

FIN DU JEU

La partie s'arrête au bout des 10 tours de jeu.

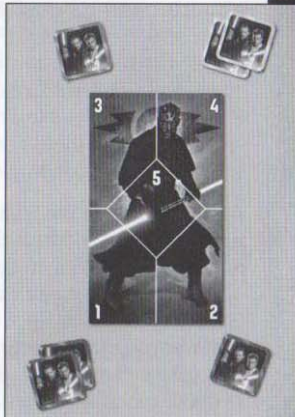
On comptabilise le nombre total de tuiles qui ont été mises de côté lors du combat. Chaque tuile compte pour 1 point de dégat.

Si il y a moins de huit points de dégats, vous n'avez pas réussi à vaincre Dart Maul.

Dans le premier exemple, il y a 6 points de dégats. La partie est donc perdue.

Dans cet autre exemple, il y a 8 points de dégats. Vous avez battu Dart Maul !

C'est le joueur en haut à droite qui gagne car c'est lui qui a infligé le plus de dégats, ici 3.



Pour déterminer le vainqueur en cas d'égalité, on additionne les chiffres sur les tuiles. Dans cet exemple, un joueur à 10 (1 + 4 + 5) et l'autre à 12 (2 + 5 + 5); celui-ci est donc le gagnant.



WEITERE INFOS ZU DARTH MAUL

Auf der Rückseite des Darth-Maul-Spielplans findet ihr zusätzlich einige spannende Infos über Darth Maul! Diese Spielplan-Rückseite ist für das Spiel selbst aber nicht von Bedeutung.

Autoren: Sandra Dochtermann und Ralph Querfurth
Grafik: Bluguy Grafikdesign
Redaktionelle Bearbeitung: KOSMOS-Redaktion

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2012 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7 • D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

starwars.com

© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved.

Art.-Nr.: 699611

Schon gespielt?



Star Wars™ Angriff der Rebellen

Die alles entscheidende Weltraum-schlacht gegen das Imperium beginnt – und ihr seid dabei!

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren
Art.-Nr. 699567

Star Wars™ Anakins Podrace™

Helft Anakin Skywalker, das spannende und gefährliche Podrace auf Tatooine zu gewinnen!

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren
Art.-Nr. 699628

STAR WARS™

LE COMBAT CONTRE DARTH MAUL

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

MATÉRIEL

- 1 plateau Darth Maul
- 1 Sabre laser Darth Maul
- 10 Tuiles Darth Maul
- 40 Tuiles Jedi
(10 dans 4 couleurs)



Tuile Jedi



Tuile
Darth Maul



Plateau Darth Maul



Sabre Laser
Darth Maul

PRÉSENTATION

Obi-Wan Kenobi et Qui-Gon Jinn sont attaqués sur Naboo dans le palais royal par le Seigneur Sith Darth Maul. Votre tâche est de soutenir les deux Jedi dans la bataille, de sorte que Darth Maul reçoive au moins 8 points de dégats au bout de 10 tours.

Seulement à ce moment-là vous l'aurez vaincu! Celui qui a infligé le plus de dégats à la fin du jeu est le vainqueur.

5

6

KOSMOS

PRÉPARATION

- Poser le plateau de Darth Maul au milieu de la table avec le Sabre laser à sa droite et ses 10 tuiles, faces cachées, à sa gauche.
- Chaque joueur prend les 10 tuiles de sa couleur, les mélange et les placent face en bas devant lui.
- Chaque joueur prend les 3 premières tuiles de sa pile faces vers soi sans les montrer aux autres joueurs.



DÉROULEMENT DU JEU

La partie va durer 10 tours.
Tout le monde joue en même temps.

1. Chaque joueur choisit une de ses trois tuiles
2. L'attaque est résolue
3. Chaque joueur pioche une nouvelle tuile

1. Choix de la tuile

Tous les joueurs posent une tuile face cachée devant eux.

Chaque tuile comporte un chiffre de un à cinq qui détermine la zone où vous décidez d'attaquer Darth Maul.

(Vous possédez 2 tuiles de chaque).

2

2. Évaluation de l'attaque

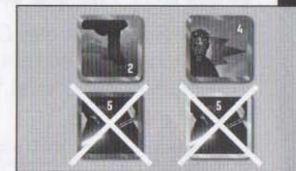
Une fois que tous les joueurs ont posés une tuile, l'attaque est résolue. On prend la première tuile de Darth Maul que l'on pose à côté du plateau, toujours face cachée. Maintenant on révèle les tuiles des joueurs.

Si plusieurs tuiles indiquent le même emplacement, Darth Maul a senti cette attaque et l'a parée !

Ces tuiles sont éliminées et remises dans la boîte.

Ceux qui ont choisi une zone spécifique ont une chance de toucher Darth Maul. On pose ces tuiles sur les emplacements correspondants sur le plateau de Darth Maul.

Naturellement celui-ci va tenter de repousser ces attaques. On retourne maintenant la tuile de Darth Maul.



3

Celle-ci indique les zones que protège Darth Maul.

Il y a 8 tuiles qui protègent deux zones, une tuile qui protège toutes les zones et une tuile qui ne protège aucune zone. On place le Sabre laser sur les zones protégées.

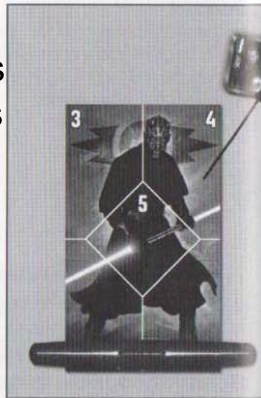
Les tuiles qui ne sont pas bloquées provoquent des dégâts.

Le ou les joueurs concernés conservent ces tuiles devant eux. Elles servent à comptabiliser les points de dégât subis par Darth Maul.

3. Pioche de nouvelles tuiles

Chaque joueur pioche une nouvelle tuile de façon à avoir à nouveau 3 tuiles en main.

Un nouveau tour commence.



4