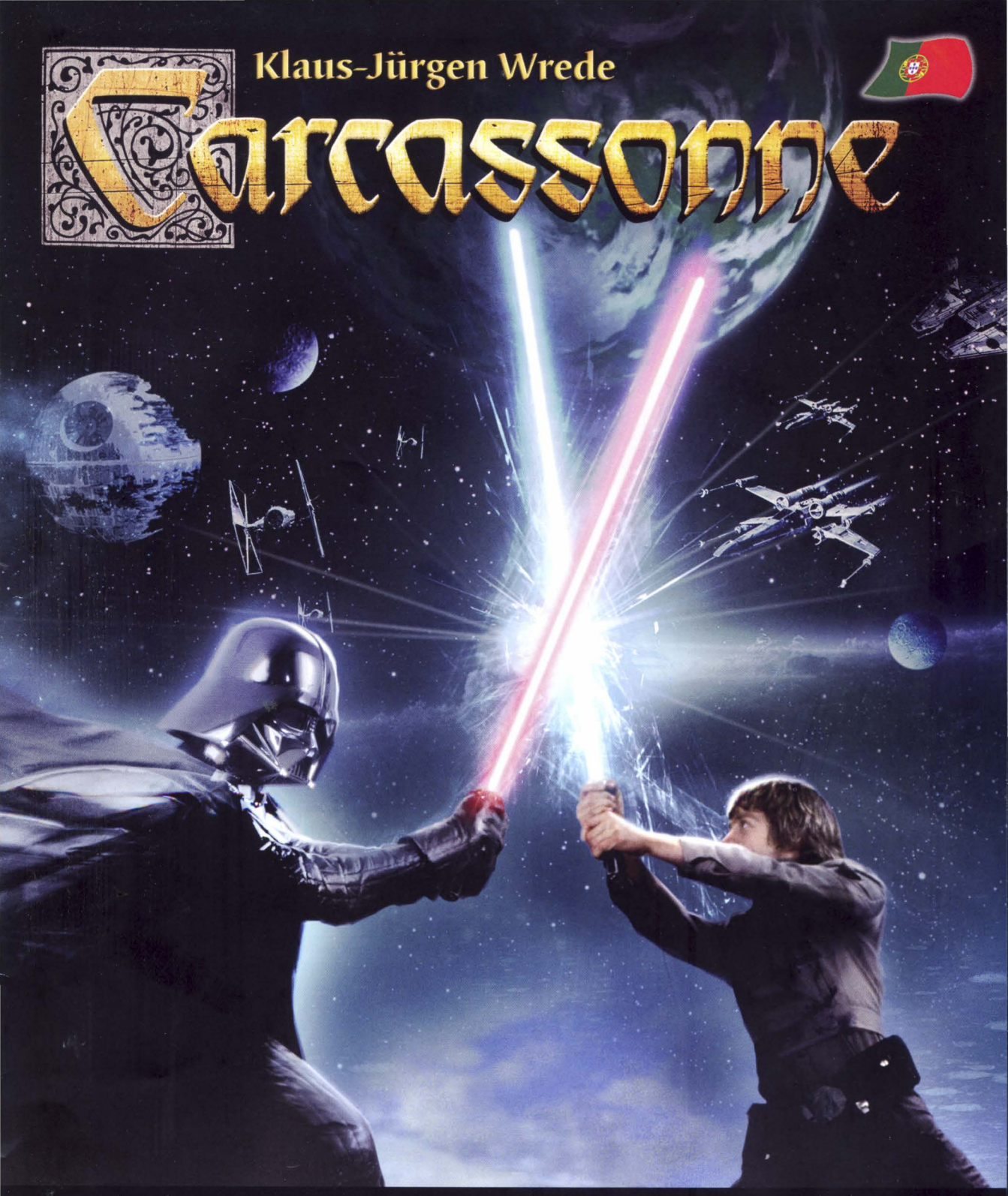
Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



STAR WARS™

EDITION

DEVIR

EDITION

Um engenhoso jogo de colocação de peças em uma galáxia muito, muito distante, para 2-5 jogadores, a partir dos 7 anos.

Viva as excitantes aventuras do universo de *Star Wars*™ no mundo fascinante de Carcassonne®! Duelos emocionantes para decidir quem vai dominar uma galáxia muito, muito distante. Aprenda como vencer batalhas essenciais e posicione suas tropas de maneira estratégica no caminho para a vitória. Que a Força esteja com você.

COMPONENTES E PREPARAÇÃO

Bem-vindo a ***Star Wars* Carcassonne**! Com estas instruções lhe ensinaremos rapidamente as regras deste jogo. Depois desta breve leitura você já poderá explicar o jogo aos outros jogadores para que eles possam começar a desfrutar de toda a diversão que ***Star Wars* Carcassonne** oferece.

A primeira coisa a se fazer é preparar o jogo, o que pode ser feito num instante. Durante a preparação você também poderá aprender mais sobre os componentes:

Vejamos primeiro as **PEÇAS DE TABULEIRO (CARTELAS)**. Estas **76 peças de tabuleiro** mostram rotas, campos de asteroides e planetas.

Peça com o campo de asteroides

Peça com uma rota comercial

Peça com um planeta

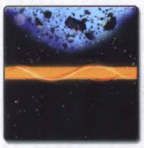
Por ora, você não precisará se preocupar com os outros elementos que aparecem nessas peças, como os símbolos. Nós vamos explicar eles mais tarde.

O **verso** de todas as peças é idêntico. Somente a **peça inicial** tem um verso de cor laranja, que serve para diferenciá-la das demais.

Peça com o verso normal

Peça inicial com o verso laranja

A preparação começa ao se colocar a peça inicial (a que possui o verso laranja) no centro da mesa. Em seguida, as outras peças são misturadas e deixadas, viradas para baixo em vários montes, de modo que todos jogadores consigam alcançá-las facilmente.



Peça inicial

Vários montes de peças de tabuleiro viradas para baixo

Em seguida, coloque o marcador de pontos, 3 dados vermelhos e 3 dados verdes, no canto da mesa.

5 seguidores pequenos de cada cor

1 seguidor grande de cada dor

1 carta de personagem de cada cor (com o símbolo da facção)

Antes do primeiro jogo, coloque os autocolantes correspondentes nos dois lados de cada seguidor.

Agora, veremos os **SEGUIDORES** (conhecidos também como **figuras ou meeples**), com o que se concluirão os preparativos. O jogo inclui **30 seguidores**, 6 de cada cor: **vermelho**, **verde**, **preto**, **branco** e **laranja**.

Primeiro, cada jogador recebe 5 seguidores (4 pequenos e 1 grande) e a **CARTA DO PERSONAGEM** correspondente da cor que o jogador escolher. Estes seguidores constituirão a reserva do jogador (e é claro você pega uma cor também).

Depois disso, o sexto seguidor (pequeno) é colocado no espaço 0 do marcador de pontos.

Devolva à caixa todas os seguidores e cartas que não serão usados.

OBJETIVO DO JOGO

Do que se trata ***Star Wars* Carcassonne**? Qual é o objetivo do jogo? Os jogadores realizarão seus turnos colocando as peças de tabuleiro. Com isso, criarão rotas comerciais, explorarão campos de asteroides e conquistarão planetas. Para conseguir isso, colocarão seus seguidores, como mercadores, exploradores ou conquistadores. Eles darão pontos durante o curso da partida e no final dela. Ao terminar a partida, os pontos são somados e é determinado o vencedor! Vejamos como isso funciona!

DESENROLAR DA PARTIDA

***Star Wars* Carcassonne** é jogado em sentido horário, começando com o jogador mais jovem. Cada jogador em seu turno realizará ações (apontadas logo abaixo), seguindo sempre a ordem assinalada. Em seguida, começa o turno do jogador à esquerda do jogador anterior, e assim por diante. Vamos examinar as ações e explica-las uma por uma. Fazemos isso usando as rotas comerciais, campos de asteroides e planetas que aparecem nas peças de tabuleiro. Mas quais são essas ações?

1 **Colocar uma peça de tabuleiro:** O jogador **deve sempre pegar** 1 peça de tabuleiro e colocá-la ao lado de outra peça já colocada.

2 **Colocar um Seguidor:** O jogador **pode** colocar um dos seus seguidores sobre a peça de tabuleiro que acabou de colocar.

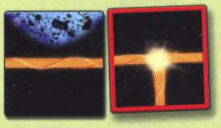
3 **O momento da batalha:** Se seguidores de cores diferentes estiverem em um mesmo domínio, acontecera uma batalha.

4 **Contar pontos:** O jogador **deve** somar todos os pontos que ganhou com a colocação de suas peças e seguidores.

AS ROTAS COMERCIAIS

1. Colocar uma peça de tabuleiro

A peça que você escolheu mostra 3 rotas comerciais que saem de um cruzamento. Você a coloca em um dos lados da peça inicial. Certifique-se de que seja um lado da peça que dá continuidade ao caminho da sua peça de tabuleiro.



Você colocou sua peça nesta posição. A rota comercial se liga com a outra rota comercial. Muito bem!

2. Colocar um Seguidor como Mercador

Depois de ter colocado a peça de tabuleiro, agora é possível colocar um de seus seguidores em uma das rotas desta peça como mercador. Isso só poderá ser feito se não houver outro mercador na mesma rota.

No entanto, a rota não foi completada, o que faz com que ela **não produza nenhuma pontuação (a quarta ação)**. Então, o turno do jogador seguinte começa.

O outro jogador pega uma peça e a coloca. Como na estrada que fica à direita do cruzamento já existe um seguidor **(seu mercador)**, o jogador do turno em andamento não poderá colocar nenhum seguidor. Em vez disso, ele decide colocar seu seguidor como um explorador no campo de asteroides da peça que acaba de colocar.

Você colocou um seguidor para agir como mercador na peça recém-colocada. Como nesta rota não havia nenhum outro seguidor, não há problema com sua ação.

Como a estrada da direita já está ocupada, o jogador branco decide colocar seu seguidor como um explorador no campo de asteroides.

3. O momento da batalha

Você sempre usará está ação quando houver seguidores de vários jogadores em um mesmo domínio (exemplo: rota comercial). Nós vamos explicar isto depois em uma outra seção (ver página 13).

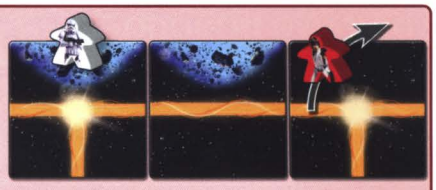
4. Contar pontos

Toda vez que uma rota comercial se fecha em seus extremos, é feita a pontuação. Para isso, a rota deve acabar num cruzamento, num campo de asteroides, num planeta ou fechar a si mesma. **Toda peça de tabuleiro** na sua rota comercial te dá **1 ponto**. Adicionalmente, existem 3 símbolos diferentes de facção (Aliança Rebelde, Império e Caçadores de Recompensa; existe uma explicação mais detalhadas na página 13). Toda vez que ganhar pontos e houver símbolos de facção em seu domínio, você receberá **2 pontos adicionais para cada símbolo** (não importando a qual facção você pertença).

Apesar de outro jogador ter colocado está peça, a sua rota comercial foi completada. Como a sua rota comercial mede 3 peças de tabuleiros, você vai receber 3 pontos.

Agora o marcador de pontos entra em cena. Para que você não tenha que atentar a todo momento aos pontos que você possui, utilize o marcador com o seu seguidor. No seu caso, você deve fazer seu seguidor avançar 3 espaços no marcador.

Depois de toda pontuação realizada, você recupera o seguidor que lhe deu pontos e o **devolve à sua reserva**. Mais para frente durante o jogo, quando o jogador der uma volta completa no marcador de pontos, seu seguidor deverá ser colocado deitado. Dessa maneira é possível ver que o jogador já acumulou 50 pontos.



Recupere o mercador que acaba de lhe dar 3 pontos e devolva-o à sua reserva. O seguidor **branco** *fica sobre a mesa, já que não participou da pontuação.*

Muito bem... Agora você já conhece as regras mais importantes do jogo. Olhemos agora os outros domínios:

O CAMPO DE ASTEROIDES

1. Colocar uma peça de tabuleiro

Como sempre, você deverá primeiro comprar uma peça de tabuleiro de um monte e colocá-la de forma a dar continuidade a outra peça. As peças de campo de asteroides também devem dar continuidade, e neste caso devem dar continuidade à parte de outro campo de asteroides.

2. Colocar um Seguidor como Explorador

Em seguida, você deverá verificar se há algum outro seguidor no campo de asteroide. Se não houver, você poderá colocar seu seguidor como um explorador.

Sua peça foi muito bem colocada porque ampliou o campo de asteroide em uma peça. O campo de asteroides não está ocupado, então, você pode colocar seu seguidor nele.

3. O momento da batalha

Quando seguidores de jogadores diferentes estão posicionados em um mesmo planeta, sempre acontecerá uma batalha (veja página 13).

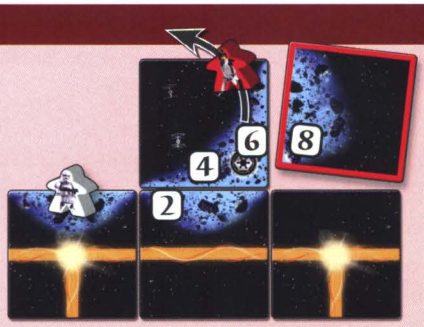
4. Contar pontos

Suponhamos agora que na rodada seguinte você jogou esta peça (com a borda vermelha). Você pode colocá-lo em seu campo de asteroides.

O domínio (neste caso, o **campo de asteroides**) é concluído. Sempre que um campo de asteroides está completamente rodeado por espaços e não sobra nenhum vazio em suas bordas, ele é considerado concluído. Como você tem um seguidor no campo de asteroides, deve calcular o valor desse campo de asteroides e receber pontos como resultado.

Cada peça com um campo de asteroides em um campo de asteroides completo vale 2 pontos. Além disso, cada símbolo da facção que houver dentro de um campo de asteroides completo adiciona 2 pontos à contagem.

O tipo de símbolo de facção não faz diferença.



Como existe um símbolo de facção (o Império) neste caso, você recebe mais 2 pontos, totalizando 8. Como sempre acontece com este tipo de cálculo, você recupera seu seguidor pois este foi incluído no cálculo.

OS PLANETAS

1. Colocar uma peça de tabuleiro

Como sempre, a primeira coisa a se fazer é comprar uma peça para colocá-la. Neste caso também a peça deve dar continuidade a outra peça. O planeta sempre está no centro da peça de tabuleiro.

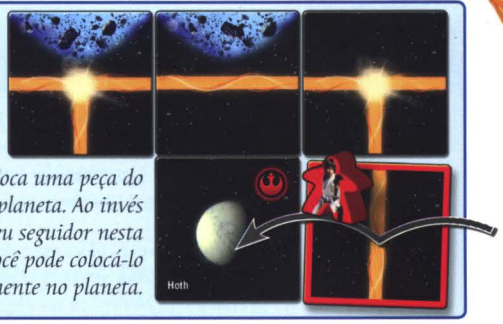
No entanto, em algumas peças de planetas podem aparecer também rotas comerciais e campos de asteroides. Por isso, ao colocar a peça você terá que prestar atenção às suas bordas (como é habitual).

2. Colocar um Seguidor como Conquistador

Você também pode colocar seguidores, como conquistadores, nos planetas. Ele é tirado de sua reserva e colocado exatamente no meio do planeta.

O planeta sempre está no centro da peça de tabuleiro. É permitido colocá-lo aqui já que as peças de tabuleiro com imagens do espaço dão continuidade umas às outras.

Existe mais uma maneira de usar um conquistador em um planeta. Quando colocar uma peça em um dos 8 espaços vazios em volta de um planeta (nos lados ou em diagonal) você pode colocar um dos seus seguidores na peça recém-posicionada (como habitual) ou **diretamente no planeta**. Ao contrário da rota comercial e do campo de asteroides, você pode também colocar um seguidor em um planeta que já esteja ocupado. Está é uma exceção do ***Star Wars* Carcassonne** e será explicada com mais detalhes na página 15.



Você coloca uma peça do lado de um planeta. Ao invés de colocar seu seguidor nesta peça, você pode colocá-lo diretamente no planeta.

3. O momento da batalha

Quando seguidores de jogadores diferentes estão posicionados em um mesmo planeta, sempre acontecerá uma batalha (veja página 13).

4. Contar pontos

Você soma os pontos para um planeta assim que ele estiver rodeado de peças de tabuleiro por todos os lados. Cada peça (incluindo a peça do planeta) vale 1 ponto. Além disso, cada símbolo de facção nos planetas vale mais 2 pontos. Não importa qual tipo de símbolo de facção seja. Os símbolos de facção nas 8 peças que estão em volta do planeta não serão somados, já que eles são somados em outros domínios (rotas comerciais ou campos de asteroides).

Com estas peças você cercou completamente o planeta, ganhou 11 pontos e recupera seu seguidor..

VÁRIOS SEGUIDORES EM UM DOMÍNIO

Não é permitido colocar seguidores em rotas comerciais ou campos de asteroides que já estão ocupados por outros seguidores. No entanto, é possível que mais de um seguidor termine no mesmo domínio, por causa de uma "mistura" de domínios, ou quando seguidores são colocados em um planeta já ocupado. No entanto, em ***Star Wars* Carcassonne**, somente seguidores da mesma cor podem ocupar o mesmo domínio. Quando domínios com seguidores de cores diferentes são misturados, uma **batalha será travada** com o uso de dados.

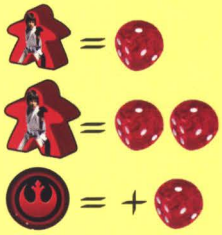
3. O momento da batalha

FACÇÕES: junto com o seu seguidor, você obteve uma carta de personagem com uma imagem de um símbolo de facção. Estas são as 3 facções. Estes símbolos estão também nas peças de tabuleiro.

Aliança Rebelde | **Império** | **Caçadores de Recompensa**

QUANDO ACONTECE UMA BATALHA? No momento que diversos seguidores de diferentes jogadores estiverem em um domínio (rota comercial, campo de asteroides ou planeta), uma batalha será imediatamente travada. A batalha sempre acontecerá como uma terceira ação, antes da soma dos pontos. Mesmo que o jogador que misturou os domínios não esteja envolvido na batalha.

QUANTOS DADOS O JOGADOR RECEBE? Para **cada um** dos **seguidores pequenos** que participam da batalha, você receberá **1 dado**. Se você lutar com o seu **seguidor grande**, receberá **2 dados**. Se um ou mais **símbolos da sua facção** pertencerem ao domínio contestado, você receberá **1 dado** adicional. Não importa quantos dos seus seguidores ou símbolos estão envolvidos na batalha, o **número máximo de dados que você receberá é 3** por batalha.



A BATALHA: todos os jogadores que participam da batalha jogam seus dados. Para determinar quem venceu a batalha, somente **o dado com o maior valor** de cada jogador será considerado. Os outros não são levados em conta. O jogador com o número maior vence.

EMPATE: toda vez que houver empate nos números maiores, todos os jogadores **que fazem parte deste empate** recebem **1 ponto**. Os jogadores com valores menores retiram-se da batalha. Os jogadores que empataram jogam os dados novamente, até um novo resultado ser obtido.

DERROTA: se um jogador perdeu uma batalha (mesmo que outros ainda estejam em combate), ele retira seu seguidor e o devolve a sua reserva. **Ele receberá 1 ponto por cada dado que jogou.** O vencedor deixará seu seguidor em pé (ou calcula os pontos do domínio, no caso dele estar completo).

Os símbolos de facções são independentes dos planetas mostrados nas peças de tabuleiro e estão relacionados a outra parte do jogo.

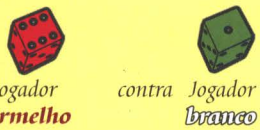
Agora vamos aprender como começam as batalhas em domínios individuais e como elas podem ser travadas.

A batalha por rotas comerciais

1) *A peça de tabuleiro que você comprou pode ampliar uma rota comercial. Como já existe um mercador de outro jogador nesta rota comercial, você não pode colocar um dos seus seguidores lá. Então você decide colocar sua peça de uma maneira que não a conecte com as rotas comerciais.*

2) *Em um dos turnos seguintes você coloca esta peça em uma rota comercial que está aberta. Você não pode colocar mais seguidores nesta rota comercial, mas pode colocar no campo de asteroides ou no planeta. Depois que você o fizer, a batalha pelas rotas comerciais agora conectadas vai começar.*

*Você e o jogador **branco** vão pegar um dado cada.*
(O símbolo da Aliança Rebelde ao lado do planeta não te dá o direito de dados adicionais, porque o símbolo só vale para o planeta). Como um membro da facção Aliança Rebelde você pega o dado vermelho; o Império pega o dado verde.



Jogador ***vermelho*** *contra Jogador* ***branco***

*O jogador **branco** foi derrotado e deve retirar seu seguidor e colocá-lo de volta para sua reserva. Ele vai receber 1 ponto já que lutou com 1 dado. Agora que a rota comercial foi completada, os pontos são calculados, e você recebe 4 pontos.*

1

2

A batalha pelo campo de asteroides

1) *Na esperança de tomar o campo de asteroides do jogador **preto** e do jogador **branco**, você coloca uma peça do campo de asteroides e posiciona um dos seguidores como um explorador. Isto é permitido desde que o campo de asteroides não esteja conectado com outro campo de asteroides no qual já exista um explorador. Se mais tarde, você comprar uma peça apropriada, poderá atacar os campos de asteroides do jogador **preto** e do jogador **branco** com um explorador.*

2) *Você está com sorte, e mais adiante, você compra a peça certa que lhe permite formar um grande e completo campo de asteroides.*
Uma batalha começa.

Já que você tem 1 seguidor e o símbolo da sua facção aparece em um dos campos de asteroides, você pode usar um total de 2 dados.
*O jogador **branco** pode usar 1 dado por que tem 1 seguidor. O jogador **preto** tem um seguidor grande, por isso pode usar 2 dados. O símbolo de facção na rota comercial não pertence ao campo de asteroides. Portanto, o jogador preto e o jogador branco não receberão dados adicionais.*

1

2

Primeira jogada:

Jogador ***vermelho*** *contra Jogador* ***preto*** *contra Jogador* ***branco***

*Jogador **branco** tira um 3, um valor menor do que os outros jogadores.*
*Jogador **branco** perde e retira seu seguidor.*
*Como o jogador **branco** tinha 1 dado em jogo, ele recebe 1 ponto.*
*Houve um empate entre você e o jogador **preto**, pois os dois rolaram um 4. Ambos recebem 1 ponto e jogam o dado outra vez.*

Segunda jogada:

Jogador ***vermelho*** *contra Jogador* ***preto***

*Tirando um 6,o jogador **preto** consegue o maior número e vence a batalha. Você perde e remove o seu seguidor. Visto que você usou 2 dados, vai receber 2 pontos. O campo de asteroides está completo agora. O jogador **preto** recebe 12 pontos por este domínio (5 peças valem 2 pontos cada, e o símbolo de facção vale mais 2 pontos). Depois do cálculo dos pontos, o jogador **preto** retira o seu seguidor.*

A batalha pelos planetas

A luta para conquistar planetas é uma parte especial em ***Star Wars* Carcassonne**; portanto, um jogador também pode atacar diretamente um planeta. Como mencionado anteriormente, você pode colocar um conquistador em um planeta se já colocou uma peça em um dos 8 espaços livres que cercam o planeta. Isto pode ser feito mesmo que já exista um seguidor de outro jogador neste planeta.
Depois você pode decidir se quer fazer uso da função básica da peça de tabuleiro (como uma rota comercial, campo de asteroides ou planeta), ou atacar um planeta ocupado.

Nesta situação, você recebe os dados de acordo com as regras de sempre; 1 dado para cada seguidor pequeno, 2 para um seguidor grande, e 1 dado para a **sua própria** facção se o símbolo estiver no planeta. Se houver símbolos de facção nas 8 peças cercando o planeta, eles não terão efeito sobre a batalha pelo planeta.
Estes símbolos não acrescentam nada ao valor do planeta. Aqui, também, os jogadores podem usar no máximo 3 dados durante a batalha.

1) *Você coloca uma peça de rota comercial em um dos 8 espaços que cercam o planeta. Ao invés de usar um seguidor como um mercador na rota comercial, você ataca o Seguidor grande do jogador* ***branco****, que se encontra neste planeta.*
Você receberá 1 dado adicional por causa do símbolo de sua facção que se encontra neste planeta. Por isso você pode atacar com 2 dados.
O jogador ***branco*** *também recebe 2 dados porque ele está lutando com seu seguidor grande. Nenhum dos símbolos de facção nas peças com rotas comerciais fornecerão dados adicionais. Somente o símbolo no planeta conta.*

Primeira jogada

Jogador ***vermelho*** *contra Jogador* ***branco***

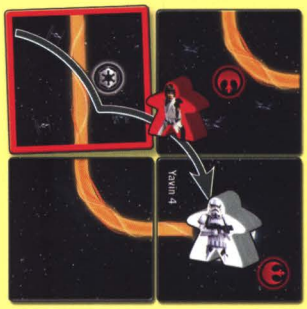
Na primeira jogada, os dois tiram um 5 como maior número. Eles estão empatados. Como resultado, cada um recebe 1 ponto. Então, eles jogam os dados novamente.

Segunda jogada

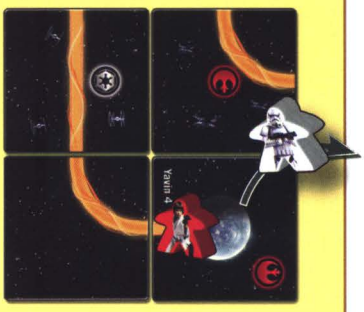
Jogador ***vermelho*** *contra Jogador* ***branco***

2) *O seu* ***5*** *vence o* ***4*** *do jogador branco. O jogador* ***branco*** *retira seu seguidor. Como havia 2 dados em jogo, ele recebe 2 pontos. Você coloca seu seguidor no planeta que acabou de conquistar. E agora é a vez do próximo jogador.*

1



2



Foi rápido, não? Agora que você já conhece os fundamentos do jogo, já pode jogar ***Star Wars* Carcassonne**. Restam ainda alguns pequenos detalhes a serem explicados, no entanto, vamos revisar o que já vimos:

REVISÃO

1. Colocar uma peça

- Você deve sempre colocar a peça comprada de forma que ela dê continuidade a outra peça já em jogo.
- No caso raro de não conseguir colocar a peça em nenhum lugar, deixe-a no monte e compre uma nova peça.

2. Colocar um Seguidor

- Só é permitido posicionar um seguidor na mesma peça que você acabou de colocar.
- Certifique-se de que não há nenhum outro seguidor no mesmo domínio.
- No entanto, se você colocar uma peça ao lado de um planeta, você poderá então atacar este planeta vizinho e posicionar seu seguidor nele (mesmo que ele já esteja ocupado por outro seguidor).

3. O momento da batalha

- Em uma batalha entre 3 ou mais seguidores de cores diferentes, todos os jogadores vão jogar os dados ao mesmo tempo. Se você não tiver dados suficientes, pode-se jogar os dados um de cada vez e anotar os resultados. No caso de um empate entre 2 ou mais jogadores que tiraram o maior número, aqueles jogadores que rolaram os números menores retiram-se da batalha. Neste jogo, é possível que jogadores de uma mesma facção se enfrentem.

4. Contar pontos

- Uma **rota comercial** é sempre concluída quando ambos extremos acabam num cruzamento, num campo de asteroides, num planeta ou quando a rota se fecha em si mesma. Cada peça de rota comercial dá 1 ponto.
- Um **campo de asteroides** é sempre concluído quando não é possível colocar mais peças conforme as regras e não sobra nenhum vazio nas suas bordas. Cada peça de campo de asteroides dá 2 pontos.
- Além disso, você ganha 2 pontos para cada **símbolo de facção** (independentemente de qual seja a facção).
- Um **planeta** é sempre concluído quando ficar completamente rodeado por 8 peças. Cada planeta lhe dá 11 pontos (9 pontos pelas peças e 2 pontos pelo símbolo de facção do planeta).
- A pontuação é realizada sempre no final de um turno. Neste momento, todos os jogadores que tiverem algum seguidor nos domínios concluídos receberão pontos.
- Depois de cada pontuação, os jogadores retiram o seguidor pelo qual ganharam pontos.

FIM DO JOGO E SOMA DOS PONTOS

Infelizmente, chega um momento em que a partida de ***Star Wars* Carcassonne** acaba. A boa notícia, é que chegou a hora de determinar o vencedor. A partida termina quando um jogador não puder mais comprar ou colocar mais nenhuma peça. Com isso, realiza-se a **soma final dos pontos** e é determinado o vencedor. Quando a partida acaba, são dados pontos para todos os domínios que contêm algum seguidor:

- Cada **rota comercial dá 1 ponto** para cada peça de rota comercial que ela possuir. Ou seja, como se passava no curso da partida.
- Cada **campo de asteroides dá 1 ponto** para cada peça. Somente a metade em comparação.
- Cada **planeta dá 1 ponto** e mais **1 ponto adicional para cada peça adjacente**.
- Em cada domínio (rotas comerciais, campos de asteroides e planetas), cada **símbolo de facção dá 2 pontos**.

Soma final dos pontos, *campo de asteroides: o jogador* ***verde*** *ganha 5 pontos (3 peças + 1 símbolo de facção) pelo campo de asteroides grande. O jogador* ***preto*** *ganha 1 ponto (1 peça).*

Soma final dos pontos, *planeta: o jogador* ***laranja*** *ganha 6 pontos por um planeta não finalizado (4 pontos pelas peças que o cercam e a peça do planeta + 2 pontos pelo símbolo de facção).*

Soma final dos pontos, *campo de asteroides: o jogador* ***branco*** *ganha 2 pontos (2 peças) pelo campo de asteroides não finalizado.*

Soma final dos pontos, *rota comercial: pela rota comercial não finalizada, o jogador* ***vermelho*** *recebe 3 pontos (3 peças).*

Quando todos os jogadores tiverem anotado a soma final no marcador de pontos, o jogador com mais pontos será o vencedor da partida de ***Star Wars* Carcassonne**. Parabéns!

VARIANTES PARA EQUIPES – que a força esteja com você

Se você jogar ***Star Wars* Carcassonne** com 4 jogadores, também é possível jogar em equipes. Neste caso, os jogadores sentados na diagonal um do outro formam uma equipe, para que os jogadores de facções diferentes possam alternar os turnos. As figuras são distribuídas da seguinte maneira:

- Os jogadores na **equipe da Aliança Rebelde** recebem os seguidores **vermelhos** e **verdes**.
- Os jogadores na equipe do Império recebem os seguidores **pretos** e **brancos**.

Já que os jogadores em uma equipe recebem pontos juntos, você só pode colocar um seguidor por equipe no marcador de pontos. O seguidor extra de outra cor é colocado de volta na caixa.

Os jogadores de uma mesma equipe nunca lutam entre si. A batalha somente acontece quando seguidores de diferentes facções se encontram no mesmo domínio. Durante a batalha, somente um jogador por equipe vai rolar os dados. Ele pode usar 1 dado para cada seguidor em sua facção. Como sempre, ele vai conseguir mais dados por um seguidor grande e pelo seu símbolo de facção. No entanto, equipes podem combater com um máximo de 3 dados por equipe. Fora isso, o desenrolar da partida é igual ao de uma partida normal.

© 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Editado por:
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela, Portugal
www.devir.pt

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Diagramação das regras: Christof Tisch
Tradução para o português: Rodrigo Uemura Sponchiado

www.starwars.com
© & ™ **Lucasfilm Ltd**