

D

STAR WARS

Angriff auf den Todesstern

Ravensburger® Spiele Nr. 23 436 3

Ein spannendes Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 7 Jahre.

Autor: *Andreas Schmidt*

Design: Paul Windle, UK

Inhalt:

24 große Raumschiffkarten
(grün umrandete Karten
mit Werten von 1 – 12)



8 große Todesstern-Karten
(rot umrandete Karten)



1 Siegerkarte



12 kleine Würfelkarten



2 blaue Rebellen-Würfel

1 roter Imperium-Würfel

Die Rebellen planen einen Angriff auf den Todesstern, die ultimative Waffe des Imperiums. Natürlich stellt sich den Rebellen sofort eine Flotte von gegnerischen Raumschiffen in den Weg. Helft den Rebellen diese Raumschiffe zu besiegen, um am Ende bis zum Todesstern vorzudringen.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Raumschiffe zu besiegen und die meisten Siegpunkte zu erzielen.

Vorbereitung

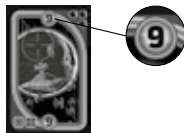
Mischt die 24 Raumschiffkarten und legt 3 dieser Karten offen nebeneinander in die Tischmitte. Die restlichen Raumschiffkarten legt ihr verdeckt als Nachziehstapel neben die ausliegenden Karten. (Die Todesstern-Karten sind für die Grundversion des Spiels nicht erforderlich und werden aussortiert.) Mischt auch die 12 Würfelkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel auf den Tisch. Die Würfel haltet ihr bereit, dann kann der Angriff beginnen!

Spielverlauf

Wer die höchste Zahl würfelt darf beginnen, anschließend geht es reihum weiter. Bist du am Zug, würfelst du mit allen 3 Würfeln und versuchst, eine (oder mehrere) der ausliegenden Raumschiffkarten mit deinem Würfelergebnis zu erzielen.

Du hast jeweils bis zu 3 Wurfversuche. Beim ersten Versuch würfelst du alle 3 Würfel gleichzeitig. Danach darfst du entscheiden, ob du dieses Würfelergebnis behältst oder nochmals würfeln möchtest: Dabei kannst du einen, keinen oder beide blauen Würfel rauslegen. Den roten Würfel musst du jedoch bei jedem neuen Wurfversuch mitwürfeln.

Die **blauen Würfel** müssen einzeln oder in Summe dem Zahlenwert einer ausliegenden Raumschiffkarte punktgenau (nicht drunter oder drüber) entsprechen, dann hast du das Raumschiff zielgenau getroffen und die Karte gehört dir!



Aber Vorsicht, zeigt der **rote Würfel** die gleiche Zahl wie ein blauer Würfel, so darf dieser blaue Würfel nicht gewertet werden. Der rote Würfel „neutralisiert“ diese Zahl.

Zeigen alle 3 Würfel die gleiche Zahl, werden beide blauen Würfel durch den roten Würfel „neutralisiert“ und können nicht gewertet werden.

Dazu ein paar Beispiele:

Die blauen Würfel zeigen die Zahlen 2 und 6,
der rote Würfel zeigt die 2:

- Du kannst eine Raumschiffkarte mit dem Wert 2 und mit dem Wert 6 gewinnen.
Oder eine Raumschiffkarte mit dem Wert 8 (2 + 6).

Die blauen Würfel zeigen die Zahlen 2 und 6,
der rote Würfel zeigt die 6:

- Du kannst nur eine Raumschiffkarte mit dem Wert 2 gewinnen, denn die rote 6 neutralisiert die blaue 6.

Die blauen Würfel zeigen die Zahlen 3 und 3,
der rote Würfel zeigt die 3:

- Du kannst keine Raumschiffkarte gewinnen, denn die rote 3 neutralisiert beide blauen 3.

Hast du eine (oder mehrere) Raumschiffkarte(n) ergattert, legst du sie als Gewinnstapel verdeckt vor dir ab. Zieh abschließend neue Raumschiffkarten vom Nachziehstapel, so dass immer 3 Karten offen ausliegen. Damit ist dein Zug beendet und der reihum nächste Spieler ist an der Reihe.

Passt dein Würfelergebnis nicht zu den ausliegenden Raumschiffkarten, gewinnst du in dieser Runde leider keine Raumschiffkarte, dafür darfst du aber eine Würfelkarte vom Stapel ziehen und auf die Hand nehmen, bevor der nächste Spieler das Spiel fortsetzt. Hinweis: Du kannst auch freiwillig eine Würfelkarte ziehen, wenn du in dieser Runde keine Raumschiffkarten erspielen möchtest.

Würfelkarten kannst du immer einsetzen, wenn du am Zug bist. Du kannst auch mehrere Würfelkarten auf einmal einsetzen. Aber du darfst maximal 3 Würfelkarten auf der Hand halten. Nimmst du eine 4. Würfelkarte auf, musst du sofort eine beliebige Würfelkarte abwerfen.

Es gibt 2 unterschiedliche Würfelkarten:

- Eine Würfelkarte mit blauem Würfelsymbol zählt wie ein weiterer blauer Würfel.
- Eine Würfelkarte mit rotem, durchkreuztem Würfelsymbol neutralisiert den roten Würfel.



Die ausgespielten Würfelkarten werden auf einem offenen Ablagestapel gesammelt. Sind alle Würfelkarten aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen verdeckten Nachziehstapel.

Das Spiel endet, sobald alle Raumschiffkarten von den Spielern erzielt wurden. Jeder zählt nun die Todesstern-Symbole (= Siegpunkte) auf seinen gewonnenen Raumschiffkarten zusammen. Die Karten zeigen 1, 2 oder 3 Symbole/Siegpunkte. Wer die meisten Siegpunkte erzielt hat, gewinnt das Spiel und erhält die Siegerkarte. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der erspielten Karten.

Todesstern-Karten

Nur geübte und mutige Spieler können es wagen, den Todesstern direkt anzugreifen. Seid ihr bereit für diese Herausforderung? Dann mischt ihr zu Beginn der Spielrunde die 8 Todesstern-Karten unter die 24 Raumschiffkarten. Die Todesstern-Karten werden genauso erspielt, wie die Raumschiffkarten. Aber sie können meist nur mit Hilfe der Würfelkarten erzielt werden. Sie zeigen neben den Zahlenwerten und den Siegpunkten auch noch 1 bis 2 rote Würfelsymbole, die wie zusätzliche rote Würfel zählen und entsprechende blaue Würfel „neutralisieren“.

starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

STAR WARS

À l'assaut de l'Étoile de la Mort

Jeux Ravensburger® n° 23 436 3

Un jeu de dés palpitant pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Auteur : *Andreas Schmidt*

Design : Paul Windle, UK

Contenu :

24 grandes cartes Vaisseau
(cartes à bords verts,
de valeur 1 à 12)



8 grandes cartes Étoile de la Mort
(cartes à bords rouges)



1 carte Vainqueur



12 petites cartes Dé



2 dés bleus Rebelles

1 dé rouge Empire

Les Rebelles projettent une attaque contre l'Étoile de la Mort, l'arme ultime de l'Empire. Bien entendu, une flotte de vaisseaux ennemis se dresse immédiatement sur leur route. Aidez les Rebelles à détruire ces vaisseaux, pour vous frayer un passage jusqu'à l'Étoile de la Mort.

Le but du jeu consiste à détruire le plus de vaisseaux possible pour marquer le maximum de points.

Mise en place

Mélanger les 24 cartes Vaisseau et en aligner 3, face visible, au milieu de la table. Les cartes Vaisseau restantes constituent la pioche, face cachée, à côté des 3 cartes retournées. Mélanger également les cartes Dé et les empiler, face cachée, sur la table. Garder les dés à portée de main. L'offensive peut débuter.

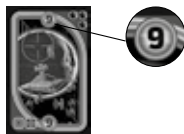
Déroulement de la partie

Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé au dé commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance les 3 dés et essaye de détruire un (ou plusieurs) vaisseau(x), parmi les trois retournés, avec le résultat obtenu.

Chaque joueur dispose de 1 à 3 essais. Au premier, il lance les 3 dés en même temps. Il décide alors, soit de conserver ce résultat, soit de relancer tous ou une partie des dés : il peut choisir de mettre de côté les 2 dés bleus, 1 seul, ou aucun. Il est cependant obligé de relancer le dé rouge à chaque nouvel essai.


La valeur des **dés bleus** doit, séparément ou additionnés ensemble, correspondre exactement (ni plus, ni moins) à la valeur de l'un des vaisseaux retournés : ce vaisseau est alors détruit et le joueur s'en empare.



Mais attention ! Si le résultat du **dé rouge** est égal à celui d'un dé bleu, ce dé bleu ne compte pas : le dé rouge neutralise cette valeur. Si les 3 dés indiquent le même résultat, les deux dés bleus sont neutralisés par le dé rouge et ne comptent pas.


Quelques exemples :

Les dés bleus indiquent  et ,

le dé rouge :


→ Le joueur peut s'emparer d'un vaisseau de valeur 2 et d'un autre de valeur 6 ou bien d'un vaisseau de valeur 8 (2 + 6).

Les dés bleus indiquent  et ,

le dé rouge :

→ Le joueur ne peut s'emparer que d'un vaisseau de valeur 2 car le 6 rouge neutralise le 6 bleu.

Les dés bleus indiquent  et ,

le dé rouge :

→ Le joueur ne peut s'emparer d'aucun vaisseau car le 3 rouge neutralise les deux 3 bleus.

Lorsqu'un joueur a réussi à détruire un ou plusieurs vaisseau(x), il les empile face cachée devant lui. Il retourne ensuite de nouveaux vaisseaux de la pioche, de manière à ce qu'il y ait toujours 3 cartes face visible. Son tour de jeu est terminé et c'est au tour de son voisin de gauche de lancer les dés.

Si le résultat du dé ne permet de détruire aucun des 3 vaisseaux retournés, le joueur ne gagne malheureusement pas de carte ce tour-ci. En consolation, il peut piocher une carte Dé qu'il garde en main. Puis le joueur suivant poursuit la partie.

Remarque : Durant son tour, un joueur peut piocher une carte Dé au lieu d'attaquer les vaisseaux.

Un joueur peut utiliser une **carte Dé** à tout moment durant son tour, et même plusieurs à la fois. Il n'est cependant pas permis d'avoir plus de 3 cartes Dé en main. Si un joueur pioche une 4^e carte Dé, il doit immédiatement en défausser une de son choix.

Il existe 2 sortes de cartes Dé :

- les cartes Dé bleu comptent comme un dé bleu supplémentaire ;
- les cartes Dé rouge barré neutralisent le dé rouge.



Une fois utilisée, la carte Dé est défaussée sur une pile, face visible. Lorsque toutes les cartes Dé ont été utilisées, elles sont remélangées pour former une nouvelle pioche.

La partie prend fin, dès que tous les vaisseaux ont été détruits par les joueurs. Chacun additionne alors le nombre de symboles (points de victoire) sur ses vaisseaux : sur les cartes figurent 1, 2 ou 3 symboles. Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie et reçoit la carte Vainqueur. En cas d'égalité, le nombre de cartes gagnées départage les joueurs ex æquo.

Cartes Étoiles de la Mort

Seuls les joueurs expérimentés et courageux peuvent oser s'attaquer directement à l'Étoile de la Mort. Prêts à relever le défi ? Mélanger les 8 cartes Étoile de la Mort parmi les 24 cartes Vaisseau. Elles sont jouées exactement de la même manière, mais, la plupart du temps, elles ne peuvent être détruites qu'avec l'aide des cartes Dé. À côté de leur valeur et des points de victoire figurent 1 ou 2 symboles Dé rouges, qui comptent comme des dés rouges supplémentaires et neutralisent les dés bleus de même valeur.

starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

STAR WARS

Attacco alla Morte Nera

Gioco Ravensburger® n°: 23 436 3

Un emozionante gioco con i dadi per 2-4 giocatori dai 7 anni in su.

Autore: *Andreas Schmidt*

Design: Paul Windle, UK

Contenuto:

24 carte grandi astronavi
(carte dal bordo verde
con punteggio da 1 a 12)



8 carte grandi Morte Nera
(carte dal bordo rosso)



1 carta del vincitore



12 carte piccole dadi



2 dadi blu-ribelli

1 dado rosso-Impero

I ribelli hanno pianificato un attacco alla Morte Nera, l'arma di ultima generazione dell'Impero. Ma una flotta di astronavi nemiche è già pronta ad affrontarli. Aiuta i ribelli a sconfiggere le astronavi e poi a raggiungere la Morte Nera.

Scopo del gioco è sconfiggere il maggior numero possibile di astronavi e conquistare il punteggio più alto.

Preparazione

Mescolate le 24 carte-astronave e disponetene 3 scoperte al centro del tavolo, una accanto all'altra. Le restanti carte-astronave sul tavolo formeranno un mazzo coperto dal quale potrete pescare. In un mazzo a parte, riunite le carte-dado: mescolatelo e poi appoggiatelo sul tavolo, coperto: anche queste sono carte che potrete pescare. Preparate i dadi. Pronti? ... All'attacco!

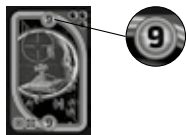
Svolgimento del gioco

Inizia chi ottiene il numero più alto lanciando i dadi, poi si procede in senso orario.

Al tuo turno, lancia tutti e 3 i dadi e, con il risultato ottenuto, tenta di catturare una o più carte-astronave tra quelle esposte.

Per fare ciò, hai a disposizione sempre fino a 3 tentativi di lancio. Al primo tentativo, lancia contemporaneamente tutti e 3 i dadi, poi decidi se tenere per buono il risultato ottenuto, oppure se fare un secondo o terzo tentativo di lancio: in questo caso puoi escludere uno, nessuno o entrambi i dadi blu. Ma il dado rosso devi utilizzarlo sempre, a ogni lancio.




Per centrare un'astronave e vincere la rispettiva carta, il punteggio, singolo o sommato, ottenuto con il lancio dei **dadi blu** deve corrispondere con precisione (né minore, né maggiore) al valore impresso su una carta-astronave esposta.






Ma, fai attenzione: se il punteggio sul **dado rosso** è uguale a quello su un dado blu, il dado blu in questione non può essere contato, perché il dado rosso lo “neutralizza”.

Se il numero è lo stesso su tutti e 3 i dadi, entrambi i dadi blu vengono “neutralizzati” dal dado rosso e non possono essere contati.




Ecco qualche esempio

Sui dadi blu sono apparsi i numeri  e ,
sul dado rosso, invece, il :

→ puoi catturare una carta-astronave che vale 2 e una che vale 6,
oppure una carta-astronave che vale 8 (2 + 6).

Sui dadi blu sono apparsi i numeri  e ,
sul dado rosso è apparso il :

→ puoi conquistare solamente una carta-astronave che vale 2,
perché il 6 rosso neutralizza il 6 blu.

Sui dadi blu sono apparsi i numeri  e ,
sul dado rosso è apparso il :

→ non puoi catturare nessuna astronave, perché il 3 rosso
neutralizza entrambi i 3 sui dadi blu.

Quando sei riuscito a catturare una o più carte astronave, riuniscile
in un mazzo che conserverai coperto davanti a te. Quindi pesca
delle nuove carte-astronave dal mazzo: le carte esposte sul tavolo
devono essere sempre 3. Il tuo turno è così terminato. Ora tocca al
giocatore successivo.

Se un risultato ottenuto con i dadi non dovesse corrispondere ad
alcuna delle carte-astronave esposte, purtroppo, durante quel
turno, non puoi catturare alcuna astronave; puoi, però, pescare una
carta-dado dal mazzo e tenerla in mano, prima che il turno passi al
giocatore successivo.

Ricorda: se al tuo turno non hai intenzione di conquistare alcuna
carta-astronave, puoi anche decidere di pescare una carta-dado e
tenerla in mano.

A ogni tuo turno, hai la facoltà di giocare delle **carte-dado**. Puoi
persino giocare più carte-dado in una volta sola. Ma in mano puoi
tenere al massimo 3 carte-dado. Se dovessi pescarne una quarta,
devi subito scartarne una a scelta.

Le carte-dado sono di 2 tipi diversi:

- una carta-dado blu vale come un dado blu supplementare.
- una carta-dado rosso neutralizza il dado rosso.



Appoggiate tutte le carte-dado giocate su un mazzo degli scarti scoperto. Quando le carte-dado saranno esaurite, mescolate il mazzo degli scarti e formate così un nuovo mazzo per pescare coperto.

La partita termina, non appena tutte le carte-astronave sono state catturate. A questo punto, ogni giocatore somma i simboli (= punti vittoria) impressi sulle carte-astronave da lui conquistate. Sulle carte sono visibili i simboli/punti vittoria nei valori 1, 2 o 3. Vince il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto con i punti-vittoria. Consegnategli la carta del vincitore! In caso di pareggio, è decisivo il numero delle carte conquistate.

Carte Morte Nera

Solamente i giocatori più esperti e coraggiosi possono azzardarsi ad attaccare direttamente la Morte Nera. Siete pronti per questa sfida? Allora, all'inizio della partita, mescolate le 8 carte-Morte Nera insieme alle 24 carte-astronave. Le carte-Morte Nera possono essere conquistate nello stesso modo in cui si conquistano le carte-astronave, ma è quasi sempre necessario l'aiuto delle carte-dado. Sulle carte-Morte Nera, accanto ai valori dei numeri e dei punti vittoria, sono impressi anche 1 o 2 simboli del dado rosso, questi valgono come dadi rossi supplementari e quindi "neutralizzano" i dadi blu corrispondenti.

starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

STAR WARS

Death Star Attack

Ravensburger® spel. nr.: 23 436 3

Een spannend dobbelspel voor 2–4 spelers vanaf 7 jaar.

Auteur: *Andreas Schmidt*

Design: Paul Windle, UK

Inhoud:

24 grote ruimteschipkaarten
(kaarten met een groene rand
met waarden van 1 - 12)



8 grote Death Star kaarten
(kaarten met een rode rand)



1 Overwinningskaart



12 kleine dobbelsteenkaarten



2 blauwe Rebellen dobbelstenen

1 rode Imperium dobbelsteen

De Rebellen plannen een aanval op de Death Star, het ultieme wapen van het Imperium. Natuurlijk verspert een vloot van vijandige ruimteschepen de Rebellen direct de weg.

Help de Rebellen deze ruimteschepen te verslaan, om zo bij de Death Star te komen.

Doel van het spel is zo veel mogelijk ruimteschepen te overwinnen en de meeste overwinningspunten te halen.

Vorbereiding:

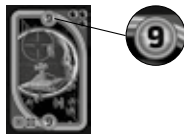
Schud de 24 ruimteschipkaarten en leg 3 van deze kaarten open naast elkaar in het midden op tafel. Leg de overige ruimteschipkaarten met de afbeelding naar beneden als trekstapel naast de uitliggende kaarten. Schud ook de dobbelsteenkaarten en leg ze als blinde trekstapel op tafel. Houd de dobbelstenen klaar, dan kan de aanval beginnen!

Spelverloop

Wie het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen, vervolgens gaat het spel verder met de klok mee. Als je aan de beurt bent, gooi je alle 3 de dobbelstenen en probeer je, één (of meer) van de uitliggende ruimteschipkaarten met de worp van je dobbelstenen te bereiken.

Je hebt steeds maximaal 3 dobbelpogingen. Bij de eerste poging gooi je alle 3 de dobbelstenen tegelijkertijd. Daarna mag je beslissen, of je dit resultaat houdt of dat je nog een keer wilt gooien: daarbij kun je één, geen of beide blauwe dobbelstenen eruit leggen. De rode dobbelsteen moet je echter bij iedere nieuwe dobbelpoging meegooien.

De **blauwe dobbelstenen** moeten alleen of samen overeenkomen met de exacte waarde (niet minder en niet meer) van één van de uitliggende ruimteschepen. Is dat gelukt, dan heb je het ruimteschip geraakt en is de kaart van jou!



Maar pas op, is het getal van de **rode dobbelsteen** hetzelfde als dat van een blauwe dobbelsteen, dan mag deze blauwe dobbelsteen niet worden gewaardeerd. De rode dobbelsteen "neutraliseert" dit getal.

Zijn de getallen van alle 3 de dobbelstenen hetzelfde, dan worden beide blauwe dobbelstenen door de rode dobbelsteen "geneutraliseerd" en kunnen niet worden gewaardeerd.

Een paar voorbeelden:

Op de blauwe dobbelstenen staan de getallen 2 en 6,
op de rode staat een 4:

→ Je kunt een ruimteschipkaart met een 2 en met een 6 winnen.
Of een ruimteschipkaart met waarde 8 (2+6).

Op de blauwe dobbelstenen staan de getallen 2 en 6,
op de rode staat een 6:

→ Je kunt alleen een ruimteschipkaart met het getal 2 winnen,
want de rode 6 neutraliseert de blauwe 6.

Op de blauwe dobbelstenen staan de getallen 3 en 3,
op de rode staat een 3:

→ Je kunt geen ruimteschipkaart winnen, want de rode 3
neutraliseert beide blauwe 3-en.

Heb je één (of meer) ruimteschipkaart(en) kunnen verzamelen, leg die dan als winststapel omgekeerd voor je neer. Pak tot slot nieuwe ruimteschipkaarten van de trekstapel, zodat er steeds 3 kaarten open liggen. Daarmee is je beurt afgelopen en de volgende speler is aan de beurt.

Past je worp niet bij de uitliggende ruimteschipkaarten, dan win je deze ronde helaas geen ruimteschipkaarten. Je mag wel een dobbelsteenkaart van de stapel pakken en in je hand nemen, voordat de volgende speler het spel voortzet.

Tip: je kunt ook vrijwillig een dobbelsteenkaart pakken, als je deze ronde niet voor een ruimteschipkaart wilt spelen.

Dobbelsteenkaarten kun je altijd inzetten, als je aan de beurt bent. Je kunt ook meerdere dobbelsteenkaarten in één keer inzetten. Maar, je mag maximaal 3 dobbelsteenkaarten in je hand houden. Pak je een 4e dobbelsteenkaart, dan moet je meteen een willekeurige dobbelsteenkaart wegdoen.

Er zijn 2 verschillende dobbelsteenkaarten:

- Een blauwe dobbelsteenkaart telt als nog een blauwe dobbelsteen.
- Een rode dobbelsteenkaart neutraliseert de rode dobbelsteen.



De uitgespeelde dobbelsteenkaarten worden op een open aflegstapel verzameld. Zijn alle dobbelsteenkaarten op, schud dan de aflegstapel en maak daarvan een nieuwe blinde trekstapel.

Het spel eindigt, zodra alle ruimteschipkaarten door de spelers zijn gewonnen. Iedere speler telt nu de symbolen (= overwinningspunten) op zijn gewonnen ruimteschipkaarten bij elkaar op. De kaarten hebben 1, 2 of 3 symbolen/overwinningspunten. Wie de meeste overwinningspunten heeft gehaald, wint het spel en krijgt de overwinningskaart. Bij een gelijke stand beslist het aantal gewonnen kaarten.

Death Star kaarten

Alleen goefende en dappere spelers kunnen proberen de Death Star direct aan te vallen. Zijn jullie klaar voor deze uitdaging? Schud dan in het begin van de ronde de 8 Death Star kaarten tussen de 24 ruimteschipkaarten. De Death Star kaarten worden op dezelfde manier verzameld als de ruimteschipkaarten, maar kunnen meestal alleen met behulp van de dobbelsteenkaarten worden gewonnen. Ze hebben naast de waardes en de overwinningspunten ook nog 1 tot 2 rode dobbelsteensymbolen, die als extra rode dobbelstenen tellen en overeenkomstige blauwe dobbelstenen "neutraliseren".

starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

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