STAR WARS™ LEGION™

SKIRMISH-REGELN

SKIRMISH-PARTIEN

Diese Spielanleitung bietet Spielern die Regeln und Ressourcen, die sie für eine *STAR WARS™: LEGION*-Skirmish-Partie benötigen. Skirmish-Partien sind eine gute Möglichkeit, neuen Spielern das Spiel näher zu bringen und eine exzellente Alternative für Veteranen, die eine schnellere, leichtere Spielerfahrung suchen. Es gelten die Regeln eines Standardspiels mit folgenden Ausnahmen:

SPIELRUNDEN

Eine Skirmish-Partie endet nach fünf anstatt sechs Runden.

SCHLACHTFELD

Eine Skirmish-Partie wird auf einem Schlachtfeld mit 90 x 90 cm (3' x 3') anstatt 90 x 180 cm (3' x 6') gespielt.

SKIRMISH-GEFECHTSKARTEN

Skirmish-Partien verwenden neue Gefechtskarten, die eine einzigartige Erfahrung auf kleinerem Raum bieten. Diese beiliegenden Karten werden vertikal anstatt horizontal verwendet, um sie von den gewöhnlichen Gefechtskarten zu unterscheiden. Skirmish-Gefechtskarten können in einer gewöhnlichen *STAR WARS™: LEGION*-Partie nicht verwendet werden.

ARMEEZUSAMMEN-STELLUNG

Bei einer Skirmish-Partie bringt jeder Spieler seine eigene Armee mit, die den folgenden Regeln entspricht:

PUNKTE UND RÄNGE

Die Gesamtkosten einer Skirmish-Armee darf 500 Punkte nicht überschreiten. Jede Armee muss die folgenden Einheiten enthalten:

Commander: Jede Armee muss genau eine Commander-Einheit enthalten.

Agent: Jede Armee darf bis zu einen Agenten enthalten.

Korps: Jede Armee muss zwei bis vier Korps-Einheiten enthalten.

Spezialeinsatzkräfte: Jede Armee darf bis zu zwei Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.

Unterstützung: Jede Armee darf bis zu zwei Unterstützungs-Einheiten enthalten.

Schwer: Jede Armee darf bis zu eine schwere Einheit enthalten.

SPIELAUFBAU

Eine Skirmish-Partie von *STAR WARS™: LEGION* wird in folgenden Schritten aufgebaut:

1. **Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen:** Auf einem flachen Untergrund wird ein ca. **90 x 90 cm** (3' x 3') großes Schlachtfeld abgesteckt. Die Spieler sitzen sich gegenüber an den Tisch und legen ihre Einheiten, Karten, Befehlsmarker, Bewegungshilfen und anderen Spielkomponenten außerhalb der Spielfläche bereit. Bei Bedarf teilen sie ihren Einheiten ID-Marker zu.

2. **Gelände festlegen:** Es ist wichtig, vor Spielbeginn festzulegen, welche Effekte das verwendete Gelände hat. Die Spieler sollten sich ein Geländeteil nach dem anderen vornehmen und einvernehmlich entscheiden, welche Art von Deckung es bietet und welche anderen Merkmale es hat. Es ist empfohlen, so viele Geländeteile zu verwenden, dass circa **ein Drittel** des Schlachtfeldes verdeckt ist. Manche Teile sollten die Sichtlinie blockieren, manche sollten nur Deckung bieten.

3. **Gelände platzieren:** Das Gelände wird von den Spielern gemeinsam und einvernehmlich platziert.

4. **Spielerfarben und Seiten bestimmen:** Der Spieler, dessen Armee die niedrigeren Gesamtkosten hat, entscheidet, ob er der rote oder der blaue Spieler sein will. Anschließend wählt der blaue Spieler eine der **vier** Tischseiten und breitet seine Armee an diesem Rand des Tisches aus. Der rote Spieler setzt sich an die gegenüberliegende Tischseite. Sind die Kosten beider Armeen identisch, wird per Münzwurf entschieden, welcher Spieler die Farben zuteilt.

5. **Skirmish-Gefechtskarten aufdecken:** Mischt die Einsatzziel-, Aufstellungs- und Bedingungsstapel separat. Dann werden drei der vier Karten jeder Kategorie gezogen und auf der Tischseite des blauen Spielers offen in drei Reihen ausgelegt.

6. **Schlachtfeld definieren:** Beginnend mit dem blauen Spieler wählen die Spieler abwechselnd je eine Kategorie und legen die am weitesten links liegende Karte dieser Kategorie ab (vom blauen Spieler aus gesehen). Man darf auch passen und keine Karte ablegen. Nachdem jeder Spieler zwei Mal die Gelegenheit hatte, eine Karte abzulegen, wird die am weitesten links liegende Karte jeder Kategorie für das Gefecht verwendet. Wurden die ersten beiden Karten einer Kategorie bereits abgelegt, kann die letzte Karte nicht abgelegt werden.

7. **Einsatzziel- und Bedingungskarten abhandeln:** Alle Anweisungen zum Spielaufbau der verwendeten Einsatzzielkarte werden abgehandelt; dann werden alle Anweisungen zum Spielaufbau der Bedingungskarte abgehandelt.

8. **Einheiten aufstellen:** Alle Anweisungen aus dem Abschnitt „Spielaufbau“ der Aufstellungskarte werden abgehandelt. Manche Aufstellungskarten haben andauernde Effekte, die während dieses Schrittes in Kraft treten. Beginnend mit dem blauen Spieler stellen die Spieler nun abwechselnd 1 Einheit ihrer Armee in ihren jeweiligen Aufstellungszonen auf. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis alle Einheiten aufgestellt sind.

9. **Vorrat vorbereiten:** Alle Wunden-, Niederhalten-, Ziel-, Ausweich- und anderen Marker kommen in einen Vorrat neben dem Schlachtfeld. Dann nimmt der blaue Spieler den Rundenzähler und stellt ihn auf 1. Jetzt kann die Partie beginnen!

EVENT-LEITFADEN

Das Skirmish-Format bietet Organisatoren neue Möglichkeiten, da jede Partie weniger Zeit und Raum zum Spielen benötigt. Organisatoren, die ein Skirmish-Turnier veranstalten möchten, sollten die Standard-Turnierregeln von *STAR WARS™: LEGION* verwenden. Jedoch mit folgenden Änderungen:

TURNIER-AUFBAU

Dieses Preis-Set ist für die Unterstützung einer Liga gedacht. Es kann jedoch auch mit den folgenden Regeln an einem einzigen Tag als Unterstützung für ein Turnier verwendet werden.

Bevor das Turnier beginnt, muss der Organisator Tische bereitstellen, die für das Turnierspiel geeignet sind. Jeder Tisch muss eine quadratische Spielfläche von ca. 90 x 90 cm (3' x 3') mit klar abgegrenzten Rändern und genügend Gelände enthalten, um mindestens ein Drittel der Spielfläche zu verdecken, ca. 90 x 30 cm (3' x 1').

TURNIER-RUNDENTIMER

Jede Turnierrunde von *STAR WARS™: LEGION* hat eine vorgegebene Länge, die den Spielern eine bestimmte Zeitspanne zur Verfügung stellt, um ihre Spiele zu beenden. Ein Leiter sollte den Timer für eine Turnierrunde starten, nachdem die meisten Spieler ihre Plätze gefunden und mit dem Aufbau begonnen haben. Ist eine Partie noch nicht beendet, wenn die Zeit für eine Turnierrunde abläuft, beenden die Spieler die aktuelle Spielrunde und berechnen dann ihren Punktestand. Die Länge einer Turnierrunde variiert je nach Art der Runde.

- SCHWEIZER RUNDE: je 90 Minuten
- EINZEL-ELIMINIERUNGSRUNDE (AUSSER FINALE): je 90 Minuten
- FINALE EINZEL-ELIMINIERUNGSRUNDE: 150 Minuten

Der Organisator kann die Rundenzeit in 30-Minuten-Schritten verlängern (bis zu einem Maximum von 150 Minuten), solange er die neue Rundenzeit vor seiner Veranstaltung ankündigt. Dies ist ratsam, wenn der Turnierveranstalter ein entspanntes Tempo bevorzugt oder damit rechnet, dass ein Teil der Teilnehmer neue Spieler sein werden.

TURNIERSTRUKTUR

Die Struktur eines Turniers bestimmt, wie viele Schweizer Runden und Einzel-Eliminierungsrunden es gibt. Alle *STAR WARS™: LEGION*-Turniere müssen eine der folgenden Strukturen verwenden:

BASIS-STRUKTUR

Die Basis-Turnierstruktur ist so konzipiert, dass sie sehr zugänglich ist, insbesondere für neuere Teilnehmer. Diese Struktur bietet eine Turniererfahrung, die einen moderaten Einsatz von Zeit und Ressourcen von Organisatoren und Spielern erfordert.

Anzahl registrierter Spieler	Anzahl Schweizer Runden	Größe des Cuts
4–8	3	Kein Cut
9–44	4	Kein Cut
45 und mehr	5	Kein Cut

FORTGESCHRITTENE STRUKTUR

Die fortgeschrittene Turnierstruktur richtet sich an Teilnehmer, die Spaß am Wettbewerb haben. Diese Struktur bietet ein robustes Turniererlebnis, das einen erheblichen Einsatz an Zeit und Ressourcen von Organisatoren und Spielern erfordert.

Anzahl registrierter Spieler	Anzahl Schweizer Runden	Größe des Cuts
4–24	4	Top 2
25–44	4	Top 4
45 und mehr	5	Top 4

SKIRMISH

Durchbruch

21

Sieg: Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler 2 Siegmarker für jeden seiner Einheitenführer, der innerhalb Reichweite 1 des feindlichen Rands des Schlachtfeldes steht.

©LFL ©AMG

Zentrale Stellungen

21

Spielaufbau: Ein Einsatzzielmarker wird auf einem Geländeteil platziert, das der Mitte des Schlachtfeldes am nächsten liegt (falls mehrere Teile der Mitte am nächsten liegen, wählt der blaue Spieler). Dann platzieren die Spieler beginnend mit dem blauen Spieler abwechselnd 1 Einsatzzielmarker auf einem Geländeteil, das vollständig außerhalb aller Aufstellungszonen und jenseits von Reichweite 1 zu jedem anderen Geländeteil mit Einsatzzielmarker liegt. Falls es einem Spieler nicht möglich ist, nach diesen Regeln einen Marker zu platzieren, kann er den Marker auf einem beliebigen Geländeteil platzieren, das keinen Einsatzzielmarker hat und das außerhalb aller Aufstellungszonen liegt. Falls der Marker immer noch nicht platziert werden kann, wird er nicht platziert.

Sieg: Am Ende des Spiels wird für jedes Geländeteil mit Einsatzzielmarker überprüft, welcher Spieler die meisten Einheitenführer mit Basiskontakt zu diesem Geländeteil hat. Dieser Spieler erhält 2 Siegmarker.

©LFL ©AMG

Eliminierung

21

Sieg: Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler 1 Siegmarker für jede besiegte feindliche Einheit und 1 zusätzlichen Siegmarker für jede besiegte -, - und -Einheit.

©LFL ©AMG

Kontrolle

21

Spielaufbau: 1 Einsatzzielmarker wird in der Mitte des Schlachtfeldes platziert.

Sieg: Am Ende der 2.–4. Runde erhält ein Spieler 1 Siegmarker, falls er den Einsatzzielmarker kontrolliert. Am Ende des Spiels erhält ein Spieler 2 Siegmarker, falls er den Einsatzzielmarker kontrolliert. Ein Spieler kontrolliert einen Einsatzzielmarker, falls er mehr Einheitenführer in Reichweite 1 dieses Markers hat als jeder andere Spieler.

©LFL ©AMG

Gutes Wetter

21

Diese Karte hat keinen Effekt.

Der Himmel ist klar, die Sonne scheint und die Sichtverhältnisse sind hervorragend. Jeder erfahrene Soldat weiß, dass gutes Wetter nur eines bedeutet – die Schlacht wird in Kürze beginnen!

©LFL ©AMG

Kriegsmüdigkeit

21

Sobald die Panik einer Einheit überprüft wird, ist die Reichweite, in der sie die Tapferkeit eines befreundeten Commanders statt ihrer eigenen verwenden kann, um 2 verringert (Minimum 1).

Stress und Strapazen einer andauernden Schlacht überlagern auch die Strahlkraft des ruhmreichsten Anführers. Früher oder später müssen sich die Soldaten selbst zum Weiterkämpfen motivieren.

©LFL ©AMG

Improvisierte Verteidigungen

21

Spielaufbau: Beginnend mit dem blauen Spieler platzieren die Spieler abwechselnd Barrikaden auf dem Schlachtfeld, bis 4 Barrikaden platziert worden sind. Sobald ein Spieler eine Barrikade platziert, muss diese in seiner Aufstellungszone oder innerhalb von Reichweite 1–2 seiner Aufstellungszone platziert werden. Jede Barrikade muss horizontal platziert werden.

Erfahrene Soldaten halten immer nach Möglichkeiten Ausschau, ihre Verteidigungen zu verbessern.

© LFL © AMG

Morgendämmerung

21

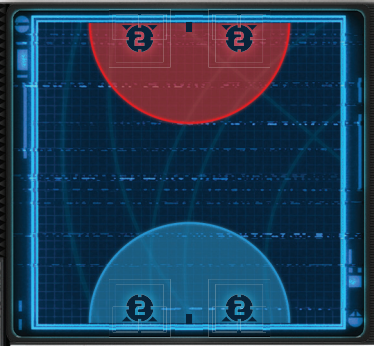
Während der ersten Runde können Einheiten keine Fernkampfangriffe jenseits von Reichweite 2 durchführen.

Der Horizont erglüht, während die verfeindeten Armeen im Schutz der Nacht vorrücken. Sobald sich die Sonne erhebt, wird die Schlacht ihr volles Ausmaß erreichen.

© LFL © AMG

Duell

21

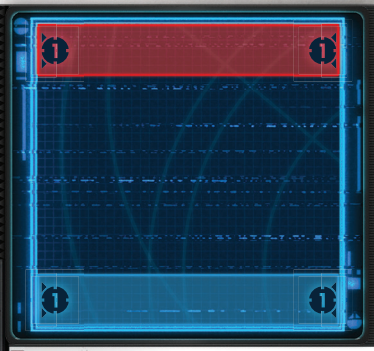


Die Aufstellungszone jedes Spielers ist ein Reichweite 2 großer Halbkreis vom Mittelpunkt des Schlachtfeldrandes eines Spielers.

© LFL © AMG

Klare Fronten

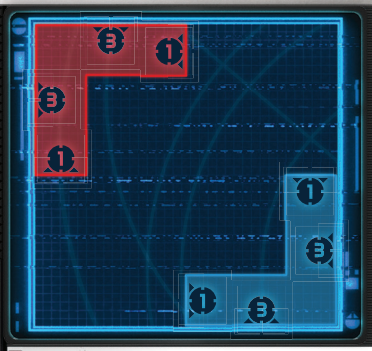
21



© LFL © AMG

Flankierende Stellungen

21



© LFL © AMG

Begegnungsgefecht

21

© LFL © AMG

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Atomic Mass Games und das Atomic-Mass-Games-Logo sind ™ von Atomic Mass Games.