

STAR WARS™

DAS GROSSE LICHTSCHWERT DUELL



Ein spannendes Legen-Kartenspiel mit elektronischer Duell-Station für **2 – 4** Spieler ab **6** Jahren.

Ravensburger® Spiele Nr. **21 209 5**

Autor: Frank Bebenroth

Redaktion: Katja Volk

Design: mausreiter

Inhalte: 1 elektronische Duell-Station
1 grünes Lichtschwert
1 rotes Lichtschwert
32 Jedi-Karten (grün umrandet)
32 Sith-Karten (rot umrandet)
1 grüne Jedi-Sonderkarte
1 rote Sith-Sonderkarte



Nur Jedi-Ritter oder Sith-Lords sind in der Lage ein Lichtschwert zu führen. Erst durch jahrelanges, hartes Training lernen sie, es zu beherrschen. Schnelle Reaktion ist dabei eine wichtige Grundfertigkeit. In zahlreichen Lichtschwert-Duellen könnt ihr euer Reaktionsvermögen trainieren und beweisen, dass ihr zu den schnellsten Kämpfern gehört. Wer zusätzlich etwas Glück und taktisches Geschick beim Kartenspiel beweist, wird am Ende als Sieger hervorgehen.



DIE DUELL-STATION

Stellt die Duell-Station bereit und legt 3 Batterien des Typs AAA/LR03/UM4 1,5V ein. Das Batteriefach befindet sich auf der Unterseite der Duell-Station. Zum Einlegen der Batterien bitte die Hinweise am Ende der Spielanleitung beachten.

Klebt die vier runden „Anti-Rutsch-Pads“ in die Ecken auf der Unterseite der Duell-Station.

Schiebt den On/Off/Stumm-Schalter auf „ON“ ◀ um die Duell-Station einzuschalten, schiebt den Schalter auf „OFF“ ○ um das Gerät auszuschalten. Wenn ihr den Schalter auf „STUMM“ ⚡ schiebt, werden nur die Lichtsignale erscheinen. Ihr könnt das Spiel dann „ohne Ton“ spielen.

Steckt die beiden Lichtschwerter soweit in die farblich passenden Öffnungen, bis ihr einen Widerstand spürt.

PROBE-DUELL

Spielt ihr zum allerersten Mal, darf jeder vor Beginn des Spiels ein „Probe-Duell“ bestreiten. Jeweils 2 Spieler tragen ein Duell aus: Setzt euch gegenüber und stellt die Duell-Station so zwischen euch, dass jeder Spieler mit einer Hand ein Lichtschwert greifen kann.

Die andere Hand legt ihr auf die geriffelte Fläche unten auf der Duell-Station. Der Herausforderer drückt den schwarzen Startknopf und das Duell beginnt: Ein blaues Licht leuchtet oben auf der Duell-Station und Lichtschwert-Geräusche ertönen. Erlischt das blaue Licht, müsst ihr blitzschnell euer Lichtschwert aus der Öffnung ziehen – wer schneller zieht, gewinnt!

Das Licht leuchtet in der Farbe des Gewinners:

Rot – für den Spieler mit dem roten Lichtschwert; Grün – für den Spieler mit dem grünen Lichtschwert. Gleichzeitig hört ihr die original Star Wars-Musik!

Bitte beachtet:

Zieht euer Lichtschwert ganz aus der Öffnung heraus! Sonst kann es passieren, dass die Duell-Station nicht korrekt reagiert. Zieht euer Lichtschwert nicht zu früh aus der Öffnung! Zieht ihr euer Lichtschwert vor Erlöschen des blauen Lichts heraus, hört ihr eine kurze „Fehler-Melodie“ und die Farbe eures Gegners erscheint. Er ist in diesem Fall automatisch Gewinner des Duells.

Das Ziel des Spiels ist es, Lichtschwert-Duelle zu gewinnen und dadurch möglichst viele Karten zu erbeuten.

Spielvorbereitung

Die 32 Jedi-Karten und 32 Sith-Karten werden gut gemischt. Verteilt an jeden Spieler verdeckt 3 Karten, die übrigen Karten legt ihr, mit der Bildseite unten, als Stapel in die Tischmitte. Die beiden Sonderkarten werden bei dieser Spielvariante nicht benötigt.

Spielablauf

Der größte Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du am Zug bist, ziehst du eine Karte vom Stapel und nimmst sie auf die Hand. Jetzt prüfst du, ob du mit deinen Handkarten eine der folgenden Karten-Kombinationen bilden kannst:



Anschließend musst du eine Karte offen vor dir abwerfen, denn du darfst nur 3 Karten auf der Hand halten. So entsteht vor jedem Spieler ein eigener Ablagestapel.

Herausforderung zum Lichtschwert-Duell

Hast du eine der geforderten Karten-Kombinationen auf der Hand, darfst du (musst aber nicht) einen Mitspieler zum Lichtschwert-Duell herausfordern! Der Gewinner des Duells gewinnt die 3 Karten der ausgelegten Karten-Kombination und den Ablagestapel des Gegners.

Daher empfiehlt es sich den Spieler herauszufordern, der den größten Ablagestapel vor sich liegen hat. Hat ein Spieler keinen Ablagestapel, kann er nicht zum Duell herausgefordert werden.

Achtung:

Du bist nicht ganz frei in der Wahl deines Duell-Gegners! Hast du drei gleiche oder drei unterschiedliche Jedi-Karten gesammelt, kannst du nur einen Mitspieler zum Lichtschwert-Duell herausfordern, dessen oberste Karte auf seinem Ablagestapel einen Sith-Lord zeigt. Hast du drei Sith-Karten gesammelt, kommt als Gegner nur ein Spieler in Frage, dessen oberste Karte einen Jedi zeigt.

Hat kein Spieler eine entsprechende Karte auf seinem Ablagestapel, kann das Duell nicht ausgetragen werden.



Entscheidest du dich, ein Duell zu bestreiten, dann lege die drei Karten offen auf dem Tisch aus. Nun können alle sehen, dass deine Karten eine geforderte Kombination zeigen. Suche dir einen passenden Gegner aus und stelle die Duell-Station zwischen euch. Wenn du Jedi-Karten gesammelt hast, spielst du mit dem grünen Schwert, hast du Sith-Karten gesammelt, spielst du mit dem roten Schwert. Wer zum Duell herausgefordert wird, muss diese Herausforderung annehmen!

Seid ihr beide bereit? Dann drückt der Herausforderer den Startknopf. Sobald das blaue Licht erlischt, zieht ihr blitzschnell euer Lichtschwert aus der Öffnung heraus. Wer schneller zieht, gewinnt! Wichtig ist, dass ihr euer Lichtschwert ganz aus der Öffnung herauszieht.

Gewinner des Duells ist der Spieler, dessen Lichtschwert-Farbe aufleuchtet. Er bekommt den Ablagestapel des Gegners und auch die drei offen ausliegenden Karten (Karten-Kombination). Er darf diese Karten als Gewinn-Stapel neben sich ablegen. Diese Karten sind jetzt sicher.

Zuletzt erhält der Herausforderer 3 neue Handkarten vom verdeckten Stapel und der reihum nächste Spieler setzt das Spiel fort. Er zieht eine neue Karte vom Stapel und legt dann eine Karte auf seinen Ablagestapel. Hat er eine geforderte Karten-Kombination auf der Hand, kann er sich entscheiden, ob er zu einem Lichtschwert-Duell herausfordern möchte.

Spielende

Gespielt wird so lange, bis der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht ist und keine Karte mehr nachgezogen werden kann. Wer noch die Möglichkeit zu einem Duell hat, der darf dies natürlich noch austragen. Danach endet das Spiel.

Zählt jetzt alle Karten die euch gehören. Das sind die Karten eures Gewinn-Stapels, eures Ablage-Stapels sowie eure drei (eventuell noch vorhandenen) Handkarten.

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Karten ergattert hat. Haben mehrere Spieler gleichviele Karten gewonnen, müssen diese ein letztes Duell an der Duell-Station austragen. Der Sieger dieses letzten Duells, gewinnt das Spiel.

PROFI-VERSION:

Das Spiel verläuft, wie zuvor beschrieben. Auch bei der Profi-Version versuchen die Spieler die bekannten Karten-Kombinationen zu bilden, um ihre Mitspieler zum Duell herauszufordern und so deren Karten zu gewinnen. Jedoch gibt es beim Spielablauf folgende Unterschiede:

- Zu Beginn erhält jeder Spieler nur 2 Karten und hat auch im weiteren Spielverlauf immer nur 2 Karten auf der Hand. Als 3. Karte der geforderten Karten-Kombinationen wird die oben liegende Karte der eigenen Ablagestapel genutzt.
- Die Spieler bilden je 2 Ablagestapel: Einen für die Jedi-Karten und einen für die Sith-Karten. Die oben aufliegenden Karten der eigenen Ablagestapel dienen dazu, die geforderten Karten-Kombinationen zu bilden: Die beiden Handkarten werden zu der ausliegenden Karte gelegt.
- Der Gewinner erhält nur einen Ablagestapel des Gegners (und die Karten-Kombination): Wer als Jedi mit dem grünen Schwert gewinnt, bekommt den Sith-Ablagestapel des Gegners und umgekehrt.

ES GIBT NOCH WEITERE SPIELMÖGLICHKEITEN:

SPIELVARIANTE 2:

Ein Spieler legt fest, welcher Jedi-Ritter oder Sith-Lord in der aktuellen Runde der gesuchte Held ist. Der Spieler, der diesen Helden als Karte auf der Hand hat und ausspielt, darf einen Mitspieler zum Duell an der elektronischen Station herausfordern.

Spielvorbereitung

Die 64 Jedi- und Sith-Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält drei Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten legt ihr verdeckt als Nachzieh-Stapel in die Tischmitte. Die beiden Sonderkarten haltet ihr bereit.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Karten zu erbeuten, indem ihr eure Mitspieler in möglichst vielen Lichtschwert-Duellen besiegt.

Spielverlauf

Gespielt wird nacheinander reihum im Uhrzeigersinn. Der kleinste Spieler beginnt und darf bestimmen, wer in dieser Runde der gesuchte Held ist. Dazu deckt er mit einer Sonderkarte drei Helden auf der anderen Sonderkarte ab. Der Held, der noch zu sehen ist, ist der Held der Runde! Damit ist der erste Zug beendet.



Im Beispiel ist Darth Vader der gesuchte Held

Der reihum nächste Spieler sieht sich seine drei Handkarten an und prüft, ob er den gesuchten Helden auf der Hand hält: **Hast du die Karte des gesuchten Helden**, spielst du sie aus und forderst damit deine Mitspieler zum Duell auf!

Aber die Sith duellieren sich nur mit den Jedis und umgekehrt! Forderst du mit einer roten Sith-Karte zum Duell, prüfen deine Mitspieler ihre Handkarten und wer eine grüne Jedi-Karte hat, legt diese vor sich ab. Haben mehrere Spieler eine Jedi-Karte, darfst du wählen, mit welchem Jedi du dich duellieren möchtest! Die übrigen Spieler nehmen ihre ausliegende Karte wieder auf die Hand, nur die Karten der beiden Duellanten verbleiben in der Tischmitte.

(Hat keiner deiner Mitspieler eine passende Karte kann das Duell nicht ausgetragen werden.) Das Duell läuft wie in der Grundregel beschrieben ab. Als Herausforderer wählst du die Schwertfarbe des gesuchten Helden, dein Gegner ist für das andere Schwert verantwortlich. Der Sieger gewinnt beide ausliegenden Karten und legt sie als Gewinnstapel neben sich. Der Verlierer des Duells darf bestimmen, wer in der nächsten Runde der gesuchte Held ist und die beiden Sonderkarten dementsprechend neu auslegen. Beide ziehen abschließend eine neue Karte vom Stapel. Dann setzt der Spieler links vom Herausforderer das Spiel fort und prüft, ob er den neuen gesuchten Helden auf der Hand hält.

Hast du die Karte des gesuchten Helden nicht, legst du eine deiner Handkarten offen auf einen gemeinsamen Ablagestapel (diese Karten sind aus dem Spiel). Du bekommst dafür eine neue Karte vom verdeckten Stapel. Dann ist sein Zug beendet und der reihum Nächste ist dran.

Sollte der Fall auftreten, dass auch nach zwei Runden kein Spieler die Karte mit dem gesuchten Helden aufdecken konnte, wird mit den Sonderkarten ein neuer Held bestimmt, der zu suchen ist.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 8 Karten gewonnen hat, er gewinnt die Spielrunde! Ihr könnt auch so lange spielen, bis keine Karte mehr nachgezogen werden kann. Der Spieler mit den meisten gewonnenen Karten, ist Sieger der Spielrunde.

SPIELVARIANTE 3:

Wer findet am schnellsten ein Paar? Deckt nacheinander immer zwei Karten auf. Wer ein Paar findet, darf einen Mitspieler zum Duell an der elektronischen Station herausfordern. Der Gewinner des Duells bekommt beide Karten des aufgedeckten Paares.

Spielvorbereitung

Die 64 Jedi- und Sith-Karten sowie die beiden Sonderkarten werden gut gemischt. 16 Karten werden in der Form eines beliebigen Raumschiffes verdeckt ausgelegt. Hier drei Beispiele:



Natürlich könnt ihr die Karten auch als Quadrat 4 x 4 Karten auslegen. Die restlichen Karten liegen als verdeckter Nachzieh-Stapel bereit.

Ziel des Spiels ist es, bildgleiche Kartenpaare zu finden und sie im Lichtschwert-Duell zu gewinnen.

Spielverlauf

Der kleinste Spieler beginnt, dann geht es reihum weiter. Wenn du am Zug bist, deckst du zwei beliebige Karten auf. Hast du kein Paar gefunden, drehst du die beiden Karten wieder um und der reihum nächste Spieler ist am Zug. Hast du ein Paar gefunden, bleiben die beiden Karten offen liegen und du musst deinen linken Nachbarn zum Duell an der elektronischen Station herausfordern.

Eine Herausforderung zum Duell ist Ehrensache und muss auch angenommen werden! Das Duell läuft wie in der Grundregel beschrieben ab. Als Herausforderer wählst du die Lichtschwertfarbe passend zu deinem aufgedeckten Kartenpaar, dein Gegner ist für das andere Schwert verantwortlich.

Der Gewinner des Lichtschwert-Duell erhält die beiden aufgedeckten Karten und legt sie als Gewinnstapel neben sich. Ersetze die gewonnenen Karten durch zwei neue Karten vom Nachziehstapel und lege sie verdeckt auf die beiden freigewordenen Plätze.

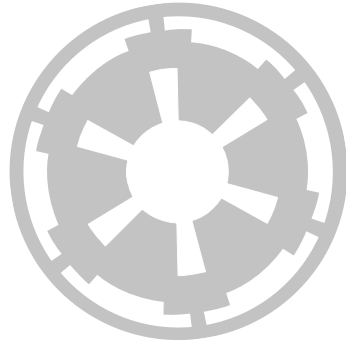
Hast du eine Sonderkarte aufgedeckt, prima! Die Sonderkarte erlaubt dir, in diesem Zug insgesamt vier Karten aufzudecken! Zunächst wird die Sonderkarte zurück in die Schachtel gelegt und anschließend werden noch so viele Karten aufgedeckt, bis vier Karten offen ausliegen. Konntest du dabei ein oder sogar zwei Kartenpaare finden, darfst du nun deinen linken Nachbarn zum Duell herausfordern. Hast du ein oder zwei Jedi-Kartenpaar(e) gefunden, ziehst du das grüne Lichtschwert. Ebenso, wenn du ein Jedi und ein Sith Kartenpaar aufgedeckt hast. Hast du ein oder zwei Sith-Kartenpaar(e) aufgedeckt, spielst du mit dem roten Lichtschwert.

Der Gewinner erhält alle offen ausliegenden Kartenpaare. Ersetze die gewonnenen Karten und die Sonderkarte durch neue Karten vom Nachziehstapel und lege diese verdeckt auf die freigewordenen Plätze.

Hast du in einem Zug beide Sonderkarten aufgedeckt: Pech gehabt! In diesem Fall ist dein Zug sofort beendet. Alle aufgedeckten Karten werden wieder umgedreht. Die beiden Sonderkarten kommen in die Schachtel und werden durch neue Karten vom Nachziehstapel ersetzt.

Spielende

Gespielt wird so lange, bis alle Paare gefunden wurden. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt die Partie.



SICHERHEITSHINWEISE

Bitte lesen Sie die folgenden Hinweise aufmerksam durch und bewahren Sie diese Anleitung für den späteren Gebrauch auf. Beachten Sie insbesondere, dass das Einsetzen bzw. der Austausch der Batterien von einem Erwachsenen durchgeführt werden muss.

Batterien einlegen

Benötigt werden 3 Batterien vom Typ 1,5V AAA/LR03/AM4.

Öffnen Sie den Batteriefachdeckel mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers. Legen Sie die Batterien so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen im Fach übereinstimmen und verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Um die Duell-Station einzuschalten, stellen Sie den Schiebeschalter auf die Position ON.

Batteriehinweise

- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

Entsorgungshinweis



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden:

Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben

■ Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

© & ™ Lucasfilm Ltd. www.starwars.com

Star Wars (Main Theme) Musik: John T. Williams

© 1977 by Warner-Tamerlane Publ. Corp. and Bantha Music

Sub-published by Neue Welt Musikverlag GmbH & Co. KG

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger

233500