

**STAR  
WARS**



**CONFLICT**  
BOARD GAME

Disney

Trefl

# Star Wars: Conflict

## Gra planszowa

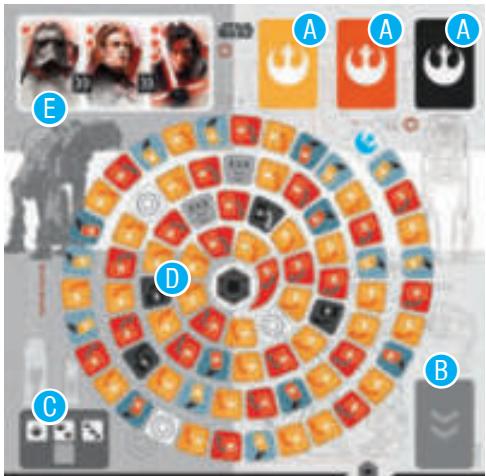


Konflikt pomiędzy Najwyższym Porządkiem a Ruchem Oporu narasta. Z każdym dniem potęga mrocznych sił rośnie, a możliwości przywrócenia ładu w galaktyce powoli maleją. Czy młodym bohaterom Ruchu Oporu uda się powstrzymać przywódców Najwyższego Porządku, nim będzie za późno?

Star Wars: Conflict to gra kooperacyjna, w trakcie której gracze będą współpracować, próbując zapobiec złu trawiącemu galaktykę. W efekcie indywidualnie podejmowanych decyzji gracze wspólnie, stanowiąc jedną drużynę, wygrają albo poniosą klęskę. Wszystko w Waszych rękach!

## Komponenty gry

**1 Dwustronna plansza**, na której znajduje się pięć głównych obszarów:



- A Obszar Talii Sił** – w skład którego wchodzą 3 pola Talii Sił;
- B Obszar Kart Odrzuconych**;
- C Obszar Kości Pomocy**, dzięki któremu gracze będą mogli wspomagać działania pozostałych członków drużyny;

**D Obszar Toru Wydarzeń**, stanowiący licznik upływającego czasu i miernik rosnącej potęgi Najwyższego Porządku. Dotarcie specjalnego wskaźnika na ostatnie pole Toru Wydarzeń oznacza zwycięstwo Najwyższego Porządku i jest jedną z dróg prowadzących do przegranej Ruchu Oporu;

**E Obszar Przywódców Najwyższego Porządku** – są to 3 pola przedstawiające kolejno Kapitan Phasmę, Generała Huxa i Kylo Rena.

### 2 Talie Sił:



**A Talia Żółta** (55 kart) reprezentuje siły toczącego się konfliktu w najbardziej ogólnej skali – kosmiczne bitwy, zwiady i ucieczki. Tymi kartami gracze będą musieli umiejętnie się posługiwać, by przenieść się na wyższy poziom zaangażowania w bieg wydarzeń.

**B Talia Pomarańczowa** (25 kart) reprezentuje konflikt na poziomie planetarnym – potyczki pomiędzy bohaterami Ruchu Oporu a żołnierzami i droidami sił Najwyższego Porządku. Dzięki tym kartom gracze będą mogli zbliżyć się do serca konfliktu.

**C Talia Czarna** (12 kart) – tu, gdzieś pośród elitarnych żołnierzy Najwyższego Porządku, znajdują się młodzi bohaterowie Ruchu Oporu: Rey, Poe i Finn, starający się stawić czoła przywódcom Najwyższego Porządku.

**3 Talia kart startowych** w 6 kolorach ( zestaw 3 kart dla każdego z graczy). Karty te



odzwierciedlają różne możliwości zaangażowania się każdego z graczy w trwający konflikt. Kart tych nie można nigdy stracić, nie można też ich użyć do odciągania uwagi przywódców Najwyższego Porządku (patrz krok 3 rundy gracza).

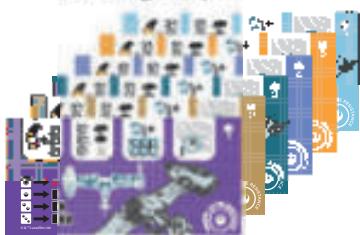
**4 Czarny Wskaźnik Wydarzeń**



**5 Biały Wskaźnik Współpracy**



**6 Planszki graczy w 6 kolorach**



**7 3 kości**



## Cel gry



Celem graczy jest odnalezienie wśród kart **Talii Czarnej** bojowników Ruchu Oporu: **Rey**, **Poego** i **Finna**, którzy będą mogli rozprawić się z przywódcami Najwyższego Porządku: Kapitan Phasmą, Generałem Huxem i Kylo Renem. Jeżeli udało się odnaleźć i zagrać wszystkie trzy karty, wówczas gracze wygrywają. Jeżeli jednak znaczek na **Torze Wydarzeń** dotarł do ostatniego pola lub jeżeli gracze zmuszeni są pociągnąć kartę z którejś **Talii Się**, a talia ta jest już pusta, wówczas przegrywają.

## Przygotowanie do gry

**1** W zależności od wariantu gry należy wybrać odpowiednią stronę planszy (zgodnie z wizualizacją) i rozłożyć ją na stole tak, aby wszyscy gracze mieli do niej swobodny dostęp.

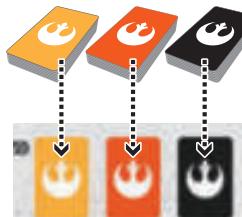


plansza do wariantu podstawowego



plansza do wariantu zaawansowanego

Poszczególne talie kart (**Żółtą**, **Pomarańczową** i **Czarną**) należy dokładnie potasować i położyć na odpowiednich polach na planszy.



### Uwaga:

Dokładne potasowanie **Talii Czarnej** jest bardzo ważne dla przebiegu rozgrywki, dlatego sugerujemy następujący sposób tasowania: Odłożyć trzy karty bohaterów Ruchu Oporu na bok, a pozostałe karty potasujcie i podzielcie na dwa (w miarę równe) stosy. Do jednego z nich wtasujcie dwóch bohaterów i położcie karty na odpowiednim polu na planszy. Do drugiego stosu wtasujcie ostatniego bohatera i położcie karty na wierzch wcześniej przygotowanego stosu.

**2 Czarny Wskaźnik Wydarzeń** należy postawić na polu startowym **Toru Wydarzeń**.



- ③ Biały Wskaźnik Współpracy** należy postawić na szarym polu w obszarze **Kości Pomocy**.



- ④ Wybieracie pierwszego gracza:** Każdy z uczestników rzuca trzema kościemi – ten, który wyrzuci największą liczbę symboli Ruchu Oporu , zostaje pierwszym graczem (remisujący gracze ponownie rzucają kościemi).

- ⑤ Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z uczestników otrzymuje planszkę gracza i odpowiadające jej karty startowe,** zgodnie z zawartą na nich numeracją.

W rozgrywce dostępne będą tylko te **plansztki** (i przypisane im **karty startowe**), które w prawym górnym rogu mają oznaczenie  zgodne z liczbą graczy biorących udział w danej grze. W związku z tym pierwszy gracz otrzyma **planszkę** z numerem **1**, a kolejny, siedzący po jego lewej stronie, otrzyma **planszkę** z numerem **2** itd. Pozostałe **plansztki i karty startowe** odłóżcie do pudełka – nie będą one brały udziału w grze.

- ⑥ Pierwszy gracz kładzie przed sobą 3 kości.**



- ⑦ Jesteście gotowi do gry!**

## Rozgrywka

Rozpoczynając od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, poszczególni uczestnicy rozgrywają będą kolejne tury. Zadaniem każdego z graczy w jego turze, oprócz

rzutu kościemi, będzie umiejętne operowanie kartami, zgodnie z poniżej opisanymi zasadami.

## Zasady operowania kartami

W trakcie rozgrywki gracze będą mieli możliwość używania kart na kilka sposobów:

### ① Odkrywanie kart

Odkrywa się zawsze karty z wierzchu talii. Gracz bierze karty do ręki, a następnie układając je odkryte w wybranej przez siebie kolejności na wierzchu odpowiedniej talii.

### ② Pociągnięcie kart

Karty ciągnie się zawsze z wierzchu talii. Może się zdarzyć, że na pociągniętej karcie pojawią się symbole, które, w zależności od tego, czy karta była zakryta, czy odkryta, wpływać będą na **Tor Wydarzeń**:

**A** Symbol  oznacza **zasadzkę** przygotowaną przez wojska Najwyższego Porządku.

Jeżeli pociągnięta karta była **zakryta**, **Wskaźnik Wydarzeń** należy przesunąć na **Torze Wydarzeń** w kierunku **pola Zwycięstwa Najwyższego Porządku** o liczbie pól równą liczbie symboli **zasadzki**  **w prawym górnym rogu karty**. Jeżeli karta była wcześniej odkryta, symbole te ignoruje się.

**B** Symbol  oznacza **agresję** sił Najwyższego Porządku. Jeżeli pociągnięta karta była **odkryta**, **Wskaźnik Wydarzeń** należy przesunąć na **Torze Wydarzeń** w kierunku **pola Zwycięstwa Najwyższego Porządku** o liczbie pól równą liczbie symboli **agresji**  **w lewym górnym rogu karty**.

Jeżeli karta była wcześniej zakryta, symbole te ignoruje się.

### Uwaga!

Jeżeli na pociągniętej karcie nie znajduje się żaden symbol, **Wskaźnik Wydarzeń** pozostaje na dotychczasowym polu.



Jeżeli pociągnięta zostaje **karta Rey, Poego lub Finna**, niezależnie od tego, czy była ona zakryta, czy odkryta, automatycznie zakrywa ona kolejne pole **w obszarze Przywódców Najwyższego Porządku** (w kolejności: Kapitan Phasma, Generał Hux, a na końcu Kylo Ren). **Karty bohaterów Ruchu Oporu** pozostają na planszy do końca rozgrywki, wyznaczając postęp graczy w walce z siłami Najwyższego Porządku. Jeżeli pociągnięta zostanie trzecia **karta bohatera**, gra natychmiast się kończy wygraną graczy.



### 3 Przełożenie kart na spód

Karty przekłada się na spód tej samej talii, w dowolnej kolejności, z zachowaniem ich stanu (odkryta lub zakryta).



### 4 Zagrane karty

Gracz zgrywa kartę z ręki, a następnie wykonuje związane z nią działanie:

A W przypadku karty z poszczególnych **Talii Sił Wskaźnik Wydarzeń** przesuwa się o tyle pól, ile symboli znajduje się w lewym górnym rogu zagranej karty:

- **Wskaźnik** przesuwa się w kierunku **pola Zwycięstwa Najwyższego Porządku**;
- **Wskaźnik** przesuwa się w kierunku **pola startowego**;
- **Wskaźnik** pozostaje na dotychczasowym miejscu.

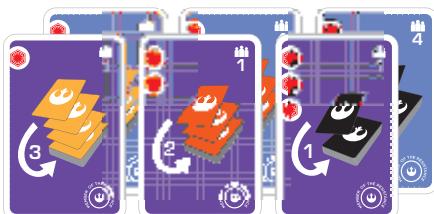
Zagrana kartę z **Talii Sił** umieszcza się w obszarze Kart Odrzuconych.



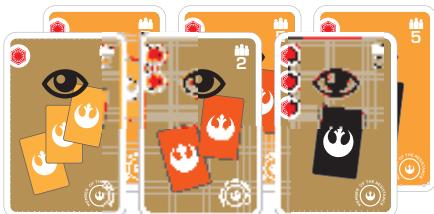
B W przypadku **karty startowej** najpierw rozpatrywana jest jej moc specjalna, a następnie **Wskaźnik Wydarzeń** zostaje przesunięty o odpowiednią liczbę pól, zgodnie z powyżej opisanymi zasadami. Zagrana **kartę startową** gracz z powrotem bierze do ręki.

### Karty startowe graczy:

- **Rebeliant** (karty oznaczone 1 i 4) – może on przełożyć na spód 3 wierzchnie karty **Talii Żółtej**, 2 z **Pomarańczowej** lub 1 z **Czarnej** z zachowaniem ich stanu (zakryte lub odkryte).



- **Zwiadowca** (karty oznaczone 2 i 5) – może on podejrzeć 3 karty z **Talii Żółtej**, 2 z **Talii Pomarańczowej** lub 1 z **Talii Czarnej**.



- **Pilot** (karty oznaczone 3 i 6) – specjalnością Pilota jest możliwość cofania **Wskaźnika Wydarzeń** oraz możliwość wzięcia do ręki jednej karty z **Talii Żółtej** lub **Pomarańczowej**.



## Tury graczy

W swojej turze gracz wykonuje następujące kroki w podanej poniżej kolejności:

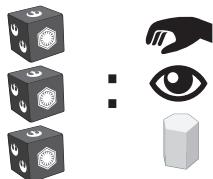


- 1 Gracz ciągnie wierzchnią kartę z **Talii Żółtej**, a następnie rzuca **trzema kościemi**.

### Uwaga!

Jeżeli gracz pociągnął kartę **zakrytą**, na której znajdowały się symbole zasadzki , wówczas musi natychmiast przesunąć Wskaźnik Wydarzeń o odpowiednią liczbę pól.

Jeżeli na jednej lub większej liczbie kości wypadą symbol Najwyższego Porządku , gracz odkłada te kości na bok. Pozostałe kości gracz może (ale nie musi) przerzucić. Jeżeli w wyniku przerzutu pojawi się na nich symbol Najwyższego Porządku , kości te również powinny zostać odłożone na bok. Następnie gracz ma ostatnią możliwość przerzutu kości, na których widnieją symbole Ruchu Oporu .



- 2 W zależności od końcowego wyniku na kościach gracz może wykonać następujące akcje:



- A Skorzystać z wyniku jednej kości, dzięki czemu gracz będzie mógł **odkryć** tyle kart z **Talii Żółtej**, ile symboli Ruchu Oporu widocznych jest na użycięj kości.

### Uwaga!

Jeżeli gracz chce odkryć karty z **Talii Pomarańczowej**, poza uzyskaniem wyniku na kości musi dodatkowo odrzucić **jedną żółtą kartę** z ręki. Jeżeli gracz chce odkryć karty z **Talii Czarnej**, poza uzyskaniem wyniku na kości musi dodatkowo odrzucić **jedną pomarańczową kartę** z ręki. Odkrywanie kart z **Talii Żółtej**, poza uzyskaniem wyniku na kostce, nie wymaga żadnego dodatkowego odrzucania kart.

Liczبę kart odkrywanych zawsze liczy się od góry: wykorzystanie kości z wynikami i nie pozwala odkryć pięciu kolejnych kart. W takim wypadku gracz najpierw odkryje dwie karty, ułoży je w dowolnej kolejności na wierzchu stosu, a następnie odkryje trzy karty, w efekcie odkrywając dwie już znane i jedną nową kartę.



- B Skorzystać z identycznych wyników na dwóch kościach, dzięki czemu gracz będzie mógł **pociągnąć** tyle kart, ile wynosi liczba symboli Ruchu Oporu wyrzuconych na każdej z kości: korzystając z dwóch kości z wynikiem , gracz może pociągnąć jedną kartę z **Talii Żółtej**, korzystając z dwóch kości z wynikiem , gracz może pociągnąć dwie, a z wynikiem – trzy karty.

### Uwaga!

Jeżeli gracz chce pociągnąć karty z **Talii Pomarańczowej**, musi odrzucić **taką samą liczbę kart żółtych**, a z **Talii Czarnej** – **taką samą liczbę kart pomarańczowych**. Np. jeżeli gracz chciałby wykorzystać dwie kości z wynikami i na pociągnięcie 2 kart z **Talii Pomarańczowej**, musiałby dodatkowo odrzucić **2 żółte karty** z ręki.

## Uwaga!

Jeżeli gracz nie ma możliwości odrzucenia z ręki odpowiedniej liczby kart, nie może skorzystać z akcji pociągnięcia kart z **Talii Pomarańczowej** i **Czarnej**. Pociągnięcie kart z **Talii Żółtej** nie wymaga odrzucania żadnych kart!



W przypadku wyrzucenia trzech takich samych wyników na kościach gracz ma możliwość:

- zużyć jedną z kości na **odkrycie kart**, a dwie na **pociągnięcie kart** – przy czym kolejność wykonywania akcji jest dowolna;
- wykorzystać wszystkie 3 kości w celu **pociągnięcia kart**, co pozwoli mu dobrać jedną kartę więcej niż w przypadku użycia 2 kości (**4 karty** w razie wykorzystania trzech kości z wynikiem , **3 karty** przy kościach z wynikiem oraz **2 karty** przy kościach z wynikiem ). Pamiętać przy tym należy, że chcąc pociągnąć karty z **Talii Pomarańczowej** lub **Czarnej**, gracz również musi odrzucić odpowiednią liczbę kart z ręki.

## Uwaga!

Gracz musi pociągnąć **dokładnie tyle kart**, ile wyznacza wynik rzutu kością.



- C** Odsunąć na bok jedną z kości (z dowolnym wynikiem innym niż symbol Najwyższego Porządku ) i zaznaczyć widoczny na niej wynik rzutu w Obszarze Kości Pomocy, kładąc **Wskaźnik Współpracy** na odpowiednim polu. Dzięki temu jeden z kolejnych graczy będzie mógł skorzystać z zachowanego wyniku, zmieniając końcowy wynik na jednej wybranej kości (również tej z symbolem Najwyższego Porządku

). Po wykorzystaniu zachowanego wcześniej wyniku **Wskaźnik Współpracy** należy umieścić na szarym polu.

Po rozpatrzeniu wyników na wszystkich kościach gracz przechodzi do kolejnego kroku.



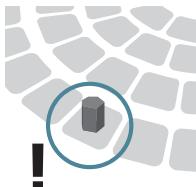
- 3** Gracz musi zagrać dokładnie jedną kartę z ręki i natychmiast wykonać związane z nią działanie, np. **podejrzenie**, **przełożenie** lub **pociągnięcie karty**. Jeżeli na zagranej karcie widniały jakiekolwiek symbole , , , gracz przesuwa **Wskaźnik Wydarzeń** o odpowiednią liczbę pól.

Jeżeli gracz zdecydował się zagrać **kartę startową**, to po wykonaniu związkanych z nią działań wraca ona na rękę gracza. Jeżeli była to karta z jednej z **Talii Sił**, trafia ona na stos kart odrzuconych.

Następnie gracz decyduje, czy próbuje **odciągnąć uwagę przywódców Najwyższego Porządku**. Aby tego dokonać, gracz może spośród posiadanych na ręce kart (nie mogą to być karty startowe) położyć 1, 2 lub 3 karty na odpowiednich **polach przywódców Najwyższego Porządku**. Gracz kładzie kartę (lub karty) rewersem do góry w odpowiedniej kolejności – najpierw zasłania Kapitan Phasmę, następnie Generała Huxa, a na koniec Kylo Rena.

Na koniec tego kroku gracz zlicza wszystkie symbole na niezasłoniętych **polach przywódców Najwyższego Porządku** i przesuwa **Wskaźnik Wydarzeń** o odpowiednią liczbę pól.





- 4 Jeżeli w wyniku wszystkich wyżej opisanych kroków **Wskaźnik Wydarzeń** znalazł się na innym polu niż to, na którym stał na początku tury aktywnego gracza, wówczas następuje rozliczenie efektów tego pola (jest to jedyny moment w turze, kiedy rozlicza się pola planszy):



- pole żółte, pomarańczowe lub czarne z symbolem - gracz musi **zagrać** górną kartą z odpowiedniej **Talii Sił**, przesuwając **Wskaźnik Wydarzeń** o liczbę pól zgodną z liczbą symboli , , w **lewym górnym rogu**;

#### Uwaga!

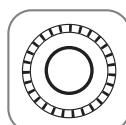
Karta zagrywana jest bezpośrednio z talii, a nie z ręki gracza, dlatego też symbole zasadzki nie są tu rozliczane.



- pole z symbolem - gracz musi odrzucić 1 wybraną kartę z ręki;



- pole z symbolem - gracz musi odrzucić 3 wybrane karty z ręki;



- pole z symbolem - gracz kładzie **Wskaźnik Wydarzeń** na bok, co oznacza, że przez całą turę kolejnego gracza, niezależnie od efektów zagranych przez niego kart i innych działań, **Wskaźnik** nie będzie przesuwany. Na zakończenie tury owego gracza należy przywrócić **Wskaźnik** do normalnej pozycji - od tego momentu będzie się on poruszać na normalnych zasadach.



- pole żółte lub pomarańczowe z symbolem - gracz musi pociągnąć górną kartą z odpowiedniej **Talii Sił** i **zachowuje ją** na ręce;

#### Uwaga!

Jeżeli na pociągniętej karcie znajdują się symbole zasadzki lub agresji , rozlicza się je na opisanych wcześniej zasadach, przesuwając **Wskaźnik Wydarzeń** o odpowiednią liczbę pól.



- 5 Na koniec swojej tury gracz odrzuca leżące na **polach przywódców Najwyższego Porządku** karty na **stos kart odrzuconych** - chyba że są to **karty Rey, Poego i Finna**, które raz umieszczone na planszy pozostają tam do końca gry - i przekazuje kości kolejnemu graczowi.

## Koniec gry

Jeżeli w trakcie trwania tury jednego z graczy ostatnie **pole przywódców Najwyższego Porządku (Kylo Rena)** zostanie zakryte przez kartę jednego z młodych **bohaterów Ruchu Oporu**, wówczas gra natychmiast kończy się **Zwycięstwem graczy**.

Jeżeli w trakcie tury jednego z graczy **Wskaźnik Wydarzeń** dotrze na ostatnie pole **Toru Wydarzeń** lub jeżeli gracz zmuszony będzie do pociągnięcia karty z którejś z **Talii Sił**, a w **Talii** tej nie będzie już kart, wówczas gra natychmiast kończy się **Przegraną graczy**.

**Powodzenia i niech Moc będzie z Wami!**

### Wariant uproszczony:

W tym wariantie, w **3. kroku** swojej tury, gracz, chcąc **odciągnąć uwagę przywódców Najwyższego Porządku**, nie musi zasłaniać ich pól zgodnie z kolejnością (Kapitan Phasma, Generał Hux i Kylo Ren), lecz może robić to w sposób dowolny. Pozwala to graczom mieć większy wpływ na liczbę odkrytych symboli , o którą przesuwany będzie **Wskaźnik Wydarzeń**.

### Wariant zaawansowany:

Jeżeli po kilku rozegranych partiach gracze chcą podnieść stopień trudności gry, wówczas należy odwrócić planszę na stronę z planami myśliwca TIE na ciemnym tle – tam **Tor Wydarzeń** jest krótszy i ma inny układ pól. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.



### Zawartość pudełka:

- dwustronna plansza,
- 110 kart,
- czarny Wskaźnik Wydarzeń,
- biały Wskaźnik Współpracy,
- 6 planszetelek graczy,
- instrukcja,
- 3 kości.

# Star Wars: Conflict

## Board game



Conflict between the First Order and the Resistance. The dark powers are growing stronger and a return to harmony in the galaxy is becoming harder and harder. Will the young heroes of the Resistance manage to stop the First Order Leaders before it's too late?

Star Wars: Conflict is a cooperative board game. Players must work together to prevent the evil forces from reclaiming the galaxy. Individual decisions made by players will affect the common goal: the whole team will either win or lose. It's all in your hands!

## Game components

**1 Double-sided game board**, divided into five major areas:

**A Forces Deck Area** – including **3 fields of Forces Deck**:



**B Discarded Cards Area**:

**C Help Dice Area**, which can be used by players to help other members of the team;

**D Event Track Area**, which counts the passing time and measures the growing power of the First Order. When the special Marker reaches the last field in the Event Track, the First Order

wins. It's one of the ways in which the Resistance may lose the game.

**E First Order Leaders Area** – 3 fields featuring Captain Phasma, General Hux and Kylo Ren.

### ② Forces Decks:



**A Yellow Deck** (55 cards) representing the forces of the ongoing conflict on the cosmic level – space battles, recons and escapes. Players will have to skilfully use the cards to advance to the higher level of involvement in the course of events.

**B Orange Deck** (25 cards) representing the ongoing conflict on the planetary level – stand-offs between members of the Resistance and the soldiers and droids of the First Order's forces. Using them, players may advance to the heart of the conflict.

**C Black Deck** (12 cards) – here we find the young heroes of the Resistance between the elite First Order soldiers: Rey, Poe and Finn trying to confront the First Order Leaders.

**3 Starting cards deck** in 6 colours (3 cards for each player). These cards reflect different possibilities for each player to engage in the ongoing conflict. These cards cannot be lost or used to deflect attention of the First Order Leaders (see point 3 of the player's round description).



④ **Black Event Marker**



⑤ **White Cooperation Marker**



⑥ **Player Boards** in 6 colours



⑦ **3 dice**



## The goal of the game

The goal of the game is to find the Resistance fighters in the **Black Deck: Rey, Poe and Finn**.



who will fight the First Order Leaders: Captain Phasma, General Hux and Kylo Ren. If the players manage to find and play all three cards, they win. However, if the Marker on the **Event Track** arrives at the last field or if players need to draw a card from any of the **Forces Deck**, and such deck is empty, the players lose.

## Setting up a game

① Depending on the game variant, players need to choose the appropriate side of the game board (according to the visualisation) and place it on the table in every player's reach.



game board for the standard variant



game board for the advanced variant

The following decks of cards: (**Yellow, Orange** and **Black**) should be carefully shuffled and placed on the designated fields on the board.



### Remember:

The **Black Deck** needs to be very carefully shuffled. It's important for the course of the game, which is why we propose a shuffling method: Put three Resistance Heroes Cards aside, shuffle the remaining cards and divide them into two (more or less equal) piles. Shuffle two heroes into one of the piles and place it on the designated fields on the game board. Shuffle the remaining hero into the other pile and place it on top of the previous one.

② **Black Event Marker** should be placed on the starting field of the **Event Track**.



- ③ **White Cooperation Marker** should be placed on the grey field in the **Help Dice** area.



- ④ Choose the first player: Each player rolls three dice – whoever manages to get the most Resistance symbols  starts the game (in case of a tie, the players roll the dice again).

- ⑤ Starting from the first player and further continuing in a clockwise manner, every player receives **a player board** and appropriate **starting cards**, according to the numbers printed on them. Only the **player boards** (and **starting cards** assigned to them) which have the number  in top right corner corresponding with the number of the active players will take part in the game. The first player receives the **player board** numbered **1**, the second player (on the left side of the first one) receives the **player board** numbered **2** etc. Remaining **player boards** and **starting cards** should be placed back in the box – they won't be used in the game.

- ⑥ The first player places **3 dice** in front of them.



- ⑦ Now you're ready to play!

## Playing the game

Starting from the first, the players take their turns in a clockwise manner. In their turn, each player not only rolls the dice but also skilfully plays the cards, according to the following rules.

## Rules for playing the cards

During the game, players are able to use cards in several different ways:

### ① Revealing cards

The cards should be revealed from the top of the pile. The player draws the cards in their hand and then places them face up in their chosen order on top of the appropriate pile.

### ② Taking cards

The cards should be drawn from the top of the pile.

There may be symbols present on the card. They will affect the **Event Track** differently depending on whether the cards were face up or face down when drawn.

A  symbol means an **ambush** set by the First Order forces.

If the card drawn by a player is **face down**, the **Event Marker** should be moved on the **Event Track** in the direction of the **First Order Wins** field as many fields as the number of the **ambush** symbols  **in the top right corner of the card**.

If the card is already face up, the symbols are ignored.

B  symbol means an **attack** by the First Order forces. If the card drawn by a player is **face down**, the **Event Marker** should be moved on the **Event Track** in the direction of the **First Order Wins** field as many fields as the number of the **attack** symbols  **in the top left corner of the card**.

If the card was previously face down, the symbols are ignored.

### Remember!

If there are no symbols on the drawn card, the Event Marker does not move.



If the **Rey**, **Poe** or **Finn** card is drawn (no matter whether it was face up or face down) it automatically covers the next **First Order Leaders area field** (in the following order: Captain Phasma, General Hux, and finally Kylo Ren). **Resistance heroes Cards** stay on the game board till the end of the game - they indicate the progress made in the fight with the First Order forces. When the third **Hero Card** is drawn, the game ends immediately and the players win.



### ③ Putting the cards at the bottom of the pile

The cards are placed at the bottom of the same pile they are drawn from, in an order of the active player's choice. The cards should remain in the same state (face up or face down).



### ④ Playing the card

The player plays the card from their hand and performs its action:

**A** In case of a card from the **Forces Deck**, the **Event Marker** moves as many fields as there are symbols present in the top left corner of the played card:

- **Marker** moves towards the **First Order Wins field**;
- **Marker** moves toward the **starting field**;
- **Marker** does not move.

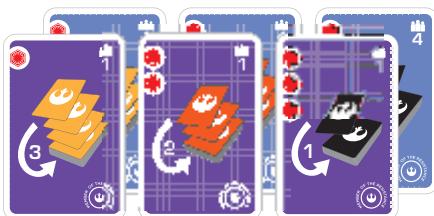
The played card from the **Forces Deck** should be placed in the Discarded Cards Area.



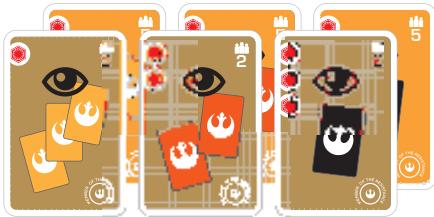
**B** In case of the **starting card** effects of its special power are resolved first, and then the **Event Marker** moves the appropriate number of fields, according to the following rules. Used **starting card** returns to the player's hand.

### Players' starting cards:

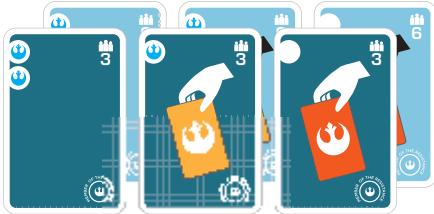
- **Rebel** (cards marked 1 and 4) – can move cards from the top of the pile to the bottom. 3 in case of the **Yellow Deck**, 2 from the **Orange Deck** or 1 from the **Black Deck** maintaining their state (face up or down).



- **Scout** (cards marked 2 and 5) – can take a peek at 3 cards from the **Yellow Deck**, 2 from the **Orange Deck** or 1 from the **Black Deck**.



- **Pilot** (cards marked 3 and 6) – the Pilot can move the **Event Marker** back and draw one cards from the **Yellow** or **Orange Deck**.



## Players' turns

In their turn, the player performs actions in the following order:

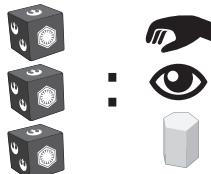


- 1 The player draws a card from the top of the **Yellow Deck**, then rolls **three dice**.

### Remember!

If the player takes a **face down** card with the ambush symbols , they have to move the Event Marker immediately the appropriate number of fields.

If the symbol of the First Order appears on one or more dice , the player sets those dice aside. The player can (but does not have to) reroll the remaining dice. If the symbol of the First Order  appears on the rerolled dice, those dice should also be set aside. Finally, the player can reroll the dice with the symbol of the Resistance  one last time.



- 2 Depending on the final result on the dice, the player may perform the following actions:



- A Use the result on one of the die and **reveal** as many cards from the **Yellow Deck**, as many Resistance symbols  are present on the used die.

### Remember!

If the player chooses to reveal cards from the **Orange Deck**, they must additionally discard **one yellow card** from their hand.

If the player chooses to reveal cards from the **Black Deck**, they must additionally discard **one orange card** from their hand.

Revealing cards from the **Yellow Deck** does not require discarding any cards.

The number of revealed cards is always counted from the top: using cards with results  and  does not allow the player to reveal 5 cards in a row. In such a case, the player reveals two cards, places them (maintaining their order) on top of the pile, and later reveals three more cards, in effect revealing two cards they already know and one new card.



- B Use two identical results from two dice and **draw** as many cards as as many Resistance symbols  are present on each of the die. Using two dice with the result , the player can draw one card from the **Yellow Deck**, using two dice with the result , the player may draw two cards, and in case of the result  - three cards.

### Remember!

If the player chooses to draw cards from the **Orange Deck**, they have to discard **the same amount of yellow cards**, and if they choose the **Black Deck** – **the same amount of orange cards**. For example, if the player chooses to use two dice with the results  and  if they would like to draw two cards from the **Orange Deck**, they would have to additionally discard **2 yellow cards** from the hand.

### Remember!

If the player cannot discard the appropriate amount of cards from their hand, they cannot use the opportunity to draw cards from either **Orange** or **Black Deck**. Taking card from the **Yellow Deck** does not require discarding any cards.



If the player gets three identical results on the dice, they may:

- use one of the dice to **reveal cards** and two to **draw cards** – in the order of their choice;
- use all three dice to **draw cards**, which lets them draw one card more than while using 2 dice (**4 cards** while using three dice with the result , **3 cards** if the results on the dice are and **2 cards** if the results on the dice are ). It's important to remember that to draw cards from the **Orange** or **Black Deck**, the player must discard the appropriate number of cards from their hand.

### Remember!

The player has to draw **the exact amount of cards** indicated by the roll of the dice.



- C** Put one of the dice aside (with any result different than the First Order symbol )) and mark the result on it in the Help Dice Area, placing the **Cooperation Marker** on the appropriate field. If so, one of the following players may use the stored result, changing the final result on one of their dice (including the one with the First Order symbol ). When the stored result is used, the

**Cooperation Marker** should be placed on the grey field.

After dealing with the results on all the dice, the player moves to the next stage.



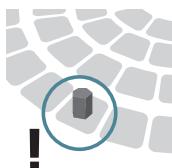
- ③** The player must play exactly one card from their hand and immediately perform the action related to it, for example **taking a peek**, **moving cards from the top to the bottom** or **taking the card**. If there are any symbols , , on the played card, the player moves the **Event Marker** the appropriate number of fields.

If the player decided to use the **starting card**, they get it back in their hand after performing their actions. In case of the card from the **Forces Deck**, it needs to be discarded.

Then the player decides if they want to try to **deflect attention from the First Order Leaders**. To achieve this goal, the player can place 1, 2 or 3 cards from their hand (except the starting cards) on the appropriate **First Order Leaders fields**. The player places the card (or cards) face down in the following order – first covering Captain Phasma, then General Hux, finally Kylo Ren.

At the end of this step the player counts all the symbols on the revealed **First Order Leaders fields** and moves the **Event Marker** the appropriate number of fields.





- ④ If as a result of all the previously described steps the **Event Marker** ended up **on a different field** than the one it was on at the beginning of the active player's turn, the effect of the field must be resolved (this is the only moment in the game when such a thing occurs):



- yellow, orange or black field with the symbol - the player has to **play** the top card from the appropriate **Forces Deck**, moving the **Event Marker** the number of fields compliant with the number of symbols , , in the **top left corner**:

#### Remember!

The card is played directly from the deck, not from the player's hand, which is why the ambush symbols are not taken into consideration.

- yellow, orange or black field with the symbol



- 
- the player has to draw the top card from the appropriate **Forces Deck** and **keep it** in their hand;

#### Remember!

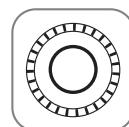
If there are ambush or attack symbols present on the chosen card, their effect is resolved according to the previously described rules, moving the **Event Marker** the appropriate number of fields.



- field with the symbol - the player must discard one card from their hand;



- field with the symbol - the player must discard three cards from their hand;



- field with the symbol - the player sets the **Event Marker** aside, which means that it won't be moved during the next player's turn regardless of the cards played and their effect. When that player's turn is over, the **Marker** should be placed back in its previous position - from this moment it will move according to general rules of the game.

#### Remember!

If the **Event Marker** moves to a new field as a result of the settling of the previous field, the new one is not resolved!

- ⑤ At the end of their round, the active player discards the cards covering the **First Order Leaders** fields to the **Discarded Cards** pile - unless those are the **Rey, Poe or Finn** cards which stay on these fields till the end of the game - and passes the dice to the following player.

## End of game

If, during a player's turn the last **First Order Leaders** field (**Kylo Ren's**) is covered by one of the young **Resistance Heroes** Card, the game immediately ends and **the players win**.

If, during a player's turn the **Event Marker** reaches the last field of the **Event Track** or if the player needs to draw a card from one of the **Forces Deck**, and the **Deck** is already empty, the game ends immediately and **the players lose**.

**Good luck and may the Force be with you!**

### Simplified variant:

In this variant, in the **third phase** of their turn, the player, trying to **deflect the attention of the First Order Leaders**, does not have to cover their fields according to the established order (Captain Phasma, General Hux, Kylo Ren) but can do it as they please. It lets the player decide how many symbol will be revealed, and thus the number of fields the **Event Marker** would be moved.

### Advanced variant:

If, after a few gameplays the players wish to raise its difficulty level, the game board should be flipped to the side with the TIE fighter blueprints on the dark background - the **Event Track** here is shorter and the fields are arranged differently. The remaining rules do not change.



### Contents of the box:

- double-sided game board,
- 110 cards,
- black Event Marker,
- white Cooperation Marker,
- 6 player boards,
- instruction,
- 3 dice.

# Star Wars: Conflict

## Brettspiel

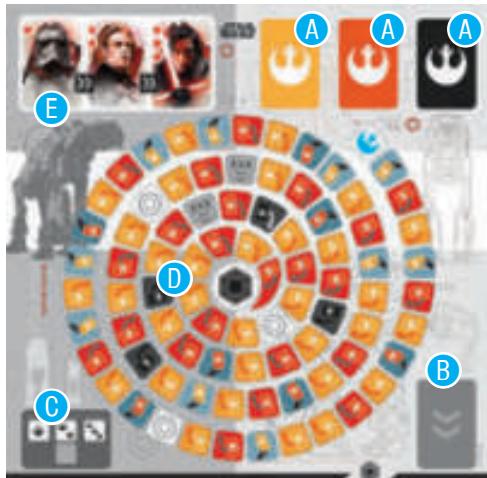


Konflikt zwischen der Ersten Ordnung und dem Widerstand. Die dunklen Mächte werden stärker und eine Rückkehr der Galaxis zur Harmonie wird immer unwahrscheinlicher. Werden die jungen Helden des Widerstandes es schaffen, die Erste Ordnung aufzuhalten, bevor es zu spät ist?

Star Wars: Conflict ist ein kooperatives Brettspiel. Die Spieler müssen zusammenarbeiten, um die bösen Mächte davon abzuhalten, die Galaxis zurückzuerobern. Die Entscheidungen einzelner Spieler beeinflussen das gemeinsame Ziel: Das ganze Team wird gewinnen oder verlieren. Es liegt in deiner Hand!

## Spielelemente

**1 Zweiseitiges Spielbrett**, aufgeteilt in fünf Bereiche:



**A Bereich für Streitkräftekarten** – einschließlich 3 **Felder für Streitkräftekartenstapel**;

**B Bereich für den Ablagestapel**;

**C Bereich für Hilfswürfel**, die eingesetzt werden können, um Mitstreitern zu helfen;

**D Bereich für den Ereignisverlauf**, um die vergangene Zeit und die wachsende Macht der Ersten Ordnung zu überwachen. Erreicht die spezielle Markierung das letzte Feld des Ereignisverlaufs, gewinnt die Erste Ordnung. Dies ist eine der Möglichkeiten, wie der Widerstand das Spiel verlieren kann.



**E Bereich für die Anführer der Ersten Ordnung** – 3 Felder, die Captain Phasma, General Hux und Kylo Ren darstellen.

### 2 Streitkräftekarten:

**A Der Gelbe Stapel** (55 Karten) stellt die Mächte des aktuellen Konflikts im Kosmos dar – Weltraumschlachten, Aufklärungen und Fluchten. Die Spieler müssen diese Karten gekonnt einsetzen, um größeren Einfluss auf die Geschehnisse zu erhalten.

**B Der Orange Stapel** (25 Karten) stellt den aktuellen Konflikt auf den Planeten dar – Pattesituationen zwischen Mitgliedern des Widerstandes und den Soldaten und Droiden der Ersten Ordnung. Durch das Einsetzen dieser Karten können Spieler in den Kern des Konflikts gelangen.

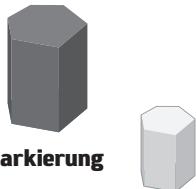
**C Der Schwarze Stapel** (12 Karten) – hier finden wir die jungen Helden des Widerstandes und die Elitesoldaten der Ersten Ordnung: Rey, Poe und Finn versuchen, den Anführern der Ersten Ordnung die Stirn zu bieten.

### 3 Startkartenstapel in 6 Farben (3 Karten)



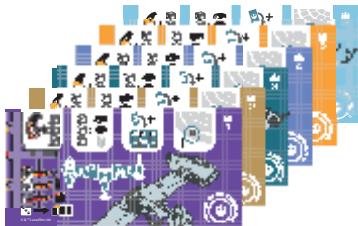
für jeden Spieler). Diese Karten stellen die unterschiedlichen Möglichkeiten dar, wie jeder Spieler am aktuellen Konflikt teilnehmen kann. Diese Karten können nicht verloren oder eingesetzt werden, um die Aufmerksamkeit der Ersten Ordnung abzulenken (siehe Punkt 3 der Spielrundenbeschreibung).

#### ④ Schwarze Ereignismarkierung



#### ⑤ Weiße Kooperationsmarkierung

#### ⑥ Spielertafeln in 6 Farben



#### ⑦ 3 Würfel



## Ziel des Spiels



Das Ziel des Spiels ist es, die Widerstandskämpfer im **Schwarzen Stapel** zu finden: **Rey**, **Poe** und **Finn**, die gegen die Anführer der Ersten Ordnung kämpfen: Captain Phasma, General Hux und Kylo Ren. Die Spieler gewinnen, wenn sie alle drei Karten finden und ausspielen. Erreicht die Markierung jedoch das letzte Feld des **Ereignisverlaufs** oder einer der **Streitkräftestapel** ist leer, wenn die Spieler eine Karte davon ziehen müssen, verlieren sie.

## Spielvorbereitung

① Abhängig von der Spielvariante müssen die Spieler die passende Seite des Spielbretts wählen (gemäß Veranschaulichung) und es in Reichweite aller Spieler auf dem Tisch platzieren.

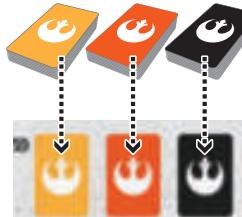


Spielbrett für die Standardvariante



Spielbrett für die fortgeschrittenen Variante

Die folgenden Kartenstapel: (**Gelb**, **Orange** und **Schwarz**) müssen gut gemischt und auf die jeweiligen Felder des Spielbretts gelegt werden.



### Beachte:

**Der Schwarze Stapel** muss besonders gut gemischt werden. Dies ist wichtig für den Ereignisverlauf, weswegen wir folgende Mischmethode vorschlagen: Lege drei Widerstandsheldenkarten beiseite, mische die restlichen Karten und teile diese auf zwei (mehr oder weniger) gleich große Stapel auf. Mischen Sie zwei Helden in einen Stapel und legen Sie diesen auf das passende Feld des Spielbretts. Mischen Sie den dritten Helden in den anderen Stapel und legen Sie diesen auf den ersten Stapel.

② **Die schwarze Ereignismarkierung** wird auf dem Startfeld des **Ereignisverlaufs** platziert.



- ③** Die weiße Kooperationsmarkierung wird auf dem grauen Feld des **Hilfwürfelbereichs** platziert.



- ④** Den ersten Spieler wählen: Jeder Spieler würfelt mit drei Würfeln – wer die meisten Widerstandssymbole würfelt, beginnt das Spiel (bei Gleichstand würfeln die Spieler erneut).

- ⑤** Jeder Spieler, beginnend beim ersten Spieler und anschließend im Uhrzeigersinn, erhält eine **Spielertafel** und die zugehörigen Startkarten, entsprechend den darauf abgedruckten Zahlen. Nur die **Spielertafeln** (und dazugehörigen **Startkarten**), deren Nummer in der oberen rechten Ecke der Anzahl der aktiven Spieler entspricht, nehmen am Spiel teil. Der erste Spieler erhält die **Spielertafel** mit der Nummer **1**, der zweite Spieler (links vom ersten Spieler) erhält die **Spielertafel** mit der Nummer **2** usw. Die übrigen **Spielertafeln** und **Startkarten** werden zurück in die Verpackung gelegt – sie werden in dem Spiel nicht genutzt.

- ⑥** Der erste Spieler erhält **drei Würfel**.



- ⑦** Das Spiel kann beginnen!

## Spielverlauf

Beginnend beim ersten Spieler, wechseln die Spieler sich im Uhrzeigersinn ab. Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er und spielt gekonnt seine Karten aus, wobei folgende Regeln beachtet werden müssen.

## Regeln für das Ausspielen der Karten

Die Spieler können ihre Karten während des Spiels auf mehrere Arten einsetzen:

- 1** **Karten aufdecken**

Die Karten werden von der Oberseite des Stapels aufgedeckt. Der Spieler nimmt die Karten von seiner Hand und legt sie in der gewünschten Reihenfolge offen auf den passenden Stapel.

- 2** **Karten aufnehmen**

Es werden die obersten Karten vom Stapel genommen.

Die Karten können Symbole enthalten. Je nachdem ob die Karten richtig oder falsch herum liegen, wenn sie gezogen werden, beeinflussen sie den **Ereignisverlauf** auf unterschiedliche Weise.

**A** Symbol bedeutet einen **Hinterhalt** von den Streitkräften der Ersten Ordnung.

Wenn die von einem Spieler gezogene Karte **mit der Bildseite nach unten liegt**, wird die **Ereignismarkierung** so viele Felder in die Richtung geschoben, in der die **Erste Ordnung gewinnt**, wie **Hinterhaltssymbole** **in der rechten oberen Ecke der Karte sind**.

Liegt die Karte mit der Bildseite nach oben, werden die Symbole ignoriert.

**B** Symbol bedeutet einen **Angriff** der Streitkräfte der Ersten Ordnung. Wenn die vom Spieler gezogene Karte **mit der Bildseite nach unten liegt**, wird die **Ereignismarkierung** so viele Felder in die Richtung geschoben, in der die **Erste Ordnung gewinnt**, wie **Angriffssymbole** **in der linken oberen Ecke der Karte sind**.

Liegt die Karte mit der Bildseite nach oben, werden die Symbole ignoriert.

### Beachte:

Befinden sich keine Symbole auf der gezogenen Karte, wird die Ereignismarkierung nicht bewegt.



Wird eine Karte mit **Rey**, **Poe** oder **Finn** gezogen (egal, ob sie mit der Bildseite nach oben oder unten liegt), wird sie automatisch auf das nächste **Feld der Anführer der Ersten Ordnung** gelegt (in folgender Reihenfolge: Captain Phasma, General Hux und zum Schluss Kylo Ren). **Widerstandsheldenkarten** bleiben bis zum Spielende auf dem Spielbrett – sie zeigen den Fortschritt im Kampf gegen die Streitkräfte der Ersten Ordnung. Das Spiel endet sofort, wenn die dritte **Heldenkarte** gezogen wird. Die Spieler gewinnen.



### 3 Die Karten unter den Stapel legen

Die Karten werden unter den gleichen Stapel, von dem sie gezogen werden, gelegt. Die Reihenfolge wird vom aktiven Spieler entschieden. Die Karten bleiben im gleichen Zustand (Bildseite nach oben oder unten).



### 4 Karte ausspielen

Der Spieler spielt die Karte aus seiner Hand und führt deren Aktion durch:

**A** Bei einer Karte aus dem **Streitkräftestapel** wird die **Ereignismarkierung** so viele Felder bewegt, wie Symbole in der oberen linken Ecke der gespielten Karte sind:

- Die **Markierung** bewegt sich in Richtung des **Feldes die Erste Ordnung Gewinnt**;
- Die **Markierung** bewegt sich in Richtung des **Startfeldes**;
- Die **Markierung** bewegt sich nicht.

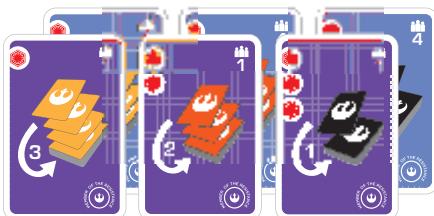
Die ausgespielte Karte des **Streitkräftestapels** wird auf den Ablagestapel gelegt.



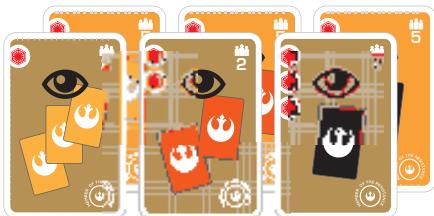
**B** Die besonderen Kräfte einer **Startkarte** werden zuerst ausgeführt, dann wird die **Ereignismarkierung** um die entsprechende Anzahl an Feldern bewegt. Dabei gelten folgende Regeln. Genutzte **Startkarten** nimmt der Spieler zurück auf die Hand.

### Startkarten der Spieler:

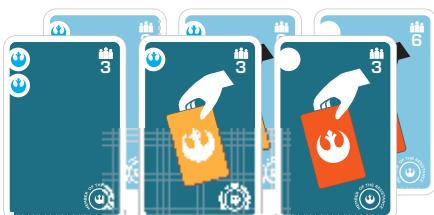
- **Rebell** (Karten 1 und 4) – kann Karten von der Oberseite des Stapels unter den Stapel legen. 3 vom **Gelben Stapel**, 2 vom **Orangen Stapel** oder 1 vom **Schwarzen Stapel** bleiben in ihrem Zustand (mit der Bildseite nach oben oder unten).



- **Späher** (Karten 2 und 5) – können 3 Karten aus dem **Gelben Stapel**, 2 aus dem **Orangen Stapel** oder 1 aus dem **Schwarzen Stapel** anschauen.



- **Pilot** (Karten 3 und 6) – der Pilot kann die Ereignismarkierung rückwärts bewegen und eine Karte von dem **Gelben** oder **Orangen Stapel** ziehen.



# Spielzug

In seinem Zug führt der Spieler die Aktionen in folgender Reihenfolge durch:

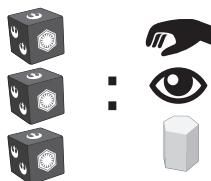


- 1 Der Spieler zieht eine Karte von der Oberseite des **Gelben Stapels**, dann würfelt er die **drei Würfel**.

## Beachte:

Zieht der Spieler eine **mit der Bildseite nach unten liegende** Karte mit Hinterhaltssymbolen , muss die Ereignismarkierung sofort um die entsprechende Anzahl an Feldern bewegt werden.

Ist das Symbol der Ersten Ordnung auf einem oder mehreren Würfeln zu sehen , legt der Spieler diese Würfel beiseite. Der Spieler kann (muss aber nicht) die restlichen Würfel erneut würfeln. Erscheint das Symbol der Ersten Ordnung auf den gewürfelten Würfeln, werden auch diese beiseitegelegt. Der Spieler kann die Würfel mit dem Symbol des Widerstandes ein letztes Mal würfeln.



- 2 Abhängig vom letzten Würfelergebnis kann der Spieler folgende Aktionen durchführen:



- A Das Ergebnis von einem der Würfel nutzen und so viele Karten vom **Gelben Stapel ziehen**, wie Widerstandssymbole auf der oben liegenden Seite sind.

## Beachten Sie!

Entscheidet der Spieler sich, Karten vom **Orangen Stapel** aufzudecken, muss er zusätzlich **eine gelbe Karte** aus seiner Hand ablegen.

Entscheidet der Spieler sich, Karten vom **Orangen Stapel** aufzudecken, muss er zusätzlich **eine gelbe Karte** aus seiner Hand ablegen.

Das Aufdecken von Karten vom **Gelben Stapel** erfordert kein Ablegen von zusätzlichen Karten.

Die Anzahl der aufgedeckten Karten wird immer von oben gezählt: Es werden Karten mit Ergebnis gezählt und ein Spieler darf nicht mehr als 5 Karten hintereinander aufdecken. In solch einem Fall deckt der Spieler zwei Karten auf, legt sie (in der gleichen Reihenfolge) auf den Stapel und deckt danach drei weitere Karten auf, dadurch werden zwei bereits bekannte Karten aufgedeckt und eine neue.



- B Zwei gleiche Ergebnisse auf zwei Würfeln können genutzt werden, um so viele Karten zu **ziehen**, wie Widerstandssymbole auf jedem der Würfel zu sehen sind. Durch das Nutzen von zwei Würfeln mit dem Ergebnis kann der Spieler eine Karte vom **Gelben Stapel** ziehen, durch das Nutzen von zwei Würfeln mit dem Ergebnis kann der Spieler zwei Karten ziehen und bei einem Ergebnis von drei Karten.

## Beachte:

Entscheidet der Spieler sich, Karten vom **Orangen Stapel** zu nehmen, muss er **die gleiche Anzahl an gelben Karten** ablegen, entscheidet er sich für den **Schwarzen Stapel die gleiche Anzahl an orangen Karten**. Beispiel: Entscheidet der Spieler sich für zwei Würfel mit dem Ergebnis und und will zwei Karten vom **Orangen Stapel** nehmen, muss er zusätzlich **2 gelbe Karten** aus seiner Hand ablegen.

### Beachte:

Kann der Spieler die benötigte Anzahl an Karten aus seiner Hand nicht ablegen, kann er keine Karten vom **Gelben** oder **Schwarzen Stapel** ziehen. Um Karten vom **Gelben Stapel** zu nehmen, müssen keine Karten abgelegt werden.



Erhält der Spieler drei gleiche Ergebnisse auf den Würfeln, kann er:

- einen der Würfel nutzen, um **Karten aufzudecken** und zwei **Karten zu ziehen** – in beliebiger Reihenfolge;
- alle drei Würfel nutzen, um eine **Karte** mehr **zu ziehen** als mit zwei Würfeln (**4 Karten** mit drei Würfeln mit dem Ergebnis , **3 Karten**, wenn das Ergebnis der Würfel ist und **2 Karten** bei einem Würfelergebnis von ). Es ist wichtig, daran zu denken, dass der Spieler die passende Anzahl an Karten aus seiner Hand ablegen muss, um Karten vom **Orangen** oder **Schwarzen Stapel** zu ziehen.

### Beachte:

Der Spieler muss **die passende Anzahl an Karten** ziehen, wie durch das Würfelergebnis vorgegeben.



- C** Lege einen der Würfel beiseite (mit einem anderen Ergebnis als dem Symbol der Ersten Ordnung ) und markiere (speichere) das Ergebnis im Hilfswürfelbereich, indem du die **Kooperationsmarkierung** auf das entsprechende Feld bewegst. In diesem Fall kann einer der nachfolgenden Spieler das gespeicherte Ergebnis nutzen, um das Ergebnis von einem

seiner Würfel zu ändern (einschließlich dem Würfel mit dem Symbol der Ersten Ordnung ). Wenn das gespeicherte Ergebnis genutzt wird, muss die **Kooperationsmarkierung** auf dem grauen Feld platziert werden.

Nachdem er sich mit den Ergebnissen aller Würfel auseinandergesetzt hat, zieht der Spieler zur nächsten Phase weiter.

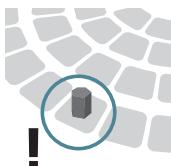


**③** Der Spieler muss genau eine Karte aus seiner Hand ausspielen und die dazugehörige Aktion sofort durchführen, beispielsweise **Karten anschauen**, **Karten von der Oberseite des Stapels unter den Stapel legen** oder **die Karte aufnehmen**. Wenn die Symbole , , auf der Karte sind, bewegt der Spieler die **Ereignismarkierung** um die passende Anzahl an Feldern.

Entscheidet der Spieler sich dafür, eine **Startkarte** zu nutzen, nimmt er diese am Ende seines Zuges wieder auf die Hand. Wird eine **Streitkräftekarte** gespielt, wird diese abgelegt.

Anschließend entscheidet der Spieler, ob er versuchen will, die **Aufmerksamkeit der Anführer der Ersten Ordnung** abzulenken oder nicht. Um dieses Ziel zu erreichen, kann der Spieler 1, 2 oder 3 Karten aus seiner Hand (abgesehen von Startkarten) auf die passenden **Felder der Anführer der Ersten Ordnung** legen. Der Spieler platziert die Karte (oder Karten) mit der Bildseite nach unten in folgender Reihenfolge – erst wird Captain Phasma verdeckt, dann General Hux und zum Schluss Kylo Ren.

Am Ende dieses Schrittes zählt der Spieler alle Symbole auf den leeren **Feldern der Anführer der Ersten Ordnung** und bewegt die **Ereignismarkierung** um die passende Anzahl an Feldern.



- 4 Landet die **Ereignismarkierung** als Resultat aller bisher beschriebenen Schritte **auf einem anderen Feld** als zu Beginn des Zuges des aktiven Spielers, muss die Wirkung dieses Feldes ausgeführt werden (dies ist der einzige Moment in dem Spiel, in dem das passiert):



- gelbes, oranges oder schwarzes Feld mit dem

Symbol – der Spieler muss die oberste Karte des jeweiligen **Streitkräftestapels ausspielen** und die **Ereignismarkierung** um die zugehörige Anzahl der Symbole , , in der **linken oberen Ecke** bewegen.

#### Beachte:

Die Karte wird direkt vom Stapel gespielt, nicht von der Hand des Spielers, weswegen die Hinterhaltssymbole ignoriert werden.



- gelbes, oranges oder schwarzes Feld mit

dem Symbol – der Spieler muss die oberste Karte des jeweiligen **Streitkräftestapels aufnehmen** und auf der **Hand behalten**:

#### Beachte:

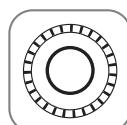
Wenn Hinterhalts – oder Angriffssymbole auf der gewählten Karte sind, wird ihre Wirkung gemäß den zuvor beschriebenen Regeln ausgeführt und die Ereignismarkierung um die passende Anzahl an Feldern bewegt.



- Feld mit dem Symbol – der Spieler muss eine Karte aus seiner Hand ablegen;



- Feld mit dem Symbol – der Spieler muss drei Karten aus seiner Hand ablegen;



- Feld mit dem Symbol – der Spieler legt die **Ereignismarkierung** beiseite, was bedeutet, dass sie während des Zuges des nächsten Spielers nicht bewegt wird, egal welche Karten er spielt und welche Wirkung diese haben. Wenn der Zug dieses Spielers vorbei ist, wird die **Markierung** wieder an ihren vorherigen Platz gelegt – ab jetzt bewegt sie sich wieder nach den allgemeinen Spielregeln.

#### Beachte:

Wird die Ereignismarkierung aufgrund einer Besetzung des vorherigen Feldes auf ein neues Feld bewegt, wird das neue Feld nicht ausgeführt!

- 5 Am Ende seines Zuges legt der Spieler die Karten, welche die **Felder der Anführer der Ersten Ordnung** verdecken, auf dem **Ablagestapel** ab – außer es handelt sich bei den Karten um **Rey**, **Poe** oder **Finn**, welche bis zum Spielende auf diesen Feldern liegen bleiben – und reicht die Würfel an den nächsten Spieler weiter.

# Spielende

Wird das letzte Feld der Anführer **der Ersten Ordnung (Kylo Ren)** während des Zuges eines Spielers mit einer Karte der jungen **Widerstandshelden** belegt, endet das Spiel sofort und **die Spieler gewinnen**.

Erreicht die **Ereignismarkierung** während des Zuges eines Spielers das letzte Feld des **Ereignisverlaufs** oder muss der Spieler eine Karte von dem **Streitkräftestapel** ziehen, aber dieser ist bereits leer, endet das Spiel sofort und **die Spieler verlieren**.

**Viel Glück und möge die Macht mit euch sein!**

## Vereinfachte Variante:

Bei dieser Variante muss der Spieler in der **dritten Phase** seines Zuges, in der er versucht **die Aufmerksamkeit der Anführer der Ersten Ordnung abzulenken**, deren Felder nicht in der vorgegebenen Reihenfolge (Captain Phasma, General Hux, Kylo Ren) belegen, sondern kann dies in beliebiger Reihenfolge tun. Das lässt den Spieler entscheiden, wie viele Symbole zu sehen sind und somit die Anzahl der Felder, um welche die **Ereignismarkierung** bewegt wird.

## Fortgeschrittene Variante:

Wollen die Spieler nach ein paar Spielen die Schwierigkeit erhöhen, kann das Spielbrett auf die Seite mit den Bauplänen des TIE-Jägers auf dunklem Hintergrund gedreht werden – hier ist der **Ereignisverlauf** kürzer und die Felder sind anders angeordnet. Die übrigen Regeln ändern sich nicht.



## Inhalt der Verpackung:

- zweiseitiges Spielbrett,
- 110 Karten,
- schwarze Ereignismarkierung,
- weiße Kooperationsmarkierung,
- 6 Spielertafeln,
- Anleitung,
- 3 Würfel.

**TREFL SA**

ul. Kontenerowa 25, 81-155 Gdynia, Poland

[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

Made in Poland

Autor gry: Adam Strzelecki

Zespół: Sebastian Goyke, Adam Bukowski, Małwina Jakóbczyk,  
Natalia Cwalina, Jacek Zdybel, Monika Rutowska

Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

© & ™ Lucasfilm Ltd.