



D

DUELL DER MÄCHTE

Ravensburger® Spiele Nr. 23 4011

Ein Kartenspiel für 2–4 Jedi-Ritter ab 8 Jahren.

Autor: David Parlett

Design: Paul Windle Design, UK

Inhalt:

- 32 Jedi/Rebellen-Karten
(8x Yoda, 8x Luke Skywalker,
8x Princess Leia, 8x Han Solo)
- 28 Bösewicht-Karten
- 6 Darth Vader-Karten
- 4 R2-D2-Karten



Schlüpft in die Rolle eines Rebellen und versucht durch geschicktes Ausspielen eurer Karten die meisten Bösewichte zu besiegen! Je gefährlicher der Bösewicht, desto mehr Siegpunkte dürft ihr einstreichen. Doch Vorsicht: Darth Vader wird bereits errungene Siegpunkte zunichte machen... besser du jubelst ihn deinen Mitspielern unter!

Ziel des Spiels ist es, die meisten Siegpunkte zu erspielen.

Vorbereitung:

Jeder Spieler entscheidet sich für einen der 4 Rebellen und erhält alle 8 Karten dieses Rebellen, sowie eine R2-D2-Karte. Nehmt die Karten auf die Hand, so dass sie kein Mitspieler einsehen kann. Übrige Jedi/Rebellen-Karten und R2-D2-Karten

legt ihr zurück in die Schachtel. Mischt die 28 Bösewicht-Karten zusammen mit den 6 Darth Vader-Karten und legt sie danach verdeckt als Stapel in die Tischmitte.

Spielverlauf:

Deckt die oberste Karte des Bösewicht-Kartenstapels auf und das Duell kann beginnen! Schaut euch den ausliegenden Bösewicht (mit den dafür erhältlichen Siegpunkten) an und entscheidet, wieviel euch diese Bösewicht-Karte wert ist.

Gleichzeitig legt ihr nun verdeckt eine eurer Jedi/Rebellen-Karten in die Tischmitte. Nachdem alle Spieler eine Karte abgelegt haben, werden diese aufgedeckt und ausgewertet. Wer die Jedi/Rebellen-Karte mit dem höchsten Wert (1–8) ausgespielt hat, kann das Duell für sich entscheiden. Er erhält die Bösewicht-Karte und legt diese offen vor sich ab. Gibt es mehrere Jedi/Rebellen-Karten mit gleichem Zahlenwert, entscheidet die Anzahl der Rebellen-Symbole. 🗡️

Der Spieler, der die Bösewicht-Karte erobern konnte, muss dafür seine eingesetzte Jedi/Rebellen-Karte abgeben. Alle anderen Mitspieler dürfen ihre ausgelegte Karte wieder auf die Hand nehmen und später erneut einsetzen.

R2-D2-Karten



Spielt ihr eine R2-D2-Karte aus, nehmt ihr in dieser Runde nicht am Duell um den offen ausliegenden Bösewicht teil. Dafür dürft ihr zu Beginn der nächsten Runde die oberste Karte vom Bösewicht-Kartenstapel aufdecken und entscheiden, ob ihr...

- die aufgedeckte Bösewicht-Karte behalten wollt?
In diesem Fall erhaltet ihr die Karte, müsst aber eure R2-D2-Karte abgeben.

- die aufgedeckte Bösewicht-Karte verschenken wollt?
In diesem Fall schenkt ihr die Bösewicht-Karte einem beliebigen Mitspieler, dürft eure R2-D2-Karte aber wieder auf die Hand nehmen und später erneut einsetzen.
- die aufgedeckte Darth Vader-Karte behalten wollt?
In diesem Fall, erhaltet ihr die Darth Vader-Karte und dürft eure R2-D2-Karte wieder auf die Hand nehmen und später erneut einsetzen.
- die aufgedeckte Darth Vader-Karte verschenken wollt?
In diesem Fall schenkt ihr die Darth Vader-Karte einem beliebigen Mitspieler, müsst aber eure R2-D2-Karte abgeben.

Spiele mehrere Spieler gleichzeitig in einer Runde eine R2-D2-Karte aus, darf keiner dieser Spieler die nächste Karte anschauen. Stattdessen nehmt ihr die R2-D2-Karten einfach wieder auf die Hand, um sie später erneut einzusetzen.

Darth Vader-Karten



Im Spiel gibt es 6 Darth Vader-Karten mit unterschiedlicher Wertigkeit, die am Ende bei der Punktwertung eine große Rolle spielen. Dabei werden euch je nach Karte 1–6 Siegpunkte abgezogen.

Um Darth Vader spielt ihr, wie um alle anderen Bösewichte: Ihr legt verdeckt eine eurer Jedi/Rebellen-Karten aus. Dabei dürft ihr im Duell um Darth Vader-Karten keine R2-D2-Karte spielen. Wer die Karte mit dem höchsten Wert eingesetzt hat, gewinnt die Darth Vader-Karte und legt sie vor sich ab. ABER: Er darf seine Jedi/Rebellen-Karte behalten! Dafür müssen die „erfolglosen“ Mitspieler ihre eingesetzten Karten abgeben.

Spielende

Das Spiel endet, wenn nur noch einer der Spieler Karten auf der Hand hat. Er darf für jede übrige Karte eine Bösewicht-Karte vom Stapel nehmen und vor sich ablegen. Das Spiel endet auch, wenn mehrere Spieler nur noch R2-D2-Karten auf der Hand haben oder wenn der Bösewicht-Kartenstapel aufgebraucht ist.

Auswertung

Für jeden besieigten Bösewicht erhaltet ihr die auf der Karte angegebene Punktezahl. Habt ihr mehrere gleiche Bösewicht-Karten ergattern können, winken sogar extra Siegpunkte:

Für 2 Karten des gleichen Bösewichts
erhaltet ihr **10 Extrapunkte**

Für 3 Karten des gleichen Bösewichts
erhaltet ihr **20 Extrapunkte**

Für 4 Karten des gleichen Bösewichts
erhaltet ihr **30 Extrapunkte**

Zuletzt schlägt Darth Vader zu und beraubt euch wichtiger Siegpunkte! Ihr müsst die Punktezahl die auf euren Darth Vader-Karten steht abziehen, erst dann steht euer Endergebnis fest!

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Siegpunkte hat.

Starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag





F

BATTLE OF THE FORCE

Jeux Ravensburger® n° 23 401 1

Un jeu de cartes pour **2 à 4** chevaliers Jedi à partir de **8 ans**.

Auteur : David Parlett · Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

32 cartes Jedi/Rebelle
(8x Yoda, 8x Luke,
8x Leia, 8x Han Solo)

28 cartes Ennemis

6 cartes Dark Vador

4 cartes R2-D2



Vous incarnez un rebelle et essayez de vaincre le maximum d'ennemis en jouant astucieusement vos cartes. Plus l'ennemi est dangereux, plus il vous rapporte de points de victoire. Mais attention : Dark Vador vous fait perdre des points déjà acquis... Mieux vaut le repasser à vos adversaires !

Le but du jeu consiste à marquer le maximum de points de victoire.

Mise en place :

Chaque joueur choisit un des quatre rebelles et reçoit les 8 cartes de ce rebelle plus une carte R2-D2. Prenez vos cartes en main sans les montrer aux autres joueurs. Remettez les cartes Jedi/Rebelles et R2-D2 non utilisées dans la boîte. Mélangez ensemble les 28 cartes Ennemis et les 6 cartes Dark Vador, puis placez la pile au milieu de la table, face cachée.

Déroulement du jeu :

Retournez la première carte de la pile d'ennemis ; le duel peut commencer !

Observez cet ennemi (et les points qu'il rapporte), puis estimez la valeur que vous accordez à cette carte.

Tous en même temps, choisissez une de vos cartes Jedi/Rebelle et posez-la face cachée au centre de la table. Quand tout le monde est prêt, retournez et comparez les cartes. Celui qui a joué la carte Jedi/Rebelle la plus forte remporte le duel et récupère la carte Ennemi, face visible, devant lui. En cas d'égalité entre plusieurs cartes Jedi/Rebelle, le nombre de symboles Rebelle les départage. 🧙‍♂️

Le joueur qui a gagné la carte Ennemi doit se défausser de sa carte Jedi/Rebelle. Tous les autres joueurs peuvent reprendre en main la carte Jedi/Rebelle jouée pour la réutiliser plus tard.

Cartes R2-D2



Si vous jouez une carte R2-D2, vous ne participez pas au duel contre l'ennemi retourné durant ce tour de jeu. A la place, vous pouvez retourner la carte supérieure de la pile d'ennemis au début du tour suivant et décider, au choix, ...

- ... de garder la carte Ennemi retournée.
Dans ce cas, vous récupérez la carte mais vous devez vous défausser de votre carte R2-D2 ;
- ... d'offrir la carte Ennemi retournée.
Dans ce cas, vous offrez cette carte au joueur de votre choix et vous pouvez reprendre votre carte R2-D2 en main pour la réutiliser plus tard ;
- ... de garder la carte Dark Vador retournée.
Dans ce cas, vous gardez la carte Dark Vador et vous pou-

vez reprendre votre carte R2-D2 en main pour la réutiliser plus tard ;

- ... d'offrir la carte Dark Vador retournée.

Dans ce cas, vous offrez la carte Dark Vador au joueur de votre choix, mais vous devez vous défausser de votre carte R2-D2.

Si plusieurs joueurs jouent leur carte R2-D2 en même temps, aucun d'entre eux n'a le droit de retourner la première carte de la pile au tour suivant. A la place, chacun reprend sa carte R2-D2 en main pour la réutiliser éventuellement plus tard.

Cartes Dark Vador



Il y a 6 cartes Dark Vador de différentes valeurs dans le jeu qui ont une grande importance dans le décompte des points en fin de partie : selon la carte, vous perdrez de 1 à 6 points de victoire !

Les duels contre Dark Vador sont identiques à ceux contre les autres ennemis : chacun pose une de ses cartes Jedi/Rebelle face cachée. Au cours d'un duel contre Dark Vador, il est interdit de jouer une carte R2-D2. Celui qui a joué la carte Jedi/Rebelle la plus forte récupère la carte Dark Vador devant lui. MAIS, il peut reprendre sa carte Jedi/Rebelle en main tandis que ses adversaires sont obligés de se défausser de leur carte jouée.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque seul un joueur a encore des cartes en main. Pour chaque carte qu'il lui reste, il a le droit de piocher une carte Ennemi et de la poser devant lui. La partie est également terminée si les joueurs n'ont plus que des cartes R2-D2 en main ou si la pile d'ennemis est épuisée.

Décompte

Chaque ennemi vaincu rapporte le nombre de points indiqué sur la carte. Si vous avez récupéré plusieurs cartes Ennemis identiques, vous marquez en plus des points de bonus :

Pour **2 cartes Ennemis identiques**, 10 points de bonus ;

Pour **3 cartes Ennemis identiques**, 20 points de bonus ;

Pour **4 cartes Ennemis identiques**, 30 points de bonus.

C'est alors qu'intervient Dark Vador : il vous fait perdre de précieux points de victoire ! Déduisez le nombre de points indiqués sur vos cartes Dark Vador de votre total pour déterminer votre score final.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points de victoire à la fin.

Starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag





BATTLE OF THE FORCE

Gioco Ravensburger® n° 23 401 1

Gioco di carte per 2 – 4 cavalieri Jedi dagli 8 anni in su.

Autore: David Parlett · Design: Paul Windle Design, UK

Contenuto:

- 32 carte Jedi/ribelli
(8x Yoda, 8x Luke,
8x Leia, 8x Ian Solo)
- 28 carte malvagio
- 6 carte Dart Fener
- 4 carte-R2-D2



Calati nel ruolo di un ribelle e sconfiggi il maggior numero possibile di malvagi giocando abilmente le tue carte! Più pericoloso è il malvagio, più saranno i punti che potrai conquistare. Attenzione però: Dart Fener può annullare i punti vinti... meglio passarlo ai giocatori avversari!

Scopo del gioco è riuscire a conquistare il maggior numero di punti.

Preparazione

Ciascun giocatore sceglie uno dei 4 ribelli, prende tutte le 8 carte del ribelle corrispondenti e anche una carta R2-D2. Tenete le carte in mano, in modo che gli altri giocatori non possano vederle. Riponete nella scatola le restanti carte Jedi/

ribelli e R2-D2. Riunite in un unico mazzo i 28 malvagi e le 6 carte Dart Fener, mescolatelo e poi mettetelo, coperto, al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco

Scoprite la carta in cima al mazzo dei malvagi: il duello può cominciare! Osservate la carta-malvagio appena scoperta (con i relativi punti da vincere) per capire quanto è importante.

Ora, contemporaneamente, mettete, a faccia in giù, una delle vostre carte Jedi/ribelli al centro del tavolo. Dopo che tutti i partecipanti avranno eseguito questa azione, scoprite le carte messe in gioco e valutatele. Chi ha giocato la carta Jedi/ribelli che vale di più (1–8), vince il duello e riceve perciò la carta-malvagio, che mette davanti a sé, scoperta. Se sono state giocate più carte dello stesso valore, vince la carta che ha più simboli ribelli. 🗡️

Il giocatore che è riuscito a conquistare la carta-malvagio, deve scartare la propria carta Jedi/ribelli appena giocata. Tutti gli altri giocatori, invece, possono riprendere in mano la carta Jedi/ribelli giocata per riutilizzarla in seguito.

Carta R2-D2



Se avete giocato la carta R2-D2, durante questo turno non prendete parte al duello contro la carta-malvagio scoperta. All'inizio del turno successivo, però, toccherà a voi scoprire la carta in cima al mazzo dei malvagi e decidere quale azione eseguire tra le seguenti...

- Volete tenere la carta-malvagio appena scoperta? Potete prenderla, ma dovete cedere la vostra carta R2-D2.
- Volete regalare la carta-malvagio appena scoperta? Potete regalarla a un giocatore a scelta e riprendere in mano la vostra carta R2-D2, per riutilizzarla in seguito.

- Volete conservare la carta Dart Fener appena scoperta?
Potete tenerla e riprendere in mano la vostra carta R2-D2, per riutilizzarla in seguito.
- Volete regalare la carta Dart Fener appena scoperta?
Potete regalarla a un giocatore a scelta, ma dovete cedere la vostra carta R2-D2.

Se, contemporaneamente, più giocatori scartano una carta R2-D2, nessuno di loro potrà scoprire la prossima carta. I giocatori in questione semplicemente riprenderanno in mano le loro carte R2-D2 per riutilizzarle, eventualmente, in seguito.

Carta Dart Fener



Nel gioco sono comprese 6 carte Dart Fener di diverso valore. Al termine della partita, queste si riveleranno fondamentali per il calcolo del punteggio. A seconda dell'indicazione sulla carta, vi potranno essere detratti da 1 a 6 punti.

Contro Dart Fener si combatte nello stesso modo in cui si sfidano tutti gli altri malvagi: dovete quindi giocare, sempre coperta, una delle vostre carte Jedi/ribelli. Nel duello contro Dart Fener, non si possono giocare le carte R2-D2.

Chi aveva scartato la carta Jedi con il valore più alto, vince la carta Dart Fener e la mette davanti a sé. **ATTENZIONE:** in questo caso può anche riprendere la propria carta Jedi/ribelli! Gli altri giocatori, invece, devono cedere la loro carta Jedi.

Fine del gioco

Il gioco termina quando rimane un solo giocatore con delle carte in mano. Egli potrà pescare dal mazzo una carta-malvagio per ogni sua carta rimanente e metterle davanti a sé. Il gioco termina ugualmente, quando a più giocatori restano in

mano solamente carte R2-D2, oppure quando il mazzo di carte dei malvagi è esaurito.

Conteggio dei punti

Per ogni malvagio conquistato, guadagnerete i punti indicati sulla relativa carta. Se avete conquistato più carte-malvagio uguali, riceverete punti extra:

2 carte dello stesso malvagio valgono 10 punti extra

3 carte dello stesso malvagio valgono 20 punti extra

4 carte dello stesso malvagio valgono 30 punti extra

Alla fine, però, arriva Dart Fener e ruba punti importantissimi! Dal vostro punteggio complessivo, dovete sottrarre il numero raffigurato sulle carte Dart Fener in vostro possesso. Solo così riuscirete a stabilire il risultato finale!

Vince il giocatore che, alla fine, è riuscito a ottenere il punteggio più alto.

Starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag





BATTLE OF THE FORCE

Ravensburger® spel nr. **23 401 1**

Een kaartspel voor **2 – 4** Jedi-ridders vanaf **8** jaar.

Auteur: David Parlett · Design: Paul Windle Design, UK

Inhoud:

- 32 Jedi/Rebellen-kaarten
(8x Yoda, 8x Luke,
8x Leia, 8x Han Solo)
- 28 slechterik-kaarten
- 6 Darth Vader-kaarten
- 4 R2-D2-kaarten



Kruip in de rol van een Rebel en probeer door het slim uitspelen van je kaarten de meeste slechteriken te verslaan! Hoe gevaarlijker de slechterik, des te meer punten je krijgt. Maar pas op: Darth Vader zal reeds behaalde punten afpakken... het is beter dat je de andere spelers met hem opzadelt!

Vorbereiding:

Iedere speler kiest één van de 4 Rebellen en krijgt alle 8 kaarten van deze Rebel, evenals een R2-D2-kaart. Neem de kaarten in je hand, zo dat de andere spelers ze niet kunnen zien. Overige Jedi/Rebellen-kaarten en R2-D2-kaarten leg je terug in de doos. Schud de 28 slechterik-kaarten samen met de 6 Darth Vader-kaarten en leg ze dan omgekeerd als stapel in het midden op tafel.

Spelverloop:

Draai de bovenste kaart van de slechterik-stapel om en het duel kan beginnen! Kijk naar de open liggende slechterik (met de daarvoor te verkrijgen punten) en beslis hoeveel deze slechterik-kaart je waard is.

Tegelijkertijd leg je nu blind één van je Jedi/Rebellen-kaarten in het midden op tafel. Nadat alle spelers een kaart hebben neergelegd, worden ze omgedraaid en gewaardeerd. Wie de Jedi/Rebellen-kaart met de hoogste waarde heeft gespeeld, kan het duel voor zichzelf beslissen, krijgt de slechterik-kaart en legt die open voor zich neer. Zijn er meer Jedi/Rebellen-kaarten met dezelfde waarde, dan is het aantal Rebelen-symbolen doorslaggevend. 🌌

De speler die de slechterik-kaart heeft veroverd, moet daarvoor zijn ingezette Jedi/Rebellen-kaart afgeven. Alle andere spelers mogen hun uitgelegde kaart weer in hun hand nemen en later opnieuw inzetten.

R2-D2-kaarten



Speel je een R2-D2-kaart uit, dan doe je deze ronde niet mee aan het duel voor de open liggende slechterik-kaart. Daarvoor mag je in het begin van de volgende ronde de bovenste kaart van de slechterik-stapel omdraaien en beslissen of je...

- De omgedraaide slechterik-kaart wilt houden?
In dit geval krijg je de kaart, maar moet je je R2-D2-kaart afgeven.
- De omgedraaide slechterik-kaart wilt weggeven?
In dit geval geef je de slechterik-kaart aan een willekeurige speler, mag je R2-D2-kaart weer in je hand nemen en later opnieuw inzetten.

- De omgedraaide Darth Vader-kaart wilt houden?
In dit geval krijg je de Darth Vader-kaart en mag je je R2-D2-kaart weer in je hand nemen en later opnieuw inzetten.
- De omgedraaide Darth Vader-kaart wilt weggeven?
In dit geval geef je de Darth Vader-kaart aan een willekeurige speler, maar je moet je R2-D2-kaart afgeven.

Spelen meer spelers tegelijkertijd in een ronde een R2-D2-kaart uit, dan mag geen een van deze spelers de volgende kaart bekijken. In plaats daarvan pak je de R2-D2-kaarten gewoon weer in je hand, om ze misschien later weer in te zetten.

Darth Vader-kaarten



In het spel zijn 6 Darth Vader-kaarten met verschillende waarden, die aan het einde bij de puntentelling een grote rol spelen. Daarbij worden per kaart 1 – 6 punten afgetrokken.

Je speelt om Darth Vader, net als bij de andere slechteriken: je legt blind één van je Jedi/Rebellen-kaarten neer. Daarbij mag je in het duel om Darth Vader-kaarten geen R2-D2-kaart spelen. Wie de kaart met de hoogste waarde heeft ingezet, wint de Darth Vader-kaart en legt die voor zich neer. MAAR: hij mag zijn Jedi/Rebellen-kaart houden! De spelers “zonder succes” moeten hun ingezette kaarten afgeven.

Einde van het spel

Het spel eindigt, wanneer nog maar één speler kaarten in z'n hand heeft. Hij mag voor iedere overige kaart een slechterik-kaart van de stapel pakken en voor zich neerleggen. Het spel eindigt ook, als meer spelers alleen nog R2-D2-kaarten in hun hand hebben of wanneer de slechterik-stapel op is.

Puntentelling

Voor iedere gewonnen slechterik krijg je de punten die op de kaart staan. Heb je meer dezelfde slechterik-kaarten gewonnen, dan krijg je zelfs extra punten:

Voor 2 kaarten van dezelfde slechterik krijg je 10 extra punten

Voor 3 kaarten van dezelfde slechterik krijg je 20 extra punten

Voor 4 kaarten van dezelfde slechterik krijg je 30 extra punten

Tenslotte slaat Darth Vader toe en berooft je van je belangrijke punten! Je moet het aantal punten die op de Darth Vader-kaart staan, aftrekken, pas dan staat je eindresultaat vast!

Gewonnen heeft de speler die aan het einde de meeste punten heeft.

Starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag



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

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger

233168