

STAR WARS BOX BUSTERS™

Spielanleitung

Anzahl der Spieler: 2 7+ JAHRE

Spielübersicht

Zwei Spieler stehen sich in einer epischen Weltallschlacht im *Star Wars™* Universum gegenüber. Die Würfel entscheiden, wer die Verteidigung des Gegners zuerst durchbricht, seine Kommandozentrale erobert und so die Schlacht gewinnt!

Spielelemente (pro Spieler)

1 *Star Wars* Battle Cube; 1 Kampfwürfel; 1 Angriffsmarker; 2 Bonustoken; 1 Schlachtfeld

Ziel des Spiels

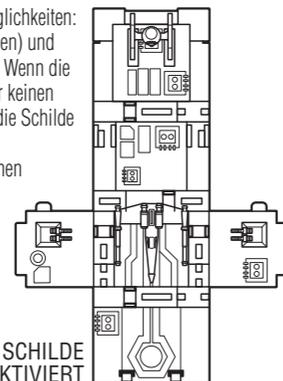
Den Kampfwürfel rollen, um alle gegnerischen Bereiche zu attackieren. Sieger ist, wer zuerst die Kommandozentrale des Gegners erobert.

Hinweis zu Battle Cubes

Der Battle Cube bietet zwei Aufbaumöglichkeiten: SCHILDE AKTIVIERT (Cube geschlossen) und SCHILDE DEAKTIVIERT (Cube offen). Wenn die Schilde aktiviert sind, kann der Gegner keinen deiner Bereiche angreifen. Sobald du die Schilde des Gegners deaktiviert hast, kannst du bei jedem erfolgreichen Angriff deinen Angriffsmarker vorrücken, bis die Kommandozentrale eingenommen ist.



SCHILDE AKTIVIERT



SCHILDE DEAKTIVIERT

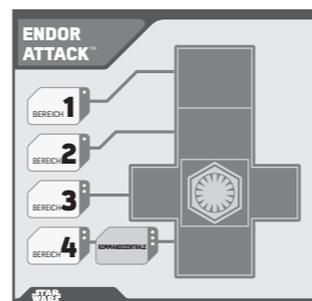
⚠ Achtung: ERSTICKUNGSGEFAHR – Kleinteile.



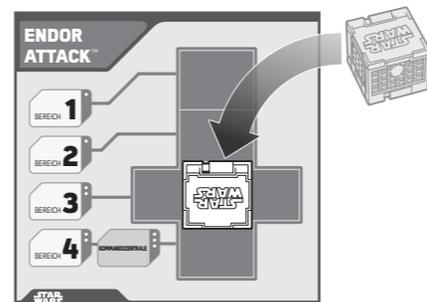
• Entfernen Sie vor der Benutzung sämtliche Verpackungsmaterialien. Alle Informationen, Adressen und Telefonnummern bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Der Packungsinhalt kann von den Bildern abweichen. Ein Erwachsener sollte regelmäßig sicherstellen, dass das Spielzeug keine Gefahr darstellt, und es gegebenenfalls entfernen. Kinder sollten beim Spielen beaufsichtigt werden.

SPIELAUFBAU EINSTIEGSVERSION

1 Das Schlachtfeld wie unten abgebildet auslegen.



2 Den Battle Cube mit aktivierten Schilden auf das Schlachtfeld legen (das KOMMANDOFELD und die Bonustoken werden nur in der Profiversion benötigt).



KAMPFWÜRFEL ANGRIFFSMARKER BONUSTOKEN

3 Den Kampfwürfel und den Angriffsmarker bereithalten.

SPIELVERLAUF EINSTIEGSVERSION

* Beide Spieler rollen ihren Kampfwürfel gleichzeitig und vergleichen die Ergebnisse.



ANGRIF



SCHILD



ANGRIF/ANGRIF



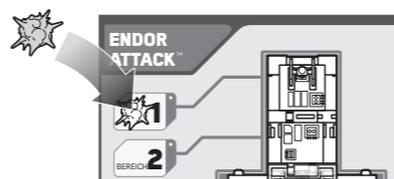
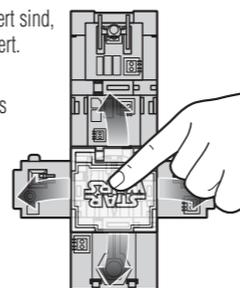
SPEZIAL

* Wenn die gewürfelte Anzahl von [BLAST] Symbolen höher ist als die Anzahl der [SHIELD] Symbole deines Gegners, war dein Angriff erfolgreich.

SPIELVERLAUF EINSTIEGSVERSION (Fortsetzung)

* Wenn die Schilde des Gegners aktiviert sind, werden sie durch deinen Angriff deaktiviert. Öffne den Battle Cube deines Gegners.

* Wenn die Schilde des Gegners bereits deaktiviert sind, erzielst du einen Treffer. Lege deinen Angriffsmarker auf das Feld „BEREICH 1“ des Schlachtfelds deines Gegners. Bei jedem erfolgreichen Angriff den Angriffsmarker auf den nächsten Bereich vorrücken.



* Wenn die Würfel beider Spieler [BLAST] Symbole anzeigen, sind beide Angriffe erfolgreich.

* Wenn du [SPECIAL] rollst, ist der Wurf des Gegners ungültig. Du kannst dann entweder:

- * deine Schilde aktivieren (deinen Battle Cube schließen) oder
- * die Schilde des Gegners deaktivieren (den Battle Cube des Gegners öffnen).

Hinweis: Den Angriffsmarker auf der aktuellen Position auf dem Schlachtfeld lassen, wenn die Schilde aktiviert werden. Bevor der Angriffsmarker weiter vorgerückt werden kann, müssen die Schilde erneut deaktiviert werden.

* Wenn beide Spieler [SPECIAL] rollen, muss erneut gewürfelt werden.

Gewinner

Es gewinnt der Spieler, der als Erster mit seinem Angriffsmarker auf die Kommandozentrale des Gegners vorrückt und einen Treffer erzielt.

PROFIVERSION

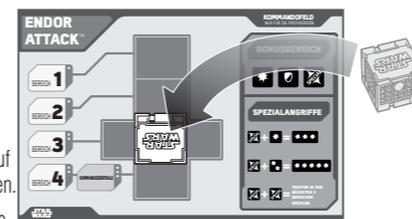
In der Profiversion geht es ums Ganze und du brauchst eine ausgeklügelte Kampfstrategie. Bei jedem Würfelwurf werden Bonustoken auf das Kommandofeld gelegt, die sich auf künftige Würfe auswirken und mächtige, spielentscheidende Spezialangriffe ermöglichen.

SPIELAUFBAU PROFIVERSION

* Das Schlachtfeld so auslegen, dass alle drei Felder sichtbar sind.

* Den Battle Cube mit aktivierten Schilden auf das Schlachtfeld legen.

* Den Kampfwürfel, die Bonustoken und den Angriffsmarker bereithalten.



SPIELVERLAUF PROFIVERSION

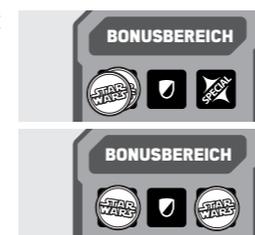
Abgesehen von einigen Unterschieden wird die Profiversion nach demselben Prinzip gespielt wie die Einstiegsversion.

* Bei jedem Würfelwurf kann ein Bonustoken auf das entsprechende Feld im BONUSBEREICH gelegt werden. Beispiel: Wenn du [BLAST] rollst, fährst du wie in der Einstiegsversion fort, legst zusätzlich aber einen Bonustoken auf das [BLAST] Feld im BONUSBEREICH.

Bei künftigen Würfeln kannst du die Bonustoken entfernen und die entsprechenden Symbole zum Würfelergebnis hinzufügen. Beispiel (siehe Abbildung unten): Wenn du [BLAST] [BLAST] rollst, kannst du den Bonustoken entfernen und erhältst dadurch [BLAST] [BLAST] [BLAST].



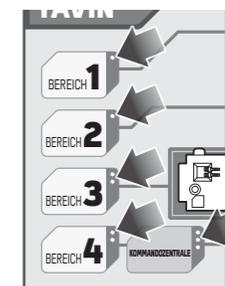
Wenn du bereits beide Bonustoken platziert und ein anderes Symbol gewürfelt hast, kannst du einen deiner Bonustoken auf dieses neue Symbol verschieben.



* Jeder Bereich verfügt über eine Verteidigung. Um den Angriffsmarker vorrücken zu können, müssen so viele [BLAST] Symbole gewürfelt werden, wie in dem jeweiligen Bereich angezeigt werden.

Die BEREICHE 1 und 2 erfordern ein [BLAST] Symbol, die BEREICHE 3 und 4 erfordern zwei [BLAST] Symbole und die KOMMANDOZENTRALE erfordert drei [BLAST] Symbole.

* Das [SPECIAL] Symbol kann nun verwendet werden, um die im KOMMANDOFELD angegebenen SPEZIALANGRIFF-Kombos auszuführen. Diese SPEZIALANGRIFFE ersetzen das Aktivieren oder Deaktivieren der Battle Cube-Schilde.



* Jeder Battle Cube verfügt über einzigartige Spezialangriffe.



www.starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.



Spin Master logo & © Spin Master Ltd. All rights reserved / Tous droits réservés.
Customer Service/ Service clientèle : 1-800-622-8339 Email:
customer@spinmaster.com SPIN MASTER INTERNATIONAL, S.A.R.L., 16
AVENUE PASTEUR, L-2310, LUXEMBOURG

www.spinmaster.com

MADE IN CHINA

T52102_0002-20071523_EML_IS_R1