



## Flucht vom Todesstern

### Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, als erster von der Müllpress-Anlage auf dem Todesstern zu entkommen und den Stützpunkt der Rebellen zu erreichen.

### Zum Spiel gehört:

- 1 Spielplan
- 8 Spielfiguren
- 8 Spielfigurensockel
- 4 Todessternkarten
- 4 Tractorstrahlkarten
- 1 Spezialwürfel
- 52 Machtkarten
- 1 Spielanleitung

### Spielvorbereitung:

Die 8 Spielfiguren werden in der Mitte gefaltet und in den Sockel gesteckt.

Jeder der 2-4 Mitspieler wählt eine Farbe aus und setzt seine zwei Doppelspielfiguren

1. Han/Chewbacca™
2. Leia/Luke™

auf die entsprechend gefärbten Felder der Müllpress-Anlage. Jeder Spieler würfelt einmal. Die höchste Zahl berechtigt zum Anfangen.

### Das Spiel:

Jedesmal, wenn ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er und bewegt eine Spielfigur um die entsprechende Anzahl Felder weiter. Es darf immer nur eine Spielfigur bewegt werden und immer nur entlang den mit Linien verbundenen Feldern.

Landet ein Spieler auf den blauen Machtfeldern, muß er eine Machtkarte ziehen und die entsprechenden Anweisungen ausführen. Wenn ein Spieler eine Machtkarte zieht, nach der er in den Inhaftierungsblock muß, kann er dort mit einer Karte raus, die das erlaubt oder er würfelt eine drei.

Sollte ein Spieler im Inhaftierungsblock dreimal hintereinander keine drei würfeln und keine Freilassungskarte besitzen, darf er im vierten Zug auf jeden Fall den Inhaftierungsblock verlassen. Es dürfen auch mehrere Spielsteine auf demselben Feld stehen, vorausgesetzt, es sind verschiedene.

Beispiel:

eine Han/Chewbacca™-Spielfigur kommt auf ein Feld, wo schon eine andere Han/Chewbacca™-Figur steht. Letztere muß dann zurück zur Müllpress-Anlage. Kommt eine Han/Chewbacca™-Spielfigur auf ein Feld mit einer Leia/Luke™-Spielfigur, dann können dort beide stehen bleiben.

Bevor ein Stein den 'rasenden Falken' besteigt, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

Einer der beiden Spielsteine eines Spielers muß mit direktem Wurf das Feld 'Kontrollraum' erreichen und eine blaue Todessternkarte nehmen. Der andere der beiden Spielsteine muß den Tractorstrahlraum mit direktem Wurf erreichen und eine Karte nehmen, die den Tractorstrahl ausschaltet.

Nach diesen zwei Bedingungen dürfen die beiden Spielsteine eines Spielers in den folgenden Spielzügen den 'rasenden Falken' besteigen. Das Feld 'rasender Falke' muß in direktem Wurf angesteuert werden. Wenn beide Spielsteine eines Spielers den 'rasenden Falken' bestiegen haben, werden diese wie ein Stein behandelt und können zusammen wie ein einzelner Stein den Hyperraum durchqueren.

Das Feld des 'rasenden Falken' ist das einzige, sichere Feld auf dem Spielplan, von dem niemand rausgeworfen werden darf. Wird ein Spieler im Hyperraum rausgeworfen, geht er nur bis zum Feld des 'rasenden Falken' zurück.

Auf welchem der drei Felder man unten den Hyperraum betritt, ist egal. Auch hier entscheidet der Würfel über die Anzahl der Felder, die man auch diagonal ziehen darf. Landet ein Spieler auf einem Kreuzflügeljäger-Feld, muß er mit diesem ein Einzelgefecht austragen.

Einzelgefecht:

Ob der Spieler das Einzelgefecht gewinnt oder verliert, hängt von dem Würfel ab. Eine eins oder zwei bedeutet 'Sieg', eine drei 'Niederlage'. Bei einer Niederlage werden beide Steine, die ja wie einer behandelt werden, im Hyperraum auf das Feld 'rasender Falke' zurückgetan.

Gewinnt man das Einzelgefecht, darf man beide Spielsteine auf Irgend ein benachbartes Feld weiterziehen. Dabei hat der Spieler die Wahl, ob er ein freies Feld betritt und im nächsten Zug weitermacht, oder ob er auf ein Kreuzflügeljäger-Feld zieht und dort wieder ein Einzelgefecht austrägt usw., bis er auf dem Stützpunkt der Rebellen landet oder zum Feld 'rasender Falke' zurückgeworfen wird. Der erste Spieler, der den Stützpunkt der Rebellen durch direkten Wurf erreicht oder ein letztes Einzelgefecht gewinnt, geht als Sieger aus dem Spiel hervor.

Die Macht sei mit Dir!

Characters: © 1977 Twentieth Century-Fox Film Corporation



# Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:

Parkerspiele und Spielzeug • Klöcknerstraße 1 6054 Rodgau 3