

STAR WARS™

BATTLE OF HOTH™



8+



10-20



Anleitung



Rules



Règles



Regole



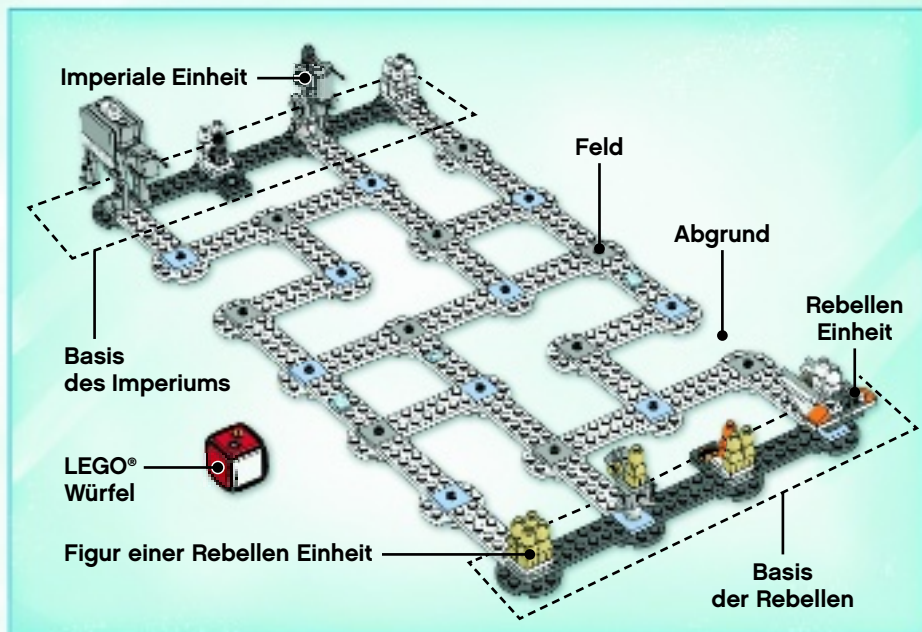
Spelregels



www.LEGO.com/LEGOGames



Dunkle Zeiten für den Widerstand. Darth Vader hat den geheimen Stützpunkt der Rebellen auf dem Eisplaneten Hoth entdeckt und die Imperialen Bodentruppen sind bereit für den Angriff. Die Schlacht von Hoth hat begonnen.



SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, die Schlacht von Hoth zu gewinnen. Du entscheidest den Kampf für dich, wenn du entweder die Basis deines Gegners erreichst oder alle gegnerischen Einheiten zerstörst.

BAUANLEITUNG

Baut zuerst das Spiel so auf, wie es in der LEGO® Bauanleitung gezeigt wird.



Achtet darauf, dass auf dem LEGO Würfel diese sechs Seiten zu sehen sind.

SPIELVORBEREITUNG

Legt zu Beginn des Spiels fest, wer das Galaktische Imperium und wer die Allianz der Rebellen spielt. Teilt euch in zwei Teams auf, wenn ihr mehr als zwei Spieler seid.

Habt ihr keine Lust Spielanleitungen zu lesen? Dann schaut euch die animierte Schritt-für-Schritt Spielanleitung auf der LEGO Website an.

www.LEGO.de/LEGOSpiele



DAS SPIEL

Das Imperium beginnt. Danach spielen Rebellen und Imperium immer abwechselnd. Bist du an der Reihe, führst du ZWEI Aktionen aus. Eine Aktion besteht entweder aus einer Bewegung oder einem Angriff. Du darfst Bewegung und Angriff in beliebiger Reihenfolge ausführen. Du kannst aber auch dieselbe Aktion mit zwei verschiedenen Einheiten ausführen.

Bewegung

Möchtest du eine deiner Einheiten bewegen, ziehst du sie ein Feld weit auf ein UNBESETZTES, angrenzendes Feld. Du darfst nicht über einen Abgrund hinweg ziehen. Entscheidest du dich zweimal für die Aktion „Bewegung“, musst du mit zwei verschiedenen Einheiten ziehen.

Angriff

Führst du einen Angriff aus, greift eine deiner Einheiten eine beliebige Einheit deines Gegners innerhalb ihrer Angriffsreichweite an. Du DARFST über einen Abgrund hinweg angreifen, aber NICHT über eine andere Einheit hinweg oder durch andere Einheiten hindurch. Entscheidest du dich zweimal für die Aktion „Angriff“, musst du mit zwei verschiedenen Einheiten angreifen. Sag deinem Mitspieler, mit welcher Einheit du angreifst und welche Einheit angegriffen wird. Anschließend würfelst du, um herauszufinden ob dein Angriff erfolgreich war oder nicht.



Treffer

Würfelst du Rot, muss dein Mitspieler eine Figur auf seiner Einheit entfernen. Sobald die letzte Figur auf einer Infanterie-Einheit entfernt wurde, ist diese Einheit zerstört und wird vom Spielfeld genommen. Sobald die letzte Figur auf einer anderen Einheit entfernt wurde (z. B. Tauntaun™ oder Snowspeeder™), ist sie erst zerstört, nachdem sie ein weiteres Mal getroffen wurde. Zerstörte Einheiten legt ihr in die Packung zurück.



Machtstreffer

Würfelst du Rot mit den beiden Insignien, muss dein Gegner eine Figur von der angegriffenen Einheit entfernen (vgl. Treffer). Hast du mit einer Infanterie-Einheit angegriffen, zu der Darth Vader oder Luke Skywalker gehört, nutzt du die Macht und zerstörst die Einheit sofort vollständig.



Fehl Schlag

Würfelst du Weiß, verfehlst du das Ziel. Dein Angriff ist fehlgeschlagen.

SPIELENDE

Du gewinnst das Spiel, wenn du die Basis deines Gegners erreichst oder alle seine Einheiten zerstört hast.



REBELLEN STREITKRÄFTE

IMPERIALE STREITKRÄFTE

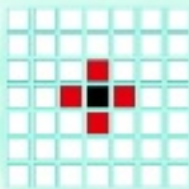
ANGRIFFSREICH- WEITEN



Luke Skywalker™ und
Rebel Trooper
(Infanterie-Einheiten)



Darth Vader™ und
Imperial snowtrooper™
(Infanterie-Einheiten)



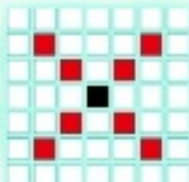
1 Feld nach vorne oder
nach hinten, 1 Feld nach
links oder nach rechts.



Tauntaun™



AT-ST™



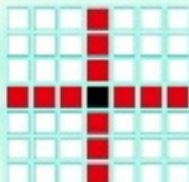
Bis zu 2 Felder diagonal.



Snowspeeder™



AT-AT™



Bis zu 3 Felder nach vorne
oder nach hinten, bis zu
3 Felder nach links oder
nach rechts.



VERÄNDERT EUER SPIEL

Macht das LEGO® Spiel zu eurem Spiel! Probiert eine der unten beschriebenen, neuen Ideen aus oder erfindet eigene Regeln. Verändert aber immer nur eine Sache. Wichtig: Denkt daran, dass jeder Spieler weiß, nach welchen Regeln gespielt wird!

Doppelzug

Diese Änderung betrifft die Aktion „Bewegung“: Du kannst deine beiden Aktionen zu einem Doppelzug zusammenfassen. Jetzt kannst du eine Einheit zwei Felder weit ziehen oder sie über eine eigene Einheit ziehen, sofern sich auf der anderen Seite ein unbesetztes, angrenzendes Feld befindet.

Geschützstellung

Tauscht zu Beginn des Spiels eine eurer Einheiten gegen eure Geschützstellung. Geschützstellungen können ein Feld weit gezogen werden und bis zu zwei Felder nach vorne, nach hinten oder zur Seite angreifen. Geschützstellungen unterscheiden sich von anderen Einheiten und können zwei Mal in einem Zug angreifen, sie können aber KEINEN Doppelzug ausführen.



Geheime Aufstellung

Entfernt alle eure Einheiten zu Beginn des Spiels vom Spielfeld. Stellt dann den Schachteldeckel als Sichtschutz in die Mitte des Spielfeldes. Nun entscheidet ihr euch für vier Einheiten und platziert diese beliebig bei eurer Basis. Entfernt den Deckel, wenn beide Spieler bereit sind.

Verstärkung

Stellt zu Beginn des Spiels eure beiden zusätzlichen Einheiten neben das Spielfeld. Sobald du weniger als vier Einheiten auf dem Spielfeld hast, kannst du deine beiden Aktionen dazu nutzen, Verstärkung zu holen. Verstärkst du deine Einheiten, steckst du eine der beiden zusätzlichen Einheiten auf das Verstärkungsfeld auf deiner Basis, das deine Insignien zeigt. Du kannst dir keine Verstärkung holen, wenn dieses Feld von einer anderen Einheit besetzt ist oder wenn du bereits beide zusätzlichen Einheiten eingesetzt hast.



Han Solo, Chewbacca, Boba Fett und General Veers

Füge diese Figuren zu deinen Einheiten hinzu. Würfelst du während der Aktion „Angriff“ den Machttreffer, triffst du die Einheit und darfst noch einmal würfeln und einen weiteren Angriff ausführen. Würfelst du aber erneut Machttreffer, darfst du kein weiteres Mal würfeln.



Neues Spielfeld

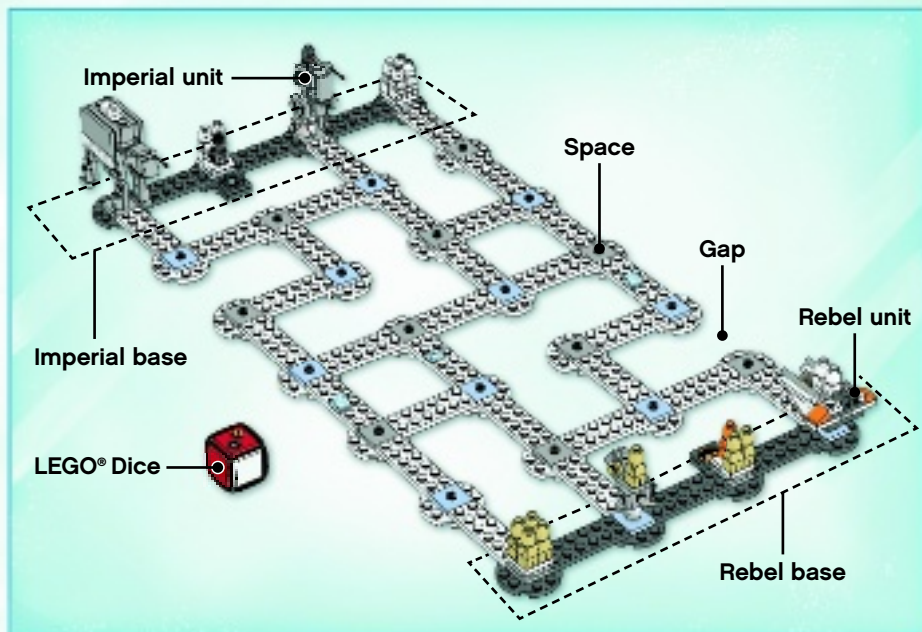
Baut zu Beginn des Spiels das Spielfeld um und verwendet dazu einen Vorschlag aus der Bauanleitung. Oder überlegt euch ein ganz neues Spielfeld.

Spielfiguren bewegen

Die Spielfiguren bewegt ihr am besten, indem ihr sie leicht kippt, bevor ihr sie hochnehmt.



It is a dark time for the Rebellion. The evil Sith Lord Darth Vader has discovered Luke Skywalker's secret base on the remote ice planet of Hoth, and Imperial ground forces are ready to attack. The battle for Hoth has begun!



AIM OF THE GAME

The aim of the game is to win the battle of Hoth. You win the battle if you move into your opponent's base or destroy all of your opponent's units.

BUILDING THE GAME

Before you start to play, build the game using the LEGO® building instructions.



Check the LEGO Dice is built with these 6 sides.

PREPARING TO PLAY

At the start of the game, decide who will play the Galactic Empire and who will play the Rebel Alliance. If there are more than 2 players, split up into teams.

Why not learn how to play in a new way? Watch the animated 'How to Play' game guide on the LEGO Games website.

www.LEGO.co.uk/LEGOGames



PLAYING THE GAME

The Imperial player goes first. The Rebels and the Imperials then take turns. On your turn you can take TWO actions. Each action is either Move or Attack. You can take the actions in either order, or take the same action twice with different units.

Move

When you take a Move action, move one of your units one space into an EMPTY connected space. You can't move over the gaps in the board. If you take the Move action twice in one turn, you must move two different units.

Attack

When you take an Attack action, one of your units can target any unit within its attack range. You CAN attack over the gaps in the board, but NOT over or through other units. If you take the Attack action twice in one turn, you must attack with two different units.

Tell your opponent which unit is attacking and which is the target unit. Then roll the LEGO® Dice to find out if the attack hits or misses.

Hit

Your opponent must remove one figure from the target unit. When the last figure on an infantry unit is removed, the unit is destroyed. When the last figure on any other unit is removed the unit survives but will be destroyed the next time it is hit. When a unit is destroyed put it back in the box.

Force Hit

Your opponent must remove one figure from the target unit — see 'Hit' above. If you attacked with your infantry unit containing Darth Vader or Luke Skywalker, you can then use the Force to immediately destroy the target unit!

Miss

You miss the target unit.

WINNING THE GAME

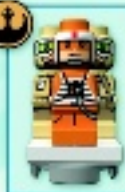
You win the game if you move into your opponent's base or destroy all of your opponent's units.



REBEL UNITS

IMPERIAL UNITS

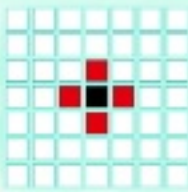
ATTACK RANGE



Luke Skywalker™ and
Rebel troopers



Darth Vader™ and
Imperial snowtroopers™



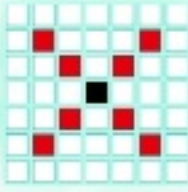
Attack 1 space ahead,
behind or to the side.



Tauntaun™



AT-ST™



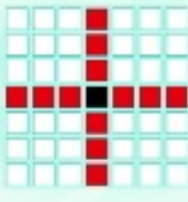
Attack up to 2 spaces
in a diagonal line.



Snowspeeder™



AT-AT™



Attack up to 3 spaces
ahead, behind or to
the side.



CHANGING THE GAME

LEGO® Games are made to be changed. Try adding one of these new rules, or think up rules of your own. It's better if you change just one thing at a time, and always remember to make sure everyone knows the rules before you start playing!

Double Move

The rules for moving change. You can now use your whole turn to take a Double Move action. You can move one unit two spaces, or move it over and past one of your own units if there is an empty connected space on the other side.

Gun Emplacements

At the start of the game, replace any one of your units with your gun emplacement. Gun emplacements can be moved one space in each turn, and can attack up to 2 spaces ahead, behind or to the side. Gun emplacements are different from other units – you can attack twice in one turn with your gun emplacement, but can't use the Double Move action to move it.



Secret Deployment

At the start of the game, put all 6 of your units beside the board. Stand the box lid in the middle of the board so that you cannot see what the other player is doing, then choose 4 of your units to play with. You can put them on your base in any order. Only remove the box lid when you are both ready to start playing.

Reinforcement

At the start of the game, put your 2 extra units by the board. When you have fewer than 4 units on the board, you can now use your whole turn to take a Reinforcement action. When you reinforce, put one of your extra units onto the reinforcement space in your base marked with your insignia. You can't reinforce if this space has another unit in it, or if you have already used both of your extra units.



Han Solo, Chewbacca, Boba Fett and General Veers

Add these figures to your units. If you roll 'Force hit' with a unit containing one of them, you hit the target unit and can then re-roll ONCE and try to hit it again.



New Battlefield

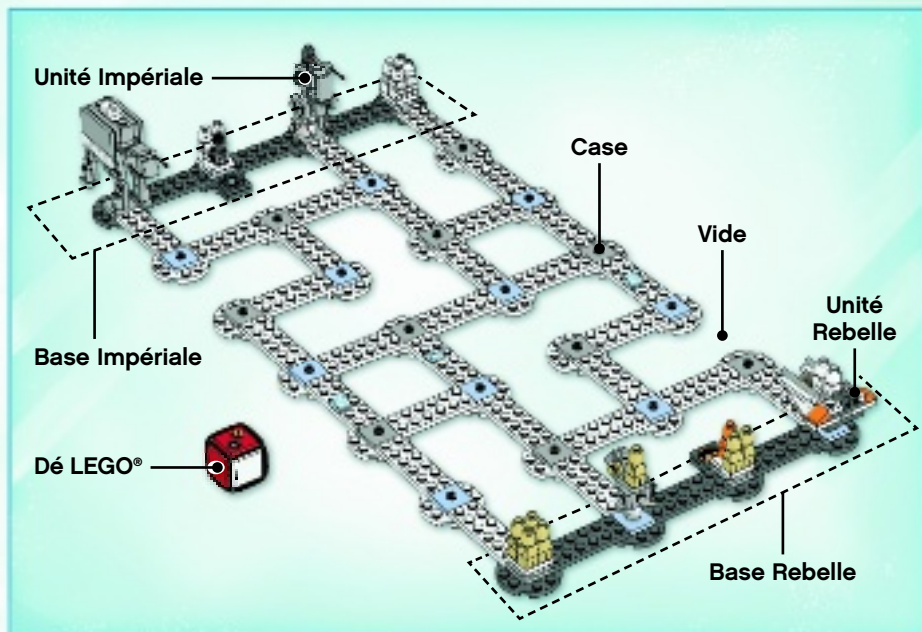
At the start of the game, rebuild the board using the alternate layout in the building instructions or create a new layout of your own.

LEGO® tilt

The best way to pick up a LEGO piece is by tilting it before you lift it.



L'Alliance Rebelle traverse une période noire. Dark Vador, le sombre seigneur Sith, a découvert la base secrète de Luke Skywalker sur Hoth, la lointaine planète des glaces, et les troupes au sol de l'Empire sont sur le point de passer à l'attaque ! La bataille de Hoth a commencé...



BUT DU JEU

Rempportez la bataille de Hoth en atteignant le premier la base adverse avec une de vos unités ou en détruisant toutes les unités adverses.

PRÉPARATION

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie.



Assurez-vous que le dé LEGO est bien assemblé avec ces 6 faces.

MISE EN PLACE DU JEU

Au début du jeu, choisissez qui jouera avec l'Empire Galactique et qui jouera avec l'Alliance Rebelle. À plus de 2 joueurs, formez deux équipes.

Pourquoi ne pas découvrir d'autres variantes de jeu ?
Regardez la vidéo de la règle du jeu sur le site LEGO :

www.LEGO.fr/LEGOGames



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'Empire Galactique joue le premier. L'Alliance Rebelle et l'Empire Galactique jouent ensuite à tour de rôle. Quand vient son tour, le joueur peut effectuer DEUX actions. Pour chacune de ses deux actions, il a le choix entre se déplacer ou attaquer. Il peut effectuer les actions dans l'ordre qu'il veut ou effectuer deux fois la même action avec des unités différentes.

Déplacement

Si vous décidez de vous déplacer, déplacez une de vos unités d'une case vers une case LIBRE voisine. Il est interdit de franchir les vides du plateau. Si vous choisissez deux fois l'action Déplacement durant le même tour, vous devez déplacer deux unités différentes.

Attaque

Si vous décidez d'attaquer, une de vos unités peut cibler n'importe quelle unité adverse se trouvant à portée de tir. Il est POSSIBLE d'attaquer au-dessus des vides du plateau, mais PAS par-dessus ou à travers d'autres unités. Si vous choisissez deux fois l'action Attaque, vous devez attaquer avec deux unités différentes.

Annoncez à votre adversaire l'unité qui attaque et l'unité ciblée. Lancez ensuite le dé LEGO® pour savoir si la cible est touchée ou manquée.

Touché

Votre adversaire doit retirer un pion de l'unité ciblée. Lorsque le dernier pion d'une unité d'infanterie est éliminé, l'unité est détruite. Lorsque le dernier pion sur n'importe quel autre type d'unité est éliminé, l'unité survit mais sera détruite la prochaine fois qu'elle sera de nouveau touchée. Remettez les unités détruites dans la boîte.

Touché par la Force

Votre adversaire doit retirer un pion de l'unité ciblée (voir « Touché », ci-dessus). Si vous attaquez avec votre unité d'infanterie composée de Dark Vador ou de Luke Skywalker, vous pouvez utiliser la Force pour détruire immédiatement l'unité ciblée !

Manqué

Vous manquez la cible.

FIN DE LA PARTIE

Vous remportez la partie si vous atteignez le premier la base adverse avec une de vos unités ou si vous détruisez toutes les unités adverses.



UNITÉS REBELLES

UNITÉS IMPÉRIALES

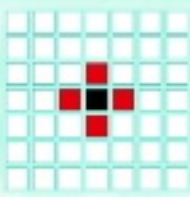
PORTÉE D'ATTAQUE



Luke Skywalker™ et
soldats Rebelles



Dark Vader™ et soldats
Impériaux™



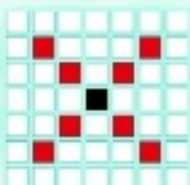
Attaque 1 case
devant, derrière ou
sur les côtés.



Tauntaun™



AT-ST™



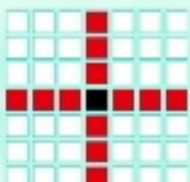
Attaque jusqu'à 2
cases en diagonale.



Snowspeeder™



AT-AT™



Attaque jusqu'à 3
cases devant, derrière
ou sur les côtés.



VARIANTES

Les jeux LEGO® sont conçus pour être modifiés. Essayez d'ajouter une des règles ci-dessous ou d'inventer les vôtres. Il est préférable de ne changer qu'un seul élément à la fois. Pensez toujours à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles avant de commencer la partie !

Double Déplacement

Les règles concernant les déplacements changent. Vous pouvez désormais utiliser votre tour complet pour effectuer un Double Déplacement. Vous pouvez déplacer une unité de deux cases ou passer par-dessus une de vos propres unités, à condition qu'il y ait une case libre juste derrière elle.



Canons

Au début de la partie, remplacez une de vos unités au choix par un canon. Les canons peuvent être déplacés d'une case à chaque tour et peuvent attaquer 2 cases devant, derrière ou sur les côtés. Les canons sont différents des autres unités : ils permettent d'attaquer deux fois durant un même tour, mais vous ne pouvez pas utiliser le Double Mouvement pour les déplacer.

Déploiement secret

Au début de la partie, placez vos 6 unités à côté du plateau. Placez le couvercle de la boîte au milieu du plateau de manière à ne pas voir ce que fait votre adversaire, puis choisissez 4 unités avec lesquelles vous allez jouer. Vous pouvez les placer dans n'importe quel ordre sur votre base. Ne retirez le couvercle que lorsque les deux camps sont prêts à jouer.

Renforts

Au début de la partie, placez vos 2 unités supplémentaires à côté du plateau. Lorsqu'il vous reste moins de 4 unités sur le plateau, vous pouvez utiliser votre tour complet pour une action Renforts. Lorsque vous renforcez vos troupes, placez une de vos unités supplémentaires sur la case de votre base marquée de votre insigne. Vous ne pouvez pas faire appel à des renforts si cette case est déjà occupée par une autre unité ou si vous avez déjà utilisé vos deux unités supplémentaires.



Han Solo, Chewbacca, Boba Fett et le Général Veers

Ajoutez ces personnages à vos unités. Si vous obtenez « Touché par la Force » au dé avec une unité composée de l'un de ces personnages, vous touchez l'unité adverse et vous pouvez relancer le dé UNE FOIS pour tenter de toucher à nouveau.



Nouveau champ de bataille

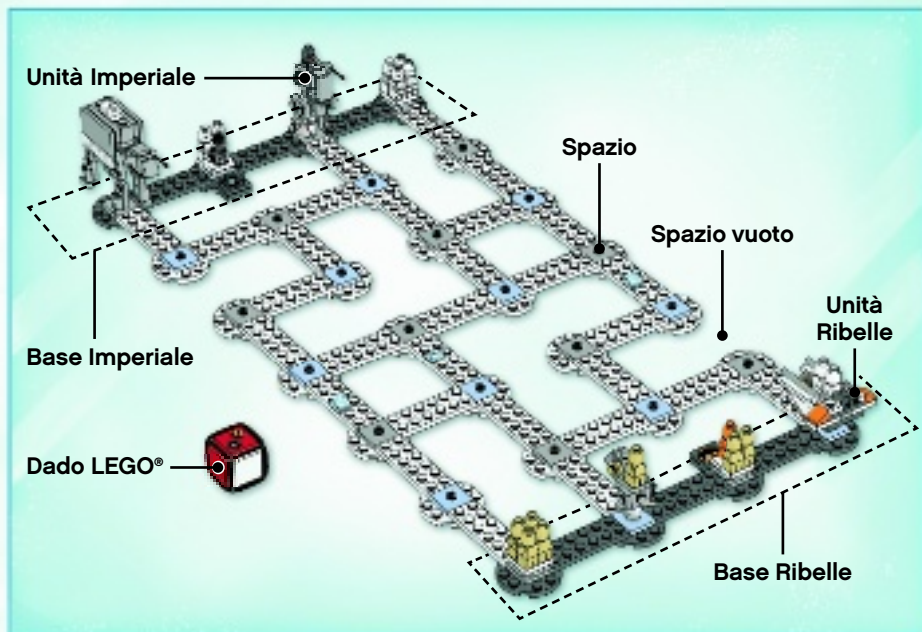
Au début de la partie, reconstruisez le plateau en utilisant l'un des plans proposés dans la notice de montage ou en inventant le vôtre.

Astuce LEGO®

La meilleure façon de retirer des pièces LEGO du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.



Sono tempi duri per l'Alleanza Ribelle. Il malvagio Darth Vader, signore dei Sith, ha scoperto la base segreta di Luke Skywalker sul remoto pianeta ghiacciato di Hoth e le forze di terra dell'Impero sono pronte ad attaccare. La battaglia per la conquista di Hoth è iniziata!



SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è vincere la battaglia di Hoth. Per riuscirci, occorre raggiungere la base dell'avversario o distruggerne tutte le unità.

COSTRUZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare a giocare, costruisci il gioco seguendo le istruzioni LEGO®.



Verificare che il Dado LEGO sia costruito con queste 6 tegole.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

All'inizio del gioco, decidere quali giocatori impersonificano le forze dell'Impero Galattico e quali quelle dell'Alleanza Ribelle. Se i giocatori sono più di 2, dividerli in squadre.

Perché non provare a giocare in un modo nuovo?

Guarda la guida animata "Come si gioca" o le video-spiegazioni dell'esperto disponibili nel sito Web LEGO.

www.LEGO.it/LEGOGames



REGOLE DEL GIOCO

Il giocatore delle forze Imperiali inizia per primo e il gioco prosegue a turni alterni con i Ribelli. In ogni turno, puoi eseguire DUE azioni. Ogni azione può essere Movimento o Attacco. Puoi effettuare le due azioni nell'ordine che preferisci o ripetere la stessa azione con due unità diverse.

Movimento

Quando esegui un Movimento, devi spostare di uno spazio una delle tue unità in uno spazio collegato LIBERO. Non puoi spostarti attraversando gli spazi vuoti nel tabellone. Se decidi di effettuare due azioni Movimento in uno stesso turno, devi spostare due unità diverse.

Attacco

Quando esegui un Attacco, una delle tue unità può scegliere una qualsiasi unità avversaria situata entro il suo raggio di attacco. PUOI attaccare attraversando gli spazi vuoti nel tabellone, ma NON è consentito oltrepassare o attraversare altre unità. Se decidi di effettuare due azioni Attacco in uno stesso turno, devi attaccare con due unità diverse.

Comunica all'avversario con quale unità intendi attaccare e qual è il bersaglio. Quindi lancia il Dado LEGO® per scoprire l'esito dell'attacco.



Bersaglio colpito

L'avversario deve rimuovere un personaggio dall'unità attaccata. Quando si elimina l'ultimo personaggio di un'unità di fanteria, l'unità viene distrutta. Quando si elimina l'ultimo personaggio di una qualsiasi altra unità, questa sopravvive, ma verrà distrutta la prossima volta che sarà colpita. Quando un'unità viene distrutta, deve essere riposta nella scatola.



Bersaglio colpito con la Forza

L'avversario deve rimuovere un personaggio dall'unità attaccata (vedere la sezione Bersaglio colpito sopra riportata). Se l'unità di fanteria con cui hai attaccato contiene Darth Vader o Luke Skywalker, puoi utilizzare la Forza per distruggere immediatamente l'unità bersaglio.



Bersaglio mancato

L'unità attaccata è stata mancata.

CHI VINCE?

Vince la battaglia chi raggiunge la base dell'avversario o distrugge tutte le unità.



UNITÀ RIBELLI

UNITÀ IMPERIALI

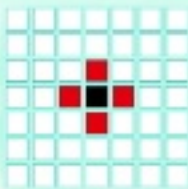
RAGGIO DI ATTACCO



Luke Skywalker™ e
i soldati Ribelli



Darth Vader™ e gli
Snowtrooper™ imperiali



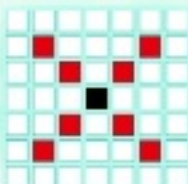
Attaccano entro
uno spazio avanti,
dietro o di lato.



Tauntaun™



AT-ST™



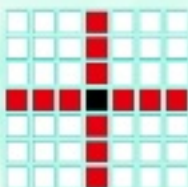
Attaccano entro
2 spazi in diagonale.



Snowspeeder™



AT-AT™



Attaccano entro
tre spazi avanti,
dietro o di lato.



GIOCA A MODO TUO

I giochi LEGO® Games sono stati creati per essere modificati. Prova ad aggiungere una di queste regole o inventane alcune tutte tue. Si raccomanda, tuttavia, di cambiare solo un elemento per volta e ricorda di comunicare a tutti i giocatori le nuove regole prima di cominciare.

Doppio Movimento

Cambiano le regole relative al movimento. Ora puoi utilizzare l'intero turno per effettuare un Doppio Movimento. Puoi spostare un'unità di due spazi o farle oltrepassare una delle tue unità, a condizione che sull'altro lato sia disponibile uno spazio collegato vuoto.

Postazioni armate

All'inizio del gioco, sostituisci una qualsiasi delle tue unità con una postazione armata. Le postazioni armate possono essere spostate di uno spazio a ogni turno e possono attaccare entro 2 spazi avanti, dietro o di lato. Le postazioni armate differiscono dalle altre unità. Possono infatti di attaccare due volte durante ogni turno, ma non possono spostarsi utilizzando il Doppio Movimento.



Piazzamento segreto

All'inizio del gioco, posiziona tutte e 6 le tue unità accanto al tabellone. Colloca il coperchio della scatola del gioco al centro del tabellone, in modo che non sia possibile vedere cosa fa l'altro giocatore, quindi scegli 4 delle tue unità da utilizzare per il gioco. Puoi posizionarle sulla tua base in qualsiasi ordine. Il coperchio della scatola può essere rimosso solo quando entrambi i giocatori sono pronti.

Rinforzi

All'inizio del gioco, posiziona 2 unità aggiuntive accanto al tabellone. Se sul tabellone sono presenti meno di 4 delle tue unità, puoi utilizzare l'intero turno per effettuare un'azione Rinforzi. Per utilizzare i rinforzi, devi collocare una delle tue unità aggiuntive sull'apposito spazio della tua base, contrassegnato dalle tue insegne. Non è consentito ricorrere ai rinforzi se questo spazio è occupato da un'altra unità o se hai già utilizzato entrambe le tue unità aggiuntive.



Han Solo, Chewbacca, Boba Fett e il Generale Veers

Aggiungi questi personaggi alle tue unità. Se con il lancio del dado ottieni "Bersaglio colpito con la Forza" con un'unità che contiene uno dei personaggi, colpisci l'unità attaccata e puoi lanciare nuovamente il dado UNA volta per colpire ancora una volta.



Nuovo campo di battaglia

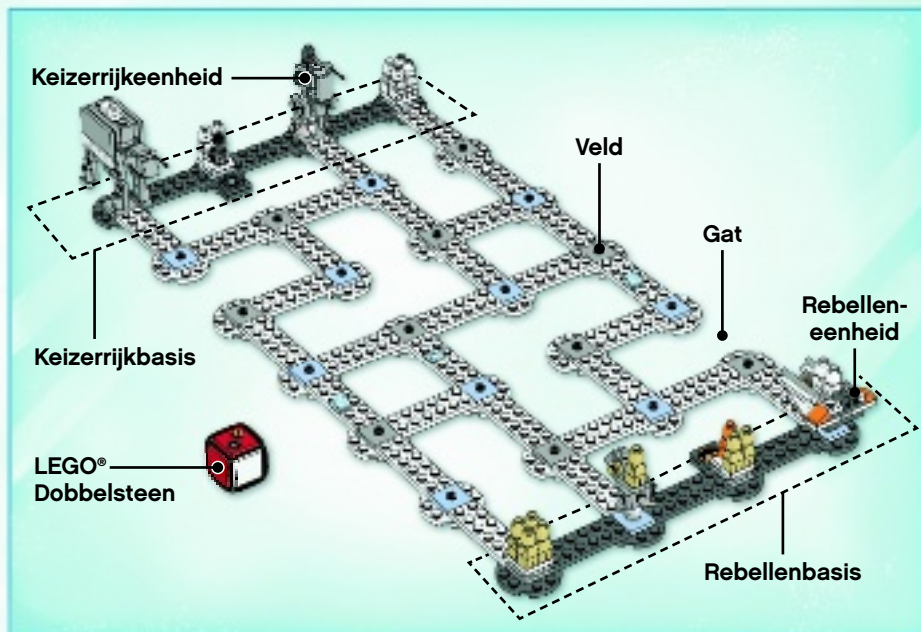
All'inizio del gioco, ricostruisci il tabellone utilizzando una delle disposizioni alternative indicate nelle istruzioni o creandone una nuova.

Rimozione dei pezzi LEGO®

Per rimuovere i pezzi LEGO dal tabellone di gioco in modo più semplice, inclinali prima di sollevarli.



Het is een duistere tijd voor de rebellen. De slechte Sith Lord Darth Vader heeft Luke Skywalkers geheime basis op de afgelegen ijsplaneet Hoth ontdekt, en de keizerlijke grondtroepen staan klaar om aan te vallen. De Slag om Hoth is begonnen!



DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is de slag om Hoth te winnen. Je wint de slag als je de basis van je tegenstander binnenvalt, of alle troepen van je tegenstander verslaat.

HET SPEL OPBOUWEN

Voordat je gaat spelen moet je het spel eerst opbouwen volgens de LEGO® bouw instructies.



Let er op dat de LEGO Dobbelsteen van deze 6 zijden is voorzien.

SPELVOORBEREIDINGEN

Bepaal wie met het Keizerrijk zal spelen, en wie met de Rebellenalliantie. Als er meer dan 2 spelers zijn, vorm dan 2 teams.

Zin om op een nieuwe manier de spelregels te leren? Kijk naar de geanimeerde spelregels 'Hoe te spelen' op de LEGO Games website.

www.LEGO.nl/LEGOGames • www.LEGO.be/LEGOGames



HET SPEL SPELEN

De speler die het Keizerrijk vertegenwoordigt, begint. Daarna wisselen de Rebellen en het Keizerrijk elkaar om de beurt af. Als je aan de beurt bent, voer je TWEE acties uit. Elke actie is óf een verplaatsing óf een aanval. Je kunt deze acties in een willekeurige volgorde uitvoeren, of dezelfde actie twee keer uitvoeren met verschillende eenheden.

Verplaatsen

Als je een verplaatsingsactie kiest, verzet je één van je eenheden naar een LEEG aangrenzend veld. Je kunt de gaten in het speelveld niet passeren. Als je de verplaatsingsactie twee keer in je beurt uitvoert, moet je twee verschillende eenheden verzetten.

Aanvallen

Als je een aanvalsactie kiest, mag één van je eenheden elke vijandelijke eenheid binnen z'n bereik aanvallen. Je MAG over de gaten in het speelveld heen aanvallen, maar NIET over of door andere eenheden heen. Als je de aanvalsactie twee keer in je beurt uitvoert, moet je met twee verschillende eenheden aanvallen.

Vertel je tegenstander met welke eenheid je gaat aanvallen, en welke eenheid het doelwit is. Gooi de LEGO® Dobbelsteen om te zien of de aanval slaagt of mislukt.



Raak!

Je tegenstander moet één figuur van het doelwit verwijderen. Is het de laatste figuur van een eenheid grondtroepen, dan is die eenheid verslagen. Is het de laatste figuur van een andere soort eenheid, blijft die eenheid nog actief tot de volgende succesvolle aanval: daarna is ook deze eenheid verslagen. Leg een verslagen eenheid terug in de doos.



Raak met de Kracht!

Je tegenspeler moet één figuur van het doelwit verwijderen — zie 'Raak!' hierboven. Als je echter met een eenheid met Darth Vader of Luke Skywalker aanvalt, dan kun je de Kracht aanwenden om het doelwit onmiddellijk te vernietigen!



Mis

De aanval is mislukt, er gebeurt niets met het doelwit.

HET SPEL WINNEN

Je wint het spel als je de basis van je tegenstander binnenvalt, of alle troepen van je tegenstander verslaat.



REBELLEN- EENHEDEN



Luke Skywalker™ en
rebellentroepen



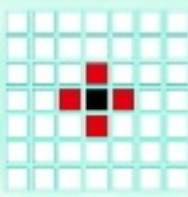
KEIZERLIJKE EENHEDEN



Darth Vader™ en keizerlijke
sneewtroepen



AANVALSBEREIK



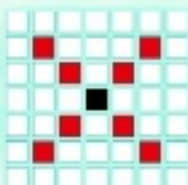
Aanval: 1 veld naar
voren, achteren of opzij.



Tauntaun™



AT-ST™



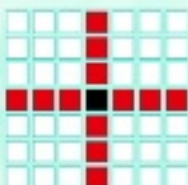
Aanval: Maximaal
2 velden in
een schuine lijn.



Snowspeeder™



AT-AT™



Aanval: Maximaal
3 velden naar voren,
achteren of opzij.



HET SPEL VERANDEREN

De spellen van LEGO® Games zijn gemaakt om te worden veranderd. Probeer eens een van deze nieuwe regels, of bedenk ze zelf. Het is beter als je maar één ding per keer verandert, en onthoud dat iedereen altijd de regels moet kennen voor je begint met spelen!

Dubbele verplaatsing

De regels voor het verplaatsen veranderen. Je kunt nu je complete beurt gebruiken om een dubbele verplaatsingsactie uit te voeren. Je mag één eenheid twee velden verzetten, of die eenheid over of langs één van je eigen eenheden verzetten mits er een aangrenzend leeg veld aan de andere kant is.

Superwapen

Vervang aan het begin van het spel één van je eenheden door je superwapen. Dit superwapen kan per beurt 1 veld worden verplaatst, en kan tot maximaal twee velden ver naar voren, naar achteren, of naar opzij aanvallen. Superwapens zijn anders dan gewone eenheden. Je mag de twee aanvalsacties in je beurt **BEIDE** met het superwapen uitvoeren, maar je mag het superwapen **NIET** met een 'Dubbele verplaatsing' verzetten.



Geheime opstelling

Zet aan het begin van het spel je 6 eigen eenheden naast het speelveld. Zet de doosdeksel tussen jou en je tegenspeler in zodat je niet kunt zien wat je tegenspeler doet, en hij ook niet ziet wat jij doet. Kies vervolgens 4 eenheden waar je mee wilt spelen, en zet ze in een willekeurige volgorde op je basis. Haal het deksel pas weg als jullie beiden klaar zijn om te gaan spelen.

Versterking

Zet aan het begin van het spel je 2 extra eenheden naast het speelveld. Als je minder dan 4 eenheden op het speelveld hebt, mag je nu je hele beurt gebruiken om een versterkingsactie uit te voeren. Als je versterkt, kies dan een versterkingseenheid naar keuze en zet die in je basis op het versterkingsveld met jouw wapenschild. Je kunt je niet versterken als op dit veld al een eenheid staat, of als je al beide extra eenheden hebt ingezet.



Han Solo, Chewbacca, Boba Fett en Generaal Veers

Voeg deze figuren toe aan je eenheden. Als je 'Raak met de Kracht!' gooit voor een eenheid die één van deze figuren bevat, slaagt de aanval **EN** mag je **NOG EEN KEER** gooien om een nieuwe aanval uit te voeren.



Nieuw slagveld

Zet aan het begin van het spel het speelveld in elkaar op de alternatieve manier aangegeven in de bouw instructies, of bedenk een eigen speelveld.

LEGO® tip

De beste manier om een LEGO figuurtje op te pakken is om het te kantelen voor je het optilt.





LEGO® Club Magazine



club™



www.LEGOclub.com



LEGO® Club Email News



© 2012 The LEGO Group.

FREE!* GRATIS! GRATUIT !

*Paid subscription in Australia and New Zealand



00800 5346 5555

- Freephone. Mobile charges may apply.
- Gratis telefoonnummer vanaf vaste lijn.
- Gebührenfrei. Kosten für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichen.
- Numéro gratuit. Des coûts peuvent s'appliquer selon les opérateurs.

www.LEGOclub.com

www.LEGOclub.nl

www.LEGOclub.de

www.LEGOclub.fr

www.LEGOclub.com.au

TELGAM





STAR WARS



©2012 The LEGO Group. 6006864



9493



9492



9491



9490



9489



9488