

DIE GROSSE WÜRFELREBELLION

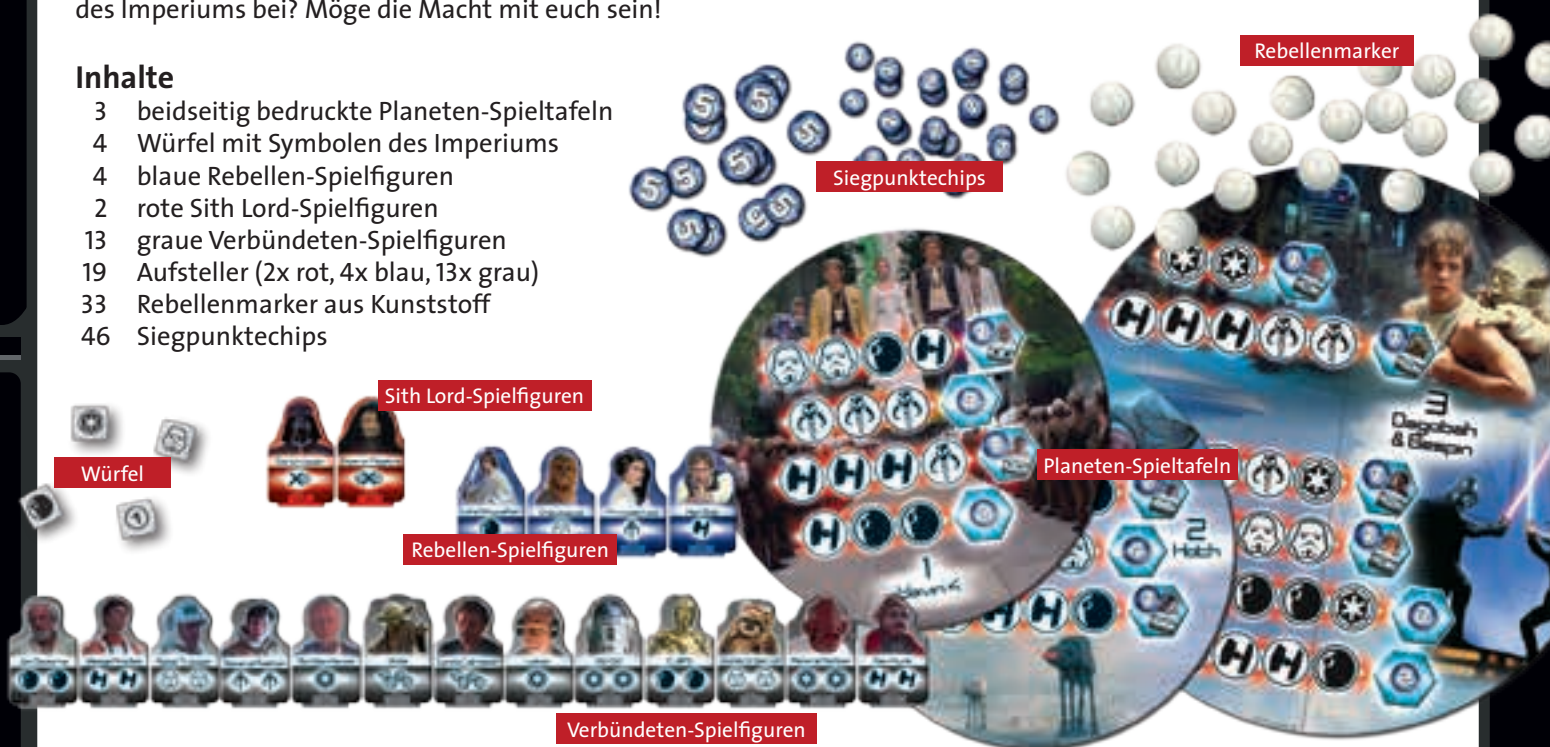
Das spannende Würfelduell der Rebellen gegen das Imperium

Zusammen mit den heldenhaften *Star Wars* Rebellen Luke Skywalker, Prinzessin Leia Organa, Kapitän Han Solo, sowie Wookiee Chewbacca reist ihr im Kampf gegen das Imperium durch die Weiten der Galaxie. Auf den Planeten Yavin 4, Hoth, Dagobah und Bespin, Tatooine, Endor und dem Todesstern 2 erwarten euch spannende Würfelduelle! Nur wem es gelingt die Würfel geschickt einzusetzen, erhält wichtige Siegpunkte und die Unterstützung von Verbündeten während des Spiels.

Doch aufgepasst: Misslingt ein Würfelwurf erscheinen die berüchtigten Sith Lords Darth Vader und Imperator Palpatine und nehmen euch Würfel weg! Wer gewinnt die meisten Siegpunkte und trägt somit am erfolgreichsten zum Untergang des Imperiums bei? Möge die Macht mit euch sein!

Inhalte

- 3 beidseitig bedruckte Planeten-Spieltafeln
- 4 Würfel mit Symbolen des Imperiums
- 4 blaue Rebellen-Spielfiguren
- 2 rote Sith Lord-Spielfiguren
- 13 graue Verbündeten-Spielfiguren
- 19 Aufsteller (2x rot, 4x blau, 13x grau)
- 33 Rebellenmarker aus Kunststoff
- 46 Siegpunktechips



Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Kartenteile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus. Die 4 Rebellen-Spielfiguren steckt ihr in die blauen Aufsteller, die beiden Sith Lord-Spielfiguren in die roten Aufsteller und die 13 Verbündeten-Spielfiguren erhalten die grauen Aufsteller.

Vor jedem Spiel legt ihr die 3 beidseitig bedruckten Spieltafeln mit den Planeten Yavin 4, Hoth und Dagobah/Bespin nach oben in die Tischmitte. Alle Spieler wählen eine Rebellen-Spielfigur aus und stellen sie vor sich ab. Überzählige Rebellen kommen zurück in die Schachtel. Das restliche Spielmaterial haltet ihr neben der Schachtel bereit.

Ziel des Spiels

Die Würfelrebellion verläuft **nacheinander** über alle 6 Planeten (= Duellschauplätze).

Auf jedem Planeten seht ihr mehrere Reihen mit Symbolen des Imperiums. Jeder Spieler sollte in seinem Spielzug mindestens zwei dieser Symbole erwürfeln und dann mit den Rebellenmarkern abdecken. Wer dabei **das letzte freie Feld einer Symbolreihe abdeckt**, erhält die nebenstehende Anzahl an Siegpunkten und/oder einen Verbündeten. Der Spieler, der nach dem finalen Würfelduell auf dem Todesstern 2 die **meisten Siegpunkte** besitzt, **gewinnt**.

Spielverlauf

Der erste Duellschauplatz ist der Dschungelplanet Yavin 4. Die zu gewinnenden Siegpunkte und Verbündeten platziert ihr auf den sechseckigen Feldern am Ende der Symbolreihen. Die beiden Sith Lords stellt ihr an den Rand der Spieltafel.



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

1) Bis zu 2x würfeln und Würfel ablegen

Bist du an der Reihe, würfelst du mit allen 4 Würfeln. Anschließend darfst du **einen, keinen oder auch mehrere Würfel** auf **beliebige, freie Felder der Symbolreihen** legen. Die Reihenfolge, in der du Würfel auf freie Felder legst, spielt somit keine Rolle. Auch kannst du Würfel auf unterschiedliche Symbolreihen verteilen. Im Idealfall gelingt es dir, eine Symbolreihe zu vervollständigen.



Würfelst du eines dieser vier Symbole, darfst du den Würfel auf ein bildgleiches, freies Feld in einer Symbolreihe legen.



Würfelst du ein Siegpunktsymbol, kannst du mit diesem Würfel kein freies Feld in einer Symbolreihe abdecken. Aber du kannst ihn **zur Seite legen** und erhältst am Ende deines Spielzugs für jeden zur Seite gelegten Würfel einen **Siegpunkt**.



Das Imperium-Symbol dient als **Joker**. Du darfst den Würfel auf ein beliebiges, freies Feld in einer Symbolreihe legen. Folgendes gilt es dabei jedoch zu beachten:

- Du kannst das Imperium-Symbol nicht als Ersatz für ein Siegpunktsymbol verwenden.

- Das Imperium-Symbol ist auch auf einigen Feldern der Symbolreihen zu sehen. Um diese Felder abdecken zu können, musst du sogar das Imperium-Symbol würfeln.

Hast du nach deinem ersten Wurf noch Würfel übrig, würfelst du mit den **verbliebenen Würfeln ein zweites und zugleich letztes Mal**. Dann überlegst du dir erneut, wie du die Würfel am besten einsetzen kannst!

Nachdem du alle Würfel, die du verwenden möchtest, ab- bzw. zur Seite gelegt hast, **ersetzt** du die **Würfel** auf den Feldern der Symbolreihen **durch Rebellenmarker**.

Gelingt es dir innerhalb der beiden Würfe **nicht mindestens zwei Felder der Symbolreihen mit Würfeln** zu belegen, wirst du bestraft:



Hast du **nur einen Würfel** auf ein Feld gelegt, erhältst du **Darth Vader**. Er nimmt dir in deinem nächsten Spielzug **einen Würfel weg**; du darfst nur mit drei Würfeln würfeln.



Hast du **gar keinen Würfel** auf ein Feld gelegt, erhältst du **Imperator Palpatine**. Er nimmt dir in deinem nächsten Spielzug **zwei Würfel weg**; du darfst nur mit zwei Würfeln würfeln.

Die Sith Lords behindern dich nur eine Runde lang, danach stellst du sie zurück an den Rand des Planeten. Misslingt einem Mitspieler in der Zwischenzeit sein Wurf, darfst du den entsprechenden Sith Lord sofort weitergeben und entgehst der Bestrafung.

Beachte: Gibt es nur noch ein freies Feld auf dem Planeten, wird der Spieler, der dieses mit einem Würfel belegt, nicht mit Darth Vader bestraft.

2) Rebellen- und Verbündeten-Spielfiguren einsetzen

Nach dem Würfeln kannst du zusätzlich deinen Rebellen und/oder eine oder mehrere deiner gewonnenen Verbündeten einsetzen, um so eine Symbolreihe zu vervollständigen:



Auf jeder **Rebellen-Spielfigur** ist ein Würfelsymbol abgebildet. Setzt du deinen Rebellen ein, darfst du ein bildgleiches, freies Feld in einer Symbolreihe mit einem Rebellenmarker abdecken. Du kannst deinen **Rebellen in jedem Spielzug einsetzen**, denn er bleibt während des ganzen Spiels bei dir.

Die **Verbündeten-Spielfiguren** zeigen entweder ein bis zwei Würfelsymbole oder ein Neustartsymbol.



Würfelsymbole: Für jedes abgebildete Würfelsymbol darfst du ein bildgleiches, freies Feld in den Symbolreihen mit einem Rebellenmarker abdecken. Du kannst ein Symbol auch verfallen lassen. Zeigt ein Verbündeter das Imperium-Symbol, darfst du damit ein beliebiges, freies Feld abdecken.



Neustartsymbol: Du machst deinen kompletten Spielzug rückgängig und würfelst noch mal neu.

Verbündete kannst du **nur einmal im Spiel einsetzen**. Bereits eingesetzte Verbündete kommen zurück in die Schachtel.

3) Spielzug abschließen

Am Ende deines Spielzugs nimmst du dir für jeden zur Seite gelegten Würfel mit Siegpunktsymbol einen Siegpunkt. Hast du den letzten Rebellenmarker in einer Symbolreihe legen können, erhältst du die nebenstehende Belohnung in Form von Siegpunkten und/oder Verbündeten. Konntest du Symbolreihen nicht vollständig mit Rebellenmarkern belegen, haben es deine Mitspieler nun leichter. Gib die Würfel dem reihum nächsten Spieler weiter.

Beispiel eines Spielzugs:

Simon würfelt



Er setzt



und würfelt erneut mit 3 Würfeln.



Nun würfelt Simon



Er setzt



und legt



zur Seite. Den letzten Würfel lässt er verfallen.



Simon ersetzt die Würfel durch Rebellenmarker. Dann setzt er noch seine Rebellen-Spielfigur ein.



Er hat die 2. Symbolreihe vervollständig und erhält 3 Siegpunkte. Zudem bekommt er 1 Siegpunkt für den zur Seite gelegten Würfel mit Siegpunktsymbol.



Weiterer Spielverlauf

Hat ein Spieler die letzte Symbolreihe auf Yavin 4 für sich gewinnen können und die nebenstehende Belohnung erhalten, geht es mit dem reihum nächsten Spieler auf dem Eisplaneten Hoth weiter. Entfernt zuvor die Rebellenmarker von Yavin 4 und legt sie neben der Hoth-Spieltafel bereit. Befinden sich die beiden Sith Lord-Spielfiguren noch im Besitz von Spielern, bleiben sie dort und werden nicht an den Rand der Spieltafel gestellt.

Anschließend reist ihr auf den Sumpfplaneten Dagobah und den Gasriesen Bespin (diese Planeten werden als eine Spieltafel betrachtet). Von dort aus fliegt ihr auf den Wüstenplaneten Tatooine und weiter auf den Waldmond von Endor. Auf dem Todesstern 2 kommt es schließlich zum finalen Würfelduell. Hier gibt es keine Verbündeten mehr zu gewinnen, aber dafür jede Menge Siegpunkte.

Spielende

Das Spiel endet, sobald das letzte Feld auf dem Todesstern 2 von einem Rebellenmarker abgedeckt wurde. Herzlichen Glückwunsch, das Imperium ist besiegt – es sind keine bösen Symbole mehr zu sehen!

Für jeden nicht eingesetzten Verbündeten erhaltet ihr einen Siegpunkt, für einen Sith Lord müsst ihr einen Siegpunkt abgeben.

Jeder Spieler zählt seine **Siegpunkte** zusammen; wer die **meisten** hat, hat **gewonnen**. Bei Gleichstand haben beide Spieler gewonnen.

Kürzere Spieldauer

Ihr könnt die Spielzeit verkürzen, in dem ihr die Spieltafel mit den Planeten Dagobah und Bespin auslasst. Somit erstreckt sich die Würfelrebellion über 5 Duellschauplätze.

Der Spieleautor und der Verlag danken allen Testspielern, die zur Entwicklung des Spiels beigetragen haben, insbesondere Sebastian Bleasdale und Simon Kane.



starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

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