spiel, ist das Spiel für ihn vorbei.

IMPRESSUM

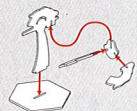
Spielkonzept: Ethan Pasternack
Spielentwicklung: Mike Elliott und Ethan Pasternack
Leitender Entwickler: Mike Elliott
Weitere Entwickler: Ethan Pasternack und Matt Robinson
Bearbeitung: Sheelin Arnaud
Künstlerische Leitung: Shane Hartley
Gräfitkabelteilung: Shane Hartley, Alana Lindner, Steve Walker,
 Mathew McInelly, Mizuho Tanaka, Jason Storey, Andrew Davis
PocketModel-Konstruktion: Ethan Pasternack
Produktmanager: James Szubski

Herstellungslitung: Tanya Zambrowsky
Spielertester: Kelly Bonilla, Lax Chandra, Simon Gray, Joe Hauck, Seth Johnson, Isaac King, Scott J. Magner, Mike Mulvihill, Dus Schultz, Wade Sugiyama, James Szubski, Mark Tuttle, Elliot Warui, Rolie Watson
Übersetzung der deutschen Ausgabe: Bernd Perplies
Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Tobias Hamelmann
 Dank an Chris Colleher von Lucasfilm Ltd.
 Besonderer Dank an Jordan Weisman, der uns grünes Licht gab und den richtigen Weg wies.

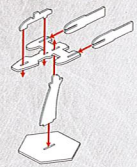
GEONOSIAN FIGHTER



DROID TRIFIGHTER



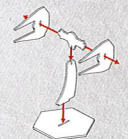
Y-WING



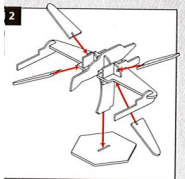
A-WING



TIE INTERCEPTOR



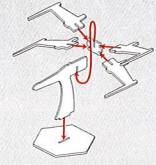
170



ETA-2 INTERCEPTOR



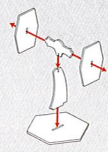
X-WING



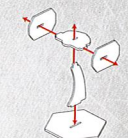
DROID FIGHTER



TIE FIGHTER



TIE ADVANCED



SPIELÜBERSICHT

WÄHREND DEINES ZUGES

1 Spiele EINE Karte

2 Führe EINE Aktion aus

Bewegung

Wähle eigene Einheiten im Wert von bis zu **5 Sternen** aus und bewege sie in (eine) benachbarte Zone(n).

oder

Kampf

Wähle eigene Einheiten im Wert von bis zu **5 Sternen** aus, um die Einheiten eines Gegners anzugreifen.

oder

Zielschlag

Wähle eigene Einheiten in der Heimatzone deines Gegners im Wert von bis zu **5 Sternen** aus, um eines seiner Ziele anzugreifen.

SYMBOLE

Droide

Laser

Anführer

Torpedo

Truppen

Ttträger

Turbolaser

Macht

Glück

GRÜNE SYMBOLE

SILBERNE POWER-SYMBOL

GOLDENE SYMBOLE

Spezialfähigkeit gilt nur für Einheiten, die das gleiche Symbol auf ihrer Basis aufweisen.

Spezialfähigkeit gilt nur für Einheiten, die das gleiche Symbol auf ihrer Basis aufweisen. Gleichzeitig gelten folgende dauerhafte Power-Symbol-Fähigkeiten:

Du darfst diese Fähigkeit statt einer normalen Aktion in diesem Zug ausführen. Befindet sich diese Einheit in der Heimatzone deines Gegners, setze bis zu **2** Einheiten aus deiner Reserve in die Heimatzone deines Gegners. **+1** Schaden gegen **2** oder **3** Einheiten.

Spezialfähigkeit gilt für alle Einheiten – die Karte gibt an, welche.

Spielen mit zwei Spielpacks

Auch wenn du und dein Gegner nur jeweils ein Spielpack besitzen, könnt ihr das Spiel spielen. In diesem Fall spielt mit allen Einheiten, die in den Packs enthalten waren, aber bringt nur jeweils ein Ziel (statt dreien) ins Spiel. Verwendet die verbleibenden Karten jeweils als euren Zugstapel, von dem ihr zu Beginn drei Karten auf die Hand zieht.

