STAR WARS™ X-WING™



Referenzhandbuch

Version 1.4.3

Enthält alle Änderungen aus der Version 1.4.1 in blau
und alle Änderungen aus der Version 1.4.2 in magenta

EINLEITUNG

Das Referenzhandbuch ist das ultimative Regelwerk für ***Star Wars: X-Wing***. Anders als in der Spielregel werden hier auch komplexe und selten auftretende Spielsituationen behandelt.

Der Hauptteil des Referenzhandbuches ist das Glossar, in dem die wichtigsten Spielbegriffe in alphabetischer Reihenfolge erklärt werden. Zudem finden sich ab S. 26 verschiedene Anhänge.

GOLDENE REGELN

Widerspricht eine Regel aus diesem Handbuch der Spielregel, hat dieses Handbuch stets Vorrang.

Widerspricht eine Kartenfähigkeit den Regeln aus diesem Handbuch, hat die Kartenfähigkeit stets Vorrang.

Enthält eine Kartenfähigkeit eine Form von „nicht können", ist jener Effekt absolut und kann nicht durch andere Effekte umgangen werden.

Während eines Angriffs oder beim Abhandeln eines anderen Effekts, der einen Würfelwurf beinhaltet, kann kein Würfel mehr als ein Mal neu geworfen werden.

INTERPRETATION VON KARTENTEXTEN

Das Pronomen „du"

Viele Piloten- und Schiffsfähigkeiten verwenden das Pronomen „du" in Bezug auf das zugehörige Schiff der Schiffskarte. Aufwertungs-, Schadens- und Zustandskarten, die das Pronomen „du" verwenden, beziehen sich auf das Schiff, dem die Karte zugeteilt wurde oder das mit ihr ausgerüstet ist.

Karteneffekte, die das Pronomen „du" verwenden, beziehen sich immer auf das Schiff oder Remote und nie auf den Spieler.

Die Verben „dürfen", „können" und „müssen"

Das Verb „dürfen" drückt eine Option aus. Beispielsweise bedeutet die Fähigkeit „Zu Beginn der Kampfphase darfst du eine -Aktion durchführen", dass das Schiff die Option hat, die Aktion durchzuführen, dies jedoch auch ablehnen kann.

Das Verb „können" drückt eine Befähigung aus. Beispielsweise bedeutet die Fähigkeit „Solange du Schub gibst oder eine Fassrolle fliegst, kannst du dich durch Hindernisse hindurchbewegen und sie überschneiden", dass ein Schiff mit dieser Fähigkeit beim Schubgeben oder beim Fliegen einer Fassrolle die Regel ignoriert, die es ihm verbietet, sich durch ein Hindernis hindurchzubewegen oder es zu überschneiden. Das Schiff wendet diesen Effekt immer an, da er nicht optional ist, sondern eine erweiterte Befähigung ausdrückt.

Das Verb „müssen" drückt eine Pflicht aus. Im Grunde sind alle Effekte, die keine Form von „dürfen" enthalten, zwingend auszuführen. Durch eine Form von „müssen" wird der Pflichtcharakter eines möglicherweise nachteiligen Effekts noch einmal bekräftigt.

Ein Mal pro Gelegenheit

Viele Fähigkeiten sind auf eine Abhandlung pro Gelegenheit beschränkt. Dies bedeutet, dass sie während des angegebenen Zeitfensters nur ein Mal abgehandelt werden können. Falls beispielsweise eine Fähigkeit „Zu Beginn der Kampfphase" eintritt, kann sie zu Beginn jeder Kampfphase nur ein Mal abgehandelt werden.

Ein weiteres Beispiel: Falls ein Schiff mit der Fähigkeit „Solange du einen Angriff durchführst, darfst du 1 Würfel neu werfen" darf diese Fähigkeit während jedes seiner Angriffe ein Mal abhandeln.

Und/oder

Sind bei einem Effekt mehrere Ergebnisse durch Schrägstriche getrennt, ist damit eine beliebige Kombination aus diesen Ergebnissen gemeint. Beispielsweise kann eine Fähigkeit, die sich auf „2 /-Ergebnisse" bezieht, zwei , zwei oder ein und ein meinen.

ERRATA UND KONFLIKTE

Wenn es einen Konflikt beim Abhandeln eines Spieleffekts zwischen verschiedenen Übersetzungen und/oder Drucken von Karten gibt, gilt der aktuellste englische Druck als Präzedenzfall. Die aktuellsten Karten findest du in der FAQ und auf der Produktseite unter www.asmodee.de/StarWars.

GLOSSAR

Im Glossar werden alle Spielbegriffe und Phasen detailliert aufgeschlüsselt.

ABSETZEN

Siehe Andocken.

ABWERFEN

Siehe Gerät.

AKTIONEN

Schiffe können Aktionen durchführen. Diese beschreiben thematisch die Handlungen des Piloten, der beispielsweise defensiv fliegt oder seine Position leicht verändert.

Wenn ein Schiff zum Durchführen einer Aktion angewiesen wird, kann es eine **Standardaktion** (angegeben in der Aktionsleiste seiner Schiffskarte) oder eine Fähigkeit mit dem Stichwort „Aktion:" auf einer seiner Zustandskarten-, Schadenskarten, Schiffskarten- oder Aufwertungskarten durchführen.

- Solange ein Schiff gestresst ist, kann es keine Aktionen durchführen.
- Manche Aufwertungskarten haben eine Aktionsleiste, in der 1 oder mehrere Aktionen stehen. Diese werden zur Aktionsleiste der Schiffskarte hinzugefügt und gehören somit zu den Standardaktionen, die das Schiff durchführen kann.
- Manche Schiffs- und Aufwertungskarten haben eine gekoppelte Aktionsleiste. Diese ermöglicht das Durchführen einer gekoppelte Aktion.
- Manche Aktionen können scheitern.
- Aktionen haben drei Schwierigkeiten: weiß, rot oder violett. Weiß ist die niedrigste Schwierigkeit gefolgt von rot und dann violett.
  - ◊ Als Kosten für den Versuch, eine rote Aktion durchzuführen, erhält ein Schiff 1 Stressmarker.
  - ◊ Als Kosten für den Versuch, eine violette Aktion durchzuführen, muss ein Schiff 1 ausgeben.
  - ◊ Wird ein Schiff zum Durchführen einer Aktion angewiesen, ist diese Aktion immer weiß, sofern nichts anderes angegeben ist.
  - ◊ Falls zwei oder mehr Effekte die Standardfarbe einer Aktion verändern würden („Behandle die Aktion als wäre sie rot"), wird die Aktion so behandelt, als hätte sie die Farbe mit den meisten Beschränkungen.
- Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl an Aktionen, die ein Schiff pro Runde durchführen kann. Allerdings kann ein Schiff innerhalb einer Runde nicht mehrmals dieselbe Aktion durchführen oder eine Aktion durchführen die diese Runde bereits gescheitert ist.
  - ◊ Hat ein Schiff mehrere gleichnamige Schadenskarten, zählt die Fähigkeit jeder Schadenskarte als andere Aktion.
  - ◊ Manche Karten haben mehrere Absätze mit dem Stichwort „**Aktion**:". Jeder dieser Absätze stellt eine andere Aktion dar.
  - ◊ Spieleffekte wie „erhalte 1 Fokusmarker", „gib Schub" oder „Ziel erfassen" sind keine Aktionen, was bedeutet, dass ein Schiff sie beliebig oft pro Runde abhandeln kann. Spieleffekte wie „führe eine -Aktion durch", „führe eine -Aktion durch" oder „führe eine -Aktion durch" sind hingegen Aktionen, d. h. jedes Schiff kann jede dieser Aktionen nur ein Mal pro Runde durchführen.
- Während des Schrittes „Aktion durchführen" der Aktivierung eines Schiffes darf das Schiff eine Aktion durchführen.
- Wenn ein Schiff den Schritt „Aktion durchführen" abhandelt oder wenn ihm eine Aktion gewährt wird, kann es auch entscheiden, keine Aktion durchzuführen.

AKTIVIERUNG

Siehe Aktivierungsphase.

AKTIVIERUNGSPHASE

Die Aktivierungsphase ist die dritte Phase einer Runde. Während dieser Phase wird jedes Schiff einzeln **AKTIVIERT**. Es beginnt das Schiff mit der niedrigsten Initiative, dann geht es weiter in aufsteigender Reihenfolge.

Jedes Schiff wird aktiviert, indem es folgende Schritte der Reihe nach abhandelt:

1. **Rad aufdecken:** Das zugeordnete Rad des Schiffes wird **AUFGEDECKT**, d. h. auf die offene Seite gedreht und neben der Schiffskarte platziert.

2. **Manöver ausführen:** Das Schiff führt das Manöver aus, das auf seinem aufgedeckten Rad eingestellt ist.

3. **Aktion durchführen:** Das Schiff darf 1 Aktionen durchführen.

Nachdem alle Schiffe aktiviert worden sind, geht es weiter mit der Kampfphase.

- Hat ein Spieler mehrere Schiffe mit gleichem Initiativwert, aktiviert er sie in beliebiger Reihenfolge, wobei er die Aktivierung eines Schiffes vollständig abschließen muss, bevor er die Aktivierung eines anderen Schiffes mit gleicher Initiative beginnen kann.

- Haben mehrere Spieler Schiffe mit gleichem Initiativwert, bestimmt die Spielerreihenfolge, in welcher Reihenfolge sie aktiviert werden. Zuerst aktiviert der Startspieler alle seine Schiffe mit diesem Initiativwert in beliebiger Reihenfolge, dann aktiviert der zweite Spieler alle seine Schiffe mit diesem Initiativwert in beliebiger Reihenfolge.

- Überspringt ein Schiff beim Aktivieren den Schritt „Rad aufdecken", kann es keine Fähigkeiten abhandeln, die nach dem Aufdecken seines Rades ausgelöst werden.

- Ein gestresstes Schiff kann keine roten Manöver ausführen und keine Aktionen durchführen.

- Versucht ein gestresstes Schiff ein rotes Manöver auszuführen, führt es stattdessen ein **STRESSMANÖVER** aus. Das Stressmanöver ist ein weißes [↑ 2]-Manöver. Flugrichtung, Schwierigkeit und Geschwindigkeit dieses Manövers können nicht verändert werden, es sei denn, eine Fähigkeit bezieht sich ausdrücklich auf das Stressmanöver.

- Versucht ein Schiff ohne aktive ✤ ein violettes Manöver auszuführen, führt es stattdessen ein Stressmanöver aus.

ANDOCKEN

Manche Fähigkeiten erlauben, dass ein Schiff von einem anderen befreundeten Schiff geschleppt wird oder in dessen Hangar mitfliegt. Wenn eine Kartenfähigkeit ein Schiff zum **ANDOCKEN** an einem Trägerschiff auffordert, wird das angedockte Schiff in der Reserve platziert. Ein angedocktes Schiff kann während der Systemphase von seinem Trägerschiff **ABGESETZT** werden, indem es folgende Schritte durchführt:

1. Auf dem Rad des angedockten Schiffes wird ein Manöver gewählt, das nicht stationär und nicht rückwärts ist.

2. Unter Verwendung der zugehörigen Schablone führt das angedockte Schiff das Manöver aus, wobei es die vorderen oder hinteren Stopper des Trägerschiffes verwendet, als wären sie seine Ausgangsposition.

3. Das Schiff darf 1 Aktion durchführen.

- Falls das Schiff beim Absetzen sein Manöver teilweise ausführen würde und nicht platziert werden kann, ohne sich mit einem anderen Schiff zu überschneiden, scheitert das Absetzen und das Schiff bleibt in der Reserve.

- Ein Schiff, das während der Systemphase absetzt, wird nicht in der Aktivierungsphase aktiviert.

Während der Systemphase kann ein Schiff, das in Reichweite 0 seines Trägerschiffes ist, an diesem andocken und in der Reserve platziert werden. Ein Schiff kann nicht während derselben Systemphase andocken und abgesetzt werden. Ein Schiff, das während der Systemphase andockt, handelt nicht sein zugeordnetes Rad ab oder wird in der Aktivierungsphase aktiviert.

- Nachdem ein Schiff, das andocken kann, ein Manöver teilweise ausgeführt hat und ein befreundetes Trägerschiff überschneidet, darf es in der Reserve platziert werden. Falls es das tut, werden die Effekte der Überschneidung nicht abgehandelt.

Wird ein Trägerschiff zerstört, können alle angedockten Schiffe eine **NOTABSETZUNG** durchführen, bevor der Träger von der Spielfläche entfernt wird. Die Notabsetzung wird ähnlich wie eine normale Absetzung durchgeführt (siehe oben), außer dass das Schiff zuerst 1 ✸-Schaden erleidet und nach dem Ausführen des Manövers nicht die Gelegenheit zum Durchführen einer Aktion hat.

- Falls das angedockte Schiff sein Manöver für die Notabsetzung teilweise ausführen würde und nicht platziert werden kann, ohne sich mit einem anderen Schiff zu überschneiden, scheitert das Absetzen und das Schiff wird zerstört.

- Ein Schiff, das während der Kampfphase per Notabsetzung abgesetzt wurde, kann immer noch bei seiner Initiative kämpfen, es sei denn, seine Initiative war in dieser Runde bereits an der Reihe; in diesem Fall kann es in dieser Phase nicht mehr kämpfen.

Außerdem gilt:

- Ein Beispiel für das Absetzen findet sich im Anhang.

- Andockfähige Schiffe können das Spiel angedockt beginnen. Vor dem Schritt „Streitkräfte platzieren" des Spielaufbaus muss man deklarieren, welche Schiffe an welchen Trägerschiffen angedockt sind.

- Während der Systemphase wird die Initiative des andockenden oder abgesetzten Schiffes verwendet und nicht die Initiative des Trägerschiffes.

ANGREIFEN

Schiffe können Angriffe durchführen. Thematisch bedeutet das, dass sie ihre Blasterkanonen, Raketen und anderen Waffen auf den Feind richten und abfeuern.

Wenn ein Schiff einen Angriff durchführt, wird es zum Angreifer und befolgt anschließend die unten stehenden Schritte:

1. **Ziel deklarieren:** Während dieses Schrittes ermittelt und benennt der angreifende Spieler den Verteidiger des Angriffs.

   a. **Reichweite abmessen:** Der angreifende Spieler misst die Reichweite vom Angreifer zu beliebig vielen feindlichen Schiffen und bestimmt, welche feindlichen Schiffe in welchem Winkel des Angreifers sind.

   b. **Waffe wählen:** Der angreifende Spieler wählt 1 der Primär- oder Spezialwaffen des Angreifers.

   c. **Verteidiger deklarieren:** Der angreifende Spieler wählt ein feindliches Schiff und macht es zum Verteidiger. Der Verteidiger muss die Voraussetzungen der gewählten Waffe erfüllen.

   d. **Kosten bezahlen:** Der Angreifer muss sämtliche Kosten für das Durchführen des Angriffs bezahlen.

- Während des Schrittes „Ziel deklarieren" ist der Winkel der gewählten Waffe der Angriffswinkel. Die Angriffsreichweite ist die kürzeste Distanz zwischen Angreifer und Verteidiger **im** Angriffswinkel (die Reichweite, gemessen vom nächsten Punkt des Angreifers zum nächsten Punkt des Verteidigers, die sich im Angriffswinkel befindet).

- Primärwaffen setzen eine Angriffsreichweite von 0–3 voraus. Standardmäßig haben Primärwaffen keine Kosten.

- Spezialwaffen haben andere Voraussetzungen, die bei der Quelle des jeweiligen Angriffs angegeben sind.

- Falls es für die gewählte Waffe kein zulässiges Ziel gibt oder der Angreifer die erforderlichen Kosten für den Angriff nicht bezahlen kann, wählt der angreifende Spieler entweder eine andere Waffe oder er beschließt, nicht anzugreifen.

2. **Angriffswürfel:** Während dieses Schrittes wirft der angreifende Spieler seine Angriffswürfel. Diese können von beiden Spielern modifiziert werden.

   a. **Angriffswürfel werfen:** Der angreifende Spieler bestimmt die Anzahl der zu werfenden Angriffswürfel auf Grundlage des Angriffswertes. Auf diesen werden sämtliche Effekte, welche die Anzahl der Angriffswürfel erhöhen oder verringern (beispielsweise der Reichweitenbonus und andere Effekte) angewandt. Falls die Minimal- oder Maximalanzahl von Würfeln begrenzt worden ist, wird im Anschluss diese Grenze angewandt. Es gilt grundsätzlich ein Minimum von 0 und ein Maximum von 6. Dann wirft er die entsprechende Anzahl an Würfeln.

- Solange ein Primärangriff in Angriffsreichweite 0 durchgeführt wird, können keine Angriffswürfel hinzugefügt werden.

b. **Angriffswürfel modifizieren:** Die Spieler handeln alle Fähigkeiten ab, mit denen Angriffswürfel modifiziert werden. Der verteidigende Spieler handelt seine Fähigkeiten zuerst ab, dann handelt der angreifende Spieler seine Fähigkeiten ab.

- Solange ein Primärangriff in Angriffsreichweite 0 durchgeführt wird, können die Würfel des Angreifers nicht modifiziert werden, außer durch den Verteidiger.
- Üblicherweise modifiziert der Angreifer die Angriffswürfel durch Ausgeben von Fokusmarkern oder einer Zielerfassung, die er auf dem Verteidiger hat.
- Jeder Angriffswürfel kann höchstens ein Mal pro Angriff neu geworfen werden.

3. **Verteidigungswürfel:** Während dieses Schrittes wirft der verteidigende Spieler Verteidigungswürfel in Höhe des Wendigkeitswertes des Schiffes. Diese können von beiden Spielern modifiziert werden.

a. **Verteidigungswürfel werfen:** Der verteidigende Spieler bestimmt die Anzahl der zu werfenden Verteidigungswürfel auf Grundlage des Wendigkeitswertes des Verteidigers. Auf diesen werden sämtliche Effekte, welche die Anzahl der Verteidigungswürfel erhöhen oder verringern (beispielsweise der Reichweitenbonus, die Versperrung des Angriffs durch ein Hindernis und andere Effekte) angewandt. Falls die Minimal- oder Maximalanzahl von Würfeln begrenzt worden ist, wird im Anschluss diese Grenze angewandt. Es gilt grundsätzlich ein Minimum von 0 und ein Maximum von 6. Dann wirft er die entsprechende Anzahl an Würfeln.

b. **Verteidigungswürfel modifizieren:** Die Spieler handeln alle Fähigkeiten ab, mit denen Verteidigungswürfel modifiziert werden. Der angreifende Spieler handelt seine Fähigkeiten zuerst ab, dann handelt der verteidigende Spieler seine Fähigkeiten ab.

- Solange du in Reichweite 0 verteidigst, können gegnerische Schiffe die Anzahl der Verteidigungswürfel, die du wirfst, nicht reduzieren, deine Ergebnisse nicht negieren und nicht modifizieren.
- Üblicherweise modifiziert der Verteidiger die Verteidigungswürfel, indem er Fokus- oder Ausweichmarker ausgibt.
- Jeder Verteidigungswürfel kann höchstens ein Mal pro Angriff neu geworfen werden.

4. **Ergebnisse neutralisieren:** Während dieses Schrittes **NEUTRALISIEREN** sich die Angriffs- und Verteidigungswürfel paarweise. Dies geschieht in folgender Reihenfolge:

a. Paare von ⁂- und ✷-Ergebnissen werden negiert.

b. Paare von ⁂- und ✲-Ergebnissen werden negiert.

Der Angriff trifft, falls mindestens 1 ✷- oder ✲-Ergebnis nicht negiert wurde; andernfalls verfehlt er.

5. **Schaden zuteilen:** Falls der Angriff trifft, erleidet der Verteidiger für alle nicht-negierten ✷- und ✲-Ergebnisse Schaden, und zwar in dieser Reihenfolge:

a. Der Verteidiger erleidet 1 ✷-Schaden für jedes nicht-negierte ✷-Ergebnis. Dann werden alle ✷-Ergebnisse negiert.

b. Der Verteidiger erleidet 1 ✲-Schaden für jedes nicht-negierte ✲-Ergebnis. Dann werden alle ✲-Ergebnisse negiert.

6. **Nachwirkungen:** Fähigkeiten, die nach einem Angriff ausgelöst werden, werden in folgender Reihenfolge abgehandelt.

a. Alle Fähigkeiten des verteidigenden Spielers, die ausgelöst werden, nachdem ein Schiff verteidigt hat oder zerstört worden ist, mit Ausnahme von Fähigkeiten, die einen Bonusangriff gewähren.

b. Alle Fähigkeiten des angreifenden Spielers, die ausgelöst werden, nachdem ein Schiff einen Angriff durchgeführt hat oder zerstört worden ist, mit Ausnahme von Fähigkeiten, die einen Bonusangriff gewähren.

c. Alle Fähigkeiten des verteidigenden Spielers, die ausgelöst werden, nachdem ein Schiff verteidigt hat oder zerstört worden ist und die einen Bonusangriff gewähren.

d. Alle Fähigkeiten des angreifenden Spielers, die ausgelöst werden, nachdem ein Schiff einen Angriff durchgeführt hat oder zerstört worden ist und die einen Bonusangriff gewähren.

- Jedes Schiff darf 1 Standardangriff durchführen, sobald es in der Kampfphase kämpft.
- Falls ein Schiff bei einem Initiativschritt während der Kampfphase zerstört wird, entfernt man es erst, nachdem alle Schiffe mit derselben Initiative wie der Angreifer gekämpft haben.
- Während eines Angriffes kann ein Schiff nicht freiwillig entscheiden, weniger Würfel zu werfen, als es werfen soll.
- Reichen die verfügbaren Würfel nicht aus, wirft man alle vorhandenen und notiert die erzielten Ergebnisse. Dann wirft man sie erneut, bis man die erforderliche Anzahl an Würfeln (die eigentlich gleichzeitig geworfen werden sollten) erreicht hat. Was das Modifizieren von Würfeln betrifft, zählt dies nicht als Neuwerfen.

ANGRIFFSREICHWEITE

Während eines Angriffs wird die kürzeste Distanz zwischen Angreifer und Verteidiger (die Reichweite, gemessen vom nächsten Punkt des Angreifers zum nächsten Punkt des Verteidigers) im Angriffswinkel als **ANGRIFFSREICHWEITE** bezeichnet.

- Beim Abmessen der Reichweite für Fähigkeiten, die nicht explizit von der Angriffsreichweite sprechen, wird die Reichweite vom nächsten Punkt des Angreifers zum nächsten Punkt des Verteidigers (unabhängig vom Angriffswinkel) gemessen.
- Solange ein Schiff in Reichweite 0 angegriffen wird, ist die Angriffsreichweite immer 0.

ANGRIFFSWINKEL

Während eines Angriffs wird der Winkel der verwendeten Waffe des Angreifers als **ANGRIFFSWINKEL** bezeichnet. Während des Schrittes „Verteidiger deklarieren" muss das gegnerische Schiff im Angriffswinkel sein.

ANSTRENGUNG

Solange ein Schiff mindestens 1 Anstrengungsmarker hat, ist es **ANGESTRENGT**. Solange ein angestrengtes Schiff verteidigt, wirft es 1 Verteidigungswürfel weniger. Der Anstrengungsmarker ist ein roter Marker.



Anstrengungsmarker

- Nachdem ein angestrengtes Schiff den Effekt, 1 Verteidigungswürfel weniger zu werfen, auf diese Weise angewandt hat, entfernt es 1 Anstrengungsmarker.
- Nachdem ein angestrengtes Schiff ein blaues Manöver durchgeführt hat, entfernt es 1 Anstrengungsmarker.

AUFBAU

Vor dem Spiel werden folgende Schritte abgehandelt:

1. **Streitkräfte sammeln:** Jeder Spieler platziert seine Schiffs- und Aufwertungskarten vor sich auf dem Tisch. Für jedes Schiff, das über einen Schildwert, eine Ladungskapazität oder ein Machtvermögen verfügt, werden die jeweiligen ◍, ⚡ oder ✤ oberhalb der Schiffs- und/oder Aufwertungskarten platziert. Jeder Spieler ordnet jedem seiner Schiffe ID-Marker zu.

2. **Spielreihenfolge festlegen:** Die Spielreihenfolge wird folgendermaßen zufällig festgelegt:

a. Jeder Spieler wirft 3 Angriffswürfel. Der Spieler mit den meisten ✲-Ergebnissen ist Startspieler.

b. Herrscht Gleichstand, ist der Spieler mit den meisten 👁-Ergebnissen Startspieler.

c. Herrscht immer noch Gleichstand, ist der Spieler mit den meisten ✷-Ergebnissen Startspieler.

d. Herrscht immer noch Gleichstand, würfeln die Spieler erneut und beginnen wieder bei Punkt a), bis der Gleichstand aufgelöst ist.

- Diese Würfe können nicht durch Spieleffekte beeinflusst werden.

3. **Spielfläche abstecken:** Auf einem flachen Untergrund wird eine 3' x 3' (91 cm x 91 cm) große Spielfläche abgesteckt. Alternativ kann eine Spielmatte wie die ***Starfield Playmat*** von Fantasy Flight Games verwendet werden. Anschließend wählen die Spieler gegenüberliegende Ränder der Spielfläche als ihre Spielflächenränder aus.

4. **Hindernisse platzieren:** In Spielerreihenfolge wählen die Spieler abwechselnd je 1 Hindernis und platzieren es auf der Spielfläche, bis alle 6 Hindernisse platziert worden sind. Hindernisse müssen jenseits von Reichweite 1 zueinander und jenseits von Reichweite 2 zu jedem Spielflächenrand platziert werden.

5. **Streitkräfte platzieren:** In aufsteigender Initiativreihenfolge (beginnend mit der niedrigsten Initiative) platzieren die Spieler ihre Schiffe auf der Spielfläche. Bei Gleichstand entscheidet die Spielerreihenfolge. Jeder Spieler muss seine Schiffe innerhalb von Reichweite 1 zu seinem Spielflächenrand platzieren. Wenn ein Schiff mit einem Geschützturm-Winkelanzeiger platziert wird, dreht der Spieler den Winkel, um einen Standardwinkel auszuwählen. Jedes Schiff mit einer Geschützturm-Winkelanzeiger kann seine Anzeige drehen, wenn das Schiff platziert wird.

6. **Sonstiges Material vorbereiten:** Der Schadensstapel wird gemischt und verdeckt außerhalb der Spielfläche platziert. Besitzen die Spieler mehr als einen Schadensstapel, verwendet jeder seinen eigenen.

   Neben der Spielfläche wird ein Vorrat aus Maßstab, Schablonen, Würfeln und Markern gebildet.

Außerdem gilt:

- Hat eine Karte das Stichwort „**Aufbau**:", wird die Fähigkeit, die diesem Stichwort folgt, während des geeigneten Aufbau-Schrittes abgehandelt.

AUFDECKEN

Siehe Aktivierungsphase.

AUFWERTUNGSKARTEN

Beim Zusammenstellen einer Staffel kann man Ausstattungspunkte ausgeben, um Aufwertungskarten zu kaufen und Schiffe damit auszurüsten. Jedes Schiff hat einen Ausstattungswert und eine Aufwertungsleiste, die angeben, wie viele Aufwertungen welcher Art ein Schiff ausrüsten kann.

Manche Aufwertungen haben 1 oder mehrere der folgenden Einträge in ihrem Beschränkungsfeld:

- **Rebellen/Imperium/Abschaum:** Diese Aufwertungskarte kann nur von einem Schiff der jeweiligen Fraktion ausgerüstet werden.
- **Kleines/mittleres/großes/riesiges Schiff:** Diese Aufwertung kann nur von einem Schiff der jeweiligen Größe ausgerüstet werden.
- **Schiffstyp:** Ist an dieser Stelle ein Schiffstyp angegeben, kann die Aufwertung nur von einem Schiff dieses Typs ausgerüstet werden.
- **Aktion:** Steht an dieser Stelle ein Aktionssymbol, kann die Aufwertung nur von einem Schiff ausgerüstet werden, das diese Aktion in seiner Aktionsleiste hat. Eine Aktion in der gekoppelten Aktionsleiste zählt hierbei nicht.
- Ein Schiff kann nicht mehr als 1 Kopie derselben Karte ausrüsten.
- Alle Karten einer Staffel unterliegen den Regeln für limitierte und Solitär-Karten.
- Einige Effekte können während des Spielaufbaus oder danach Aufwertungskarten zwischen zwei Schiffen „austauschen" oder „ausrüsten".
  - ◊ Ein Effekt kann eine Aufwertung zu einem Schiff bewegen, das kein passendes Aufwertungssymbol in seiner Aufwertungsleiste hat.
  - ◊ Ein Effekt kann eine Aufwertung nicht zu einem Schiff bewegen, das die im Beschränkungsfeld der Aufwertungskarte genannten Voraussetzungen nicht erfüllt, es sei denn, der Effekt erlaubt ausdrücklich, Beschränkungen zu ignorieren.

AUFWERTUNGSSYMBOLE

Jedes Aufwertungssymbol hat einen Namen. Es folgt eine Übersicht:

Talent	Sensor
Astromech	Titel
Torpedo	Modifikation
Rakete	Schmuggelware
Kanone	Technik
Geschütz	Bordschütze
Nutzlast	Macht-Fähigkeit
Mannschaft	Taktische Leitung
Konfiguration	Hyperantrieb

AUS DEM SPIEL ENTFERNT

Nachdem ein Schiff zerstört worden oder geflohen ist, wird es **aus dem Spiel entfernt**. Wenn das passiert, kommen alle seine Marker in den Vorrat zurück, seine Schiffskarte wird auf die Rückseite gedreht und das Schiff wird auf seiner Schiffskarte platziert.

- Falls am Ende einer Runde alle Schiffe eines Spielers aus dem Spiel entfernt worden sind, endet die Partie und der andere Spieler gewinnt.
- Schiffe, die in der Reserve platziert werden, sind nicht aus dem Spiel entfernt.

AUSWEICHEN (•⌇)

Piloten können ausweichen, um defensiv zu fliegen. Sobald ein Schiff eine •⌇-Aktion durchführt, erhält es 1 Ausweichmarker.



Ausweichmarker

Solange ein Schiff mindestens 1 Ausweichmarker hat, spricht man davon, dass das Schiff **ausweicht**. Ausweichmarker sind kreisförmige, grüne Marker. Solange ein ausweichendes Schiff verteidigt, kann es während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren" einen oder mehrere Ausweichmarker ausgeben, um ebenso viele seiner Leerseiten oder 👁-Ergebnisse in •⌇-Ergebnisse zu ändern.

- Wenn eine Fähigkeit besagt, dass ein Schiff einen Ausweichmarker erhält, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer •⌇-Aktion. Ein Schiff, das einen Ausweichmarker erhält, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die •⌇-Aktion durchführen.

BEFREUNDET

Alle Schiffe/Geräte, die vom selben Spieler kontrolliert werden, sind miteinander **befreundet**, es sei denn, eine Karte, ein Spielmodus, ein Szenario oder ein anderer Effekt besagt etwas anderes. Alle Würfel, die man selbst wirft, sind mit diesen Schiffen befreundet. Befreundet ist etwas anderes als feindlich und verbündet.

- Schiffe können keine Angriffe gegen befreundete Schiffe durchführen, es sei denn, etwas anderes ist ausdrücklich angegeben.
- Ein Schiff ist befreundet mit sich selbst und kann alle seine Fähigkeiten, die „befreundete Schiffe" betreffen, auch auf sich selbst anwenden, es sei denn, die Fähigkeiten beziehen sich ausdrücklich auf „andere" befreundete Schiffe.

BERECHNEN (◉)

Piloten können berechnen, wobei sie modernste Computertechnologie einsetzen, um ihre Leistungen im Kampf zu steigern. Sobald ein Schiff eine ◉-Aktion durchführt, erhält es 1 Berechnungsmarker.



Berechnungsmarker

Solange ein Schiff mindestens 1 Berechnungsmarker hat, ist es **berechnend**. Berechnungsmarker sind kreisförmige grüne Marker. Für ein berechnendes Schiff gelten folgende Regeln:

- Solange ein berechnendes Schiff einen Angriff durchführt, darf es während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren" 1 oder mehrere Berechnungsmarker ausgeben, um ebenso viele seiner 👁-Ergebnisse in ✸-Ergebnisse zu ändern.

- Solange ein berechnendes Schiff verteidigt, darf es während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ 1 oder mehrere Berechnungsmarker ausgeben, um ebenso viele seiner -Ergebnisse in -Ergebnisse zu ändern.

Außerdem gilt:

- Ein Schiff kann keine Berechnungsmarker ausgeben, um -Ergebnisse in - oder -Ergebnisse zu ändern, falls es keine -Ergebnisse hat.
- Wenn eine Fähigkeit besagt, dass ein Schiff einen Berechnungsmarker erhält, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer -Aktion. Ein Schiff, das einen Berechnungsmarker erhält, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die -Aktion durchführen.

BEWEGEN

Ein Schiff **BEWEGT** sich, wenn es ein Manöver ausführt oder anderweitig unter Verwendung einer Schablone seine Position verändert (z. B. bei einer Fassrolle oder einem Schub).

Ein Schiff bewegt sich durch ein Objekt **HINDURCH**, wenn die Schablone beim Bewegen auf dem Objekt platziert wird.

- Bewegt sich ein Schiff durch ein Hindernis hindurch, erleidet es die Effekte jenes Hindernisses.
- Bewegt sich ein Schiff durch ein Gerät hindurch, kann es je nach Gerät bestimmte Effekte erleiden.
- Bewegt sich ein Schiff durch ein anderes Schiff hindurch, gibt es an sich keinen Effekt. Da das Plastikmodell des anderen Schiffes physisch den Weg versperrt, sollte man seine Position markieren und es vorübergehend entfernen. Um die Position eines im Weg stehenden Schiffes zu markieren, kann man entweder die Positionsmarkierung aus dem Grundspiel verwenden oder Schablonen zwischen den Stopper des Schiffes oder an seinen Basiskanten platzieren. Nach Abschluss der Bewegung werden alle entfernten Schiffe in ihre Ursprungspositionen zurückgebracht.

BOMBEN

Eine Bombe ist eine Art von Gerät, das über den Karteneffekt einer -Aufwertungskarte auf die Spielfläche kommt. Die zugehörige Aufwertungskarte hat das Merkmal „Bombe“ über ihrem Kartentext. Bomben können während der Systemphase abgeworfen oder gestartet werden und detonieren am Ende der Aktivierungsphase.

BONUSANGRIFF

Wird ein Schiff von einem Karteneffekt zum Durchführen eines Bonusangriffs aufgefordert, führt es während des Schrittes „Nachwirkungen“ einen zusätzlichen Angriff durch.

- Manche Spezialwaffen gewähren einen Bonusangriff unter Verwendung derselben Waffe. Sofern nichts anderes angegeben ist, gelten für das Durchführen solcher Bonusangriffe dieselben Voraussetzungen (Winkel, Reichweite, Kosten).

  ◊ Beispiel: Ein Schiff, das mit der Karte „Clusterraketen“ angegriffen hat, kann einen Bonusangriff gegen ein anderes Schiff in Reichweite 1 des Verteidigers durchführen und dabei die -Voraussetzung ignorieren. Die Reichweite (1–2), der Winkel () und die Kosten (1) gelten auch für den Bonusangriff.
- Ein Schiff kann nur 1 Bonusangriff pro Runde durchführen.
- Haben beide Spieler einen Bonusangriff, der nach dem Angriff ausgelöst wird, handelt der verteidigende Spieler seinen Bonusangriff zuerst ab.
- Für riesige Schiffe gibt es Zusatzregeln für Bonusangriffe (vgl. Anhang: Riesige Schiffe).

BRAND

Sobald dieses Objekt platziert wird, werden seine Stopper an die Aussparung der Brandbombe angelegt

Nachdem dieses Objekt platziert worden ist, wird ein Zeitzünder auf es platziert.

- Während der Endphase wird jeder Brand ohne Zeitzünder entfernt, dann wird 1 Zeitzünder von jedem Brand entfernt.



Brandbombe

Wenn sich ein Schiff bewegt und sich dabei durch ein Brand-Hindernis hindurchbewegt oder es überschneidet, erleidet es den folgenden Effekt:

- Nachdem die Bewegung abgehandelt wurde, wirf einen Angriffswürfel. Bei einem - oder -Ergebnis erleidet das Schiff 1 -Schaden, bei einem -Ergebnis erhält es 1 Stressmarker. Dann überspringt das Schiff seinen Schritt „Aktion durchführen“ dieser Runde.

Nachdem ein Remote so neu positioniert worden ist, dass es danach in Reichweite 0 eines Brand-Hindernisses ist, erleidet es 1 -Schaden.

Falls ein Schiff verteidigt und der Angriff durch einen Brand versperrt wird, wirft es 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

DEFIZIT

Falls die Summe der Kommandopunkte eines Spielers kleiner ist als der maximal erlaubte Kommandowert, subtrahiert den gesamten Kommandopunktewert der Staffel vom erlaubten Maximum. Dieser Wert stellt das Defizit des Spielers vor Spielbeginn dar.

- Zu Beginn des Spiels verdient jeder Spieler Missionspunkte in Höhe des gegnerischen Defizits.

DREHUNG (UND)

Siehe Flugrichtung.

EINHEIT

Schiffe und Remotes sind Einheiten.

ELEKTRODÜPPEL-WOLKE

Siehe Hindernisse.

ENDPHASE

Die Endphase ist die fünfte Phase der Runde. Während der Endphase passiert Folgendes in dieser Reihenfolge:

1. Fähigkeiten, die „zu Beginn der Endphase“ ausgelöst werden, bilden eine Fähigkeits-Warteschlange und werden abgehandelt.
2. Fähigkeiten, die „während der Endphase“ ausgelöst werden, bilden eine Fähigkeits-Warteschlange und werden abgehandelt.
3. Alle kreisförmigen Marker werden von allen Schiffen entfernt (zuerst grüne, dann orangefarbene).
4. Jede Karte mit mindestens einem Symbol für wiederkehrende Ladungen stellt ebenso viele Ladungen wieder her. Jede Karte mit mindestens einem Symbol für negative wiederkehrende Ladungen verliert ebenso viele Ladungen.

Nach dieser Phase werden die Siegbedingungen überprüft. Ist die Partie nicht vorbei, beginnt die nächste Runde mit der Planungsphase.

ENTTARNEN

Siehe Tarnen.

ENTWAFFNET

Ein Schiff ist **ENTWAFFNET**, falls es mindestens 1 Entwaffnet-Marker hat. Ein entwaffnetes Schiff kann keine Angriffe durchführen. Der Entwaffnet-Marker ist ein kreisförmiger, orangefarbener Marker und wird während der Endphase entfernt.



Entwaffnet-Marker

- Während der Kampfphase kämpfen auch entwaffnete Schiffe (obwohl sie keine Angriffe durchführen können).

ERLEIDEN

Siehe Schaden.

ERSCHÖPFT

Ein Schiff ist **ERSCHÖPFT**, solange es mindestens 1 Erschöpfungsmarker hat. Solange ein erschöpftes Schiff einen Angriff durchführt, wirft es 1 Angriffswürfel weniger. Erschöpfungsmarker sind rote Marker.



Erschöpfungsmarker

- Nachdem ein erschöpftes Schiff den Effekt, 1 Angriffswürfel weniger zu werfen, angewandt hat, entfernt es 1 Erschöpfungsmarker.
- Nachdem ein erschöpftes Schiff ein blaues Manöver ausgeführt hat, entfernt es 1 Erschöpfungsmarker.

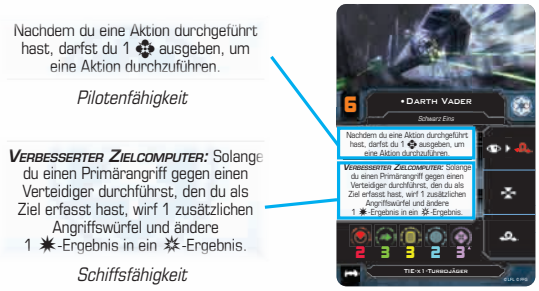
FÄHIGKEITEN

Manche Texte von Zustands-, Schadens-, Schiffs- und Aufwertungskarten sind **FÄHIGKEITEN**. Diese bestehen aus einem Zeitpunkt und einem Effekt.

- Kartenfähigkeiten sind verpflichtend und müssen zwangsweise abgehandelt werden, es sei denn, eine Kartenfähigkeit verwendet eine Form von „dürfen“ oder das Stichwort **„AKTION“** oder **„ANGRIFF“**.
- Ein Schiff kann keine Marker eines anderen Schiffes ausgeben oder entfernen, es sei denn, ein Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes. Ebenso kann ein Schiff die Würfelergebnisse eines anderen Schiffes nicht ausgeben, modifizieren oder entfernen, es sei denn, ein Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Falls mehrere Fähigkeiten gleichzeitig abgehandelt werden müssten, nutzt man die sogenannte Fähigkeits-Warteschlange, um die Reihenfolge ihrer Abhandlung zu bestimmen.
- Die Kartenfähigkeit eines zerstörten Schiffes bleibt aktiv, bis jenes Schiff entfernt wird, es sei denn, die Kartenfähigkeit gibt ausdrücklich an, zu welchem Zeitpunkt ihr Effekt endet, z. B. „bis zum Ende der Kampfphase“. Solche Effekte bleiben bis zum Ende der angegebenen Zeit aktiv.

PILOTEN- UND SCHIFFSFÄHIGKEITEN

Manche Schiffskarten haben zusätzlich zu ihrem atmosphärischen Text (oder stattdessen) eine Fähigkeit. Alle limitierten Schiffe verfügen über individuelle **PILOTENFÄHIGKEITEN** und haben keine atmosphärischen Texte. Zudem haben manche Schiffe unterhalb ihrer Pilotenfähigkeit oder ihrem atmosphärischen Text eine **SCHIFFSFÄHIGKEIT**, die bei allen Schiffen dieses Typs gleich ist.



ERSETZUNGSEFFEKTE

Manche Fähigkeiten haben eine ersetzende Funktion – sie verändern die normale Abhandlung eines Effekts. Man erkennt sie an den Wörtern „anstatt“, „statt“ und „stattdessen“ sowie an der Verwendung des Konjunktivs.

- Ersetzungseffekte werden nicht ans Ende der Fähigkeits-Warteschlange gestellt, da sie gleichzeitig mit dem ersetzten Effekt abgehandelt werden.
- Wenn ein Ersetzungseffekt abgehandelt wird, behandelt man den ersetzten Effekt, als wäre er niemals eingetreten.
  - ◊ Beispiel: Jyn Ersos Fähigkeit besagt: „Falls ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–3 einen Fokusmarker erhalten würde, darf es stattdessen 1 Ausweichmarker erhalten.“ Falls diese Fähigkeit verwendet wird, kann ein Effekt, der nach dem Erhalt eines Fokusmarker ausgelöst wird, nicht ausgelöst werden.
- Gibt es mehrere Ersetzungseffekte, die denselben Effekt abändern, kann nur 1 Effekt den ursprünglichen Effekt ersetzen.
  - ◊ Beispiel: Ein Schiff ist gerade dabei, einen Fokusmarker zu erhalten, und hat die beiden Fähigkeiten „Bevor du einen Fokusmarker erhalten würdest, erhalte stattdessen einen Ausweichmarker“ und „Bevor du einen Fokusmarker erhalten würdest, erhalte stattdessen einen Berechnungsmarker“. Nur 1 dieser Fähigkeiten kann abgehandelt werden.

KOSTEN BEZAHLEN

Ein Schiff kann die Kosten eines Effekts nur dann bezahlen, wenn der Effekt auch abgehandelt werden kann.

- Beispiel: Die Fähigkeit des GNK-„Gonk“-Droiden besagt: „**Aktion**: Gib 1 ⚡ aus, um 1 Schild wiederherzustellen.“ Hat das Schiff keine inaktiven Schilde, kann es die Ladung nicht ausgeben.
- Ersetzungseffekte können die Kosten ersetzen, die ein Schiff für einen Effekt ausgeben muss. Werden Kosten so ersetzt, wird der Effekt trotzdem abgehandelt.

FÄHIGKEITS-WARTESCHLANGE

Die **FÄHIGKEITS-WARTESCHLANGE** wird verwendet, um die Abhandlungsreihenfolge von Fähigkeiten zu klären, die innerhalb desselben Zeitfensters ausgelöst werden. Fähigkeiten in der Warteschlange werden von vorne nach hinten abgehandelt. Folgende Regeln gelten für das Hinzufügen von Fähigkeiten zur Warteschlange:

1. Haben beide Spieler Fähigkeiten, die durch dasselbe Ereignis ausgelöst werden, werden die Fähigkeiten in Spielerreihenfolge in die Warteschlange gestellt.
2. Hat ein Spieler mehrere Fähigkeiten, die durch dasselbe Ereignis ausgelöst werden, bestimmt er selbst die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten in die Warteschlange gestellt werden.
3. Werden durch das Abhandeln eines Effekts aus der Fähigkeits-Warteschlange weitere Effekte auslöst, werden sie gemäß den oben genannten Regeln ans vordere Ende der Warteschlange gestellt.

2 Beispiele für die Fähigkeits-Warteschlange finden sich im Anhang: Beispiele.

- Wenn ein Spieleffekt dasselbe Zeitfenster wie die Fähigkeit eines Spielers hat, wird der Spieleffekt immer zuerst abgehandelt.
  - ◊ Beispiel: Ein Schiff mit einer Fähigkeit, die nach dem Durchführen einer Fassrolle ausgelöst wird, führt eine rote Fassrolle-Aktion durch. Bevor die Fähigkeit abgehandelt wird, erhält das Schiff einen Stressmarker, da es sich dabei um einen Spieleffekt handelt.
- Falls die Voraussetzungen einer Fähigkeit nicht erfüllt sind, kann sie der Fähigkeits-Warteschlange nicht hinzugefügt werden. Beispiel: Ein Schiff hat eine Fähigkeit, die zu Beginn der Kampfphase ausgelöst wird und voraussetzt, dass das Schiff gefangen ist. Nun beginnt die Kampfphase. Falls das Schiff nicht gefangen ist, kann es seine Fähigkeit nicht zur Warteschlange hinzufügen. Das gilt auch dann, wenn zu Beginn derselben Kampfphase eine andere Fähigkeit zur Warteschlange hinzugefügt wird, deren Abhandlung dazu führen wird, dass das Schiff gefangen wird.
- Falls ein Schiff entfernt würde, solange sich noch eine oder mehrere Fähigkeiten in der Warteschlange befinden, wird es nicht entfernt, bis sich keine Fähigkeiten mehr in der Warteschlange befinden.

FANGSTRAHL

Ein Schiff ist **GEFANGEN**, solange es eine bestimmte Anzahl an Fangstrahlmarkern, abhängig von seiner Größe, hat; mindestens 1 bei einem kleinen Schiff, mindestens 2 bei einem mittleren Schiff und mindestens 3 bei einem großen Schiff. Fangstrahlmarker sind orangefarbene Marker.



Fangstrahlmarker

Immer, wenn ein Schiff das erste Mal in einer Runde gefangen worden ist, darf der Spieler, dessen Effekt den Fangstrahlmarker angewendet hat, 1 der folgenden Effekte wählen:

- Das Schiff führt unter Verwendung der [1 ↑]-Manöverschablone eine Fassrolle durch. Der Spieler, der den Effekt anwendet, bestimmt die Richtung der Fassrolle sowie die Endposition des Schiffes.
- Das Schiff führt unter Verwendung der [1 ↑]-Manöverschablone einen Schub durch.

Diese Bewegung kann nicht dazu führen, dass sich das Schiff mit einem Hindernis überschneidet oder sich durch es hindurchbewegt. Nachdem ein Schiff auf diese Art bewegt worden ist, falls ein Gegner es bewegt hat, darf der Spieler des Schiffes wählen, das Schiff um 90° nach rechts oder links zu drehen. Falls er dies tut, erhält das Schiff einen Stressmarker.

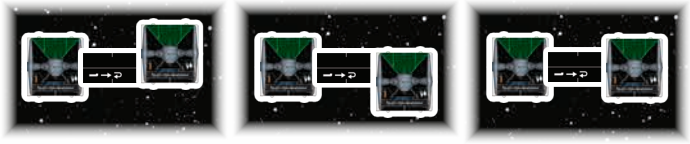
Solange ein gefangenes Schiff verteidigt, wirft es 1 Verteidigungswürfel weniger.

- Manche Spezialwaffen fügen Fangstrahlmarker zu, anstatt Schaden zuzuteilen.
- Riesige Schiffe haben zusätzliche Fangstrahl-Regeln (vgl. Anhang: Riesige Schiffe).

FASSROLLE (↶↷)

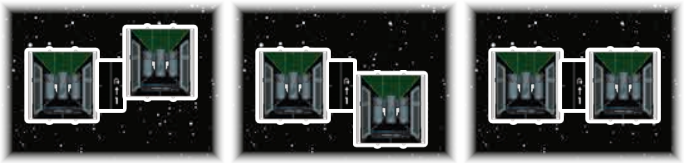
Piloten können eine Fassrolle fliegen, um ihr Schiff seitwärts zu steuern und ihre Position leicht anzupassen. Sobald ein kleines Schiff eine ↶↷-Aktion durchführt, werden die nachstehenden Schritte befolgt:

1. Die [1 ↑]-Schablone wird herausgesucht.
2. Das kurze Ende der Schablone wird bündig an der linken oder rechten Seite der Schiffsbasis platziert. Die Schablone muss so platziert werden, dass ihre Mittellinie auf einer Höhe mit der Markierung an der Seite der Basis ist.
3. Das Schiff wird von der Spielfläche angehoben und so platziert, dass die Markierung an der anderen Basisseite auf einer Höhe mit der Vorderkante, Mittellinie oder Hinterkante des anderen kurzen Endes der Schablone ist.
4. Die Schablone wird in den Vorrat zurückgelegt.



Ein TIE-Jäger fliegt eine Fassrolle nach rechts und bewegt sich dabei leicht vorwärts, leicht rückwärts oder in gerader Linie.

Wenn ein mittleres oder großes Schiff eine Fassrolle fliegt, wird in der obigen Anleitung „kurzes Ende" durch „langes Ende" ersetzt.



Ein TIE-Vergelter fliegt eine Fassrolle nach rechts.

- Sobald eine Fassrolle deklariert wird, muss man auch deklarieren, ob das Schiff die Fassrolle nach links oder nach rechts fliegt. Anschließend darf man die drei möglichen Endpositionen (vorne, Mitte, hinten) ausprobieren, ehe man sich für eine entscheidet und das Schiff platziert.
- Die Fassrolle kann scheitern, falls bei dem Versuch, das Schiff am Ende der Fassrolle zu platzieren, eine der folgenden Situationen eintritt:
  - ◊ Das Schiff würde sich an allen drei Positionen mit einem anderen Schiff überschneiden.
  - ◊ Alle drei Positionen würden dazu führen, dass das Schiff sich durch ein Hindernis hindurchbewegt oder sich mit einem Hindernis überschneidet.
  - ◊ Alle drei Positionen würden dazu führen, dass das Schiff außerhalb der Spielfläche wäre (und somit fliehen würde).
- Falls eine Fassrolle scheitert, wird das Schiff in die Ausgangsposition zurückgesetzt, die es vor der versuchten Fassrolle innehatte. Falls dies Bestandteil einer ↶↷-Aktion ist, scheitert diese Aktion.
- Gibt es eine Position, die nicht zum Scheitern der Aktion führt, kann man sich nicht freiwillig dafür entscheiden, die Fassrolle scheitern zu lassen.
- Das Durchführen einer Fassrolle zählt nicht als Ausführen eines Manövers, aber es zählt als Bewegung.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff zum Fliegen einer Fassrolle auffordert, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer ↶↷-Aktion. Ein Schiff, das eine Fassrolle fliegt, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die ↶↷-Aktion durchführen.

FEINDLICH

Alle Schiffe/Geräte, die von Gegenspielern kontrolliert werden, sind **FEINDLICHE** Schiffe/Geräte. Alle Würfel, die ein Gegenspieler wirft, sind feindliche Würfel. Das Gegenteil von feindlich ist befreundet.

FEUERWINKEL

Siehe Winkel.

FLANKIEREN

Siehe Winkel.

FLIEHEN

Ein Schiff **FLIEHT**, falls irgendein Teil seiner Basis zu irgendeinem Zeitpunkt außerhalb der Spielfläche ist. Ein geflohenes Schiff wird aus dem Spiel entfernt.

- Ein Schiff flieht nicht, falls beim Bewegen ausschließlich die Schablone über den Spielflächenrand hinausragt.
- Ein geflohenes Schiff kann vor seiner Entfernung aus dem Spiel nur Effekte abhandeln, die ausgelöst werden, sobald es flieht.
- Solange ein Schiff Schub gibt, eine Fassrolle fliegt, sich enttarnt oder SLAM abhandelt, kann es nicht zur Flucht des Schiffes kommen.
- Ein teilweise ausgeführtes Manöver kann zur Flucht eines Schiffes führen, falls nach dem Manöver irgendein Teil der Schiffsbasis außerhalb der Spielfläche ist.

FLUGRICHTUNG

Jedes Manöver besteht aus drei Elementen: Geschwindigkeit (eine Zahl zwischen 0 und 5), Schwierigkeit (rot, weiß oder blau) und Flugrichtung (ein Pfeil oder ein anderes Symbol). Jede Flugrichtung wird zudem durch eine **ORIENTIERUNG** (z. B. links, rechts oder gerade) näher definiert.

Alle Manöver sind entweder Basismanöver oder Expertenmanöver. Zudem gelten alle Manöver, die an den vorderen Stoppern beginnen, als **VORWÄRTSMANÖVER**.

BASISMANÖVER

Folgende Flugrichtungen sind **BASISMANÖVER**. Für sie gelten die normalen Regeln für das Ausführen von Manövern.

- **Gerade:** Die Flugrichtung ↑ (Gerade) lässt das Schiff geradeaus vorwärts fliegen.
- **Drehung:** Die Flugrichtungen ↖ (linke Drehung) und ↗ (rechte Drehung) lassen das Schiff eine sanfte Kurve fliegen, wobei sich seine Blickrichtung um 45° ändert.
- **Wende:** Die Flugrichtungen ↰ (linke Wende) und ↱ (rechte Wende) lassen das Schiff eine enge Kurve fliegen, wobei sich seine Blickrichtung um 90° ändert.

EXPERTENMANÖVER

Folgende Manöver sind **EXPERTENMANÖVER**. Für sie gelten die normalen Regeln für das Ausführen von Manövern mit einigen Ausnahmen.

- **Koiogran-Wende:** Die Flugrichtung ↶ (Koiogran-Wende) lässt das Schiff geradeaus vorwärts fliegen, und dann seine Blickrichtung um 180° drehen. Hierfür wird dieselbe Schablone wie für das ↑-Manöver verwendet.
  - ◊ Falls das Schiff das Manöver vollständig ausführt, schiebt man es mit den vorderen Stoppern um das Ende der Schablone anstatt mit den hinteren Stoppern.
- **Segnor-Looping:** Die Flugrichtungen ↰ (linker Segnor-Looping) und ↗ (rechter Segnor-Looping) lassen das Schiff eine sanfte Kurve fliegen und dann seine Blickrichtung um 180° drehen. Hierfür wird dieselbe Schablone wie für die ↖- und ↗-Manöver verwendet.
  - ◊ Falls das Schiff das Manöver vollständig ausführt, schiebt man es mit den vorderen Stoppern um das Ende der Schablone anstatt mit den hinteren Stoppern.
- **Tallon-Rolle:** Die Flugrichtungen ↰ (linke Tallon-Rolle) und ↱ (rechte Tallon-Rolle) lassen das Schiff eine enge Kurve fliegen, wobei sich seine Blickrichtung um 180° ändert. Hierfür wird dieselbe Schablone wie für die ↰- und ↱-Manöver verwendet.

◊ Falls das Schiff das Manöver vollständig ausführt, wird es vor seiner Platzierung am anderen Ende der Schablone um 90° gedreht (nach links für eine ↰, nach rechts für eine ↱). Dann platziert man das Schiff so, dass die Markierung an der Basisseite auf einer Höhe mit der linken Kante, der Mittellinie oder der rechten Kante des Endes der Schablone ist (ähnlich wie bei einer Fassrolle).

Überschneidet sich ein Schiff beim Ausführen einer Koiogran-Wende, eines Segnor-Loopings oder einer Tallon-Rolle mit einem anderen Schiff, führt es das Manöver teilweise aus und verwendet dabei seine hinteren Stopper, als würde es das Basismanöver ausführen, das dieselbe Schablone verwendet.

- **Stationär:** Die Flugrichtung ■ (Stationär) lässt das Schiff auf seiner gegenwärtigen Position verharren. Zu dieser Flugrichtung gibt es keine Schablone.

  ◊ Ein Schiff, das dieses Manöver ausführt, zählt, als hätte es ein Manöver ausgeführt, es überschneidet sich nicht mit irgendwelchen Schiffen, löst Effekte durch Überschneidungen mit Hindernissen in Reichweite 0 aus und es bleibt in Reichweite 0 zu allen Objekten, die es vor dem Ausführen des Manövers berührt hat.

  ◊ Stationäre Manöver sind keine Vorwärtsmanöver.

  ◊ Ein Schiff, das ein stationäres Manöver ausführt, führt dieses Manöver stets vollständig aus.

Jedes **Rückwärtsmanöver** beginnt damit, dass die Schablone zwischen die hinteren Stopper der Schiffsbasis geschoben wird (und nicht zwischen die vorderen). Anschließend schiebt man das Schiff mit den vorderen Stoppern um das andere Ende der Schablone (anstatt mit den hinteren).

- **Rückwärtsgerade:** Die Flugrichtung ↓ (Rückwärtsgerade) lässt das Schiff geradewegs nach hinten fliegen. Hierfür wird dieselbe Schablone wie für das ↑-Manöver verwendet.

  ◊ Eine Rückwärtsgerade ist ein Rückwärtsmanöver und kein Vorwärtsmanöver.

- **Rückwärtsdrehung:** Die Flugrichtungen ↙ (linke Rückwärtsdrehung) und ↘ (rechte Rückwärtsdrehung) lassen das Schiff eine sanfte Kurve fliegen, wobei sich seine Blickrichtung um 45° ändert. Hierfür werden dieselben Schablonen wie für die ↖- und ↗-Manöver verwendet.

  ◊ Eine Rückwärtsdrehung ist ein Rückwärtsmanöver und kein Vorwärtsmanöver.

FOKUSSIEREN (👁)



Fokusmarker

Piloten können fokussieren, um sich zu konzentrieren und ihre Kampfkraft zu stärken. Sobald ein Schiff die 👁-Aktion durchführt, erhält es 1 Fokusmarker.

Solange ein Schiff mindestens 1 Fokusmarker hat, ist es **FOKUSSIERT**. Fokusmarker sind kreisförmige, grüne Marker. Für fokussierte Schiffe gelten folgende Regeln:

- Solange ein fokussiertes Schiff einen Angriff durchführt, darf es während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren" einen Fokusmarker ausgeben, um alle seine 👁-Ergebnisse in ✷-Ergebnisse zu ändern.

- Solange ein fokussiertes Schiff verteidigt, darf es während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren" einen Fokusmarker ausgeben, um alle seine 👁-Ergebnisse in ✸-Ergebnisse zu ändern.

Außerdem gilt:

- Hat ein Schiff keine 👁-Ergebnisse, kann es keinen Fokusmarker ausgeben, um 👁-Ergebnisse in ✸- oder ✷-Ergebnisse zu ändern.

- Wenn eine Fähigkeit besagt, dass ein Schiff einen Fokusmarker erhält, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer 👁-Aktion. Ein Schiff, das einen Fokusmarker erhält, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die 👁-Aktion durchführen.

FRAKTION

Aktuell gibt es sieben Spielfraktionen: Rebellen (die Rebellen-Allianz), Imperium (das Galaktische Imperium), Abschaum (Abschaum und Kriminelle), Widerstand, Erste Ordnung, Republik (die Galaktische Republik) und Separatisten (Separatistenallianz). Alle Schiffskarten sowie einige Aufwertungskarten gehören einer dieser Fraktionen an. Im Normalfall ist es nicht möglich, dass eine Staffel Karten aus mehreren Fraktionen enthält.

- Aufwertungskarten können von jeder Fraktion verwendet werden, es sei denn, sie haben eine Beschränkung.

GEHEIME ZUSTÄNDE

Siehe Zustandskarten.

GEKOPPELTE AKTION

Gekoppelte Aktionen erlauben, dass ein Schiff nach dem Durchführen einer Aktion eine zweite Aktion durchführt. Schiffs- und Aufwertungskarten können rechts neben ihrer Aktionsleiste eine gekoppelte Aktionsleiste haben. Nachdem ein Schiff eine Aktion aus seiner Aktionsleiste durchgeführt hat, kann es die damit verknüpfte Aktion aus der gekoppelten Aktionsleiste durchführen.

- Wenn man nach dem Durchführen einer Aktion, die mit einer gekoppelten Aktion verknüpft ist, die gekoppelte Aktion abhandeln will, wird sie der Fähigkeits-Warteschlange hinzugefügt. Falls ein Schiff mehrere Aktionen hat, die an dieselbe Anfangsaktion gekoppelt sind (z. B. 👁▸🔒 und 👁▸✣), kann es nur eine gekoppelte Aktion wählen und sie der Warteschlange hinzufügen.

- Eine gekoppelte Aktion kann nach dem Durchführen der verknüpften Aktion durchgeführt werden, auch wenn diese Aktion durch einen Karteneffekt oder anderen Spieleffekt gewährt wurde.

- Nachdem ein Schiff eine gekoppelte Aktion durchgeführt hat, kann es jene Aktion nicht verwenden, um der Warteschlange eine weitere gekoppelte Aktion hinzuzufügen. Falls ein Schiff zum Beispiel sowohl 👁▸🔒 als auch 🔒▸⚡ auf seiner Aktionsleiste hat, kann es die gekoppelte 🔒-Aktion, die mit 👁 verknüpft ist, nicht als 🔒-Aktion nutzen, um eine gekoppelte ⚡-Aktion durchzuführen.

GENORMT

Einige Aufwertungskarten haben die Beschränkung **GENORMT**. Wenn ein Spieler beim Zusammenstellen seiner Staffel eines seiner Schiffe mit einer genormten Karte ausrüstet, muss er jedes Schiff dieses Schiffstyps (d. h. mit dem exakt gleichen Schiffsnamen) in seiner Staffel mit einer Kopie jener genormten Karte ausrüsten.

GERADE (↑)

Siehe Flugrichtung.

GERÄT

Geräte sind Objekte, die auf der Spielfläche existieren und durch Markierungen aus Pappe dargestellt werden. Bestimmte Karten erlauben es einem Schiff, einen bestimmten Gerätetyp auf die Spielfläche zu legen, und stellen zusätzliche Regeln bereit, wie sich dieses Gerät verhält. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie ein Gerät auf der Spielfläche erscheint oder seine Position verändert. Manche Geräte geben spezifische Anweisungen, wie sie auf der Spielfläche platziert werden, während andere einen oder mehrere der folgenden Prozesse nutzen:

Um ein Gerät **ABZUWERFEN**, befolgt man die nachstehenden Schritte:

1. Die auf der Aufwertungskarte genannte Schablone wird herausgesucht.
2. Die Schablone wird zwischen die hinteren Stopper des Schiffes gesteckt.
3. Das auf der Aufwertungskarte genannte Gerät wird auf der Spielfläche platziert und seine Stopper werden um das andere Ende der Schablone geschoben. Dann wird die Schablone entfernt.

Um ein Gerät zu **STARTEN**, befolgt man die nachstehenden Schritte:

1. Die auf der Aufwertungskarte genannte Schablone wird herausgesucht.
2. Die Schablone wird zwischen die vorderen Stopper des Schiffes gesteckt.
3. Das auf der Aufwertungskarte genannte Gerät wird auf der Spielfläche platziert und seine Stopper werden um das andere Ende der Schablone geschoben. Dann wird die Schablone entfernt.

Um ein Gerät **NEU ZU POSITIONIEREN**, befolgt man die folgenden Schritte:

1. Das Gerät wird so genommen und versetzt, wie im Effekt beschrieben wird, der die Neupositionierung hervorruft. Dies kann eine Schablone erfordern oder das Gerät kann an den Schiffsstoppern platziert werden.

2. Ein Gerät, das neu positioniert wird, zählt nicht, als würde es Hindernisse überschneiden oder sich durch diese hindurchbewegen.

Manche Geräte können **DETONIEREN**. Sobald ein Gerät detoniert, werden abhängig von der Art des Gerätes bestimmte Effekte ausgelöst. Nachdem diese Effekte abgehandelt worden sind, wird jenes Gerät entfernt.

- Beispiele für das Abwerfen und Starten finden sich im Anhang.
- Auf einer Seite jedes Geräts befindet sich ein weißer Rand, um zu erkennen, zu welchem Spieler es gehört.
- Die meisten Geräte werden während der Systemphase platziert. Jedes Schiff kann nur ein Mal pro Systemphase ein Gerät platzieren.
- Die meisten Geräte haben eine zugehörige Aufwertungskarte, die es dem Spieler erlaubt, das Gerät durch Ausgeben von ⚡ zu platzieren. Viele dieser Karten sind Aufwertungen vom Typ Nutzlast (◉).
- Sobald ein Effekt ein Schiff anweist, ein Gerät zu platzieren, das zu einer anderen Karte gehört (z. B. „Wirf 1 Bombe ab"), muss jenes Schiff sämtliche Kosten bezahlen (z. B. ⚡ ausgeben) und das Gerät so platzieren, wie es die zugehörige Karte vorschreibt. Andere Effekte können die Art, wie das Gerät platziert wird, wie gewohnt verändern (z. B. die „Wendiger Bomber"-Fähigkeit des TIE-Bombers).
- Jedes Schiff kann sich nicht in derselben Phase enttarnen und ein Gerät platzieren.
- Geräte sind keine Hindernisse, aber sie sind Objekte, es sei denn, eine Regel besagt etwas anderes.
- Wird ein Gerät in Überschneidung mit einem Schiff platziert, platziert man es unter der Schiffsbasis.
- Wird ein Gerät, das bei Überschneidung detoniert, unter mehr als 1 Schiffsbasis platziert, detoniert es sofort und der Spieler, der das Gerät platziert, entscheidet, welches Schiff davon betroffen ist.
- Die Stopper eines Gerätes zählen als Bestandteil des Gerätes, wenn es darum geht, die Reichweite von oder zu ihm abzumessen oder zu bestimmen, ob sich etwas mit dem Gerät überschneidet oder sich durch es hindurchbewegt.
- Ein Gerät kann nicht (auch nicht partiell) außerhalb der Spielfläche platziert werden. Wenn das passieren würde, wird das Spiel auf den Zustand vor dem Platzieren des Gerätes zurückgesetzt – das Gerät wird nicht platziert, ggf. ausgegebene Ladungen werden wiederhergestellt, andere bezahlte Kosten werden zurückerstattet und der Spieler kann entscheiden, das Gerät nicht zu platzieren.
- Führt ein Schiff ein Manöver teilweise aus, zählt nur der Teil der Schablone, der zwischen Ausgangs- und Endposition des Schiffes liegt, für Überschneidungen mit Geräten sowie für die Frage, ob sich das Schiff durch ein Gerät hindurchbewegt hat. Der Teil der Schablone, über den das Schiff zurückbewegt wurde, wird ignoriert.

GESCHÜTZTURM-WINKEL (↻)

Siehe Winkel.

GESCHWINDIGKEIT

Jedes Manöver besteht aus drei Elementen: Geschwindigkeit (eine Zahl zwischen 0 und 5), Schwierigkeit (rot, weiß oder blau) und Flugrichtung (ein Pfeil oder ein anderes Symbol).

- Die Geschwindigkeit eines Manövers kann nur im Rahmen der existierenden Schablonen erhöht oder verringert werden.
  - ◊ Beispielsweise kann die Geschwindigkeit eines [3 ↱]-Manövers nicht erhöht und die Geschwindigkeit eines [1 ↑]-Manövers nicht verringert werden.
- Die Geschwindigkeit eines [0 ■]-Manövers kann weder erhöht noch verringert werden.
- Auch wenn ein Schiff ein Manöver nur teilweise ausführt, wird es behandelt, als hätte es ein Manöver mit der angegebenen Geschwindigkeit ausgeführt.

GLEICHZEITIGER ANGRIFF

Schiffe mit gleichen Initiativwerten greifen im Grunde simultan an. Um dies darzustellen, wird ein Schiff, das während der Kampfphase zerstört wird, erst dann entfernt, nachdem alle Schiffe mit derselben Initiative wie das gegenwärtig kämpfende Schiff gekämpft haben.

HINDERNISSE

Hindernisse stellen Gefahren dar, die ein Schiff beeinträchtigen oder beschädigen können. Ein Schiff kann bestimmte Effekte erleiden, wenn es sich durch ein Hindernis hindurchbewegt, sich mit ihm überschneidet, oder solange es in Reichweite 0 zu ihm ist.

Ein Schiff, das sich durch ein Hindernis hindurchbewegt oder sich mit ihm überschneidet, erleidet je nach Art des Hindernisses einen Effekt, nachdem es seine Bewegung abgehandelt hat:

- **Asteroid:** Das Schiff erleidet 1 ✷-Schaden. Wirf 1 Angriffswürfel. Bei einem ✷- oder ✲-Ergebnis erleidet das Schiff 1 zusätzlichen ✷-Schaden.
- **Brandbombe:** Wirf 1 Angriffswürfel. Bei einem ✷- oder ✲-Ergebnis erleidet das Schiff 1 ✷-Schaden, bei einem 👁-Ergebnis erhält es 1 Stressmarker. Dann überspringt das Schiff seinen Schritt „Aktion durchführen" dieser Runde.
- **Elektrodüppel-Wolke:** Das Schiff verliert sämtliche eigenen und fremden Zielerfassungen und dann wird ihm 1 Störsignalmarker zugeordnet. Wirf 1 Angriffswürfel. Bei einem ✷- oder ✲-Ergebnis wird dem Schiff 1 Stressmarker zugeordnet.
- **Ersatzteile:** Dem Schiff wird 1 Anstrengungsmarker zugeordnet. Wirf 1 Angriffswürfel. Bei einem ✷- oder ✲-Ergebnis wird dem Schiff 1 Stressmarker zugeordnet.
- **Freie Fracht:** Dem Schiff wird 1 Anstrengungsmarker zugeordnet. Wirf 1 Angriffswürfel. Bei einem ✷- oder ✲-Ergebnis wird dem Schiff 1 Stressmarker zugeordnet.
- **Gaswolke:** Das Schiff verliert sämtliche eigenen und fremden Zielerfassungen und dann wird ihm 1 Anstrengungsmarker zugeordnet. Wirf 1 Angriffswürfel. Bei einem ✷-Ergebnis wird dem Schiff 1 Ionenmarker zugeordnet. Bei einem ✲-Ergebnis werden dem Schiff 3 Ionenmarker zugeordnet.
- **Trümmerwolke:** Dem Schiff wird 1 Stressmarker zugeordnet. Wirf 1 Angriffswürfel. Bei einem ✷-Ergebnis erleidet das Schiff 1 ✷-Schaden. Bei einem ✲-Ergebnis erleidet das Schiff 1 ✲-Schaden.
- Falls ein Schiff beim Beenden seines Manövers ein Hindernis überschneidet, überspringt es seinen Schritt „Aktion durchführen".

Solange ein Schiff in Reichweite 0 eines Hindernisses ist, kann es diverse Effekte erleiden.

- **Asteroid:** Das Schiff kann keine Angriffe durchführen.
- **Elektrodüppel-Wolke:** Das Schiff kann keine Ziele erfassen und nicht als Ziel erfasst werden.
- **Gaswolke:** Das Schiff kann keine Ziele erfassen und nicht als Ziel erfasst werden. Das Schiff kann keine Angriffe durchführen.
- **Trümmerwolke:** Das Schiff kann keine Angriffe durchführen.

Solange ein Schiff einen Angriff durchführt und der Angriff durch ein Hindernis versperrt ist, wirft der Verteidiger 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

Außerdem gilt:

- Hindernisse werden während des Schrittes „Hindernisse platzieren" des Spielaufbaus platziert.
- Einige Karten können während des Spiels ebenfalls Hindernisse platzieren, ähnlich dem Platzieren von Geräten.

- Falls ein Hindernis so platziert wird, dass es sich mit einem oder mehreren Schiffen überschneidet, handeln diese Schiffe jegliche Effekte dieser Überschneidung ab.
- Ein Schiff, das sich mit einem Hindernis überschneidet, kann weiterhin Aktionen durchführen, die ihm von anderen Spieleffekten gewährt werden.
- Führt ein Schiff ein Manöver teilweise aus, zählt nur der Teil der Schablone, der zwischen Ausgangs- und Endposition des Schiffes liegt, für Überschneidungen mit Hindernissen. Der Teil der Schablone, über den das Schiff zurückbewegt wurde, wird ignoriert.
- Bewegt sich ein Schiff durch mehrere Hindernisse oder überschneidet es sich mit mehreren Hindernissen, erleidet es die Effekte jedes einzelnen Hindernisses, beginnend mit dem, das am nächsten zu seiner Ausgangsposition ist und dann weiter entlang der Schablone.
- Ist ein Schiff vor seiner Bewegung in Reichweite 0 eines Hindernisses, erleidet es nicht die Effekte jenes Hindernisses, es sei denn, es bewegt sich erneut durch das Hindernis hindurch oder überschneidet sich mit ihm.
- Überschneidet ein Schiff vor seiner Bewegung ein Hindernis, erleidet es nicht die Effekte, die erlitten werden, wenn sich ein Schiff durch ein Hindernis hindurchbewegt.
- Riesige Schiffe haben eigene Regeln in Bezug auf Hindernisse (vgl. Anhang: Riesige Schiffe).

HINDURCHBEWEGEN

Siehe Bewegen.

HINTER

Siehe Winkel.

HÜLLE

Die gelbe Zahl auf der Schiffskarte gibt den Hüllenwert des Schiffes an. Der Hüllenwert besagt, wie viele Schadenskarten das Schiff braucht, um zerstört zu werden.



Hüllenwert auf einer Schiffskarte

- Die **Übrige Hülle** eines Schiffes ist die Differenz zwischen seinem Hüllenwert und der Anzahl der Schadenskarten, die es hat.

ID-MARKER

ID-Marker verknüpfen die Schiffe auf der Spielfläche mit ihren jeweiligen Schiffskarten und ggf. auch mit den Zielen, die sie erfasst haben. Während des Spielaufbaus muss jedem Schiff ein ID-Marker zugeordnet werden.

Um einem Schiff einen ID-Marker zuzuordnen, platziert man 1 ID-Marker auf der Schiffskarte und steckt anschließend 2 zugehörige ID-Marker in die Anhebung der Schiffsbasis. Die nach außen zeigende Seite muss farblich zur Oberseite des Markers auf der Schiffskarte passen.

- ID-Marker dürfen auch individuell eingefärbt werden (mit Filzstiften, Pinsel und Farbe etc.), solange jeder Spieler für alle seine aufgestellten Schiffe gleichfarbige Marker verwendet.
- Während des Spielaufbaus muss jeder Spieler ID-Marker verwenden, die sich farblich von denen des Gegenspielers unterscheiden, damit jedes Schiff eindeutig einer Seite zuzuordnen ist.

IONEN

Ein Schiff ist **ionisiert**, solange es eine bestimmte Anzahl an Ionenmarkern, abhängig von seiner Größe, hat: mindestens 1 bei einem kleinen Schiff, mindestens 2 bei einem mittleren Schiff und mindestens 3 bei einem großen Schiff. Ionenmarker sind rote Marker.


Ionenmarker

Ein ionisiertes Schiff kann keine Ziele erfassen und keine Zielerfassungen aufrechterhalten. Sobald ein Schiff ionisiert wird, verliert es alle Zielerfassungen, die es aufrechterhält.

In der Aktivierungsphase wird ein ionisiertes Schiff folgendermaßen aktiviert:

1. Das Schiff überspringt den Schritt „Rad aufdecken".
2. Während des Schrittes „Manöver ausführen" dreht das ionisierte Schiff sein Manöverrad auf die offene Seite und führt ein **Ionenmanöver** mit derselben Orientierung aus, die auf dem Rad gezeigt wird. Ein Ionenmanöver ist ein blaues Drehmanöver oder eine blaue Gerade (↖, ↑, ↗) mit Geschwindigkeit 1.
   - Falls das Rad des ionisierten Schiffes ein stationäres Manöver (■) zeigt, führt es sein Ionenmanöver als (1 ↑)-Manöver aus.
   - Flugrichtung, Schwierigkeit und Geschwindigkeit dieses Manövers können nicht verändert werden, es sei denn, eine Fähigkeit bezieht sich ausdrücklich auf das Ionenmanöver.
   - Bezieht sich eine Regel oder eine Fähigkeit auf das aufgedeckte Manöver eines ionisierten Schiffes, bezieht sie sich stattdessen auf sein offenes Rad.
3. Während des Schrittes „Aktion durchführen" kann das Schiff nur die 👁-Aktion durchführen.
4. Falls ein ionisiertes Schiff ein Ionenmanöver ausgeführt hat, entfernt es am Ende seiner Aktivierung alle seine Ionenmarker.

Außerdem gilt:

- Ein ionisiertes Schiff kann keine Aktionen außer der 👁-Aktion durchführen.
- Manche Spezialwaffen fügen Ionenmarker zu, anstatt Schaden zuzuteilen.
- Falls ein Schiff, das während der Planungsphase ionisiert wurde, zu Beginn seiner Aktivierung nicht länger ionisiert ist, wird das Schiff wie gewohnt aktiviert.

INITIATIVE

Der Initiativwert eines Schiffes ist die orangefarbene Zahl links neben dem Schiffsnamen auf der Schiffskarte. Die Initiative bestimmt, in welcher Reihenfolge die Schiffe während der Systemphase ihre Fähigkeiten verwenden können, während der Aktivierungsphase aktiviert werden, während der Kampfphase kämpfen und während des Spielaufbaus platziert werden.

- Falls mehrere Fähigkeiten die Initiative eines Schiffes verändern, wird nur die zuletzt verwendete Fähigkeit angewandt.
  - ◊ Endet der zuletzt verwendete Effekt (z. B. „am Ende der Kampfphase"), bestimmt die zuletzt verwendete, immer noch aktive Fähigkeit den neuen Initiativwert.

KAMPFPHASE

Die Kampfphase ist die vierte Phase der Runde. Während dieser Phase **kämpfen** alle Schiffe einzeln nacheinander, beginnend mit dem Schiff, das die höchste Initiative hat, und dann weiter in absteigender Reihenfolge.

Sobald ein Schiff kämpft, darf es einen Angriff durchführen.

- Nachdem alle Schiffe mit einer bestimmten Initiative gekämpft haben, werden alle zerstörten Schiffe entfernt. Danach wird dieser Vorgang in absteigender Initiativreihenfolge fortgesetzt, d. h. alle Schiffe mit der nächstkleineren Initiative kämpfen, dann werden alle zerstörten Schiffe entfernt usw.
- Hat ein Spieler mehrere Schiffe mit gleicher Initiative, lässt er sie in beliebiger Reihenfolge kämpfen, wobei ein Schiff fertig gekämpft haben muss, bevor das nächste Schiff mit gleicher Initiative kämpfen kann.
- Haben mehrere Spieler Schiffe mit gleicher Initiative, bestimmt die Spielerreihenfolge, in welcher Reihenfolge sie kämpfen. Zuerst lässt der Startspieler alle seine Schiffe mit diesem Initiativwert kämpfen, dann lässt der zweite Spieler alle seine Schiffe mit diesem Initiativwert kämpfen.
- Auch entwaffnete Schiffe kämpfen, obwohl sie keine Angriffe durchführen können.
- Jedes Schiff kämpft während dieser Phase nur ein Mal.

KOIOGRAN-WENDE (↶)

Siehe Flugrichtung.

KOMMANDOPUNKTE

Jede Schiffskarte und jede Aufwertungskarte kostet Kommandopunkte. Diese Kosten werden während der Staffelzusammenstellung verwendet, um je nach Spielmodus eine zulässige Staffel zu generieren. Die jeweiligen Punktekosten können unter *www.asmodee.de/StarWars* eingesehen werden.

KONFIGURATOR-SCHLÜSSELWÖRTER

Siehe Staffelzusammenstellung.

KONSTRUKT

Konstrukte sind eine kommende Spielmechanik, auf die sich manche Karten beziehen, um mit zukünftigen Erweiterungen kompatibel zu sein. Aktuell gibt es noch keine Konstrukte.

KOORDINIEREN (↗)

Piloten können koordinieren, um ihre Verbündeten zu unterstützen. Sobald ein Schiff die ↗-Aktion durchführt, koordiniert es. Ein **KOORDINIERENDES** Schiff ist ein Schiff, das in folgenden Schritten versucht zu koordinieren:

5. Das koordinierende Schiff misst die Reichweite zu beliebig vielen befreundeten Schiffen ab.
6. Es wählt ein anderes befreundetes Schiff in Reichweite 1–2.
7. Das gewählte Schiff darf 1 Aktion durchführen.

Außerdem gilt:

- Das Koordinieren scheitert, falls kein gültiges Schiff gewählt wird.
  - ◊ Das Koordinieren scheitert nicht, wenn das gewählte Schiff versucht eine Aktion durchzuführen und dabei scheitert.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff zum Koordinieren auffordert, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer ↗-Aktion.
  - ◊ Ein Schiff, das koordiniert, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die ↗-Aktion durchführen.
  - ◊ Ein Schiff, das koordiniert, ohne die Aktion durchzuführen, darf ein befreundetes, verbündetes oder feindliches Schiff wählen. Falls es ein Schiff wählt, das von einem anderen Spieler kontrolliert wird, wählt der Spieler, der das koordinierte Schiff kontrolliert, die Aktion, die das Schiff durchführt.

LADUNG (⚡, ✤, ◍ UND ◉)

LADUNGEN sind doppelseitige Marker, die bestimmte begrenzte Ressourcen nachhalten. Auf einigen Schiffs- und Aufwertungskarten wird beschrieben, wie diese Ladungen zu verwenden sind.

Alle Ladungen unterliegen den folgende Regeln:

- Wenn ein Effekt besagt, dass ein Schiff eine Ladung **WIEDERHERSTELLT**, wird eine inaktive Ladung des Schiffes (von einer Schiffs- oder Aufwertungskarte) auf die aktive Seite gedreht. Liegen alle Ladungen bereits auf der aktiven Seite, kann das Schiff keine Ladung wiederherstellen.
- Wenn ein Effekt besagt, dass ein Schiff eine Ladung **VERLIERT**, wird eine Ladung, die der betreffenden Karte zugeordnet ist, auf die inaktive Seite gedreht.
- Wenn ein Schiff eine Ladung **AUSGIBT**, verliert es jene Ladung. Ein Schiff kann keine Ladung für einen Effekt ausgeben, falls alle seine Ladungen, die für jenen Effekt zur Verfügung stehen, bereits inaktiv sind.
- Jede Karte mit einer **LADUNGSKAPAZITÄT** (eine Zahl) beginnt das Spiel mit einer Anzahl Ladungen in Höhe der Ladungskapazität. Jede Ladung startet auf ihre aktive Seite gedreht.
- Die Ladungen, die zu einer Ladungskapazität mit Symbol für wiederkehrende Ladungen gehören, werden **WIEDERKEHRENDE LADUNGEN** genannt. Umgekehrt werden die Ladungen, die zu einer Ladungskapazität ohne Symbol für wiederkehrende Ladungen gehören, **NICHT-WIEDERKEHRENDE LADUNGEN** genannt. Ladungen, die stattdessen über einen Zeitraum hinweg verloren werden, heißen **NEGATIVE WIEDERKEHRENDE LADUNGEN**.

LADUNGSARTEN

Es gibt vier unterschiedliche Ladungsarten:

- **STANDARDLADUNGEN** (⚡). Sie repräsentieren eine begrenzte Ressource wie Munition oder die Ausdauer eines Piloten und werden mit goldenen Zahlen dargestellt.
- **MACHTLADUNGEN** (✤). Sie repräsentieren den Fluss der Macht und werden mit violetten Zahlen dargestellt.
- **SCHILDE** (◍). Sie repräsentieren die Stärke des Verteidigungsschildes eines Schiffes und werden mit blauen Zahlen dargestellt.
- **ENERGIE** (◉). Sie repräsentiert den Energieverbrauch der Schiffsmaschinen eines riesigen Schiffes (vgl. Anhang: Riesige Schiffe) und wird mit magentafarbenen Zahlen dargestellt.

WIEDERKEHRENDE LADUNGEN

Manche Ladungskapazitäten, Schildkapazitäten und alle Machtvermögen haben ein **SYMBOL FÜR WIEDERKEHRENDE LADUNGEN**. Während der Endphase stellt jede Karte mit einem Symbol für wiederkehrende Ladungen 1 Ladung pro Symbol für wiederkehrende Ladungen wieder her.



Symbol für wiederkehrende Ladungen

NEGATIVE WIEDERKEHRENDE LADUNGEN

Manche Ladungskapazitäten haben ein **SYMBOL FÜR NEGATIVE WIEDERKEHRENDE LADUNGEN**. Während der Endphase verliert jede Karte mit einem Symbol für negative wiederkehrende Ladungen 1 Ladung pro Symbol für negative wiederkehrende Ladungen.



Symbol für negative wiederkehrende Ladungen

STANDARDLADUNG (⚡)

Standardladungen (⚡) können alles Mögliche von begrenzter Munition bis zu erschöpfenden Tätigkeiten darstellen.

- **SCHIFFSLADUNGEN** sind Ladungen auf Schiffen und **AUFWERTUNGSLADUNGEN** sind Ladungen auf Aufwertungskarten.
- Hat eine Aufwertungskarte eine Ladungskapazität, werden die ⚡ oberhalb dieser Aufwertungskarte platziert (nicht oberhalb der Schiffskarte, an die sie angelegt ist).
  - ◊ Wird ein Schiff von einer Aufwertungskarte zum Ausgeben von ⚡ aufgefordert, werden die ⚡ von ebendieser Aufwertungskarte ausgegeben.

MACHTLADUNG (✤)

Machtladungen (✤) repräsentieren das Gespür mancher Piloten und Crewmitglieder für die Macht.

Solange ein Schiff einen Angriff durchführt, kann es während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren" beliebig viele ✤ ausgeben, um ebenso viele seiner 👁-Ergebnisse in ✷-Ergebnisse zu ändern. Solange ein Schiff verteidigt, kann es während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren" beliebig viele ✤ ausgeben, um ebenso viele seiner 👁-Ergebnisse in ✸-Ergebnisse zu ändern.

- Hat eine Aufwertungskarte ein Machtvermögen, erhöht dies das Machtvermögen des Schiffes. Die ✤ werden oberhalb der Schiffskarte platziert, an welche die Aufwertungskarte angelegt ist (nicht oberhalb der Aufwertung selbst).
  - ◊ Eine Schiffskarte ohne Machtvermögen hat ein Machtvermögen von 0. Dieses kann durch Aufwertungskarten mit Machtvermögen erhöht werden.
  - ◊ Falls ein Schiff wiederkehrende ✤ aus verschiedenen Quellen hat, ist die Anzahl der Symbole für wiederkehrende Ladungen nicht kumulativ. Während der Endphase stellt jedes Schiff mit Machtvermögen eine Anzahl an ✤ in Höhe der höchsten Anzahl an Symbolen für wiederkehrende Ladungen seiner Karten mit Machtvermögen wieder her. Falls beispielsweise ein Schiff mit einem Machtvermögen von 0 zwei 👤-Karten mit Machtvermögen „+1" und jeweils einem Symbol für wiederkehrende ✤ besitzt, so hat es ein gesamtes Machtvermögen von 2, stellt aber während der Endphase nur 1 ✤ wieder her.
  - ◊ Wird ein Schiff von einer Aufwertungskarte zum Ausgeben von ✤ aufgefordert, werden die ✤ von der Schiffskarte ausgegeben.

SCHILD (◍)

Schilde (◍) stellen defensive Energiebarrieren dar. Solange ein Schiff mindestens einen aktiven Schildmarker hat, **HAT ES SCHILDE**.

Solange ein Schiff verteidigt, bieten Schilde Schutz gegen Schaden (vgl. Schaden).

Außerdem gilt:

- Falls eine Aufwertungskarte eine Schildkapazität hat, erhöht dies die Schildkapazität des Schiffes. Die ◍ werden oberhalb der Schiffskarte platziert, an welche die Aufwertungskarte angelegt ist (nicht oberhalb der Aufwertung selbst).
  - ◊ Ein Schiff ohne Schildkapazität auf seiner Karte besitzt eine Schildkapazität von 0. Dieser Wert kann jedoch durch Aufwertungskarten mit Schildkapazität erhöht werden.
  - ◊ Während der Endphase stellt jedes Schiff mit einer Schildkapazität eine Anzahl ◍ in Höhe der Anzahl an Symbolen für wiederkehrende ◍ her (nur riesige Schiffe haben wiederkehrende ◍, vgl. Anhang: Riesige Schiffe).
  - ◊ Falls eine Aufwertungskarte das Schiff anweist, ◍ auszugeben, werden diese ◍ von der Schiffskarte ausgegeben.

Energie (◉)

Energie (◉) stellt eine spezielle Ladung dar und wird nur von riesigen Schiffen verwendet (vgl. Anhang: Riesige Schiffe).

LIMITIERT

Manche Schiffs- und Aufwertungskarten sind **LIMITIERT**. Man erkennt sie an den Punkten (•) links neben ihren Kartennamen. Bei der Staffelzusammenstellung kann man nicht mehr Kopien einer gleichnamigen Karte in die Staffel aufnehmen, als Punkte vor ihrem Namen stehen.

- Beispiel: Wenn vor dem Namen einer Karte 1 Punkt steht, kann sie nur ein Mal in die Staffel aufgenommen werden. Stehen 2 Punkte vor dem Namen einer Karte, kann sie nur zwei Mal in die Staffel aufgenommen werden.
- Diese Beschränkung gilt über Kartentypen hinweg. Beispiel: Wenn eine Karte zwei Punkte vor dem Namen hat, kann man zwei Schiffskarten mit diesem Namen, zwei Aufwertungskarten mit diesem Namen oder eine Schiffskarte und eine Aufwertungskarte mit diesem Namen in die Staffel aufnehmen.

LIMITIERT 2 (••) UND 3 (•••)

Wie im Regelheft des Grundspiels und im obigen Abschnitt erklärt, haben limitierte Karten vor ihrem Namen eine Anzahl an schwarzen Punkten (•), die ihrem Limitiert-Wert entspricht. Im Grundspiel gibt es einige Karten mit einem einzigen Punkt (•), die also auf 1 limitiert sind.

Hat eine Karte zwei Punkte (••) vor dem Namen, ist sie Limitiert 2, d. h. man kann nicht mehr als zwei Karten mit diesem Namen in seine Staffel aufnehmen; hat eine Karte drei Punkte (•••), ist sie Limitiert 3, was bedeutet, dass man nicht mehr als drei Karten dieses Namens in die Staffel aufnehmen kann.

MANÖVER

Ein Manöver ist eine Art von Bewegung, die ein Schiff ausführen kann. Jedes Manöver besteht aus drei Elementen: Geschwindigkeit (eine Zahl zwischen 0 und 5), Schwierigkeit (rot, weiß oder blau) und Flugrichtung (ein Pfeil oder ein anderes Symbol). Jede Flugrichtung wird zudem durch eine Orientierung näher definiert.

Ein Schiff kann ein Manöver **AUSFÜHREN**, indem es die folgenden Schritte der Reihe nach abhandelt:

1. **Schiff manövrieren:** Während dieses Schrittes bewegt sich das Schiff unter Verwendung der passenden Manöverschablone.
   a. Die passende Schablone für das Manöver wird aus dem Vorrat herausgesucht.
   b. Die Schablone wird zwischen die vorderen Stopper des Schiffes geschoben, sodass sie bündig an der Basis anliegt.
   c. Das Schiff wird angehoben und am anderen Ende der Schablone platziert, wobei die hinteren Stopper des Schiffes um das Ende der Schablone geschoben werden.
   d. Die Schablone wird in den Vorrat zurückgelegt.
2. **Schwierigkeit überprüfen:** Während dieses Schrittes wird die Farbe des Manövers überprüft. Ist es rot, erhält das Schiff 1 Stressmarker; ist das Manöver blau, entfernt das Schiff 1 Stress-, 1 Anstrengungsmarker und 1 Erschöpfungsmarker.

Außerdem gilt:

- Wenn ein Schiff beim Ausführen eines Manövers am Ende der Schablone auf einem anderen Objekt platziert würde, überschneidet es sich mit diesem Objekt.
- Wird beim Ausführen eines Manövers nur die Schablone auf einem anderen Objekt platziert, hat sich das Schiff durch das Objekt hindurchbewegt.
- Wenn ein Schiff ein Manöver ausführt, wird es von seiner Ausgangsposition genommen und an seine Endposition platziert. Die volle Breite der Schiffsbasis spielt nur an Ausgangs- und Endposition eine Rolle, ansonsten wird sie ignoriert.
- Versucht ein gestresstes Schiff, ein Manöver mit roter Schwierigkeit auszuführen, führt es stattdessen ein weißes (2 ↑)-Manöver aus.
- Karteneffekte können dazu führen, dass ein Schiff ein Manöver ausführt, das nicht auf seinem Rad auftaucht.
- Manche Fähigkeiten beziehen sich außerhalb der Aktivierung eines Schiffes auf dessen **AUFGEDECKTES MANÖVER**. Das aufgedeckte Manöver eines Schiffes ist das auf seinem Rad ausgewählte Manöver, das bis zur nächsten Planungsphase offen neben seiner Schiffskarte liegen bleibt.
  - ◊ Falls das Rad eines Schiffes nicht aufgedeckt ist oder ihm in dieser Runde kein Rad zugeordnet wurde, hat jenes Schiff kein aufgedecktes Manöver.

MARKER

Manche Fähigkeiten bewirken, dass ein Schiff Marker erhält, ausgibt oder entfernt. Marker werden verwendet, um Effekte festzuhalten. Es gibt sie in verschiedenen Farben.

- Sobald ein Schiff angewiesen wird einen Marker zu **ERHALTEN**, wird ein Marker aus dem Vorrat neben dem Schiff auf der Spielfläche platziert.
- Sobald ein Schiff angewiesen wird einen Marker **AUSZUGEBEN** oder eine Anweisung besagt, dass ein Marker von einem Schiff **ENTFERNT** wird, legt man einen Marker jener Art vom Schiff in den Vorrat zurück.
- Sobald ein Schiff angewiesen wird einen Marker auf ein anderes Schiff zu **TRANSFERIEREN**, wird der Marker vom ersten Schiff entfernt und dem anderen Schiff zugeordnet.
  - ◊ Ist eines der involvierten Schiffe nicht in der Lage, den entsprechenden Marker zu entfernen oder zu erhalten, kann der Transfer nicht stattfinden.

Markerfarben und -formen

Anhand der Farben und Formen der Marker kann man sich leicht merken, wann ein Marker entfernt wird und ob sein Effekt positiv oder negativ ist.

- Grüne und orangefarbene Marker werden während der Endphase entfernt. Diese Marker sind kreisförmig.
- Blaue und rote Marker können unter bestimmten Umständen entfernt oder ausgegeben werden. Diese Marker sind quadratisch.

Außerdem gilt:

- Die physische Position eines Markers auf der Spielfläche hat keinen Effekt und zeigt lediglich an, zu welchem Schiff der Marker gehört.

MINEN

Eine Mine ist eine Art von Gerät, das über den Karteneffekt einer ◉-Aufwertungskarte auf die Spielfläche kommt. Die zugehörige Aufwertungskarte hat das Merkmale „Mine“ über ihrem Kartentext. Minen können während der Systemphase abgeworfen oder gestartet werden und detonieren normalerweise, nachdem ein Schiff sich durch sie hindurchbewegt oder sich mit ihnen überschnitten hat.

MINIATUREN

Ein Spieler muss alle Miniaturen für die Schiffe seiner Staffel besitzen. Sie dürfen modifiziert sein, dabei müssen aber folgende Richtlinien befolgt werden:

- Die Miniatur muss zum größten Teil aus Miniaturteilen der ***Star Wars: X-Wing***-Reihe bestehen.
- Die Miniatur muss leicht als das Schiff erkennbar sein, das sie darstellt.

- Die Miniatur darf nicht so modifiziert sein, dass irgendein Teil von ihr etwas darstellt, das nicht geistiges Eigentum von Lucasfilm ist, u. A.: geschützte Logos, Symbole oder andere ikonische bzw. ikonografische Elemente.
- Die Größe oder From der Miniatur darf den Spielablauf nicht stören.
- Soweit möglich muss die Miniatur muss auf einer offiziellen ***Star Wars: X-Wing***-Basis montiert sein, die der richtigen Größe und Form der originalen Miniatur entspricht. Falls eine mögliche Berührung von zwei oder mehr Miniaturen im Spiel zu einem Konflikt bei der Bewegung oder dem Platzieren der Schiffe führen könnte, dürfen die Spieler die Miniaturen von ihren Plastik-Haltestäbchen entfernen, bis der Konflikt beigelegt ist.
- Die Spieler dürfen die Basen der Schiffe weder in Form noch Größe verändern.
- Haltestäbchen (einschließlich der Verbindungsaufnahme, die an den Schiffsminiaturen befestigt ist) dürfen modifiziert oder durch eine alternative Verbindungsmethode ersetzt werden.
- Auf jede Schiffskarte findet sich zentriert im unteren Bereich ein Schiffstyp. Die Spieler können jede Miniatur von ***Star Wars: X-Wing*** verwenden, die dasselbe Schiffsmodell darstellen wie der Pilot in ihrer Staffel, solange es ohne Schwierigkeiten als das Schiff, das es darstellt, zu erkennen ist und solange es den passenden Schiffsmarker in seiner Basis hat. Beispiel: Die Modifzierter-YT-1300-Frachter-Miniatur kann verwendet werden, um eine YT1300-vom-Schrottplatz-Miniatur zu repräsentieren, falls die Rettungskapsel entfernt ist und der passende Schiffsmarker in der Basis liegt.

MISSIONSPUNKTE

Missionspunkte entscheiden über den Sieg eines Spiels. In den Regeln eines Szenarios wird bestimmt, wie Missionspunkte verdient werden.

- Zu Beginn des Spiels verdient jeder Spieler Missionspunkte in Höhe des gegnerischen Defizits.
- Die Spieler halten ihre Missionspunkte mit Siegmarkierungen nach.

NACHLADEN (↻)

Piloten können nachladen, um neue Raketen scharf zu machen oder frische Munition einzulegen. Sobald ein Schiff die ↻-Aktion durchführt, lädt es in folgenden Schritten nach:

1. Das Schiff wählt 1 seiner ausgerüsteten ◉-, ◉- oder ◉-Aufwertungskarten, deren aktive ⚡ unter ihrer Ladungskapazität sind.
2. Jene Karte stellt 1 ⚡ wieder her.
3. Das Schiff erhält 1 Entwaffnet-Marker.

Außerdem gilt:

- Wenn eine Fähigkeit einen Spieler zum Nachladen auffordert, ist dies etwas anderes als das Durchführen der ↻-Aktion. Ein Schiff, das nachlädt, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die ↻-Aktion durchführen.

NEGATIVE WIEDERKEHRENDE LADUNGEN

Siehe Ladung.

NEGIEREN

Wird ein Würfelergebnis negiert, nimmt man 1 Würfel, der das negierte Ergebnis zeigt, und entfernt ihn physisch aus dem gemeinsamen Spielbereich. Alle negierten Ergebnisse werden ignoriert.

- Das Negieren von Würfeln zählt nicht als Würfelmodifikation.

OBJEKTE

Schiffe, Hindernisse und Geräte sind allesamt **Objekte**, deren exakte Position auf der Spielfläche festgehalten wird und durch Spieleffekte beschränkt ist.

- Schiffe können Objekte als Ziele erfassen.
- Schiffe können sich durch Objekte hindurchbewegen.

ORIENTIERUNG

Siehe Flugrichtung.

PILOTENFÄHIGKEIT

Siehe Fähigkeiten.

PLANUNGSPHASE

Die Planungsphase ist die erste Phase der Runde. Während der Planungsphase wählt jeder Spieler im Geheimen ein Manöver für jedes seiner Schiffe. Dazu nimmt er ein zum Schiffstyp passendes Rad und dreht es so lange, bis der Pfeil auf das gewünschte Manöver zeigt. Anschließend platziert er das Rad verdeckt auf der Spielfläche neben dem passenden Schiff. Nachdem jedem Schiff ein Rad zugeordnet worden ist, würfeln die Spieler, um die Spielerreihenfolge festzulegen:

a. Jeder Spieler wirft 3 Angriffswürfel. Der Spieler mit den meisten ✸-Ergebnissen ist Startspieler.

b. Herrscht Gleichstand, ist der Spieler mit den meisten 👁-Ergebnissen Startspieler.

c. Herrscht immer noch Gleichstand, ist der Spieler mit den meisten ✷-Ergebnissen Startspieler.

d. Herrscht immer noch Gleichstand, würfeln die Spieler erneut und beginnen wieder bei Punkt a), bis der Gleichstand aufgelöst ist.

- Diese Würfe können nicht durch Spieleffekte beeinflusst werden.

Nachdem die Spielerreihenfolge festgelegt worden ist, wird mit der Systemphase fortgefahren.

- Die Phase endet, nachdem die Spieler gewürfelt haben, um die Spielerreihenfolge festzulegen.
- Es gibt keine festgelegte Reihenfolge für das Zuordnen von Rädern.
- Die Spieler dürfen ihre ausgewählten Manöver so lange ändern, bis die Spieler gewürfelt haben, um die Spielerreihenfolge festzulegen.
- Wer während der System- oder Aktivierungsphase eines seiner Räder berühren oder ansehen will, muss seinen Gegner vorher informieren.
- Ionisierten Schiffen werden keine Räder zugeordnet.
- Falls ein Spieler vergisst, einem Schiff während der Planungsphase ein Rad zuzuordnen, erhält das Schiff während seiner Aktivierung 1 Stressmarker und führt dann ein **Stressmanöver** aus. Ein **Stressmanöver** ist ein weißes [↑2]-Manöver.

POSITIONSMARKIERUNG



Positionsmarkierung

Positionsmarkierungen werden verwendet, um die Position von Schiffen, die bei der Bewegung anderer Schiffe im Weg stehen, festzuhalten. Dazu platziert man einen Positionsmarkierung an der Ecke eines im Weg stehenden Schiffes und richtet die Aussparungen des Markers an den Stoppern des Schiffes aus. Auf diese Weise wird die Position des Schiffes präzise festgehalten, damit es später an seinen exakten Ursprungsort zurückgesetzt werden kann.

PRIMÄRWAFFEN



👁-Primärwaffe auf einer Schiffskarte

Jedes Schiff hat bis zu zwei Primärwaffen auf seiner Schiffskarte. Jede Primärwaffe hat ein Winkelsymbol und einen roten Angriffswert. Während eines Angriffs wählt das angreifende Schiff eine Waffe, mit der es den Angriff durchführen will. Führt es den Angriff mit einer Primärwaffe durch, bestimmt der Angriffswert, wie viele Angriffswürfel es während des Schrittes „Angriffswürfel werfen" wirft, und das Winkelsymbol besagt, wo sich der Verteidiger befinden muss.

- Primärwaffen setzen eine Angriffsreichweite von 0–3 voraus. Standardmäßig haben Primärwaffen keine Kosten.
- Da Primärwaffen keine Spezialwaffen sind, profitieren sie nicht von Fähigkeiten, die durch das Durchführen eines Spezialangriffs ausgelöst werden.

RAD

Für jeden Schiffstyp gibt es ein individuelles Rad. Erweiterungssets enthalten Räder für alle Schiffe im Set. Während der Planungsphase werden Räder verwendet, um im Geheimen die Manöver der Schiffe auszuwählen.

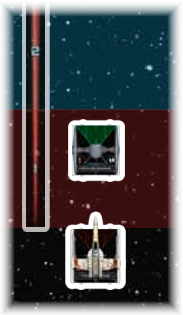


Vorder- und Rückseite eines X-Flügler-Rades

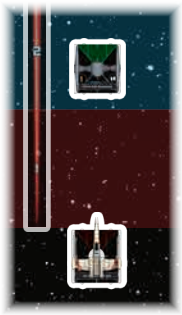
- Wird ein Spieler angewiesen, das Rad eines Schiffes einzustellen, kann er sich, sofern nichts anderes angegeben ist, auch für das Manöver entscheiden, das bereits auf dem Rad eingestellt ist.
- Es ist nicht erlaubt, das verdeckte Rad eines Gegners zu berühren oder anzusehen. Wer ein eigenes verdecktes Rad berühren oder ansehen möchte, muss seinen Gegner über sein Vorhaben informieren, bevor er das Rad berührt.
- Für jede Fraktion gibt es ein ***Manöverrad-Aufrüstungsset***, dessen Räder etwas anders aufgebaut sind, da bei ihnen das Manöver über einen ovalen Anzeiger ausgewählt wird.

REICHWEITE

Die **Reichweite** ist die Distanz zwischen zwei Objekten und wird mit dem Maßstab abgemessen. Der Maßstab ist in drei nummerierte Reichweitenabschnitte unterteilt.



*Der TIE-Jäger ist **innerhalb** von Reichweite 1 des X-Flüglers.*



*Der TIE-Jäger ist **jenseits** von Reichweite 1 des X-Flüglers.*

Um die Reichweite zwischen zwei Objekten abzumessen, platziert man den Maßstab an dem Punkt des ersten Objekts, der dem zweiten Objekt am nächsten ist, und richtet das andere Ende des Maßstabes auf den Punkt des zweiten Objekts, der am nächsten zum ersten Objekt ist. Ein Objekt ist **in** einer Reichweite, wenn der nächste Punkt des zweiten Objekts in den entsprechenden Reichweitenabschnitt des Maßstabes fällt.

Beim Abmessen der **Angriffsreichweite** für einen Angriff misst der Angreifer von seinem Angriffswinkel zum nächsten Punkt des Zielschiffes, der **im** Angriffswinkel des Angreifers liegt.

- Folgende Begriffe werden in Bezug auf Reichweite verwendet:
  - ◊ **Reichweite #–#:** Die Reichweite enthält alle Reichweitenabschnitte vom angegebenen Minimum bis zum angegebenen Maximum.
  - ◊ **In:** Ein Objekt ist in einer bestimmten Reichweite, wenn sein nächster Punkt in diesen Reichweitenabschnitt fällt.
  - ◊ **Innerhalb:** Ein Objekt ist innerhalb einer bestimmten Reichweite, wenn es komplett innerhalb dieses Reichweitenabschnitts ist und nicht darüber hinausragt.
  - ◊ **Jenseits:** Ein Objekt ist jenseits einer bestimmten Reichweite, wenn kein Teil von ihm zwischen dem Ausgangsobjekt und diesem Reichweitenabschnitt liegt.
- Wird die Reichweite zu einem Schiff gemessen, misst man stets zum nächsten Punkt der Schiffsbasis und nie zum Schiffsmarker oder Modell.
- Wird die Reichweite zu einem Nicht-Schiff-Objekt gemessen, misst man stets zu dem Punkt des Objekts, der am nächsten zur Basis des Ausgangsschiffes ist.
- Beim Abmessen der Reichweite wird eine einzelne Kante des Maßstabes verwendet; Breite und Dicke des Maßstabes spielen keine Rolle.
- Reichweite 0 steht nicht auf dem Maßstab, wird aber verwendet, um die Reichweite von Objekten zu beschreiben, die einander physisch berühren.
  - ◊ Nachdem ein Schiff ein Manöver teilweise ausgeführt hat, ist es in Reichweite 0 des letzten Schiffes, mit dem es sich überschnitten hat.
  - ◊ Liegt ein Objekt physisch auf einem Hindernis oder Gerät, ist es in Reichweite 0 zu ihm.
  - ◊ Wenn zwei Schiffe sich physisch berühren, sind sie in Reichweite 0 zueinander.
  - ◊ Zwei Schiffe, die in Reichweite 0 zueinander sind, bleiben in Reichweite 0, bis eines der Schiffe sich so bewegt oder dreht dass ihre Basen keinen physischen Kontakt mehr haben.
  - ◊ Es ist möglich, wenn auch selten, dass ein Schiff sich in Reichweite 0 eines anderen Schiffes (also in physischen Kontakt mit ihm) bewegt, ohne sich mit ihm überschnitten zu haben.

REICHWEITENBONUS

Während eines Angriffs kann es passieren, dass Angreifer oder Verteidiger aufgrund der Angriffsreichweite zusätzliche Würfel werfen. Bei einer Angriffsreichweite von 1 wirft der Angreifer während des Schrittes „Angriffswürfel werfen" 1 zusätzlichen Angriffswürfel. Bei einer Angriffsreichweite von 3 wirft der Verteidiger während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen" 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

- Sofern nichts anderes angegeben ist, wird der Reichweitenbonus auf alle Angriffe angewandt. Manche Spezialwaffen haben ein kleines Raketensymbol, was bedeutet, dass bei Angriffen mit diesen Waffen keine Reichweitenbonusse angewandt werden.



Raketensymbol

- Für riesige Schiffe gelten zusätzliche Regeln für Angriffe in Reichweite 4 und 5 (vgl. Anhang: Riesige Schiffe).

REMOTES

Remotes sind Geräte, die einen Initiativ-, Wendigkeits- und Hüllenwert haben und angegriffen werden können. Schiffe können sich durch Remotes hindurchbewegen, sie überschneiden oder sich in Reichweite 0 zu ihnen befinden.

Remotes angreifen

Ein Remote kann als Verteidiger deklariert werden. Solange ein Remote angegriffen wird, wird es wie ein Schiff behandelt, mit folgenden Ausnahmen und Hinweisen:

- Effekte, die sich auf „befreundete Schiffe" oder „verbündete Schiffe" beziehen, werden nicht auf Remotes angewendet.
- Effekte, die sich auf „feindliche Schiffe" beziehen, werden nur dann auf Remotes angewendet, falls der Angreifer der Ursprung des Effekts ist.
- Falls ein Remote aufgedruckte Winkel und zentrale Linien hat, erstrecken sich diese Winkel von Reichweite 0–3. Ein Schiff kann sich genau wie bei anderen Schiffen innerhalb dieser Winkel oder Zonen befinden.
- Falls ein Remote keine Mittellinie hat, kann ein Schiff es weder flankieren noch sich davor oder dahinter befinden.
- Falls ein Remote keine Winkel hat, kann sich kein Schiff innerhalb oder außerhalb eines Winkels dieses Remotes befinden.
- Ein Angriff gegen ein Remote kann versperrt sein und Reichweitenbonusse werden wie gewohnt angewendet.
- Falls die Größe eines Remotes nicht spezifiziert ist, wird es bei der Abhandlung von Effekten weder als kleiner noch größer als ein Schiff behandelt.

Remotes beschädigen

Falls ein Remote 1 oder mehr ✷/✵-Schaden erleidet, werden ihm ebenso viele verdeckte Schadenskarten zugeteilt. Falls es eine Anzahl Schadenskarten in Höhe seines Hüllenwerts oder mehr hat, wird das Remote zerstört. Nachdem ein Remote zerstört worden ist, wird es von der Spielfläche entfernt. Falls der Angriff bei derselben Initiative wie die Initiative des Remotes stattgefunden hat, wird es erst entfernt, nachdem alle Effekte bei dieser Initiative abgehandelt wurden, siehe gleichzeitiger Angriff.

Remotes verwenden

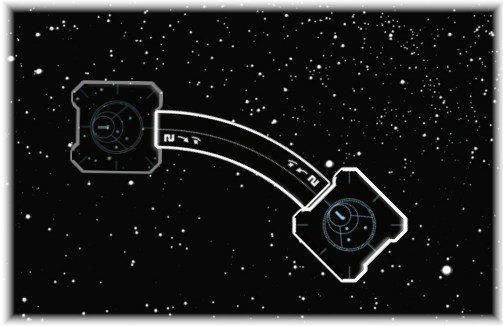
Ein Remote handelt während der Systemphase Effekte ab, wird während der Aktivierungsphase aktiviert, und es kämpft in der Kampfphase bei seiner aufgeführten Initiative, verhält sich aber ausschließlich entsprechend der Angaben in seinem Eintrag. Außerdem gilt Folgendes für Remotes:

- Remotes können keine Aktionen durchführen und ihnen können keine Marker zugeordnet werden, außer Zielerfassungen.
- Markierungen können einem Remote zugeordnet werden, sofern ein Effekt die Anweisung dazu gibt – platziert sie auf der Remote-Karte.
- Wenn ein Effekt die Anweisung gibt, ein Remote auf einer Schiffskarte zu platzieren, wird es hochgehoben und auf der jeweiligen Schiffskarte platziert. Nur Spieleffekte, die es auf die Spielfläche zurückbringen, wirken sich auf das Remote aus. Seine Schadenskarten werden nicht entfernt.
- Manche Geräte können wie in ihren individuellen Einträgen beschrieben Remotes beschädigen. Falls ein Gerät nicht besagt, dass es Remotes betrifft, betrifft es keine Remotes.

Remotes neu positionieren

Wenn ein Remote durch einen Effekt neu positioniert wird, hebt der kontrollierende Spieler es hoch und platziert es gemäß den Anweisungen des Effekts an seiner neuen Position. Außerdem gilt:

- Es gibt auch Effekte, die dazu anweisen, ein Remote unter Verwendung einer bestimmten Schablone (oder einer Auswahl an Schablonen) vorwärts neu zu positionieren. Dazu platziert der Spieler die genannte Schablone an den vorderen Stoppern des Remotes, hebt das Remote hoch und platziert seine hinteren Stopper am anderen Ende der Schablone, ähnlich wie beim Bewegen eines Schiffes.



Vorwärts neu positionieren (von den vorderen Stoppern zu den hinteren)

- Wenn das Neupositionieren eines Remotes dazu führen würde, dass irgendein Teil des Remotes außerhalb der Spielfläche landet, flieht es auf dieselbe Weise, wie ein Schiff fliehen würde, und wird entfernt.

RESERVE

Manche Karteneffekte führen dazu, dass Schiffe in der Reserve platziert werden. Ein Schiff, das in der Reserve platziert wird, kommt auf seine Schiffskarte. Solange ein Schiff in der Reserve ist, wird ihm kein Rad zugeordnet, es kann keine Aktionen durchführen und es kann nicht angreifen.

- Alle Schiffe, die in der Reserve sein können, haben einen Effekt, durch den sie auf der Spielfläche platziert werden.
- Schiffe, die in der Reserve platziert werden, sind nicht aus dem Spiel entfernt.
- Die Fähigkeiten von Schiffen in der Reserve sind inaktiv, es sei denn, sie besagen ausdrücklich, dass sie verwendet werden können, solange das Schiff in der Reserve ist.
- Angedockte Schiffe werden in der Reserve platziert.
- Während der Endphase entfernen auch Schiffe in der Reserve alle ihre kreisförmigen Marker und stellen mit allen ihren Karten, die ein Symbol für wiederkehrende Ladungen haben, Ladungen wieder her.

ROTIEREN (↻)

Piloten können rotieren, um ihrem Bordschützen Befehle zu erteilen oder eines ihrer Geschütze neu auszurichten. Sobald ein Schiff die ↻-Aktion durchführt, dreht es seinen Geschützturm-Winkelanzeiger auf einen beliebigen anderen Standardwinkel.

- Wird ein Doppel-Geschützturm-Winkelanzeiger rotiert, muss er auf die zwei anderen Standardwinkel gedreht werden, auf die er zuvor nicht gezeigt hat.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff anweist, seinen ↻-Indikator zu drehen, ist dies anders als das Durchführen einer ↻-Aktion. Ein Schiff, das seinen ↻-Indikator dreht, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde noch eine ↻-Aktion durchführen.
- Manche Fähigkeiten weisen ein Schiff dazu an, sich um eine bestimmte Gradzahl zu drehen. Dabei handelt es sich um etwas anderes als rotieren, siehe Schiffe drehen.

RÜCKWÄRTSDREHUNG (↱ UND ↰)

Siehe Flugrichtung.

RÜCKWÄRTSGERADE (↧)

Siehe Flugrichtung.

RUNDE

Eine **Runde** besteht aus fünf Phasen, die in der unten stehenden Reihenfolge abgehandelt werden:

1. Planungsphase
2. Systemphase
3. Aktivierungsphase
4. Kampfphase
5. Endphase

Die erste Runde beginnt nach dem Spielaufbau.

SCHADEN

Schaden stellt die strukturellen Beschädigungen eines Schiffes dar und wird über Schadenskarten festgehalten. Ein Schiff ist zerstört, sobald die Anzahl seiner Schadenskarten seinen Hüllenwert erreicht oder überschreitet.

Es gibt zwei Arten von Schaden: ✷ (normalen Schaden) und ✵ (kritischen Schaden). Wenn ein Schiff Schaden erleidet, wird 1 Schaden nach dem anderen erlitten. Für jeden erlittenen Schaden, verliert das Schiff 1 Schild, indem es ihn auf die inaktive Seite dreht. Hat es keine aktiven Schilde mehr, wird ihm stattdessen eine Schadenskarte zugeteilt. Bei ✷-Schaden wird die Karte **verdeckt** zugeteilt; bei ✵-Schaden wird sie **offen** zugeteilt und ihr Text wird abgehandelt. Es wird zuerst aller ✷-Schaden erlitten, **bevor** ✵-Schaden erlitten wird.

Ein Schiff ist **beschädigt**, solange es mindestens 1 Schadenskarte hat. Ein Schiff ist **kritisch beschädigt**, solange es mindestens 1 offene Schadenskarte hat.

- Falls ein Effekt dazu auffordert, einem Schiff eine Schadenskarte zuzuteilen, ist dies etwas anderes als das Erleiden von Schaden. Die Karte wird dem Schiff zugeteilt, egal ob es aktive Schilde hat oder nicht.
- Wenn ein Schiff Schaden erleidet oder anderweitig Schadenskarten zugeteilt bekommt, die über seinen Hüllenwert hinausgehen, werden die überschüssigen Schadenskarten trotzdem zugeteilt.

SCHADENSKARTEN

Schadenskarten werden verwendet, um festzuhalten, wie viel Schaden ein Schiff bereits erlitten hat. Wenn einem Schiff Schadenskarten zugeteilt werden müssen, verwendet jeder Spieler seinen eigenen Schadensstapel. Nachdem ein Schiff zerstört worden ist, bleiben die Schadenskarten auf dem Schiff liegen.



Schadenskarten

Manche Fähigkeiten führen dazu, dass Schadenskarten umgedreht werden. Eine verdeckte Schadenskarte kann **OFFENGELEGT** werden; dies bedeutet, dass sie auf die offene Seite gedreht und ihr Effekt abgehandelt wird. Sowohl verdeckte als auch offene Schadenskarten können **REPARIERT** werden. Wird eine offene Schadenskarte repariert, dreht man sie auf die verdeckte Seite. Verdeckte Schadenskarten werden beim Reparieren abgelegt.

- Das Offenlegen einer Schadenskarte zählt nicht als Zuteilen einer Schadenskarte und löst somit keine Fähigkeiten aus, die mit dem Erleiden von Schaden zu tun haben.
- Wenn eine Fähigkeit eine verdeckte Schadenskarte eines Schiffes offenlegt oder repariert, und das Schiff mehrere verdeckte Schadenskarten hat, wird aus allen verdeckten Schadenskarten des Schiffes eine zufällige ausgewählt.
  - ◊ Um eine zufällige verdeckte Schadenskarte auszuwählen, mischt man alle diese Karten und lässt den Gegenspieler eine davon ziehen.
- Erlaubt eine Fähigkeit das Reparieren einer Schadenskarte, ohne genau anzugeben, ob es sich um eine offene oder eine verdeckte Karte handelt, kann man eine Karte beliebiger Art reparieren.
- Der Hüllenwert eines Schiffes wird durch das Zuteilen von Schadenskarten nicht verringert.
- Der Text einer verdeckten Schadenskarte eines Schiffes darf nicht angesehen werden, es sei denn, ein Effekt erlaubt es ausdrücklich.
- Wenn eine Schadenskarte zugeteilt oder gezogen werden muss und der Schadensstapel leer ist, werden alle Karten von den zerstörten Schiffen entfernt, auf die verdeckte Seite gedreht und zu einem neuen Schadensstapel zusammengemischt.
  - ◊ Wenn trotzdem noch nicht ausreichend viele Schadenskarten in einem Schadensstapel sind, wird auf einem Blatt Papier oder mit Markern notiert, wie viele verdeckte Schadenskarten jedes Schiff hat, dann werden diese verdeckten Schadenskarten zu einem neuen Stapel gemischt.
- Jede Schadenskarte hat am unteren Kartenrand eine Zahl zwischen 1 und 14. Die Punkte neben dieser Zahl geben an, wie viele Kopien dieser Schadenskarte im Stapel sind. Dies ist hilfreich, wenn ermittelt werden soll, ob ein Stapel vollständig ist und wenn nicht, welche Karten fehlen.
- Riesige Schiffe haben eigene Schadenskarten (vgl. Anhang: Riesige Schiffe).

SCHEITERN

Manche Effekte können **SCHEITERN**, was bedeutet, dass der Effekt nicht wie beabsichtigt abgehandelt werden konnte und stattdessen nach einer Standardmethode abgehandelt wird.

- Ein Schiff kann bei Folgendem scheitern: Fassrolle, Schub, Koordinieren, Enttarnen, Absetzen, Störsignal, Zielerfassung und SLAM.
- Ein gescheiterter Effekt löst keinerlei Effekte aus, die nach dem Abhandeln jenes Effekts eintreten würden.
- Scheitert eine Aktion, darf man keine andere Aktion zum Durchführen auswählen oder entscheiden, den Effekt auf andere Art abzuhandeln.
- Wenn eine Aktion scheitert, kann das betroffene Schiff keine gekoppelte Aktion durchführen, da die Aktion nicht abgeschlossen wurde.
- Nachdem eine rote Aktion gescheitert ist, erhält das Schiff einen Stressmarker.

SCHIFF

Ein Schiff besteht aus einem Schiffsmodell, einer Basis, Haltestäbchen, einem Schiffsmarker und ID-Markern.

- Das Schiffsmodell muss zu dem auf der Schiffskarte angegebenen Schiffstyp passen.
- Jedes Schiff muss das zu seinem Schiffstyp passende Rad verwenden.
- Manche Schiffsmodelle ragen über ihre Plastikbasen hinaus. Aus diesem Grund hat das Schiffsmodell keinerlei Einfluss auf das Spielgeschehen, d. h. es darf sich ohne Konsequenzen mit Hindernissen überschneiden oder über den Spielflächenrand hinausragen. Berühren sich zwei Schiffsmodelle oder behindert das eine die Bewegung des anderen, kann man Haltestäbchen hinzufügen oder entfernen, um diesen Kontakt zu vermeiden. Alternativ kann man das Modell vorübergehend von der Basis entfernen und es nach der Bewegung wieder zurückstecken.

SCHIFFE DREHEN

Manche Fähigkeiten und Effekte weisen einen Spieler dazu an, ein Schiff unabhängig von einem Manöver um eine bestimmte Gradzahl zu drehen. Der Wortlaut kann unter anderem „drehe dein Schiff um X°“ oder „drehe dich um X°“ sein, doch das wichtigste ist, dass eine Gradzahl dabei steht und nicht von Rotieren die Rede ist.

- Schiffe zu drehen zählt nicht als Bewegung.
- Falls beim Drehen eines Schiffes seine Basis ein Schiff überschneiden würde, kann es nicht gedreht werden und der Effekt wird nicht abgehandelt.
- Falls beim Drehen eines Schiffes seine Basis ein Objekt überschneiden würde (beispielsweise wenn die vorderen oder hinteren Stopper physisch auf der Basis des anderen Schiffes platziert würden), das kein Schiff ist (z. B. ein Hindernis oder ein Gerät), handelt es den Überschneidungseffekt dieses Objekts nicht ab. Allerdings ist es in Reichweite 0 zu diesem Objekt, wodurch entsprechende Effekte ausgelöst werden können.

SCHIFFE ZERSTÖREN

Ein Schiff wird **ZERSTÖRT**, nachdem die Anzahl seiner Schadenskarten seinen Hüllenwert erreicht oder überschritten hat. Ein zerstörtes Schiff wird auf seiner Schiffskarte platziert.

- Nachdem ein Schiff in einer anderen Phase als der Kampfphase zerstört worden ist, wird es aus dem Spiel entfernt.
- Wird ein Schiff während der Kampfphase zerstört, entfernt man es erst, nachdem alle Schiffe mit derselben Initiative wie das gegenwärtig kämpfende Schiff gekämpft haben. Dies nennt man gleichzeitige Angriffe.
- Wird ein Effekt nach dem Zerstören eines Schiffes ausgelöst, handelt man ihn unverzüglich ab, bevor das Schiff entfernt wird.
- Die Fähigkeiten eines zerstörten Schiffes bleiben aktiv, bis das Schiff entfernt wird, es sei denn, die Fähigkeit gibt einen anderen Zeitpunkt an, zu dem ihr Effekt endet (z. B. „bis zum Ende der Kampfphase“). Derartige Effekte bleiben bis zum Ende des angegebenen Zeitpunktes aktiv.

SCHIFFSFÄHIGKEITEN

Manche Schiffe haben **SCHIFFSFÄHIGKEITEN** auf ihren Schiffskarten. Diese stehen unterhalb der Pilotenfähigkeit bzw. dem atmosphärischen Text. Alle Piloten eines bestimmten Schiffstyps haben dieselbe Schiffsfähigkeit.

- Manche Schiffsfähigkeiten werden durch das Stichwort „**AKTION**:“ eingeleitet. Diese Aktionen werden **SCHIFFSFÄHIGKEITSAKTIONEN** genannt und tauchen nicht in den Aktionsleisten der Schiffe auf.

SCHIFFSGRÖSSEN

Es gibt vier verschiedene Schiffsgrößen: klein, mittel, groß und riesig.

Kleine Schiffe verwenden Plastikbasen mit ca. 4 cm Seitenlänge. Da die Regeln von ***X-Wing*** für kleine Schiffe geschrieben sind, gelten für sie keine besonderen Ausnahmen.

Mittlere Schiffe verwenden Plastikbasen mit ca. 6 cm Seitenlänge.
Für mittlere Schiffe gelten folgende Ausnahmen:

- Ein mittleres Schiff benötigt 2 Ionenmarker, um ionisiert zu sein, und 2 Fangstrahlmarker, um gefangen zu sein.
- Mittlere Schiffe verfahren anders beim Fliegen von Fassrollen (auch beim Enttarnen).

Große Schiffe verwenden Plastikbasen mit ca. 8 cm Seitenlänge. Für große Schiffe gelten folgende Ausnahmen:

- Ein großes Schiff benötigt 3 Ionenmarker, um ionisiert zu sein, und 3 Fangstrahlmarker, um gefangen zu sein.
- Große Schiffe verfahren anders beim Fliegen von Fassrollen (auch beim Enttarnen).

- Während des Spielaufbaus darf die Basis eines großen Schiffes über Reichweite 1 des Spielflächenrandes hinausragen, solange sie die Breite des Startgebiets vollständig ausfüllt. Ein großes Schiff darf nicht so platziert werden, dass ein Teil seiner Basis außerhalb der Spielfläche ist.

Riesige Schiffe verwenden mehr als eine Plastikbasis. Für sie gelten diverse Sonderregeln, die in der ersten Edition von ***X-Wing*** eingeführt wurden und mit einer neuen Erweiterung zurückkehren werden.

SCHIFFSTYP

Jedes Schiff gehört einem Schiffstyp an, der am unteren Rand seiner Schiffskarte vermerkt ist.

- Jedes Schiff muss das zu seinem Schiffstyp passende Rad verwenden.
- Manche Aufwertungskarten haben Schiffsbeschränkungen, die sich auf bestimmte Schiffstypen beziehen.

SCHILDE

Schilde ( ) sind eine Ladungsart. Siehe Ladungen.

SCHUB ( )

Schub geben bedeutet, dass der Pilot zusätzliche Düsen zündet, um größere Strecken zurückzulegen. Sobald ein Schiff eine -Aktion durchführt, gibt es Schub und befolgt die nachstehenden Schritte:

1. Eine der folgenden Schablonen wird gewählt [1], [1] oder [1].
2. Die Schablone wird zwischen die vorderen Stopper des Schiffes geschoben.
3. Das Schiff wird am anderen Ende der Schablone platziert und mit den hinteren Stoppern um das Ende der Schablone geschoben.
4. Die Schablone wird in den Vorrat zurückgelegt.



Ein X-Flügler gibt Schub nach links, geradeaus oder nach rechts.

- Sobald ein Schub deklariert wird, muss man auch deklarieren, ob das Schiff nach links, nach rechts oder geradeaus Schub gibt.
- Die Aktion kann scheitern, falls bei dem Versuch, das Schiff am Ende des Schubes zu platzieren, eine der folgenden Situationen eintritt:
  - ◊ Das Schiff würde sich an seiner Endposition mit einem anderen Schiff überschneiden.
  - ◊ Das Schiff würde sich durch ein Hindernis hindurchbewegen oder sich mit einem Hindernis überschneiden.
  - ◊ Die Endposition des Schiffes würde sich außerhalb der Spielfläche befinden (es würde also fliehen).
- Falls der Schub scheitert, wird das Schiff in die Ausgangsposition zurückgesetzt, die es vor dem versuchten Schub innehatte. Falls dies Bestandteil einer -Aktion ist, scheitert diese Aktion.
- Wenn die Endposition nicht zum Scheitern der Aktion führt, kann man sich nicht freiwillig dafür entscheiden, den Schub scheitern zu lassen.
- Das Durchführen eines Schubes zählt nicht als Ausführen eines Manövers, aber es zählt als Bewegung.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff zum Schubgeben auffordert, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer -Aktion. Ein Schiff, das Schub gibt, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die -Aktion durchführen.

SCHWIERIGKEIT

Jedes Manöver besteht aus drei Elementen: Geschwindigkeit (eine Zahl zwischen 0 und 5), Schwierigkeit (rot, weiß, blau oder violett) und Flugrichtung (ein Pfeil oder ein anderes Symbol).

Beim Ausführen eines Manövers wird während des Schrittes „Schwierigkeit überprüfen" die Farbe des Manövers überprüft. Ist es rot, erhält das Schiff 1 Stressmarker; ist das Manöver blau, entfernt das Schiff 1 Stressmarker; ist es violett, muss das Schiff 1 als Kosten ausgeben, um das Manöver auszuführen.

- Ein gestresstes Schiff kann keine roten Manöver ausführen und keine Aktionen durchführen.
- Erhöht ein Effekt die Schwierigkeit eines Manövers, wird blau zu weiß, und weiß wird zu rot. Verringert ein Effekt die Schwierigkeit eines Manövers, wird rot zu weiß, und weiß wird zu blau.
  - ◊ Eine Fähigkeit, welche die Schwierigkeit eines roten Manövers erhöht oder die Schwierigkeit eines blauen Manövers verringert, kann abgehandelt werden, hat jedoch keinen weiteren Effekt.
  - ◊ Falls mehrere Fähigkeiten die Schwierigkeit eines Manövers verändern, sind die Effekte kumulativ. Beispiel: Ein Schiff deckt ein rotes [4]-Manöver auf. Es hat einen Effekt, der die Schwierigkeit des Manövers erhöht und einen anderen, der die Schwierigkeit des Manövers verringert. Das Manöver wird also wie ein rotes Manöver behandelt.
  - ◊ Die Schwierigkeit eines violetten Manövers kann nicht erhöht oder verringert werden und die Schwierigkeit eines nicht-violetten Manövers kann nicht auf violett erhöht werden. Ein anderes Manöver kann durch eine Fähigkeit als violett behandelt werden und ein violettes Manöver kann als eine andere Farbe behandelt werden. Für Fähigkeiten, welche die Schwierigkeit vergleichen, gelten violette Manöver als schwieriger als nicht-violette Manöver und als gleich schwierig wie andere violette Manöver.

SEGNOR-LOOPING (UND)

Siehe Flugrichtung.

SIEGMARKIERUNGEN

Manche Szenarien verwenden **Siegmarkierungen** innerhalb der Spielfläche, um bestimmte Fortschritte oder während des Spiels abgeschlossene Ziele nachzuhalten.



Siegmarkierungen

SLAM ( )

Piloten können ihren SLAM (Sublicht-Antriebsmotor) zünden, um mit ungeahnten Geschwindigkeiten durchs All zu düsen. Ein Schiff führt die -Aktion in folgenden Schritten durch:

1. Der Spieler wählt ein Manöver auf dem Rad des Schiffes. Das Manöver muss dieselbe Geschwindigkeit haben wie das Manöver, welches das Schiff in dieser Runde ausgeführt hat.
2. Das Schiff führt das gewählte Manöver aus.
3. Das Schiff erhält 1 Entwaffnet-Marker.

Ein Schiff kann eine -Aktion nur während seiner Aktivierung in der Aktivierungsphase durchführen. Wird dem Schiff zu irgendeinem anderen Zeitpunkt eine Aktion gewährt, kann es damit keine -Aktion durchführen.

- Würde die Endposition dazu führen, dass das Schiff flieht, scheitert die -Aktion.
- Was Fähigkeiten betrifft, hat ein Schiff, das eine -Aktion durchführt, sowohl eine Aktion durchgeführt als auch ein Manöver ausgeführt.

SLIP

Ein **Slip** ist ein Expertenmanöver, für das die Wendeschablone (↰ oder ↱) oder die Drehschablone (↖ oder ↗) verwendet wird. Ein Slip wird wie folgt ausgeführt:

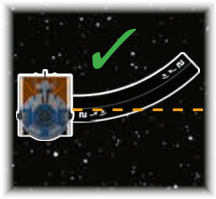
1. Das kurze Ende der Schablone wird bündig an der Seite des Schiffes platziert.

   ◊ Für einen **linken** (↰ oder ↖) **Slip** wird die Schablone an der **rechten Seite** des Schiffes platziert.

   ◊ Für einen **rechten** (↱ oder ↗) **Slip** wird sie an der **linken Seite** platziert.

   Die Schablone muss so platziert werden, dass ihre Mittellinie auf einer Höhe mit der Markierung an der entsprechenden Seite der Basis ist. Das andere Ende der Schablone muss im ◓ des Schiffes sein.

2. Das Schiff wird angehoben und am anderen Ende der Schablone so platziert, dass die Markierung auf der gegenüberliegenden Seite des Schiffes auf einer Höhe mit der Mittellinie der Schablone ist.



Korrekt ausgeführter [2 ↰]-Slip

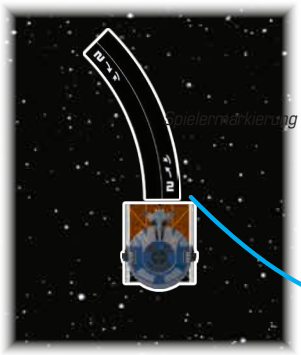


Falsch ausgeführter [2 ↰]-Slip

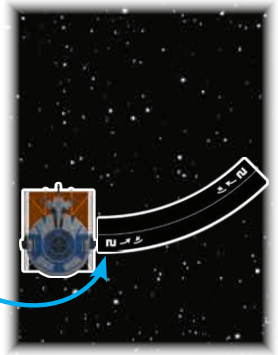
Außerdem gilt:

- Bei einem Slip wird die Manöverschablone mit derselben Ausrichtung platziert, wie wenn sie vorne an das Schiff angelegt werden würde, aber sie wird an die seitlichen Mittellinie des Schiffes angelegt. Das heißt, dass für einen Slip, der das Schiff nach rechts bewegt, das linke Manöver eingestellt wird und dabei die linke (↰ oder ↖)-Schablone verwendet wird, und umgekehrt.

- Falls das Schiff einen Slip nicht vollständig ausführen kann, führt es das Manöver teilweise unter Verwendung der linken/rechten Mittellinie der Schiffsbasis aus (statt der vorderen/hinteren Mittellinie der Schiffsbasis wie sonst üblich), um seine finale Position zu bestimmen.



[2 ↰] als Drehung ausgeführt



[2 ↰] als Slip ausgeführt

*Beim Slip wird nur die **Platzierung** der Schablone geändert, sie wird aber **nicht** auf die andere Orientierung gedreht.*

SOLITÄR

Eine Staffel darf nicht mehr als 1 Karte derselben Aufwertungsart mit der „Solitär"-Beschränkung beinhalten. Da alle ◓-Aufwertungen (Taktische Leitung) die „Solitär"-Beschränkung haben, darf keine Staffel mehr als 1 ◓-Aufwertung beinhalten.

SPEZIALWAFFEN

Spezialwaffen werden in Kartentexten durch das Stichwort „**Angriff:**" eingeleitet. Sie stellen zusätzliche Angriffsoptionen dar, die eine Alternative zu den Primärwaffen des Schiffes bieten.

Spezialwaffen setzen sich aus einer Kombination aus Winkelvoraussetzungen, Reichweitenvoraussetzungen, Angriffswerten und ggf. anderen Voraussetzungen zusammen. Das **Winkelsymbol** gibt an, wo sich das Ziel befinden muss, damit diese Waffe verwendet werden kann. Die **Reichweitenvoraussetzung** bezeichnet die Spanne der zulässigen Angriffsreichweiten. Der rote **Angriffswert** bestimmt, wie viele Angriffswürfel während des Schrittes „Angriffswürfel werfen" geworfen werden. Bei Karten mit speziellen Voraussetzungen müssen alle diese Voraussetzungen erfüllt sein, damit der Angriff durchgeführt werden kann.

- Manche Spezialwaffen haben ein kleines **Raketensymbol**. Dies zeigt an, dass bei Angriffen mit diesen Waffen keine Reichweitenbonusse angewandt werden.



Raketensymbol

- Winkelvoraussetzungen stehen in Form von Winkelsymbolen links neben dem Angriffswert. Eine Winkelvoraussetzung bedeutet, dass der Verteidiger in jenem Winkel des Angreifers sein muss.

- Reichweitenvoraussetzungen stehen in Form von weißen Zahlen unter dem Angriffswert und der Winkelvoraussetzung.

- Manche Angriffe haben zudem spezielle Voraussetzungen, die hinter dem Stichwort „**Angriff**:" in Klammern stehen.

  ◊ Das Stichwort „**Angriff (⌖):**" " bedeutet, dass der Angreifer den Verteidiger als Ziel erfasst haben muss.

  ◊ Das Stichwort „**Angriff (👁):**" bedeutet, dass der Angreifer einen Fokusmarker haben muss.

- Da Spezialwaffen keine Primärwaffen sind, profitieren sie nicht von Fähigkeiten, die durch das Durchführen eines Primärangriffs ausgelöst werden.

- Jede Art von Aufwertungskartenangriff (wie z. B. ein ⊛-Angriff) ist ein Spezialangriff.

SPIELERMARKIERUNG

Spielermarkierungen werden in einigen Szenarien benutzt, um anzuzeigen, welcher Spieler ein Einsatzziel kontrolliert.



Spielermarkierungen

SPIELERREIHENFOLGE

Viele Spieleffekte greifen im Falle eines Gleichstands auf die Spielerreihenfolge zurück. Soll ein Effekt in **Spielerreihenfolge** abgehandelt werden, handelt zuerst der Startspieler alle seine Effekte ab, dann handelt der zweite Spieler alle seine Effekte ab.



Startspieler-markierung

Während des Schrittes „Spielreihenfolge festlegen" des Spielaufbaus wird dem Startspieler die Startspielermarkierung zugeordnet. Die Startspielermarkierung wird dem Startspieler in jeder Runde gegeben, nachdem in der Planungsphase gewürfelt wurde, um die Spielerreihenfolge festzulegen.

- Während der System-, Aktivierungs- und Kampfphase entscheidet die Spielerreihenfolge bei gleichen Initiativwerten.

- Bei mehr als zwei Spielern muss die Spielerreihenfolge für alle teilnehmenden Spieler festgelegt werden. Die Spieler würfeln wie gewohnt, um den Startspieler zu bestimmen. Dann würfeln die übrigen Spieler, um den zweiten Spieler zu bestimmen usw., bis die Spielerreihenfolge vollständig festgelegt ist.

SPIELDAUER UND NACHHALTEN VON RUNDEN

Standardspiele werden über 12 Runden gespielt. Die Spieler halten die Runden mit Hilfe von Ladungsmarkern nach. Zu Beginn des Spiels werden 12 auf ihre aktive Seite gedrehte Ladungsmarker in die Nähe der Spielfläche platziert. Am Ende jeder Runde drehen die Spieler einen Ladungsmarker auf die inaktive Seite. Am Ende der 12. Runde endet das Spiel.

- Falls alle Schiffe eines Spielers zerstört sind, endet das Spiel am Ende der aktuellen Runde.

- Wünschen die Spieler ein längeres oder kürzeres Spiel, können sie sich vor dem Aufbau auf eine beliebige Rundenzahl einigen und platzieren zu Spielbeginn eine entsprechende Anzahl Ladungsmarker in die Nähe de Spielfläche. Das Spiel endet am Ende der letzten vereinbarten Runde.

SPIELFLÄCHE

Die Spielfläche ist der zuvor abgesteckte Bereich eines flachen Untergrunds, auf dem die Schiffe platziert werden. Falls nach dem Ausführen eines Manövers irgendein Teil einer Schiffsbasis außerhalb der Spielfläche liegt, ist das Schiff geflohen.

Die empfohlene Spielfläche für ein Standardspiel mit 20 Kommandopunkten ist 3' x 3' (91 x 91 cm) groß. Wird mit anderen Punktesummen gespielt, kann die Länge und/oder Breite der Spielfläche entsprechend vergrößert oder verkleinert werden.

SPIELMODUS

Die verschiedenen Spielmodi beschränken die zur Verfügung stehenden Schiffe und Aufwertungen für die Staffelzusammenstellung.

- Manche Spielmodi haben eine Bannliste und eine Beschränkungsliste.
- Die gebräuchlichsten Spielmodi sind „Standard" und „Erweitert". Die Punktelisten auf der Produktseite unter www.asmodee.de/StarWars geben genaue Auskunft darüber, welche Schiffe und welche Aufwertungen während des Zusammenstellens der Staffel in jedem Spielmodus zur Verfügung stehen.

SPIELSIEG

Während des Spiels halten die Spieler ihre Missionspunkte fest. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Missionspunkten.

Während eines Szenariospiels wird der Sieg auf Grundlage der szenariospezifischen Siegbedingungen ermittelt.

STAFFELZUSAMMENSTELLUNG

Jeder Spieler stellt eine Staffel zusammen, indem er Schiffs- und Aufwertungskarten wählt, deren Kommandopunktekosten die vom Spielmodus vorgeschriebene Summe nicht überschreiten. Die empfohlene Summe für ein Standardgefecht sind 20 Kommandopunkte.

Staffeln werden aus Schiffs- und Aufwertungskarten zusammengestellt. Dabei gelten folgende Beschränkungen:

- Jedes Schiff hat eine Aufwertungsleiste mit einer Reihe von Aufwertungssymbolen. Diese bestimmen, wie viele Aufwertungen welcher Art das Schiff ausrüsten kann. Unter www.*asmodee.de/StarWars* gibt es eine Liste mit allen Schiffen und ihren Aufwertungsleisten.
- Beinahe alle Spielmodi beschränken die Auswahl der Schiffe auf eine Fraktion. Alle Schiffskarten einer Staffel müssen derselben Fraktion angehören. Zudem haben manche Aufwertungskarten Fraktionsbeschränkungen in ihrem Beschränkungsfeld.
- Manche Aufwertungskarten haben Schiffsgrößenbeschränkungen. Sie können nur von Schiffen der jeweiligen Größe ausgerüstet werden.
- Manche Aufwertungskarten haben Schiffstypenbeschränkungen. Sie können nur von Schiffen des jeweiligen Typs ausgerüstet werden.
- Manche Aufwertungskarten haben Konfigurator-Schlüsselwörter-Beschränkungen und können nur von Schiffen mit diesen Konfigurator-Schlüsselwörtern ausgerüstet werden. Die Konfigurator-Schlüsselwörter sind in den Punktetabellen auf der X-Wing-Produktseite unter Asmodee.de/StarWars zu finden.
- Alle Karten einer Staffel unterliegen den Regeln für limitierte und Solitär-Karten.
- Ein Schiff kann nicht mehr als 1 Kopie einer gleichnamigen Aufwertungskarte ausrüsten.

STANDARDSCHIFF

Alle nicht-riesigen Schiffe sind Standardschiffe (siehe Anhang: Riesige Schiffe).

STANDARDWINKEL

Siehe Winkel.

STARTEN

Siehe Gerät.

STARTSPIELER

Siehe Spielerreihenfolge.

STATIONÄR (▪)

Siehe Flugrichtung.

STOPPER

Jede Schiffsbasis hat zwei Stopperpaare, ein vorderes und ein hinteres. Manche Geräte haben ebenfalls ein Stopperpaar.

- Für das Abmessen der Reichweite sowie für die Frage, ob ein Schiff in einem bestimmten Winkel ist, werden die Stopper an der Schiffsbasis ignoriert.

STÖRSIGNAL (〰)



Störsignalmarker

Piloten können ein Störsignal senden, um mithilfe von elektronischen Kampfmitteln die feindlichen Schiffssysteme zu blockieren. Sobald ein Schiff die 〰-Aktion durchführt, sendet es ein Störsignal. Ein **STÖRENDES** Schiff ist ein Schiff, das in folgenden Schritten versucht ein Störsignal zu senden:

1. Das störende Schiff misst die Reichweite zu beliebig vielen feindlichen Schiffen ab.
2. Es wählt ein feindliches Schiff in Reichweite 1 oder in Reichweite 1–2 im ◔ des störenden Schiffes.
3. Das gewählte Schiff erhält 1 Störsignalmarker.

Ein Schiff ist **GESTÖRT**, falls es mindestens 1 Störsignalmarker hat. Störsignalmarker sind kreisförmige, orangefarbene Marker. Sobald ein Schiff gestört wird, entscheidet der Spieler, dessen Effekt zum Erhalt des Störsignalmarkers geführt hat, ob das Schiff 1 seiner grünen Marker entfernt oder 1 seiner Zielerfassungen verliert. Wird einer dieser Effekte abgehandelt, entfernt das Schiff den Störsignalmarker. Wenn das Schiff keine grünen Marker hat und momentan keine Zielerfassungen aufrechterhält, bleibt es gestört.

Nachdem ein gestörtes Schiff einen grünen Marker erhalten oder ein Ziel erfasst hat, entfernt das gestörte Schiff jenen Marker bzw. verliert jene Zielerfassung. Dann entfernt es 1 Störsignalmarker.

- Manche Spezialwaffen fügen Störsignalmarker zu, anstatt Schaden zuzuteilen.
- Das Störsignal scheitert, falls kein Schiff gewählt wird.
- Eine Fähigkeit, die ein gestörtes Schiff einen grünen Marker erhalten oder ein Ziel erfassen lässt, löst trotzdem Effekte aus, die durch das Abhandeln dieser Fähigkeit eintreten, auch wenn der Marker sofort wieder entfernt wird bzw. die Zielerfassung verloren geht. Der Störsignalmarker führt nicht zum Scheitern der Fähigkeit.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff zum Senden eines Störsignals auffordert, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer 〰-Aktion. Ein Schiff, das ein Störsignal sendet, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die 〰-Aktion durchführen.
- Falls ein Schiff mehrere grüne Marker oder Zielerfassungen hat, wählt der Spieler, dessen Effekt zum Erhalt des Störsignalmarkers geführt hat, welcher grüne Marker entfernt wird oder welche Zielerfassung verloren wird.

STRESS



Stressmarker

Solange ein Schiff mindestens 1 Stressmarker hat, ist es **GESTRESST**. Ein gestresstes Schiff kann keine roten Manöver ausführen und keine Aktionen durchführen. Stressmarker sind rote Marker.

- Ein Schiff erhält 1 Stressmarker, solange es ein rotes Manöver ausführt, oder nachdem es eine rote Aktion durchgeführt hat. Solange ein Schiff ein blaues Manöver ausführt, entfernt es 1 Stressmarker.
- Versucht ein gestresstes Schiff, ein rotes Manöver auszuführen, führt es stattdessen ein weißes [2 ↑]-Manöver aus.
  - ◊ Nachdem ein gestresstes Schiff ein rotes Manöver aufgedeckt hat, können Fähigkeiten verwendet werden, die dieses Manöver verändern. Würde das Schiff nach dem Abhandeln dieser Fähigkeiten immer noch ein rotes Manöver ausführen, führt es stattdessen ein weißes [2 ↑]-Manöver aus.
- Riesige Schiffe haben zusätzliche Regeln für Stress (vgl. Anhang: Riesige Schiffe).

SYSTEMPHASE

Die Systemphase ist die zweite Phase der Runde. Während dieser Phase wird in aufsteigender Initiativreihenfolge gespielt, beginnend mit dem Schiff, das die niedrigste Initiative hat.

Während dieser Phase bekommt jedes Schiff die Gelegenheit, beliebig viele Fähigkeiten, die ausdrücklich während der Systemphase abgehandelt werden, zu wählen und abzuhandeln.

- Ohne spezielle Aufwertungen, Fähigkeiten oder Marker können die meisten Schiffe während dieser Phase keine Effekte abhandeln. Zu den Fähigkeiten, die zu diesem Zeitpunkt verwendet werden, gehört das Abwerfen und Starten von Geräten, das Enttarnen sowie das Absetzen und Andocken von Schiffen.
- Hat ein Spieler mehrere Schiffe mit gleichem Initiativwert, handelt er ihre Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge ab, wobei er zuerst alle Fähigkeiten eines Schiffes abhandeln muss, bevor er die Fähigkeiten des nächsten Schiffes mit gleicher Initiative abhandeln kann.
- Haben mehrere Spieler Schiffe mit gleichem Initiativwert, entscheidet die Spielerreihenfolge. Zuerst handelt der Startspieler alle Fähigkeiten seiner Schiffe mit diesem Initiativwert in beliebiger Reihenfolge ab, dann handelt der zweite Spieler alle Fähigkeiten seiner Schiffe mit diesem Initiativwert in beliebiger Reihenfolge ab usw.

TALLON-ROLLE (UND)

Siehe Flugrichtung.

TARNEN ()



Tarnungsmarker

Schiffe können sich tarnen, um ihren Gegnern ein schlechteres Ziel zu bieten, oder sich enttarnen, um plötzlich an anderer Stelle aufzutauchen. Sobald ein Schiff die -Aktion durchführt, erhält es 1 Tarnungsmarker.

Solange ein Schiff einen Tarnungsmarker hat, ist es **GETARNT**. Tarnungsmarker sind blaue Marker. Ein getarntes Schiff hat folgende Effekte:

- Sein Wendigkeitswert ist um 2 erhöht.
- Es ist entwaffnet.
- Es kann die Aktion „Tarnen“ nicht durchführen und keinen zweiten Tarnungsmarker erhalten.

Während der Systemphase darf jedes getarnte Schiff seinen Tarnungsmarker ausgeben, um sich zu **ENTTARNEN**. Sobald ein kleines Schiff sich enttarnt, muss es einen der folgenden Effekte wählen:

1. Es fliegt eine Fassrolle unter Verwendung der [2 ↑]-Schablone.
2. Es gibt Schub unter Verwendung der [2 ↑]-Schablone.

Sobald ein mittleres oder großes Schiff sich enttarnt, muss es einen der folgenden Effekte wählen:

3. Es fliegt eine Fassrolle unter Verwendung der [1 ↑]-Schablone.
4. Es gibt Schub unter Verwendung der [1 ↑]-Schablone.

- Enttarnen zählt nicht als Ausführen eines Manövers und nicht als Durchführen einer Aktion, aber es zählt als Bewegung.
- Ein Schiff kann sich auch enttarnen, solange es gestresst ist.
- Sobald die Enttarnung eines Schiffes deklariert wird, muss man auch deklarieren, welche Art von Schub oder Fassrolle es durchführen wird, bevor man eine Schablone auf der Spielfläche platziert.
- Scheitert das Enttarnen, wird das Schiff in die Ausgangsposition zurückgesetzt, die es vor der versuchten Enttarnung innehatte, und sein Tarnungsmarker wird nicht entfernt.
- Jedes Schiff darf in derselben Phase, in der es sich enttarnt, keine Geräte abwerfen oder starten.

TEILWEISE AUSFÜHREN

Siehe Überschneiden.

TITEL ()

Ein Titel ist eine Art von Aufwertung, die ein ganz bestimmtes Exemplar eines Schiffes darstellt. Aus diesem Grund ist jeder Titel auf einen bestimmten Schiffstyp beschränkt. Ein Beispiel für eine -Aufwertung ist der *Millennium Falke*.

TREFFEN

Ein Angriff **TRIFFT**, falls während des Schrittes „Ergebnisse neutralisieren“ mindestens 1 - oder -Ergebnis übrig bleibt, ohne negiert zu werden. Bleibt kein - oder -Ergebnis übrig, verfehlt er Angriff.

ÜBERSCHNEIDEN

Solange ein Schiff ein Manöver ausführt oder sich anderweitig bewegt, **ÜBERSCHNEIDET** es sich mit einem Objekt, falls seine Endposition dieses Objekt physisch überlappen würde.

Kommt es nicht zur Überschneidung mit einem anderen Schiff, führt das Schiff sein Manöver **VOLLSTÄNDIG** aus. Überschneidet es sich beim Ausführen seines Manövers mit einem anderen Schiff, muss es das Manöver **TEILWEISE** ausführen. Dies geschieht in folgenden Schritten:

1. Das Schiff wird entlang der Schablone zurückbewegt, bis es kein anderes Schiff mehr überlappt. Dabei wird das Schiff so ausgerichtet, dass die Markierungen zwischen beiden Stopperpaaren auf die Mittellinie der Schablone zentriert sind.
2. Sobald das Schiff kein anderes Schiff mehr überlappt, wird es so platziert, dass es das letzte Schiff, über das es zurückbewegt wurde, berührt. (Dies kann unter Umständen dazu führen, dass es an seine Ausgangsposition zurückkehrt) Dann erleidet es nach dem Schritt „Schwierigkeit überprüfen“ einen Effekt in Abhängigkeit von dem überschnittenen Schiff, das ursprünglich dafür verantwortlich war, dass es sein Manöver nur teilweise ausgeführt hat:

- Falls das überschnittene Schiff befreundet oder verbündet war, wirf 1 Angriffswürfel. Bei einem - oder -Ergebnis erleidet das überschneidende Schiff 1 -Schaden. Dann überspringt es seinen Schritt „Aktion durchführen“.
- Falls das überschnittene Schiff feindlich ist, kann das überschneidende Schiff, falls es nicht gestresst ist, sofort eine - oder -Aktion aus seiner Aktionsleiste durchführen, wobei die Aktion als rote Aktion behandelt wird. Dann überspringt das überschneidende Schiff seinen Schritt „Aktion durchführen“.
  - ◊ Das überschneidende Schiff kann während dieser Aktivierung keine zusätzlichen Aktionen durchführen.
- Falls es eine gleichzeitige Überschneidung von freundlichen oder verbündeten und feindlichen Schiffen gab, wird der Effekt für die Überschneidung mit einem befreundeten oder verbündeten Schiff abgehandelt.

Auch wenn ein Schiff ein Manöver nur teilweise ausführt, wird es behandelt, als hätte es ein Manöver mit der angegebenen Geschwindigkeit, Flugrichtung und Schwierigkeit ausgeführt.

Außerdem gilt:

- Nachdem ein Objekt platziert worden ist, falls es unterhalb eines oder mehrerer Schiffe platziert worden ist, handeln diese Schiffe jegliche Effekte der Überschneidung mit diesem Objekt ab.

VERBÜNDET

Manche Schiffe oder Geräte, die vom selben Spieler kontrolliert werden, sind nicht miteinander befreundet, sondern **VERBÜNDET**. Verbündete Schiffe werden von ihrem Spieler ähnlich wie befreundete Schiffe verwendet, doch sie interagieren nicht mit Effekten, die sich auf „befreundete Schiffe“ beziehen.

- Schiffe können keine Angriffe gegen verbündete Schiffe durchführen, außer etwas anderes ist angegeben.
- Verbündete Schiffe sind keine befreundeten Schiffe und Fähigkeiten, die sich auf „befreundete Schiffe“ beziehen, beziehen sich nicht auf verbündete Schiffe.
- Ein Schiff ist nie mit sich selbst „verbündet“. Fähigkeiten, die sich auf „verbündete Schiffe“ beziehen, haben also keinen Einfluss auf das Schiff, das diese Fähigkeiten hat.

VERFEHLEN

Ein Angriff **VERFEHLT**, falls während des Schrittes „Ergebnisse neutralisieren“ kein ✷- oder ✲ -Ergebnis übrig bleibt. Wird mindestens ein ✷- oder ✲-Ergebnis nicht negiert, trifft der Angriff.

- Wenn ein Angriff verfehlt, wird der Schritt „Schaden zuteilen“ des Angriffs übersprungen.

VERLIEREN

Siehe Zielerfassung.

VERTEIDIGEN

Siehe Angreifen.

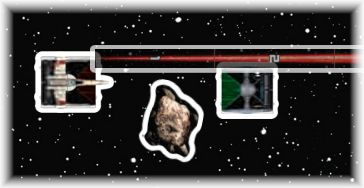
VERSPERRT

Ein Angriff ist **VERSPERRT**, falls der Angreifer die Reichweite durch ein Objekt hindurch abmisst. Ist der Angriff durch ein Schiff oder Gerät versperrt, hat dies keinen Effekt. Versperrt ein Hindernis den Angriff, kommt es zu folgendem zusätzlichen Effekt.

- Falls der Angriff von mindestens 1 Hindernis versperrt ist, wirft der Verteidiger während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen“ 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

- Der Angreifer misst stets die kürzeste Strecke, also vom nächsten Punkt seiner Basis zum nächsten Punkt der Basis des Verteidigers im Angriffswinkel. Der Angreifer kann daher nicht von oder zu einem anderen Punkt messen, um ein Objekt zu umgehen.

  ◊ Gibt es mehrere Punkte in gleicher Entfernung (z. B. wenn Angreifer und Verteidiger parallel zueinander stehen), wählt der Angreifer eine dieser Strecken zum Abmessen der Reichweite von oder zu einem anderen Punkt. Im unten stehenden Beispiel kann der X-Flügler wählen, ob sein Angriff versperrt sein soll oder nicht.



VERSTÄRKEN (➲)



Bug-Verstärkung



Heck-Verstärkung

Piloten können verstärken, um ihre Deflektorschilde zu kalibrieren und eine Sektion ihres Schiffes besonders gut zu schützen. Sobald ein Schiff die ➲-Aktion durchführt, erhält es einen Verstärkungsmarker, bei dem entweder die Bugseite oder die Heckseite nach oben zeigt.

Ein Schiff ist **VERSTÄRKT**, solange ihm ein Verstärkungsmarker zugeordnet ist. Verstärkungsmarker sind kreisförmige, grüne Marker. Solange ein verstärktes Schiff verteidigt, falls der Angreifer innerhalb des vollen Winkels ist, der dem Verstärkungsmarker entspricht (und nicht im anderen vollen Winkel), entfaltet der Marker seine Wirkung. Für einen Bug-Verstärkungsmarker muss der Angreifer im ◓ des Verteidigers sein; für einen Heck-Verstärkungsmarker muss der Angreifer im ◒ des Verteidigers sein.



*Da der VT-49-Decimator einen **Bug**-Verstärkungsmarker hat, wird der Effekt nur angewandt, solange er gegen den einen X-Flügler verteidigt, der vor ihm ist.*

Wenn sich während des Schrittes „Ergebnisse neutralisieren“ herausstellt, dass der Angriff treffen würde und mehr als 1 ✷/✲-Ergebnis übrig ist, wird 1 ✦-Ergebnis hinzugefügt, um 1 Ergebnis zu negieren.

- Ein Schiff kann auch mehrere Verstärkungsmarker haben. Hat ein Schiff mehrere gleichartige Verstärkungsmarker, werden ihre Effekte einzeln nacheinander angewandt. Damit zwei Verstärkungsmarker ihre Wirkung entfalten können, müssen also mindestens drei ✷/✲-Ergebnisse übrig sein.

- Sobald ein Schiff einen Verstärkungsmarker erhält, entscheidet sein kontrollierender Spieler, ob es ein Bug- oder Heck-Verstärkungsmarker sein soll, es sei denn, etwas anderes ist angegeben.

- Schiffe geben ihre Verstärkungsmarker nicht aus, wenn sie deren Effekte abhandeln.

- Wenn eine Fähigkeit besagt, dass ein Schiff 1 Verstärkungsmarker erhält, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer ➲-Aktion. Ein Schiff, das einen Verstärkungsmarker erhält, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die ➲-Aktion durchführen.

- Verstärken kann auch gegen Angriffe in Reichweite 4–5 genutzt werden, selbst wenn sich der ◓ oder ◒ des Verteidigers normalerweise nur bis Reichweite 3 erstreckt. Falls der Angreifer in Reichweite 4–5 ist, wird der ◓- oder ◒-Winkel des Verteidigers behandelt, als würde er sich bis Reichweite 5 erstrecken, aber nur, um für den Verstärkungsmarker des Verteidigers zu bestimmen, in welchem Winkel der Angreifer ist. (nicht für andere Effekte oder Fähigkeiten).

VERTEIDIGER

Ein Schiff, das während des Unterschrittes „Verteidiger deklarieren“ des Schrittes „Ziel deklarieren“ eines Angriffs gewählt wird, ist der Verteidiger.

- Das Schiff bleibt der Verteidiger, bis im Schritt „Nachwirkungen“ alle „Nachdem du einen Angriff durchgeführt hast“- und „Nachdem du verteidigt hast“-Fähigkeiten abgehandelt worden sind.

VIOLETTE AKTIONEN

Als Kosten zum Durchführen einer violetten Aktion muss das Schiff, das die Aktion durchführt, 1 ✿ ausgeben.

VOLLER WINKEL

Siehe Winkel.

VOLLSTÄNDIG AUSFÜHREN

Siehe Überschneiden.

VOR

Siehe Winkel.

VORRAT

Der Vorrat enthält das gemeinsame Spielmaterial, das momentan von keinem Spieler verwendet wird, z. B. nicht zugeordnete Fokusmarker, nicht verwendete Schiffskarten usw.

WENDIGKEIT

Die Wendigkeit eines Schiffes ist die grüne Zahl auf der Schiffskarte. Dieser Wert bestimmt, wie viele Verteidigungswürfel das Schiff wirft, solange es verteidigt.



Wendigkeitswert auf einer Schiffskarte

- Ein Schiff mit einem Wendigkeitswert von 0 kann während eines Angriffs trotzdem alle zusätzlichen Verteidigungswürfel werfen, die ihm durch Spieleffekte wie den Reichweitenbonus, die Versperrung durch ein Hindernis oder durch andere Kartenfähigkeiten gewährt werden.

- Fähigkeiten und Spieleffekte, die bewirken, dass ein Schiff zusätzliche oder weniger Verteidigungswürfel wirft, modifizieren nicht den Wendigkeitswert des Verteidigers.

- Alle Modifkationen der Wendigkeit sind kumulativ.

- Falls nach Anwendung aller Modifikationen ein Wurf mit weniger als 0 Verteidigungswürfeln gemacht werden müsste, wird er wie ein Wurf mit 0 Würfeln behandelt.

- Falls nach Anwendung aller Modifikationen ein Wurf mit mehr als 6 Verteidigungswürfeln gemacht werden müsste, wird er wie ein Wurf mit 6 Würfeln behandelt.

WINKEL

Ein Winkel ist die Fläche zwischen zwei Linien, die durch Verlängerung der aufgedruckten Markierungen oder Winkellinien eines Schiffsmarkers auf Reichweite 3 entstehen. Ein Schiff ist **IN** einem Winkel, falls seine Basis zumindest partiell auf dieser Fläche steht.

- Winkel werden jenseits der Schiffsbasis abgemessen. Der Teil eines Objekts, der unter einem Schiff liegt, ist nicht in irgendeinem Winkel jenes Schiffes.

Standardwinkel

Es gibt drei Arten von **Standardwinkeln**, die durch das Kreuz aus diagonalen Winkellinien gebildet werden:



1. **Vorderer Winkel ( ):** Dieser Winkel erstreckt sich in Blickrichtung des Schiffes. Die meisten Schiffe haben -Primärwaffen. Beinahe alle -, - und -Waffen verwenden diesen Winkel.
2. **Seitenwinkel:** Diese beiden Winkel befinden sich auf der linken und rechten Seite des Schiffes.
3. **Hinterer Winkel ( ):** Dieser Winkel erstreckt sich entgegengesetzt zur Blickrichtung des Schiffes. Manche Schiffe haben -Primärwaffen.

Zentraler Winkel

Jedes Schiff hat innerhalb seines vorderen Winkels einen zentralen Winkel.



Zentraler Winkel ( ): Dieser Winkel befindet sich innerhalb des . Wenn etwas im eines Schiffes ist, so ist es immer auch in seinem .

- Der hat die Breite und Länge des Maßstabes.
- Angriffe auf ein Schiff im haben an sich keinen besonderen Effekt, jedoch können Kartenfähigkeiten darauf Bezug nehmen.

Volle Winkel

Es gibt 2 **volle Winkel** welche die Mittellinie, anstatt der aufgedruckten Winkel verwenden.



1. **Vorderer voller Winkel ( ):** Dieser Winkel deckt den gesamten Bereich vor dem Schiff ab. Manche Schiffe haben -Primärwaffen.
2. **Hinterer voller Winkel ( ):** Dieser Winkel deckt den gesamten Bereich hinter dem Schiff ab.

Über die Winkel und sowie eine Verlängerung der Mittelinie auf Reichweite 3 lässt sich das räumliche Verhältnis von Schiffen zueinander beschreiben. Dabei kommen folgende Begriffe zum Einsatz:

- **Hinter:** Wenn Schiff A im von Schiff B ist und Schiff A nicht über die Mittellinie von Schiff B hinausragt, dann ist Schiff A **hinter** Schiff B.
- **Vor:** Wenn Schiff A im von Schiff B ist und Schiff A nicht über die Mittellinie von Schiff B hinausragt, dann ist Schiff A **vor** Schiff B.
- **Flankieren:** Wenn Schiff A über die Mittellinie von Schiff B hinausragt, dann wird Schiff B von Schiff A **flankiert**.

Geschützturm-Winkel

Manche Waffen haben einen drehbaren Winkel, dessen Position mit einem Geschützturm-Winkelanzeiger markiert wird. Es gibt zwei Arten von Geschützturm-Winkelanzeigern: einzel ( ) und doppel ( ). Wenn ein Schiff eine - oder -Waffe als Primär- oder Spezialwaffe hat, wird während des Spielaufbaus ein passender Geschützturm-Winkelanzeiger zu seiner Basis hinzugefügt.



Der Geschützturm-Winkelanzeiger zeigt auf einen der vier Standardwinkel des Schiffes. Dieser Winkel ist weiterhin ein Standardwinkel, aber gleichzeitig auch ein . Solange ein Schiff einen -Angriff durchführt, kann es ein Ziel in seinem angreifen.

Ein Schiff mit einem Doppel-Geschützturm-Winkelanzeiger hat zwei in entgegengesetzten Richtungen.

Mit der Aktion „Rotieren“ ( ) kann ein Schiff seinen Geschützturm-Winkelanzeiger auf einen (oder zwei) andere Standardwinkel drehen.



Doppel-Geschützturm-Winkelanzeiger

Für riesige Schiffe gibt es Zusatzregeln für Geschützturm-Winkelanzeiger (vgl. Anhang: Riesige Schiffe).

Feuerwinkel

Die **Feuerwinkel** eines Schiffes umfassen alle eingefärbten Winkel auf dem Schiffsmarker sowie alle , falls vorhanden.

- Wenn eine Aufwertungskarte einem Schiff einen oder eine Primärwaffe mit einem bestimmten Winkel verleiht, so sind diese Winkel ebenfalls Feuerwinkel.

WÜRFELMODIFIKATION

Die Spieler können verschiedene Marker ausgeben und Fähigkeiten abhandeln, um Würfel zu modifizieren. Würfel können auf folgende Arten modifiziert werden:

- **Hinzufügen:** Ein Würfelergebnis wird hinzugefügt, indem man einen ungenutzten Würfel auf das jeweilige Ergebnis dreht und ihn neben den geworfenen Würfeln platziert. Ein auf diese Weise hinzugefügter Würfel gilt in allen Belangen als normaler Würfel und kann modifiziert und negiert werden.
- **Ändern:** Ein Würfelergebnis wird geändert, indem man den Würfel auf das neue Ergebnis dreht.
- **Neu werfen:** Ein Würfelergebnis wird neu geworfen, indem man den Würfel nimmt und ihn erneut wirft.
- **Ausgeben:** Ein Würfelergebnis wird ausgegeben, indem man den Würfel aus dem Würfelpool entfernt.

Außerdem gilt:

- Würfelmodifikationen finden während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ bzw. „Verteidigungswürfel modifizieren“ statt, es sei denn, etwas anderes ist angegeben.
- Würfel können zwar von mehreren Effekten modifiziert werden, aber jeder Würfel kann höchstens ein Mal neu geworfen werden.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff anweist, ein Ergebnis auszugeben, kann es die Ergebnisse eines anderen Schiffes nicht ausgeben, sofern nicht anders angegeben.
- Das Negieren von Würfeln ist keine Würfelmodifikation.
- Das Werfen zusätzlicher oder weniger Würfel ist keine Würfelmodifikation.
- Wenn ein Würfel nicht zu einem bestimmten Ergebnis geändert werden kann, passiert nichts.
  - ◊ Beispiel: Ein Angriffswürfel kann nicht auf ein -Ergebnis geändert werden, da der Würfel dieses Symbol nicht hat.

ZEITPUNKTE

Bestimmte Begriffe werden verwendet, um den genauen Zeitpunkt eines Effekts zu definieren:

- **Bevor:** Der Effekt wird unmittelbar vor dem genannten Zeitpunkt abgehandelt.
- **Zu Beginn des/der:** Dieser Zeitpunkt ist mit einer bestimmte Phase oder einem Spielschritt verbunden. Der Effekt wird ausgelöst, bevor irgendetwas anderes während dieser Phase oder dieses Schrittes passiert.
- **Solange:** Dieser Begriff wird oft im Zusammenhang mit Spieleffekten verwendet, die aus mehreren Schritten bestehen (wie z. B. ein Angriff, eine Aktion oder ein Manöver). Er ist nicht so spezifisch wie andere Begriffe, grenzt aber den Zeitrahmen ein, in dem die Fähigkeit abgehandelt wird. Der genaue Zeitpunkt, zu dem der Effekt angewandt wird, ergibt sich aus dem Kontext.
  - ◊ Beispiel: Eine Fähigkeit, die zusätzliche Angriffswürfel werfen lässt, wird während des Schrittes „Angriffswürfel werfen“ ausgelöst. Eine Fähigkeit, die Verteidigungswürfel modifiziert, wird während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ ausgelöst.
- **Am Ende des/der:** Dieser Zeitpunkt ist mit einer bestimmten Phase oder einem Schritt der Schiffsaktivierung verbunden. Der Effekt wird ausgelöst, nachdem die normalen Effekte der Phase oder des Schrittes eingetreten sind.
- **Nachdem:** Der Effekt wird unmittelbar nach dem genannten Zeitpunkt abgehandelt.

Die Fähigkeits-Warteschlange hilft beim Abhandeln von Fähigkeiten, die eigentlich gleichzeitig abgehandelt werden sollten.

ZEITZÜNDER

Ein Gerät oder Hindernis ist **GEZÜNDET**, solange es mindestens 1 Zeitzünder hat. Sobald ein gezündetes Gerät detonieren würde, wird stattdessen 1 Zeitzünder von ihm entfernt und das Gerät detoniert nicht. Sobald ein gezündetes Hindernis entfernt werden würde, wird stattdessen 1 Zeitzünder von ihm entfernt und das Hindernis wird nicht entfernt.



Zeitzünder

ZENTRALER WINKEL ()

Siehe Winkel.

ZIEL

Das Ziel eines Angriffs wird während des Schrittes „Ziel deklarieren“ festgelegt. Ein feindliches Schiff, das erfolgreich zum Ziel deklariert wurde, wird Verteidiger genannt.

ZIELERFASSUNG ()

Piloten können ein Ziel erfassen, um Gefahrenstellen oder andere Schiffe vom Bordcomputer analysieren zu lassen. Sobald ein Schiff eine -Aktion durchführt, erfasst es ein Ziel. Ein **ERFASSENDES** Schiff ist ein Schiff, das in folgenden Schritten versucht, ein Ziel zu erfassen:

1. Das erfassende Schiff misst die Reichweite zu beliebig vielen Objekten ab.
2. Es wählt ein anderes Objekt in Reichweite 0–3.
3. Dem gewählten Objekt wird ein Zielerfassungsmarker zugeordnet, dessen Nummer dem ID-Marker des erfassenden Schiffes entspricht.

Ein Objekt ist **ALS ZIEL ERFASST**, solange ihm mindestens 1 Zielerfassungsmarker zugeordnet ist. Zielerfassungsmarker sind rote Marker. Solange ein Schiff ein anderes Schiff als Ziel erfasst hat, gilt folgende Regel:

- Beim Angreifen kann ein Schiff während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ einen Zielerfassungsmarker, den es auf dem Verteidiger hat, ausgeben, um 1 oder mehrere seiner Angriffswürfel neu zu werfen.

Außerdem gilt:

- Besagt eine Anweisung, dass ein Schiff eine seiner Zielerfassungen **VERLIERT**, wird der zu seinem ID-Marker gehörende Zielerfassungsmarker entfernt.
- Solange du ein Ziel erfasst, scheitert das nur, falls kein zulässiges Objekt gewählt werden kann.
- Ein Schiff kann sich nicht selbst als Ziel erfassen oder erfasst haben.
- Ein Objekt kann auch von mehreren Schiffen gleichzeitig als Ziel erfasst sein.
- Ein Schiff kann nur 1 Zielerfassung aufrechterhalten. Bevor ein Schiff ein zweites Objekt als Ziel erfasst, wird der bisherige Zielerfassungsmarker entfernt.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff zum Erfassen eines Ziels auffordert, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer -Aktion. Ein Schiff, das ein Ziel erfasst, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die -Aktion durchführen.
  - ◊ Wird ein Schiff dazu angewiesen, ein Ziel zu erfassen, muss das erfasste Objekt in Reichweite 0–3 sein, es sei denn, etwas anderes ist angegeben.

ZUFÜGEN

Manche Spezialwaffen fügen Marker zu, anstatt Schaden zuzuteilen. Wenn ein Angriff Marker zufügt, erhält der Verteidiger die genannte Anzahl und Art an Markern.

ZUSTANDSKARTEN

Zustandskarten sind Karten, die über Schiffs- und Aufwertungskarten zugeordnet werden, und einen andauernden Spieleffekt darstellen. Eine Zustandskarte ist nicht im Spiel, bis sie durch einen Spieleffekt einem Schiff zugeordnet wird. Sobald eine Zustandskarte zugeordnet wird, handelt man ihren Text ab.

Nachdem einem Schiff eine Zustandskarte zugeordnet worden ist, wird dem Schiff der passende Zustandsmarker zugeordnet, um an den andauernden Effekt der Karte zu erinnern.

- Ein Zustandsmarker wird entfernt, sobald die zugehörige Zustandskarte entfernt wird.
- Ein entfernter Zustand kann erneut zugeordnet werden.
- Wird ein Schiff aus dem Spiel entfernt, werden alle Zustandskarten, die ihm zugeordnet waren, nicht entfernt.

LIMITIERTE ZUSTÄNDE

Manche Zustände sind limitiert. Das bedeutet, dass jeder Spieler diesen Zustand nur in begrenzter Ausführung im Spiel haben kann. Wenn ein Effekt eine neue Ausführung eines limitierten Zustands zuordnet und dadurch das Limit eines Spielers für diesen Zustand überschritten wird, dann wählt der Spieler, dessen Effekt zum Zuordnen des Zustands geführt hat, eine im Spiel befindliche Ausführung des limitierten Zustands und entfernt sie. Anschließend ordnet er die neue Ausführung jenes limitierten Zustands zu.

Beispiel: Ein Zustand ist Limitiert 1 und ein Spieler würde eine zweite Ausführung dieses Zustands zugeordnet bekommen. In diesem Fall würde die erste Ausführung der Zustandskarte entfernt und anschließend die zweite zugeordnet.

Geheime Zustände

Geheime Zustände sind Zustandskarten, die sich einen Zustandsmarker teilen und die verdeckt statt offen zugeordnet werden. Ein geheimer Zustand wird von einem Spieler zugeordnet und die anderen Spieler wissen nicht, welcher der geheimen Zustände, die denselben Marker teilen, zugeordnet wurde. Sie werden aufgedeckt, sobald ihr Effekt abgehandelt wird. Außerdem gilt:

- Kein Schiff kann mehr als 1 geheimen Zustand mit demselben Zustandsmarker haben.
- Wird einem Schiff, das bereits einen geheimen Zustand hat, ein neuer geheimer Zustand mit demselben Zustandsmarker zugeordnet, wird der vorherige Zustand entfernt. (Falls er verdeckt war, wird er dabei nicht aufgedeckt.)
- Der Spieler, der durch einen Effekt den Zustand zugeordnet hat, darf sich die verdeckte Zustandskarte jederzeit anschauen.
- Für alle anderen Spieler sind der zugeordnete geheime Zustand sowie alle nicht zugeordneten geheimen Zustände mit demselben Zustandsmarker verborgene Informationen.
- Der Text von geheimen Zuständen stellt eine offene Information dar und kann von jedem Spieler jederzeit eingesehen werden. Produkte mit geheimen Zuständen enthalten eine zusätzliche Kopie der geheimen Zustände zur Ansicht aller Spieler. Dadurch muss der Zustand, der im Spiel ist, nicht enthüllt werden.

ANHANG: BEISPIELE

Es folgen zusätzliche Informationen, darunter ausführliche Beispiele und Kartenübersichten.

AUSFÜHRLICHE BEISPIELE

Beispiel für die Fähigkeits-Warteschlange 1

Jake Farrell (A-Flügler) hat die Pilotenfähigkeit: „Nachdem du eine -Aktion durchgeführt hast, darfst du ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–1 wählen. Jenes Schiff darf eine -Aktion durchführen." Außerdem hat er die Schiffsfähigkeit: „Nachdem du eine Aktion durchgeführt hast, darfst du eine rote -Aktion durchführen."

Jake Farrell wird aktiviert und führt eine -Aktion durch. In diesem Moment werden sowohl seine Schiffs- als auch seine Pilotenfähigkeit ausgelöst. Er entscheidet, in welcher Reihenfolge sie in die Fähigkeits-Warteschlange gestellt werden, und beschließt, zuerst seine Pilotenfähigkeit und dann seine Schiffsfähigkeit hinzuzufügen.



Beim Abhandeln seiner Pilotenfähigkeit kann er ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–1 wählen. Er wählt sich selbst und führt eine -Aktion durch. Dies löst seine Schiffsfähigkeit erneut aus. Die zweite Ausführung seiner Schiffsfähigkeit wird vor die erste Ausführung seiner Schiffsfähigkeit in die Warteschlange gestellt.

Beim Abhandeln seiner Schiffsfähigkeit führt er eine rote -Aktion durch. Dies löst abermals seine Pilotenfähigkeit und seine Schiffsfähigkeit aus. Er entscheidet, zuerst seine Pilotenfähigkeit in die Warteschlange zu stellen und dann seine Schiffsfähigkeit.



Beim erneuten Abhandeln seiner Pilotenfähigkeit, wählt er einen befreundeten Piloten der Phönix-Staffel (A-Flügler) in Reichweite 1. Der andere A-Flügler führt die Aktion „Fokussieren" durch, was seine Schiffsfähigkeit auslöst. Diese wird an den Anfang der Fähigkeits-Warteschlange gestellt.



Der Pilot der Phönix-Staffel handelt seine Schiffsfähigkeit ab und führt eine rote -Aktion durch. Jetzt sind nur noch zwei Ausführungen von Jake Farrells Schiffsfähigkeit in der Warteschlange. Da er gestresst ist und keine Aktionen mehr durchführen kann, hat keine der beiden Fähigkeiten einen Effekt und die Warteschlange wird geleert.

Beispiel für die Fähigkeits-Warteschlange 2

Rebellenspielerin Rachel kontrolliert „Chopper" (VCX-100) und Kyle Katarn (HWK-290). Abschaumspieler Sam kontrolliert den alten Teroch (Fangjäger), ausgerüstet mit einem Elektrostatischen Entlader.

„Chooper", Kyle Katarn und der alte Teroch haben Fähigkeiten, die zu Beginn der Kampfphase ausgelöst werden. „Choppers" Fähigkeit lautet: „Zu Beginn der Kampfphase erhält jedes feindliche Schiff in Reichweite 0 2 Störsignalmarker." Da Rachel Startspielerin ist, beschließt sie, „Choppers" Fähigkeit zuerst abzuhandeln.



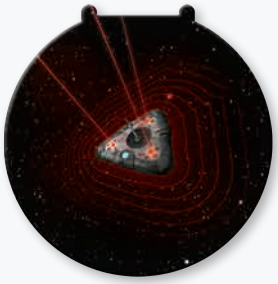
Rachel verwendet „Choppers" Fähigkeit und der alte Teroch erhält 2 Störsignalmarker. Die Fähigkeit des Elektrostatischen Entladers lautet: „Falls du einen Ionen- oder Störsignalmarker erhalten würdest, darfst du ein Schiff in Reichweite 0–1 wählen und einen Stressmarker erhalten. Falls du das tust, erhält stattdessen das gewählte Schiff jenen Ionen- oder Störsignalmarker, dann erleidest du 1 -Schaden." Da es sich um einen Ersetzungseffekt handelt, tritt er sofort in Kraft. Sam entscheidet, dass der alte Teroch 1 Stressmarker erhält, und transferiert einen der Störsignalmarker auf Kyle.

Kyle hat 2 Fokusmarker. Einer von ihnen wird durch den Störsignalmarker entfernt. Rachel beschließt, Kyles Fähigkeit zu verwenden, um seinen übrigen Fokusmarker auf „Chopper" zu transferieren.

Die Fähigkeit des alten Teroch lautet: „Zu Beginn der Kampfphase darfst du 1 feindliches Schiff in Reichweite 1 wählen. Falls du das tust und du in seinem bist, entfernt es alle seine grünen Marker." Obwohl der alte Teroch im beider feindlicher Schiffe ist, hat seine Fähigkeit keinen Effekt, da „Chopper" in Reichweite 0 ist und Kyle keine grünen Marker mehr hat.

OBJEKTE: BOMBEN UND MINEN (1/2)

Annäherungsmine



Typ: *Gerät, Mine*

Nachdem sich ein Schiff durch dieses Gerät hindurchbewegt oder mit ihm überschnitten hat, detoniert es.

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jenes Schiff 2 Angriffswürfel. Jenes Schiff erleidet dann 1 ✷-Schaden sowie 1 ✷/✲-Schaden für jedes passende Ergebnis.

Clustermine



Zusätzliche Clustermine 1 | *Mittlere Clustermine* | *Zusätzliche Clustermine 2*

Typ: *Gerät, Mine*

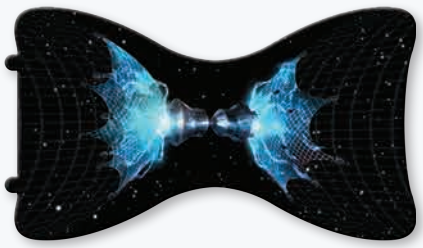
Ein Clusterminenset besteht aus 3 einzelnen Clusterminen-Geräten.

Sobald ein Clusterminenset platziert wird, platziert man die mittlere Clustermine wie gewohnt, dann werden zwei zusätzliche Clusterminen in den Aussparungen platziert.

Nachdem sich ein Schiff durch eine einzelne Clustermine hindurchbewegt oder sie überschnitten hat, detoniert sie. Andere Clusterminen des Sets, die nicht von der Bewegung oder Überschneidung betroffen waren, detonieren nicht.

Sobald eines dieser Geräte detoniert, wirft jenes Schiff 2 Angriffswürfel. Jenes Schiff erleidet dann 1 ✷/✲-Schaden für jedes passende Ergebnis.

Connernetz



Typ: *Gerät, Mine*

Nachdem ein Schiff sich durch dieses Gerät hindurchbewegt oder sich mit ihm überschnitten hat, detoniert es.

Sobald dieses Gerät detoniert, erleidet das Schiff 1 ✷-Schaden und erhält 3 Ionenmarker.

Elektro-Protonen-Bombe



Typ: *Gerät, Bombe*

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jedes Schiff und jedes Remote in Reichweite 0–2 4 Angriffswürfel. Jedes Schiff verliert 1 Schild für jedes Leerseiten-Ergebnis, erhält 1 Ionenmarker für jedes 👁/✷-Ergebnis und erhält 1 Entwaffnet-Marker für jedes ✲-Ergebnis. Jedes Remote in Reichweite 0–1 verliert 1 Schild für jedes Leerseiten-Ergebnis und erleidet 1 Schaden für jedes 👁/✷-Ergebnis.

Ionenbombe



Typ: *Gerät, Bombe*

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, erhält jedes Schiff in Reichweite 0–1 3 Ionenmarker und jedes Remote in Reichweite 0–1 erleidet 1 ✷-Schaden.

Protonenbombe



Typ: *Gerät, Bombe*

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, erleidet jedes Schiff und Remote in Reichweite 0–1 1 ✲-Schaden.

OBJEKTE: BOMBEN UND MINEN (2/2)

Seismische Bombe



Typ: *Gerät, Bombe*

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wähle 1 Hindernis in Reichweite 0–1. Jedes Schiff und Remote in Reichweite 0–1 zu jenem Hindernis erleidet 1 ✷-Schaden. Dann entferne jenes Hindernis.

Streubombe



Typ: *Gerät, Bombe*

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jedes Schiff und Remote in Reichweite 0–1 2 Angriffswürfel. Jedes Schiff und Remote erleidet 1 ✷-Schaden für jedes ✷/✲-Ergebnis.

Erschütterungsbombe

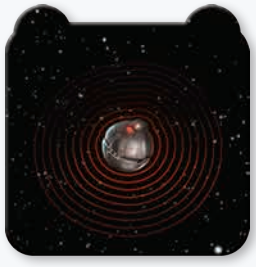


Typ: Gerät, Bombe

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wird jedem Schiff und Remote in Reichweite 0–1 1 verdeckte Schadenskarte zugeteilt. Dann **muss** jedes Schiff in Reichweite 0–1 1 Schadenskarte offenlegen, es sei denn, es erhält 1 Anstrengungsmarker.

Thermaldetonator



Typ: Gerät, Bombe

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jedes Schiff und Remote in Reichweite 0–1 1 Angriffswürfel. Jedes Schiff erhält 1 Anstrengungsmarker für jedes 👁-Ergebnis und jedes Schiff und Remote erleidet 1 ✷/✲-Schaden für jedes passende Ergebnis.

Brandbombe

Typ: *Gerät, Bombe.*



Brandbombe



Brand

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jedes Schiff und jedes Remote in Reichweite 0–1 1 Angriffswürfel. Jedes Schiff oder Remote erleidet 1 ✷-Schaden für jedes ✷/✲-Ergebnis.

Nachdem dieses Gerät detoniert ist, wird ein Brand so platziert, dass seine Stopper bündig an der Aussparung des Geräts anliegen.



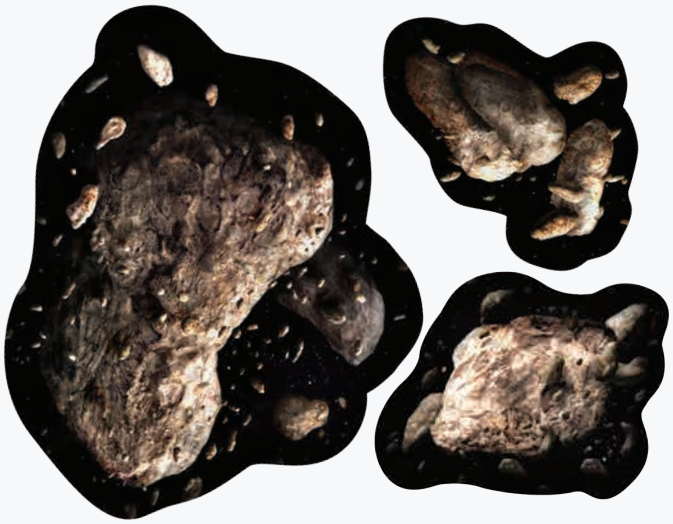
Platzieren eines Brands (Anlegen der Stopper an die Aussparung der Brandbombe).

Ein Brand ist ein Hindernis. Nachdem dieses Hindernis platziert worden ist, wird ein Zeitzünder darauf platziert.

Während der Endphase wird jeder Brand ohne Zeitzünder entfernt, dann wird 1 Zeitzünder von jedem Brand entfernt.

OBJEKTE: HINDERNISSE

Asteroiden



Typ: *Hindernis*

Dies sind Asteroiden.

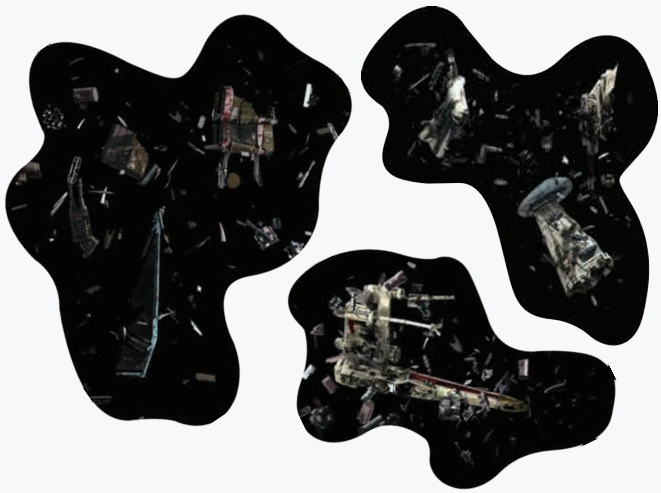
Freie Fracht



Typ: *Hindernis, platziert*

Freie Fracht ist eine Trümmerwolke.

Trümmerwolke



Typ: *Hindernis*

Dies sind Trümmerwolken.

Ersatzteile

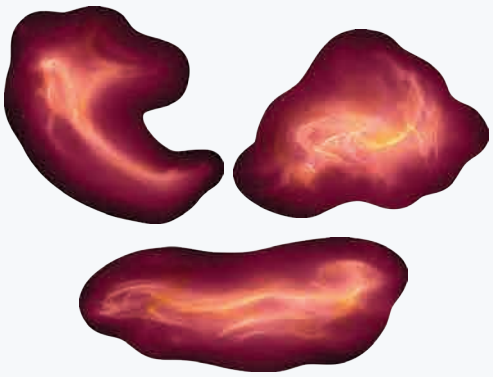


Typ: *Hindernis, platziert*

Ersatzteile sind eine Trümmerwolke.

Sobald dieses Objekt abgeworfen wird, wird es zwischen den hinteren Stopper des Schiffes angelegt.

Gaswolken



Typ: *Hindernis*

Dies sind Gaswolken.

Treibgut



Typ: *Hindernis, platziert*

Treibgut ist ein Asteroid.

Elektrodüppel-Wolke



Typ: Hindernis, Gerät

Während der Endphase wird jede Elektrodüppel-Wolke ohne Zeitzünder entfernt, dann wird ein Zeitzünder von jeder Elektrodüppel-Wolke entfernt. Eine Elektrodüppel-Wolke kann nie mehr als 1 Zeitzünder haben.

OBJEKTE: REMOTES

Buzz-Droidenschwarm





Typ: *Gerät, Remote*

System-, Aktivierungs- und Endphase: Kein Effekt.

Kampfphase: Sobald du kämpfst, erleidet jedes feindliche Schiff in Reichweite 0 des Buzz-Droidenschwarms 1 ✲-Schaden.

Sonstige Regeln: Nachdem sich ein feindliches Schiff durch einen Buzz-Droidenschwarm hindurchbewegt oder ihn überschnitten hat, positioniert der kontrollierende Spieler des Schwarms diesen neu, indem er ihn an die vorderen oder hinteren Stopper jenes Schiffes anlegt (das Schiff ist in Reichweite 0 des Schwarms).



Würde dies zur Überschneidung mit einem Objekt führen, kann der Schwarm nicht angelegt werden. Falls der Schwarm am gewählten Stopperpaar nicht platziert werden kann, muss sein kontrollierender Spieler ihn an das andere Stopperpaar des Schiffes anlegen.



Kann er auch am anderen Stopperpaar nicht angelegt werden, erhalten der Schwarm und das feindliche Schiff, das sich durch ihn hindurchbewegt oder ihn überschnitten hat, je 1 ✸-Schaden.

Sensorboje





Typ: *Gerät, Remote*

Sensorbojen sind Remotes, die paarweise auftauchen (eine ist rot, eine blau und beide haben eine eigene Remotekarte) und durch die Aufwertungskarte **Sensorbojen** platziert werden. Abgesehen davon, dass sie Remotes sind und mit jener Karte interagieren, haben sie keine zusätzlichen Regeln.

DRK-1-Sondendroide





Typ: *Gerät, Remote*

Systemphase: Der kontrollierende Spieler des DRK-1-Sondendroiden darf die [2 ↖]-, [2 ↑]- oder [2 ↗]-Schablone wählen und an einem beliebigen Stopperpaar des DRK-1-Sondendroiden anlegen. Dann positioniert er das Remote neu, indem er den DRK-1-Sondendroiden am anderen Ende der Schablone platziert.. Er kann dabei auch in Überschneidung mit einem Objekt platziert werden.

Falls der DRK-1-Sondendroide ein Schiff überschneidet, wird die Position des Schiffes mit einer Positionsmarkierung festgehalten. Dann wird das Schiff auf dem Remote platziert.

Aktivierungs-, Kampf- und Endphase: Kein Effekt.

Sonstige Regeln: Solange ein Schiff ein Objekt als Ziel erfasst oder ein Störsignal zu einem feindlichen Schiff sendet, darf es die Reichweite von einem befreundeten DRK-1-Sondendroiden aus messen.

Nachdem ein feindliches Schiff ein Manöver ausgeführt hat, das zur Überschneidung mit einem DRK-1-Sondendroiden führt, wirft der kontrollierende Spieler des Schiffes 1 Angriffswürfel. Bei einem 👁-Ergebnis erleidet der DRK-1-Sondendroide 1 ✸-Schaden.

Zielsuch-Torpedos





Typ: Gerät, Remote

Systemphase: Bei der Initiative dieses Remotes positioniert sein kontrollierender Spieler dieses Remote unter Verwendung der [3↖]-, [3↗]- oder [4↑]-Schablone vorwärts neu.

Aktivierungsphase: Kein Effekt.

Kampfphase: Bei der Initiative dieses Remotes detoniert es, falls ein Objekt, das von ihm als Ziel erfasst ist, in seinem ◒ in Reichweite 0–1 ist.

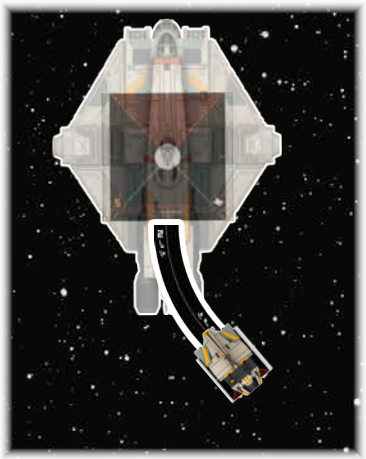
Endphase: Während der Endphase **muss** dieses Remote, falls es kein Objekt als Ziel erfasst hat, ein Objekt in seinem ◒ in Reichweite 1–3 als Ziel erfassen, falls möglich.

Sonstige Regeln: Nachdem dieses Remote zerstört worden ist, wirf 1 Angriffswürfel. Bei einem ✸- oder ✲-Ergebnis detoniert es.

Sobald dieses Remote detoniert, wirft jedes Schiff, Remote und Konstrukt in Reichweite 0 oder in seinem ◒ in Reichweite 1 4 Angriffswürfel und erleidet 1 Schaden für jedes passende ✸- und ✲-Ergebnis.

BEISPIELE FÜR DAS ABSETZEN, ABWERFEN UND STARTEN

Absetzen



Die Phantom II *wird unter Verwendung der [2 ↰]-Schablone von der* Ghost *abgesetzt.*

Bombe abwerfen



Die HWK-290 wirft unter Verwendung der [1 ↑]-Schablone eine Seismische Bombe ab.

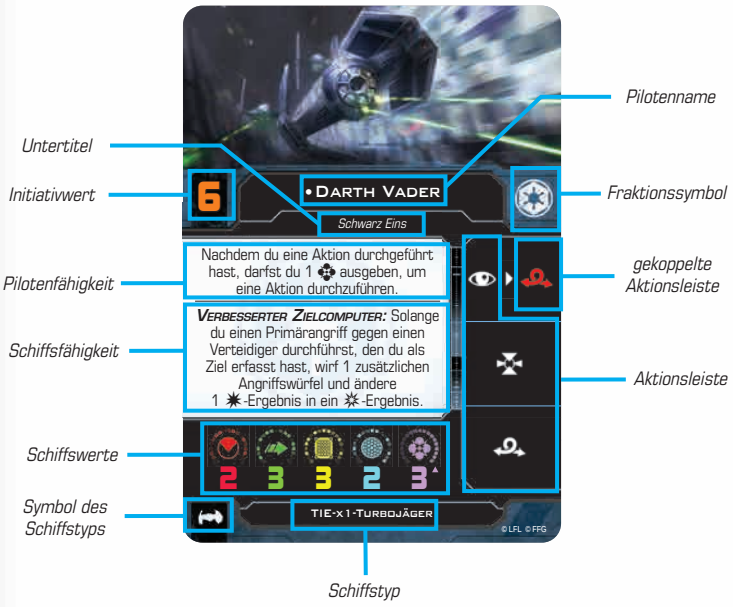
Bombe starten



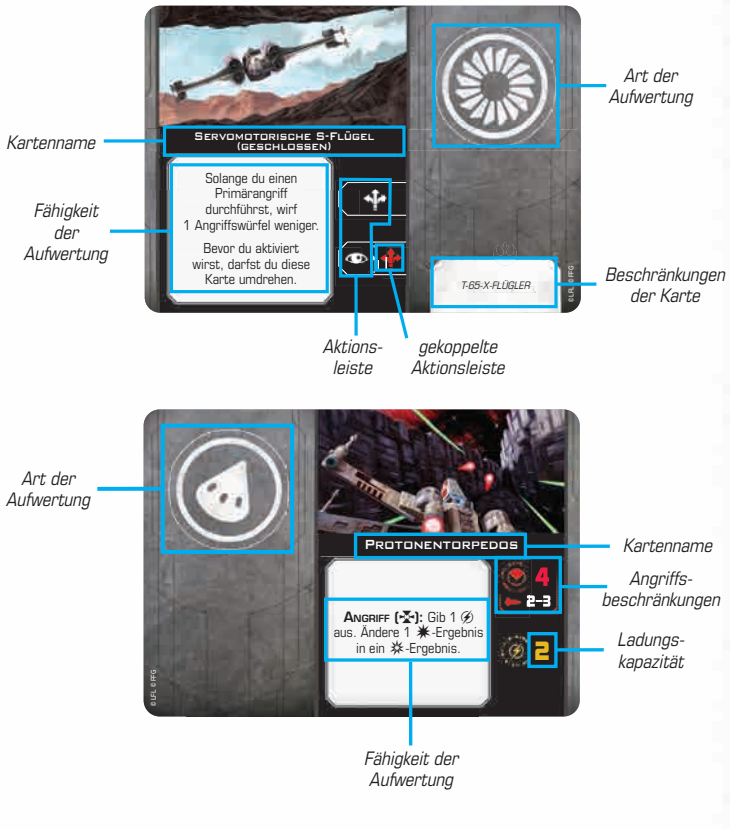
Der TIE-Vergelter startet unter Verwendung der [5 ↑]-Schablone eine Protonenbombe.

AUFBAU DER KARTEN

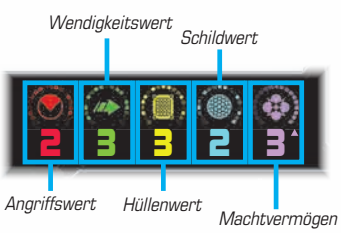
Schiffskarten



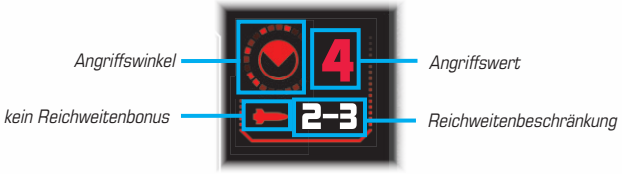
Aufwertungskarten



Schiffswerte



Angriffsbeschränkungen



starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Made in China. Diese Information bitte aufbewahren.

SAWS REBELLENMILIZ UND TIE-SCHNITTER (SWX74-75) KORREKTUREN

Diese Produkte wurden bereits in der 1. Edition mit einer Vorschau auf die Karten der 2. Edition veröffentlicht und einige Karten enthalten Formulierungen und Formate, die nicht mit den Versionen der Karten aus den 2. Edition übereinstimmen.

SCHIFFSKARTEN

• Edrio Two Tubes (T-65-X-Flügler)
Soll heißen: „Bevor du aktiviert wirst, falls du …“

(Änderung: „Nachdem“ zu „Bevor“)

• Major Vermeil (TIE-Schnitter)
Soll heißen: „…, darfst du 1 deiner Leerseiten- oder 👁-Ergebnisse in ein ✷-Ergebnis ändern.“

(Änderung: „Leerseite/👁-Ergebnisse“ zu „Leerseiten- oder 👁-Ergebnisse“)

• Captain Feroph (TIE-Schnitter)
Soll heißen: „darfst du 1 deiner Leerseiten- oder 👁-Ergebnisse in ein ⚡-Ergebnis ändern.“

(Änderung: „Leerseite/👁-Ergebnisse“ zu „Leerseiten- oder 👁-Ergebnisse“)

AUFWERTUNGSKARTEN

Verbesserte Sensoren
Soll heißen: „Falls du das tust, kannst du während deiner Aktivierung keine weitere Aktion durchführen.“

(Änderung: „überspringe deinen Schritt „Aktion durchführen“ zu „kannst du während deiner Aktivierung keine weitere Aktion durchführen.“)

Schwenkflügel
Soll heißen: „UT-60D-U-Flügler“ im Beschränkungsfeld.

(Änderung: „UT-D60“ zu „UT-60D“)

Protonentorpedos
Sollte das Raketen-Symbol neben der Angriffreichsweite haben.



Raketen-Symbol

(Änderung: Kegel-Symbol zu Raketen-Symbol)

R3-Astromechdroide
Soll heißen: „… 2 Zielerfassungen aufrechterhalten. Jede Zielerfassung muss ein anderes Objekt als Ziel haben.“

(„Jede Zielerfassung muss ein anderes Objekt als Ziel haben.“ hinzugefügt)

Schwarmtaktik
Soll nicht nur aufs Imperium beschränkt werden.

(„Galaktisches Imperium“-Symbol entfernt)

• Magva Yarro und • Saw Gerrera
Soll „Rebellen“ im Beschränkungsfeld heißen.

(Änderung: „Rebellenallianz“-Symbol zu „Rebellen“)

• Todestruppen, • Direktor Krennic und ISB-Hacker
Soll „Imperium“ im Beschränkungsfeld heißen.

(Änderung: „Galaktisches Imperium“-Symbol zu „Imperium“)

ZUSTANDSKARTEN

• Optimierter Prototyp
Soll heißen „darfst du 1 ✷-, ✵- oder 👁-Ergebnis ausgeben.“.

(Änderung: „1 ✷/✵/👁-Ergebnis“ zu „1 ✷-, ✵- oder 👁-Ergebnis“)

ERRATA

Dieser Abschnitt enthält die offiziellen Errata, die zu einzelnen Karten und anderen Spielkomponenten in ***Star Wars: X-Wing*** gemacht wurden. Die Errata überschreibt die ursprünglich gedruckten Informationen über die Spielkomponente, für die sie gilt. Sofern unten keine Errata von einer Spielkomponente angezeigt werden, gilt der englische Originaldruck dieser Komponente als korrekt und überschreibt alle anderen Drucke. Dazu gehören lokalisierte Karten, Werbekarten und Drucke, die in anderen Produkten erscheinen können.

SCHIFFSKARTEN

•Alexsandr Kallus (VCX-100)
Soll ebenfalls die Schiffsfähigkeit „Heckgeschütz“ haben, die alle VCX-100-Piloten haben.

(fehlende Schiffsfähigkeit hinzugefügt)

•Arliz Hadrassian (Abschaum, BTL-A4-Y-Flügler)
Der zweite Absatz soll heißen: „Solange du verteidigst, falls du beschädigt bist, musst du vor dem Schritt „Verteidigungswürfel modifizieren“ 1 deiner 👁-Ergebnisse in ein Leerseiten-Ergebnis ändern.“

(Timingfenster vor dem Schritt „Verteidigungswürfel modifizieren“ ergänzt, um zu verhindern, dass die Nachteile der Pilotenfähigkeit umgangen werden)

•Arvel Crynyd (Rebellen, RZ-1-A-Flügler)
Soll heißen: „Falls du durch Überschneidung mit einem anderen Schiff an einer ✣-Aktion scheitern würdest, darfst du sie stattdessen so abhandeln, als würdest du ein Manöver teilweise ausführen.

Solange du einen Angriff in Angriffsreichweite 0 durchführst, behandle ihn als Angriff in Angriffsreichweite 1. “

(ersten Teil der Fähigkeit entfernt („Du kannst … durchführen.“, zweiten Teil optional gemacht (Falls … ausführen.), dritten Teil hinzugefügt (Solange … Angriffsreichweite 1.))

Ass der Petranaki-Arena (Seperatisten, Sternenjäger der Nantex-Klasse)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „… Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du …“

(„vollständig“ hinzugefügt)

Aufklärer der schwarzen Staffel (Imperium, TIE/sk-Stürmer)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „…, **musst** du Schub geben.“

(Manöver in Schub geändert)

•Berwer Kret (Seperatisten, Sternenjäger der Nantex-Klasse)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „… Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du …“

(„vollständig“ hinzugefügt)

•Captain Feroph (Imperium, TIE-Schnitter)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „***Kontrollierte Querruder***: Bevor du dein Rad aufdeckst, falls du nicht gestresst bist, darfst du Schub geben.“

(Neue Schiffsfähigkeit „Kontrollierte Querruder“ eingeführt, wodurch die Fähigkeit optional wird; Manöver in Schub geändert)

•Captain Oicunn (Imperium, VT-49-Decimator)
Soll heißen: „Solange du einen Angriff in Angriffsreichweite 0 durchführst, behandle ihn als Angriff in Angriffsreichweite 1.“

(Fähigkeit für die neuen Spielregeln komplett überarbeitet)

•Chertek (Seperatisten, Sternenjäger der Nantex-Klasse)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „… Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du …“

(„vollständig“ hinzugefügt)

•Commander Malarus (Abschaum, BTL-A4-Y-Flügler)
Soll heißen: „… Primärangriff durchführt, falls es vor dem Schritt ‚Würfel modifizieren' 1 oder mehrere Leerseiten-Ergebnisse hat, …"

(Timingfenster vor dem Schritt „Verteidigungswürfel modifizieren" *ergänzt, um zu verhindern, dass die Nachteile der Pilotenfähigkeit umgangen werden)*

•„Countdown" (Imperium, TIE/sk-Stürmer)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „…, **musst** du Schub geben."

(Manöver in Schub geändert)

•DBS-404 (Seperatisten, Droidenbomber der Hyänen-Klasse)
Soll heißen: „Solange du einen Angriff in Angriffsreichweite 1 durchführst, …"

(ersten Teil der Fähigkeit entfernt („Du kannst… durchführen"), Reichweitenbeschränkung verändert)

•Fenn Rau (Rebellen, Raumfähre der Sheathipede-Klasse)
Soll heißen: „Bevor ein feindliches Schiff in deinem Feuerwinkel begonnen hat zu kämpfen, …"

(Vorher: „Nachdem ein feindliches Schiff in deinem Feuerwinkel begonnen hat zu kämpfen")

•„Goji" (Republik, BTL-B-Y-Flügler)
Soll heißen: „Solange ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–3 verteidigt, darf es für jede befreundete Bombe, die in Reichweite 0–1 zu ihm ist, 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel werfen."

(„oder Mine" entfernt)

•Gorgol (Seperatisten, Sternenjäger der Nantex-Klasse)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „… Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du …"

(„vollständig" hinzugefügt)

•Hera Syndulla (Rebellen, A/SF-01-B-Flügler)
Soll heißen: „… oder einen Angriff durchführt, darfst du während eines Schrittes „Würfel modifizieren" 1 deiner … "

(Timingfenster vor dem Schritt „Verteidigungswürfel modifizieren" *ergänzt, um zu verhindern, dass die Nachteile der Pilotenfähigkeit umgangen werden)*

•Hera Syndulla (Rebellen, RZ-1-A-Flügler)
Soll heißen: „… oder einen Angriff durchführt, darfst du während eines Schrittes „Würfel modifizieren" 1 deiner … "

(Timingfenster vor dem Schritt „Verteidigungswürfel modifizieren" *ergänzt, um zu verhindern, dass die Nachteile der Pilotenfähigkeit umgangen werden)*

•„Herzogin" (Imperium, TIE/sk-Stürmer)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „…, **musst** du Schub geben."

(Manöver in Schub geändert)

•Kommandant Goran (Imperium, TIE/in-Abfangjäger)
Soll heißen: „Wähle zu Beginn der Kampfphase ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–3, dessen Initiative niedriger als deine ist. Das gewählte Schiff erhält 1 Ausweichmarker und entfernt 1 roten Nicht-Stressmarker."

(Fähigkeit komplett überarbeitet)

•Lieutenant Dormitz (Kommandoshuttle der Ypsilon-Klasse)
Soll heißen: „**Aufbau**: Nachdem du platziert worden bist, können befreundete kleine Schiffe irgendwo auf der Spielfläche in Reichweite 0–2 von dir platziert werden."

(„andere befreundete Schiffe" durch „befreundete kleine Schiffe" ersetzt)

•Major Vermeil (Imperium, TIE-Schnitter)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „***Kontrollierte Querruder***: Bevor du dein Rad aufdeckst, falls du nicht gestresst bist, darfst du Schub geben."

(Neue Schiffsfähigkeit „Kontrollierte Querruder" eingeführt, wodurch die Fähigkeit optional wird; Manöver in Schub geändert)

•Norra Wexley (ARC-170)
Soll heißen: „… in Reichweite 0-1 ist, füge 1 •⥀-Ergebnis zu deinen Würfelergebnissen hinzu."

(„du darfst" entfernt)

•„Odd Ball" (Republik, BTL-B-Y-Flügler)
Soll heißen: „Nachdem du ein rotes Manöver vollständig ausgeführt …"

(„vollständig" ergänzt)

•Pilot der Scarif-Basis (Imperium, TIE-Schnitter)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „***Kontrollierte Querruder***: Bevor du dein Rad aufdeckst, falls du nicht gestresst bist, darfst du Schub geben."

(Neue Schiffsfähigkeit „Kontrollierte Querruder" eingeführt, wodurch die Fähigkeit optional wird; Manöver in Schub geändert)

Planetarer Wachposten (Imperium, TIE/sk-Stürmer)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „…, **musst** du Schub geben."

(Manöver in Schub geändert)

•Sun Fac (Seperatisten, Sternenjäger der Nantex-Klasse)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „… Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du …"

(„vollständig" hinzugefügt)

Schwarmgarde der Stalgasin-Kolonie (Seperatisten, Sternenjäger der Nantex-Klasse)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „… Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du …"

(„vollständig" hinzugefügt)

•„Vagabond" (Imperium, TIE/sk-Stürmer)
Pilotenfähigkeit soll heißen: „Nachdem du dich unter Verwendung deiner Schiffsfähigkeit **Adaptive Querruder** bewegt hast, …"

Schiffsfähigkeit soll heißen: „…, **musst** du Schub geben."

(Manöver in Schub geändert; Pilotenfähigkeit entsprechend angepasst)

•„Voller Sabacc" (Imperium, TIE/sk-Stürmer)
Schiffsfähigkeit soll heißen: „…, **musst** du Schub geben."

(Manöver in Schub geändert)

•„Wesir" (Imperium, TIE-Schnitter)
Pilotenfähigkeit soll heißen „Nachdem du dich unter Verwendung deiner Schiffsfähigkeit **Kontrollierte Querruder** bewegt hast, …"

Schiffsfähigkeit soll heißen: „***Kontrollierte Querruder***: Bevor du dein Rad aufdeckst, falls du nicht gestresst bist, darfst du Schub geben."

(Neue Schiffsfähigkeit „Kontrollierte Querruder" eingeführt, wodurch die Fähigkeit optional wird; Manöver in Schub geändert; Pilotenfähigkeit entsprechend angepasst)

REMOTEKARTEN

Buzz-Droidenschwarm
Wendigkeit auf 1 reduziert.

(Wendigkeit für Spielgleichgewicht angepasst)

AUFWERTUNGSKARTEN

•„Zeb" Orrelios
Soll heißen: „Solange du einen Angriff in Angriffsreichweite 0 durchführst, darfst du Fokusmarker für ihren normalen Effekt ausgeben, um Ergebnisse zu modifizieren. Solange du in Angriffsreichweite 0 verteidigst, darf der Angreifer Fokusmarker für ihren normalen Effekt ausgeben, um Ergebnisse zu modifizieren."

(Fähigkeit komplett überarbeitet)

•Agent Kallus
Soll heißen: „**Aufbau**: Nachdem die Streitkräfte platziert worden sind, ordne …“

(„Nachdem die Streitkräfte platziert worden sind“ ergänzt)

•Asajj Ventress
Asajj Ventress soll 1 Symbol für wiederkehrende Ladungen neben ihrem Macht-Modifikator haben.

(Das Symbol für wiederkehrende Ladungen am Macht-Modifikator hinzugefügt)

•BB-8
Soll heißen: „Während der Systemphase darfst du …“

(Timing zur Systemphase geändert)

BB-Astromedroide
Soll heißen: „Während der Systemphase darfst du …“

(Timing zur Systemphase geändert)

•C1-10P
Zweiter Teil der Fähigkeit soll heißen: „Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du …“

(„vollständig“ hinzugefügt)

•C1-10P (launisch)
Soll heißen: „Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, musst du …“

(„vollständig“ hinzugefügt)

•Count Dooku

Soll heißen: „Während eines Angriffs, bevor ein Schiff in Reichweite 0–2 …“

(„Während eines Angriffs“ hinzugefügt)

Elektrostatischer Entlader
Soll heißen: „Bevor du 1 Ionen- oder Störsignalmarker erhalten würdest, falls du nicht gestresst bist, darfst du ein anderes Schiff in Reichweite 0–1 wählen und 1 Stressmarker erhalten. Falls du das tust, erhält stattdessen das gewählte Schiff jenen Ionen oder Störsignalmarker, dann erleidest du 1 ✷-Schaden.“

(Geändert von: „Falls du einen Ionen- oder Störsignalmarker erhalten würdest, darfst du ein Schiff in Reichweite 0–1 wählen. Falls du das tust, erhalte 1 Stressmarker und transferiere 1 Ionen- oder Störsignalmarker auf jenes Schiff.“)

Erschütterungsbomben
Der erste Satz soll heißen: „Während der Systemphase, falls mindestens eine ⚡ dieser Karte inaktiv ist, **musst** du 1 ⚡ ausgeben, um 1 Erschütterungsbombe unter Verwendung der [1 ↑]-Schablone abzuwerfen, falls möglich.“

(„unter Verwendung der [1 ↑]-Schablone“ hinzugefügt)

Ferrosphärenfarbe
Soll heißen: „… erhält jenes Schiff 1 Stressmarker, außer es entscheidet sich, die Zielerfassung zu verlieren.“

(Fähigkeit angepasst, um eine Gegenmaßnahme zu erlauben)

Gelassenheit
Soll die folgende Zeile beinhalten: „Falls du das tust, kannst du in dieser Runde keine zusätzlichen Aktionen durchführen.“

(„Falls du das tust, kannst du in dieser Runde keine zusätzlichen Aktionen durchführen.“ ergänzt)

Illegale Kybernetik
Soll die folgende Zeile beinhalten: „Die ⚡ dieser Karte kann nicht wiederhergestellt werden.“

(Beschränkung auf nicht-wiederherstellende Ladung ergänzt)

Knoten-Wende
Soll heißen: „Bevor du ein Wendemanöver (↰ oder ↱) mit Geschwindigkeit 1–2 oder eine Koiogran-Wende (↶) mit Geschwindigkeit 1–2 ausführst …“

(„Nachdem“ durch „Bevor“ ersetzt)

•Landos Millennium Falke
Soll heißen: „Solange eine Rettungskapsel bei dir angedockt ist, darfst du ihre Schilde behandeln, …“

("ausgeben" durch "behandeln" ersetzt)

Landungskrallen (geschlossen)
Soll heißen: „Nachdem du ein Manöver ausgeführt hast, falls du … Karte umdrehen. Falls du das tust, erleidest du nicht die Effekte der Überschneidung mit dem Asteroiden oder der Trümmerwolke.“

(Timing des ersten Satzes im zweiten Teil der Fähigkeit verändert. Letzten Satz hinzugefügt)

Landungskrallen (Geöffnet)
Soll heißen: „Du ignorierst Hindernisse in Reichweite 0. Du kannst keine 🔄-Aktionen durchführen. Nachdem du …“

(Ersten Satz verändert, Satz „Du kannst keine 🔄-Aktionen durchführen“ hinzugefügt)

Laufkrallen (geschlossen)

Soll heißen: „Nachdem du ein Manöver ausgeführt hast, falls du … Karte umdrehen. Falls du das tust, erleidest du nicht die Effekte der Überschneidung mit dem Asteroiden oder der Trümmerwolke.“

(Timing des ersten Satzes im zweiten Teil der Fähigkeit verändert. Letzten Satz hinzugefügt)

Laufkrallen (Geöffnet)

Soll heißen: „Du ignorierst Hindernisse in Reichweite 0. Du kannst keine 🔄-Aktionen durchführen. Nachdem du …“

(Ersten Satz verändert, Satz „Du kannst keine 🔄-Aktionen durchführen“ hinzugefügt)

•Leia Organa
Soll heißen: „Nachdem ein befreundetes Schiff ein Nicht-[0■]-Manöver aufgedeckt hat, darfst du …“

(Beschränkung des Manövertyps hinzugefügt)

•Luke Skywalker
Soll heißen: „Zu Beginn der Kampfphase darfst du 1 ✣ ausgeben und 1 Erschöpfungsmarker erhalten, um deinen ↺-Anzeiger zu rotieren.“

(Zusätzliche Kosten (1 Erschöpfungsmarker) hinzugefügt)

•Outrider
Soll heißen: „Solange du einen Angriff durchführst, der durch ein Hindernis versperrt wird …“

(Änderung: „versperrter Angriff“ zu „Angriff durchführst, der durch ein Hindernis versperrt wird“)

Pflichtbewusst
Einschränkungsschlüsselwörter geändert in „Republik, Klon“.

(Schlüsselwort „nicht-limitiert“ entfernt und Schlüsselwort „Klon“ hinzugefügt)

•Schulleiterin Gleb
Soll heißen: „Nachdem du ein befreundetes Schiff koordiniert hast, darfst du …“

(Beschränkung auf befreundete Schiffe hinzugefügt)

•Ursa Wren (Rebellen)
Soll heißen: „Nachdem ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–3 von einem feindlichen Schiff als Ziel erfasst worden ist, darfst du eine ✣-Aktion durchführen.“

(Reaktion auf die Zielerfassung geändert)

Zielsuch-Torpedos

Soll die folgende Zeile beinhalten: „Die ⚡ dieser Karte können nicht wiederhergestellt werden."

(Beschränkung auf nicht-wiederherstellenden Ladungen ergänzt)

BEIBLATT

„System", „Bombe" und „illegal"-Aufwertungskarten sollten stattdessen „Sensor"-, „Nutzlast"- und „Schmuggelware"-Aufwertungskarten heißen.

Annäherungsmine

Soll heißen: „Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jenes Schiff 2 Angriffswürfel. Jenes Schiff erleidet dann 1 ✷ plus 1 ✷/✲-Schaden für jedes passende Ergebnis."

(Geändert von: „Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jenes Schiff 2 Angriffswürfel. Jenes Schiff erleidet dann 1 ✷/✲ Schaden für jedes passende Ergebnis.")

FAQ

Dieser Abschnitt enthält häufig gestellte Fragen und deren Antworten.

ABSETZEN

F: Falls ein Schiff, das mit Boba Fett ausgerüstet ist, nicht in Reichweite 0 zu einem Hindernis und jenseits von Reichweite 3 zu einem beliebigen feindlichen Schiff platziert werden kann, was passiert dann?

A: Jenes Schiff wird stattdessen in Reichweite 1 zum Spielflächenrand des kontrollierenden Spielers aufgestellt.

AKTIVIERUNGSPHASE UND AKTIONEN

F: Falls ein Effekt besagt, „behandle eine Aktion als violett" und ein anderer „behandle eine Aktion als rot", was passiert?

A: Aktionen haben drei Schwierigkeiten, von wenig bis sehr restriktiv: weiß, rot, violett.

Falls zwei oder mehr Effekte die Ausgangsfarbe einer Aktion verändern würden, wird die restriktivste Farbe angewandt. Wenn eine Aktion also zugleich als rot und als violett behandelt wird, wird sie als violett behandelt, da dies die restrikivste Farbe darstellt.

A: Was ist die Schwierigkeit einer Aktion, deren Schwierigkeit nicht angegeben ist? (Z. B. Lando Calrissians (Rebellen, 🎩) einzigartige Aktion oder die Koordinieren-Aktion, die „Wesir" (TIE-Schnitter) als Teil seiner Pilotenfähigkeit durchführen kann.)

A: Weiß. Allerdings verwendet ein Schiff die Schwierigkeit einer Aktion auf der Aktionsleiste, falls es dazu angewiesen wird, eine Aktion „auf seiner Aktionsleiste" durchzuführen

F: Falls ein Schiff ein rotes Ausweichen an eine andere Aktion gekoppelt hat (wie z. B. der TIE-Aggressor oder das Jagdshuttle), Trümmertanz (🎩) ausgerüstet hat und in Reichweite eines Hindernisses ist, behandelt es dann das gekoppelte rote Ausweichen als weiß?

A: Ja. Trümmertanz verändert jede rote Ausweichen-Aktion auf der Aktionsleiste des Schiffes, dazu zählen auch gekoppelte Aktionen.

F: Kann ein ionisiertes Schiff nach dem Durchführen einer 👁-Aktion eine andere Aktion durchführen, die an die 👁-Aktion gekoppelt ist?

A: Nein. Ein ionisiertes Schiff ist auf die Durchführung seiner 👁-Aktion beschränkt.

F: Kann ein ionisiertes Schiff, dem nach dem Ausführen eines Manövers eine Nicht-👁-Aktion gewährt wird (etwa ein Delta-7-Aethersprite, der unter Verwendung seiner Präzisionssteuerung eine ↶- oder ⊹-Aktion durchführt, oder ein TIE-Abwehrjäger, der mittels Vollgas eine ⌇-Aktion durchführt), diese Aktion durchführen?

A: Nein. Ein ionisiertes Schiff ist auf die Durchführung seiner 👁-Aktion beschränkt.

F: Falls ein Schiff versucht, eine violette Aktion durchzuführen (etwa eine ↶- oder ⊹-Aktion), und dabei scheitert, muss es trotzdem die ✣ bezahlen?

A: Ja. Die ✣-Kosten einer violetten Aktion sind „Kosten für den Versuch, eine violette Aktion durchzuführen" (vgl. Aktionen) und müssen auch bezahlt werden, wenn der Versuch scheitert.

F: Falls Anakin Skywalker (Königlicher N-1-Sternenjäger von Naboo) seine Pilotenfähigkeit für eine Fassrolle nutzt (was nicht als ↶-Aktion zählt) und scheitert, muss er trotzdem die ✣ bezahlen?

A: Nein. Eine Fassrolle kann genauso wie eine ↶-Aktion scheitern, da aber Anakins Fähigkeit keine Aktion ist, sind die ✣-Kosten nicht als Kosten für den Versuch eine Aktion durchzuführen, sondern als Kosten zur Abhandlung des Effektes zu sehen.

F: Erfordert Gespür (🎯) das Ausgeben von 1 ✣ vor dem Abmessen der Reichweite zu anderen Schiffen?

A: Nein. Das Messen der Reichweite zur Überprüfung, welche Schiffe in Reichweite 0–1 und welche in Reichweite 0–3 sind, erfolgt vor der Entscheidung, ob ✣ ausgegeben wird, um ein Schiff in Reichweite 0–3 als Ziel wählen zu können.

F: Was passiert, falls ein Quadrijet-Transferschlepper seine „Schlepperstrahl"-Aktion verwendet und kein Schiff in seinem vorderen Winkel in Reichweite 1 wählen kann?

A: Die Aktion scheitert.

A: Solange ein Schiff eine Tallon-Rolle ausführt und nicht an der mittleren Position platziert werden kann (Markierung an der Basisseite auf einer Höhe mit der Mittellinie der Schablone), kann es dann sein Manöver vollständig ausführen?

A: Ja, solange es eine gültige Position gibt, wo es platziert werden kann. Solange das Schiff beim Ausführen einer Tallon-Rolle an mindestens einer der drei möglichen Positionen platziert werden kann (Markierung an der Basisseite auf einer Höhe mit der linken Kante, der Mittellinie oder der rechten Kante des Endes der Schablone), muss es eine der gültigen Positionen wählen und führt damit das Manöver vollständig aus. Falls eine gültige Position existiert, kann es keine ungültige Position wählen und so das Manöver nur teilweise ausführen. Wie beim Abhandeln einer Fassrolle kann der Spieler die drei unterschiedlichen Positionen ausprobieren, bevor er sich für eine davon entscheidet.

F: Kann Ved Foslo [TIE-x1-Turbojäger] seine Schiffsfähigkeit verwenden, um die Geschwindigkeit eines [1 ↖]- oder [1 ↗]- Manövers zu reduzieren und so ein [0 ↖]- oder [0 ↗]-Manöver auszuführen?

A: Nein. Drehmanöver mit Geschwindigkeit 0 können nur von riesigen Schiffen ausgeführt werden. Sie können nicht von Standardschiffen ausgeführt werden, selbst wenn ein bestimmtes Schiff die Fähigkeit zum Ausführen eines Manövers besitzt, das nicht auf seinem Rad aufgeführt ist.

F: Was ist der Unterschied zwischen „ein Rad umdrehen" und „ein Rad aufdecken" und wann tritt was davon ein?

A: „Ein Rad umdrehen" bezeichnet das physische Umdrehen eines Rades, sodass die Oberseite (mit den Manövern) sichtbar ist. „Ein Rad aufdecken" ist die Spielmechanik, die während der Aktivierung eines Schiffes eintritt. Ein Schiff, das sein Rad aufdeckt, dreht es dabei um.

Allerdings decken andere Effekte, die sich auf das Umdrehen eines Rades beziehen, wie der Zustand Abhörgerät der Aufwertung Informant [], ein Rad **nicht** auf, sodass Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sobald ein Rad aufgedeckt wird, durch Umdrehen nicht ausgelöst werden. Außerdem kann ein Schiff sein Rad immer noch zum passenden Zeitpunkt seiner Aktivierung „aufdecken" (und dadurch entsprechende Effekte auslösen), obwohl das Rad bereits umgedreht ist.

FÄHIGKEITEN UND DIE FÄHIGKEITS-WARTESCHLANGE

F: Was macht einen Effekt zur „Fähigkeit"?

A: Eine Fähigkeit ist ein Text einer Karte unter der Kontrolle eines Spielers (wie Schiffskarten, Aufwertungskarten, Schadenskarten, Remotekarten, Geräte, Zustandskarten etc.).

Einige Fähigkeiten sind dauerhaft (wie der Abschnitt „Erhalte eine -Primärwaffe mit einem Wert von 3." der Moldy Crow). Dauerhafte Fähigkeiten werden nicht über die Fähigkeits-Warteschlange abgehandelt.

Die meisten Fähigkeiten werden ausgelöst und treten nur zu einem spezifizierten Zeitfenster auf (wie der Abschnitt „Während der Endphase entferne bis zu 2 Fokusmarker nicht." der Moldy Crow). Ausgelöste Fähigkeiten werden über die Fähigkeits-Warteschlange abgehandelt. Jede ausgelöste Fähigkeit besteht aus folgenden Teilen:

- Der Zeitpunkt (wann sie der Fähigkeits-Warteschlange hinzugefügt wird)
- Ein Effekt (was sie bewirkt)

Weiterhin kann sie einen oder mehrere der folgenden Teile aufweisen:

- Eine oder mehrere Voraussetzungen, die das Schiff erfüllen muss.
- Kosten, die das Schiff bezahlen muss.
- Eine Textbox kann mehrere Fähigkeiten enthalten, falls es mehrere dauerhafte Fähigkeiten oder Auslöser gibt, die eine Fähigkeit der Fähigkeits-Warteschlange hinzufügen (wie etwa bei der Moldy Crow).

F: Was ist mit einer Voraussetzung für eine Fähigkeit gemeint?

A: Eine Voraussetzung für eine Fähigkeit ist eine konditionale „Falls"-Aussage, etwa „falls du gefangen bist" oder „falls sich der Verteidiger in deinem zentralen Winkel befindet". Dass sich ein Schiff für einen Angriff, der als Teil einer ausgelösten Fähigkeit durchgeführt wird, in Winkel und Reichweite des Angriffs befinden muss (wie bei Schnellfeuer oder Vorausahnung), stellt ebenfalls eine Voraussetzung für eine Fähigkeit dar.

Falls die Voraussetzungen einer Fähigkeit zu dem Zeitpunkt, zu dem sie der Fähigkeits-Warteschlange hinzugefügt werden würde, nicht erfüllt sind, kann die Fähigkeit der Warteschlange nicht hinzugefügt werden.

Falls die Voraussetzungen einer Fähigkeit zu dem Zeitpunkt, zu dem sie in der Fähigkeits-Warteschlange abgehandelt werden würde, nicht erfüllt sind, kann die Fähigkeit nicht abgehandelt werden und wird stattdessen aus der Warteschlange entfernt.

Falls eine Fähigkeit dazu anweist, eine Wahl zu treffen, etwa ein Schiff auszuwählen, so stellt dies keine Voraussetzung für eine Fähigkeit dar.

F: Wann werden die Kosten einer Fähigkeit bezahlt?

A: Die Kosten einer Fähigkeit werden bezahlt, sobald die Fähigkeit abgehandelt wird.

Eine Fähigkeit kann der Warteschlange nicht hinzugefügt werden, falls die Kosten zum Zeitpunkt des Hinzufügens nicht bezahlt werden könnten.

Falls die Kosten einer Fähigkeit nicht bezahlt werden können, sobald sie in der Warteschlange abgehandelt würde, wird die Fähigkeit nicht abgehandelt und stattdessen aus der Warteschlange entfernt. Die Kosten der Fähigkeit werden nicht bezahlt.

Eine Fähigkeit kann mehrere Kosten haben. Falls sie dies hat, müssen zum Abhandeln alle Kosten bezahlt werden. Falls nicht alle Kosten bezahlt werden können, werden gar kein Kosten bezahlt und die Fähigkeit wird aus der Warteschlange entfernt, ohne abgehandelt zu werden.

F: Werden optionale Fähigkeiten automatisch der Fähigkeits-Warteschlange hinzugefügt, sobald sie ausgelöst werden, oder trifft ein Spieler seine Entscheidung, indem er sie der Warteschlange hinzufügt?

A: Sie werden der Fähigkeits-Warteschlange automatisch hinzugefügt, sobald sie ausgelöst werden, solange sie die Bedingungen erfüllen, um hinzugefügt zu werden. Die Spieler müssen nicht jede Fähigkeit deklarieren, die der Warteschlange hinzugefügt wird. Falls ein Spieler jedoch eine Fähigkeit während des passenden Zeitfensters nicht abhandelt, verfällt die Möglichkeit, die Fähigkeit zu nutzen.

Zum Beispiel sind Nachbrenner und Präzisionssteuerung beides optionale Fähigkeiten, die der Fähigkeits-Warteschlange hinzugefügt werden, „nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast". Eine Delta-7-*Aethersprite* mit Nachbrenner würde beide Fähigkeiten der Warteschlange in beliebiger Reihenfolge hinzufügen.

Allerdings kann eine Fähigkeit nur der Warteschlange hinzugefügt werden, wenn die Bedingungen erfüllt werden können. Falls z. B. Nachbrenner keine aktiven mehr hat oder die Delta-7-*Aethersprite* nach dem Ausführen des Manövers keine aktiven mehr, können diese beiden Fähigkeiten nicht hinzugefügt werden.

F: Sind optionale Fähigkeiten verpflichtend, nachdem sie der Fähigkeits-Warteschlange hinzugefügt wurden?

A: Nein. Erst, sobald eine Fähigkeit in der Fähigkeits-Warteschlange erreicht wird, trifft der Spieler alle relevanten Entscheidungen für diese Fähigkeit, auch, ob er sie einsetzt oder nicht.

Falls zum Beispiel eine Delta-7-*Aethersprite* nach dem vollständigen Ausführen eines Manövers zuerst Präzisionssteuerung und dann Nachbrenner zur Warteschlange hinzufügt, entscheidet der Spieler erst, wenn die Warteschlange Präzisionssteuerung erreicht, ob er die Kosten zum Abhandeln der Fähigkeit bezahlen will, und falls ja, handelt er die Fähigkeit ab. Sobald die Warteschlange danach Nachbrenner erreicht, entscheidet der Spieler erneut, ob er die Kosten zum Abhandeln dieser Fähigkeit bezahlen will, und falls ja, handelt er sie ab.

F: Wie werden Fähigkeiten, durch die ein Schiff gewählt werden darf (z. B. K-2SO [] oder Darth Vader []), abgehandelt, sobald sie in der Fähigkeits-Warteschlange erreicht werden?

A: Sobald eine Fähigkeit, durch die ein Schiff gewählt werden darf, in der Fähigkeits-Warteschlange erreicht wird, darf der Spieler des Schiffes, bevor er ihre Kosten bezahlt, die Reichweite zu beliebig vielen Schiffen messen. Dann darf jener Spieler eines der Schiffe, die entsprechend der Fähigkeit gültig wären, oder kein Schiff wählen. Falls er kein Schiff gewählt hat, bezahlt er die Kosten nicht und die Fähigkeit wird aus der Warteschlange entfernt, ohne abgehandelt zu werden.

KAMPFPHASE UND ANGREIFEN

F: Wenn ein Schiff durch einen Spieleffekt zerstört wird, der „bevor es kämpft" ausgelöst wird, kämpft es dann trotzdem?

A: Ja. Da das Spiel bereits in diesem Initiativschritt ist, wird es nicht entfernt, bevor nicht alle Schiffe bei dieser Initiative gekämpft haben, siehe Gleichzeitiger Angriff.

F: Wann genau während eines Angriffs werden Effekte angewandt, die „solange du einen Angriff durchführst" oder „solange du verteidigst" angewandt werden?

A: Fähigkeiten werden in dem Schritt des Angriffs angewandt, in dem sie einen Effekt haben. Beispielsweise wird Jagdinstinkt, bei dem es sich um eine Würfelmodifikation handelt, bei „Schritt 2b: Angriffswürfel modifizieren" angewandt. Beachte allerdings, dass Effekte, die während „Schritt 2b: Angriffswürfel modifizieren" und „3b: Verteidigungswürfel modifzieren" abgehandelt werden, nicht in die Fähigkeits-Warteschlange

eingereiht werden, da sie in einer festgelegten Reihenfolge abgehandelt werden. Diese ist im entsprechenden Abschnitt des Referenzhandbuchs beschrieben.

F: Falls ein Schiff zerstört wird, wann werden Effekte abgehandelt, die durch seine Zerstörung ausgelöst werden?

A: Falls es während eines Angriff zerstört wurde, werden sie während „Schritt 6: Nachwirkungen" abgehandelt. Andernfalls werden diese Effekte sofort in die Fähigkeits-Warteschlange eingereiht (selbst wenn das Schiff noch nicht sofort entfernt wird, etwa aufgrund der Regel zum Gleichzeitigen Angriff oder eines Karteneffekts).

F: Falls ein Schiff zerstört wird und ein Effekt wie der von R1-J5 [⟲] eine oder mehrere seiner Schadenskarten repariert, bevor es entfernt wird, wird das Schiff dennoch zerstört (und daher doch entfernt)?

A: Ja. Nachdem ein Schiff aus welchem Grund auch immer „zerstört" worden ist, bleibt es auch zerstört, egal welche Effekte zwischen seiner Zerstörung und seiner Entfernung abgehandelt werden. Effekte können den Zeitpunkt der Entfernung ändern, aber nicht den Status Zerstört aufheben.

LISTEN ZUSAMMENSTELLEN

F: Falls ein Schiff eine Aufwertung ausrüstet, die einen seiner Werte ändert (z. B. Wendigkeit), wie wirkt sich das auf Aufwertungen mit variablen Kosten aus?

A: Andere Aufwertungen werden bei der Berechnung der variablen Kosten ignoriert und es werden die Basiswerte des Schiffes verwendet.

F: Kann ein T-70-X-Flügler oder ein M-3A-Abfangjäger mittels der Schiffsfähigkeit „Waffenaufhängung" eine Aufwertung ausrüsten, die einen doppelten Slot benötigt (etwa die Raketensalve (◎◎))?

A: Nein. Die Waffenaufhängung gewährt einem Schiff einen speziellen Aufwertungsslot, der nur für eine Aufwertung genutzt werden kann, die exakt den angegeben Symbolen entspricht (in diesem Fall ⟲, ◉ oder ◎).

OBJEKTE

F: Was bedeutet „Hindernisse ignorieren"? Funktionieren Han Solo (Pilot, Modifizierter YT-1300) und Qi'ra zusammen? Was ist mit Dash Rendar (YT-2400) und Outrider?

A: Wenn ein Effekt besagt, dass ein Schiff „Hindernisse ignoriert", bedeutet das, dass dieses Schiff „alle Effekte von Hindernissen ignoriert". Ein Schiff, das „Hindernisse ignoriert", wendet keine Hinderniseffekte an, wenn es Hindernisse überschneidet oder sich durch sie hindurchbewegt, und kann sich durch Hindernisse hindurchbewegen, indem es Schub gibt oder eine Fassrolle fliegt. Wenn dieses Schiff einen Angriff durchführt, der von einem Hindernis versperrt wird, ignoriert es die Effekte dieses Versperrens. Das bedeutet, dass der Verteidiger keinen zusätzlichen Verteidigungswürfel wirft, wenn der Angriff durch Hindernisse versperrt wird, die der Angreifer ignoriert.

Allerdings gelten die Hindernisse trotzdem als auf der Spielfläche befindlich für Effekte, die überprüfen ob es Hindernisse gibt (z. B. Trümmertanz [⟲] oder die Schadenskarte Benommener Pilot). Außerdem wird ein Angriff trotzdem durch ein Hindernis versperrt, auch wenn die Effekte des Hindernisses ignoriert werden. Das betrifft Karten wie *Outrider*, Han Solo (Pilot, Modifizierter YT-1300) und Trickschuss.

Außerdem ignorieren andere Schiffe Hindernisse nicht, wenn sie Effekte abhandeln, die mit einem Schiff interagieren, das Hindernisse ignoriert. Solange zum Beispiel ein Schiff, das Hindernisse ignoriert, verteidigt und falls der Angriff versperrt ist, würfelt es trotzdem 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel, da der Angreifer keine Effekte von Hindernissen ignoriert.

F: Detoniert eine *Mine* sofort, wenn sie in der Systemphase so abgeworfen wird, dass sie ein Schiff überschneidet?

A: Ja. Wenn ein Objekt unter einem Schiff platziert wird, wird das Schiff als das Objekt überschneidend gewertet.

F: Wenn sich ein Schiff durch eine *Mine* hindurchbewegt (und sie überschneidet), ist das Zeitfenster von Sabine Wren bevor oder nachdem das Schiff die Möglichkeit hatte, eine Aktion durchzuführen?

A: Fangfrage! Sabine beeinflusst nur Geräte, die als Bomben klassifiziert sind, keine anderen Geräte oder Minen wie die Annäherungsmine.

F: Wie interagieren Zeitzünder (siehe S. 24) mit *Minen*?

A: Falls sich ein Schiff durch eine gezündete ***Mine*** hindurchbewegen und/oder sie überschneiden würde, wird 1 Zeitzünder von dieser Mine entfernt und sie detoniert nicht, selbst falls das Schiff auf der Mine stehen bleibt, nachdem der Zeitzünder entfernt wurde.

Wenn ein Schiff physisch auf einer Mine steht, die aufgrund des Effekts eines Zeitzünders nicht detoniert ist, und sich während einer späteren Bewegung erneut durch diese Mine hindurchbewegt und/oder sie überschneidet, detoniert die Mine wie gewohnt.

F: Was passiert, wenn Freie Fracht von Manipulierte Frachtrampe oder Ersatzteile von Ersatzteilkanister ein anderes Schiff überschneiden?

A: Die Freie Fracht oder die Ersatzteile werden unter dem Schiff platziert und das Schiff überschneidet sie, wobei es die Effekte der Überschneidung erleidet.

F: Falls ein Remote keine Winkel hat, können Fähigkeiten abgehandelt werden, die abgehandelt werden, solange man sich nicht in einem Winkel des Verteidigers befindet?

A: Nein. Ein Schiff kann nicht außerhalb eines Winkels eines Remotes sein, falls dieses Remote keine Winkel hat.

F: Was passiert, wenn eine Annäherungsmine so abgeworfen wird, dass sie von zwei oder mehr Schiffen überschnitten wird?

A: Der Besitzer der Annäherungsmine wählt ein Schiff, das von ihrem Effekt betroffen wird.

F: Was passiert, wenn ein Clusterminenset so abgeworfen wird, dass es von zwei oder mehr Schiffen überschnitten wird?

A: Zuerst wählt der Besitzer der Clusterminen je ein Schiff, das vom Effekt jeder einzelnen Clustermine betroffen wird. Dann bestimmt jener Spieler die Reihenfolge, in der die Würfel geworfen werden, um die Effekte der Detonationen an jedem jener Schiffe abzuhandeln.

F: Wenn zwei oder mehr Geräte gleichzeitig detonieren, wer bestimmt die Reihenfolge, in der ihre Effekte abgehandelt werden?

A: Der Startspieler handelt alle seine Geräte in beliebiger Reihenfolge ab, indem er jede Detonation und jeden nachfolgenden Effekt vollständig abhandelt (wie z. B. Sabine Wrens [⟲] Effekt „Nachdem ein Schiff den Effekt einer befreundeten Bombe erlitten hat"), bevor er zum nächsten übergeht. Danach handelt der zweite Spieler in Spielerreihenfolge alle seine Geräte in beliebiger Reihenfolge ab, indem er jede Detonation vollständig abhandelt, bevor er zur nächsten übergeht (und so weiter für Mehrspielerpartien).

SCHADENSKARTEN

F: Wird der erste Effekt der Schadenskarte Verletzter Pilot („Nachdem du eine Aktion durchgeführt hast, wirf 1 Angriffswürfel. Bei einem ✷- oder ✵-Ergebnis erhalte 1 Stressmarker.") abgehandelt, wenn man sie repariert?

A: Nein. Die Karte ist repariert, deswegen gibt es keinen Effekt mehr, der abgehandelt werden müsste.

WINKEL

F: Können Schiffe, die nur [Bullseye]- oder [Front]-Angriffe verwenden, Effekte verwenden, die verlangen, dass das Schiff einen [Front]-Angriff durchführt? (z. B. Furchtlos, Ausmanövrieren)

A: Nein. Beachte den Unterschied zwischen den Voraussetzungen von Furchtlos:

„Solange du einen [Front]-Primärangriff durchführst, …"

und *Vollstrecker Eins*:

„Solange du einen Primärangriff durchführst, falls der Verteidiger in deinem [Front] ist,…"

Ein [Front]-Angriff verwendet das [Front]-Symbol über dem Angriffswert, wie auf der Schiffskarte angegeben. Dies unterscheidet sich von einem Angriff, der gegen ein Schiff in seinem [Front] durchgeführt wird.

F: Wenn ein Schiff, dessen Geschützturm-Winkelanzeiger auf sein [Front] zeigt, einen [Front]-Angriff durchführt, hat es dann auch von seinem [Bullseye] aus angegriffen?

A: Nein. Falls beispielsweise ein Schiff, dass mit Kampferprobter Geschützkanonier ausgerüstet ist, einen Primär-[Front]-Angriff durchführt, kann es die Fähigkeit von Kampferprobter Geschützkanonier verwenden, um einen [Bullseye]-Angriff durchzuführen, auch wenn der Geschützturm-Winkelanzeigen auf seinen [Front] zeigt.

F: Ist ein Schiff in seinem eigenen Feuerwinkel?

A: Nein.

F: Erstreckt sich der Feuerwinkel eines Schiffes bis auf Reichweite 3, auch wenn das für die Waffe, die diesen Winkel verwendet, nicht gilt?

A: Ja. Falls zum Beispiel Drea Renthal (Abschaum, BTL-A4-Y-Flügler) mit Dorsaler Geschützturm ausgerüstet wird, kann sie ihre Fähigkeit auf Schiffe mit Reichweite 1–3 in ihrem Geschützturmwinkel verwenden.

WÜRFEL WERFEN UND NEU WERFEN

F: Gelten Neuwürfe für Effekte, die eintreten, bevor oder nachdem ein Spieler Würfel wirft (wie Count Dooku[Elite]), als „Würfel werfen"?

A: Nein. Auch wenn man für Neuwürfe Würfel aufnimmt und sie erneut wirft, ist „Würfel neu werfen" eine andere Spielmechanik als „Würfel werfen".

F: Wenn eine Karte wie Flächenangriff ([Crew]) einen Spieler anweist, „alle Würfel" oder eine bestimmte Anzahl von Würfeln erneut zu werfen, aber es nicht genügend geeignete Würfel gibt, was passiert dann?

A: Der Spieler wirft so viele geeignete Würfel wie möglich erneut.

Im Falle von Flächenangriff und ähnlichen Effekten, wenn ein Schiff Flächenangriff (das 2 Verteidigungswürfel neu wirft) gegen ein Schiff verwendet, das nur 1 Verteidigungswürfel wirft, kann es immer noch dazu führen, dass dieses Schiff seinen 1 Verteidigungswürfel neu wirft, indem es den Effekt so vollständig wie möglich abhandelt (gegen den 1 geeigneten Verteidigungswürfel).

Beachtet, dass, wenn das Schiff Flächenangriff gegen ein Schiff verwendet, das 3 Verteidigungswürfel wirft (z. B.: [Focus], Leerseite, Leerseite), es genau 2 dieser Würfel wählen muss, um sie neu zu werfen, da es den Effekt so vollständig wie möglich abhandeln muss (in diesem Fall bei 2 geeigneten Würfeln).

F: Kann die Fähigkeit von Han Solo (Pilot, Modifizierter YT-1300) mit einem Würfel verwendet werden, der bereits neu geworfen wurde?

A: Ja. Han Solos Fähigkeit wird nicht als Neuwurf behandelt, deswegen kann sie mit einem neu geworfenen Würfel verwendet werden.

ZIEL ERFASSEN

F: Kann ein Spieler während der Zielerfassung kein Objekt auswählen?

A: Ja, aber nur, wenn es keine gültigen Objekte zur Auswahl gibt. Während der Zielerfassung muss ein Spieler ein anderes Objekt in Reichweite 0–3 wählen, falls möglich. Folglich kann die Zielerfassung scheitern, wenn es in Reichweite 0–3 kein anderes Objekt gibt, sie scheitert aber nur unter diesem Umstand.

F: Was passiert, wenn zwei Zielerfassungen vom gleichen Schiff mit einem R3-Astromechdroiden auf ein einzelnes Schiff transferiert werden (z. B. durch die Pilotenfähigkeit von Captain Kagi)?

A: Der R3-Astromechdroide erlaubt es nur, zwei Zielerfassungen zu haben, wenn sie auf verschiedenen Schiffen sind, so dass eine der Zielerfassungen verloren geht, falls sie auf ein einzelnes Schiff transferiert werden.

F: Falls ein Effekt ein Schiff dazu anweist, einen zusätzlichen Zielerfassungsmarker zu erhalten (z. B. Unteroffizier Thanisson [Elite]), kann ein Spieler dem Schiff dann einen Zielerfassungsmarker mit einer anderen Nummer als der des ersten Zielerfassungsmarkers zuordnen?

A: Nein. Es muss eine Zielerfassung mit derselben Nummer wie die erste erhalten (was in den meisten Fällen dazu führt, dass das Schiff die originale Zielerfassung verliert, wodurch es nur einen Zielerfassungsmarker hat).

F: Unter welchen Umständen zählt eine Zielerfassung, falls sich ein Effekt auf „deine Marker" bezieht, als „dein Marker", und unter welchen nicht?

A: Für Effekte, die sich auf „deine Marker" beziehen, ist die Zielerfassung immer der rote Marker des Schiffes, dem er zugeordnet wurde. Falls zum Beispiel Schff A Schiff B als Ziel erfasst, ist die Zielerfassung der rote Marker von Schiff B und nicht von Schiff A. **Kein** Effekt von Schiff A, der sich auf „deine Marker" bezieht, bezieht sich auf die Zielerfassung. **Jeder** Effekt von Schiff B, der sich auf „deine Marker" bezieht, bezieht sich auf die Zielerfassung.

Falls sich ein Effekt auf „deine Zielerfassung" bezieht, bezieht er sich auf die Zielerfassung, die dein Schiff hat (die es also zugeordnet hat). Falls also Schiff A einen Effekt hat, der sich auf „deine Zielerfassung" bezieht, bezieht er sich auf die Zielerfassung von Schiff A auf Schiff B. Für Effekte von Schiff B würde dieselbe Zielerfassung allerdings **nicht** unter „deine Zielerfassung" fallen.

FRAGEN ZU SPEZIFISCHEN KARTEN

F: Kann Cikatro Vizago ([Elite]) eine [Elite]-Aufwertungskarte auf einem Schiff gegen eine Aufwertung, die es normalerweise nicht ausrüsten kann, austauschen (z. B. einen Z-95-Kopfjäger mit einer Tarnvorrichtung ausrüsten und dann gegen eine Manipulierte Frachtrampe eines YV-666 austauschen)?

A: Nein. Cikatro Vizago kann die Manipulierte Frachtrampe nicht auf den Z-95 bewegen, da der Z-95 die "Mittleres oder großes Schiff"-Beschränkung der Manipulierten Frachtrampe nicht erfüllt, wie im Abschnitt Aufwertungskarten beschrieben.

F: Kann der Großinquisitor [TIE-v1-Turbojäger] den Reichweitenbonus anwenden, wenn er mit einer Waffe mit dem Raketensymbol (z. B. Protonenraketen) angreift oder sich gegen einen Angriff mit dem Raketensymbol verteidigt?

A: Nein.

F: Ist Han Solos [Rebellen, [Elite]] zusätzlicher Angriff ein Bonusangriff?

A: Ja. Alles, was außerhalb des Standardangriffs, den ein Schiff durchführen darf, sobald es kämpft, einen Angriff erlaubt, ist ein Bonusangriff.

F: Wenn ein Schiff, das mit Han Solo (Rebellen,) ausgerüstet ist, durch eine Karte wie Roark Garnet (HWK-290) oder Geschärfte Sinne dazu gebracht wird, bei Initiative 7 zu kämpfen, muss es dann Han Solos Bonusangriff zuerst durchführen?

A: Ja. Han Solos Effekt tritt bei Initiative 7 ein, bevor irgendein Schiff bei dieser Initiative kämpft (darunter auch das Schiff, das mit Han Solo ausgerüstet ist), deswegen wird Han Solos Bonusangriff immer zuerst durchgeführt. Das bedeutet, dass das Schiff nicht Han Solos Bonusangriff und anschließend einen weiteren Angriff aus demselben Geschützturmwinkel durchführen kann.

F: Wie interagieren Effekte, die „Schaden verhindern", wie z. B. Iden Versio, mit Effekten wie Ionenkanone und Fangstrahl, die „Marker [z. B. Ionen-, Fangstrahl- und Störsignalmarker] zufügen, anstatt Schaden zuzuteilen"?

A: Wenn ein Effekt ✷/✵-Ergebnisse für einen Effekt verwendet, anstatt Schaden zuzuteilen (z. B. Ionen-, Fangstrahl- oder Störsignalmarker), kann dieser Effekt nicht durch einen Effekt verhindert werden, der "Schaden verhindert".
Beachte, dass Iden Versio den Schaden verhindern kann, den eine Ionenkanone verursacht, bevor sie Ionenmarkern zufügt, aber dies verhindert nicht, dass Iden Versio die nachfolgenden Ionenmarker erhält.

F: Wenn der *Nashtahwelpe* abgesetzt wird, erhält er dann Ladungen in Höhe der Ladungskapazität von der Schiffskarte der *Reißzahn*?

A: Nein, wenn der *Nashtahwelpe* per Notabsetzung abgesetzt wird, erhält er die Anzahl der aktiven und inaktiven Ladungen, die das Schiff mit der *Reißzahn* hatte, bevor es zerstört wurde.

F: Wird die Fähigkeit von Autopilot-Drone (Rettungskapsel) auch ausgelöst, falls sie durch eine andere Art zerstört wird als durch den Verlust aller Ladungen?

A: Nein.

F: Was passiert, falls ein Schiff mit Tarngerät () ein Fokusergebnis wirft und dann scheitert, während es versucht, sich zu enttarnen?

A: Das Schiff entfernt seinen Tarnungsmarker nicht.

F: Kann ein Schiff „Schwer zu treffen" verwenden, um Ladungen auf anderen Aufwertungen wiederherzustellen, indem es rote Manöver vollständig ausführt?

A: Nein. „Schwer zu treffen" und andere Effekte, die mit dem Wiederherstellen von Ladungen zu tun haben, werden nur auf die Ladungen dieser spezifischen Karte angewendet, es sei denn, der Effekt besagt explizit etwas anderes (wie bei Chopper (Rebellen,)).

F: Wirft Kavil (Abschaum, BTL-A4-Y-Flügler) einen zusätzlichen Angriffswürfel, wenn er mit einem Geschützturm angreift und der Geschützturm-Winkelanzeiger auf seinen vorderen Winkel eingestellt ist?

A: Ja. Außerdem würde Kavil auch einen zusätzlichen Angriffswürfel werfen, wenn er einen Angriff durchführt, der den zentralen Winkel verwendet, obwohl das Ziel per Definition ebenfalls in seinem vorderen Winkel ist.

F: Kann Lieutenant Sai (Raumfähre der *Lambda*-Klasse), falls er ein Schiff koordiniert, das eine Aktion gefolgt von einer gekoppelten Aktion durchführt, die gekoppelte Aktion anstatt der ursprünglichen Aktion durchführen?

A: Nein. Lieutenant Sai kann nur die ursprüngliche Aktion durchführen.

F: Die Pilotenfähigkeit von Airen Cracken (Z-95-Kopfjäger) erlaubt einem anderen befreundeten Schiff, eine Aktion durchzuführen und als rote Aktion zu behandeln. Kann dieses Schiff eine rote Aktion durchführen und als rote Aktion behandeln? Kann es eine violette Aktion durchführen und als rote Aktion behandeln?

A: Es kann eine rote Aktion durchführen und sie als rote Aktion behandeln. Allerdings kann es **keine** violette Aktion durchführen und sie als rote Aktion behandeln, da violette Aktionen schwieriger sind als rote.

F: Wird die Schiffsfähigkeit der Angriffsplattform der *SternenViper*-Klasse (Mikrodüsen) auf die Fassrolle angewendet, die sie aufgrund von Fangstrahlmarkern durchführen muss?

A: Mikrodüsen beeinflusst diese Fassrolle. Der Spieler, dessen Effekt den Fangstrahlmarker zugeordnet hat, bestimmt die Richtung und Position der Schablone.

F: Kann ein TIE-x1-Turbojäger, der durch Verbesserter Zielcomputer 1 zusätzlichen Würfel geworfen hat, später während des Angriffs eine Zielerfassung ausgeben? Falls ja, kann er 1 ✷ in 1 ✵ ändern?

A: Während er einen Angriff durchführt, kann ein TIE-x1-Turbojäger seine Zielerfassung ausgeben, um Angriffswürfel neu zu werfen, nachdem er 1 zusätzlichen Würfel geworfen hat.

Er kann außerdem 1 ✷-Ergebnis in ein ✵-Ergebnis ändern und dann die Zielerfassung ausgeben, um Angriffswürfel neu zu werfen. Allerdings kann er kein ✷-Ergebnis in ein ✵-Ergebnis ändern, nachdem er die Zielerfassung ausgegeben hat, da er den Verteidiger nicht mehr erfasst hat.

F: Kann „Todesfeuer" (TIE-Bomber) ein Gerät starten, das normalerweise nicht gestartet werden kann, nachdem Todesfeuer zerstört wurde?

A: Nein.

F: Falls „Todesfeuer" (TIE-Bomber) oder ein Schiff, das mit Paige Tico () ausgerüstet ist, ein Gerät während der Systemphase platziert, kann jenes Schiff nach seiner Zerstörung eine Bombe abwerfen?

A: Ja. Ein Schiff kann nur einmal pro Systemphase ein Gerät platzieren, es kann jedoch durch eine Piloten- oder Aufwertungskartenfähigkeit eine weitere Bombe abwerfen.

Es ist jedoch zu beachten, dass manche Karten, die das Platzieren eines Gerätes außerhalb der Systemphase erlauben (wie Edon Kappehl (MG-100 MG-100-SternenFestung) und „Genie" ()), den Text „falls du in dieser Runde noch kein Gerät abgeworfen oder gestartet hast" beinhalten, was das Platzieren eines weiteren Gerätes verhindert, falls das Schiff bereits eines in der Systemphase platziert hat.

F: Bei welcher Schiffsinitiative wird die Zustandskarte Abhörgerät ausgelöst, die durch Informant () zugeordnet wird?

A: Der Effekt von Abhörgerät wird bei der Initiative des Schiffs, das den Zustand hat, ausgelöst.

F: Wird ein Effekt auch dann abgehandelt, falls ein Schiff als Teil der Kosten dafür einen Entwaffnet-Marker erhalten würde, zum Beispiel durch Vorarbeiter Proach (Modifizierter TIE/ln-Jäger) oder Quinn Jast (M3-A-Abfangjäger), aber Raffineriebetreiber Yushyn (Modifizierter TIE/ln-Jäger) es stattdessen einen Stressmarker erhalten lässt?

A: Ja. Die Fähigkeit von Raffineriebetreiber Yushyn ist ein Ersetzungseffekt, und falls sie einen Teil der Kosten ersetzt, die ein Schiff für einen Effekt bezahlen würde (in diesem Fall der Entwaffnet-Marker, den das Schiff erhalten würde), wird der Effekt trotzdem abgehandelt (siehe „Kosten bezahlen").

Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „nachdem ein Schiff einen Entwaffnet-Marker erhalten hat", werden dennoch nicht abgehandelt, da es sich um ein Zeitfenster handelt, das nicht ausgelöst wurde, und nicht um Kosten, die ersetzt wurden.

F: Wann verliert der Verteidiger einen Schild, falls ein Angriff mit Plasmatorpedos (◉) trifft?

A: Ob ein Angriff trifft oder nicht, wird am Ende von Schritt 4 „Ergebnisse neutralisieren" bestimmt. Deswegen verliert das Schiff ein Schild am Ende von Schritt 4 und vor Schritt 5 „Schaden zuteilen".

F: Was passiert, falls ein Schiff seine eigene Zielerfassung auf sich selbst transferiert (etwa durch die Verwendung von Admiral Holdo (◉))?

A: Ein Schiff kann sich nicht selbst als Ziel erfasst haben (vgl. Zielerfassung), weshalb die Zielerfassung verloren geht.

A: Wenn ein Effekt die Schwierigkeit eines aufgedeckten Manövers überprüft (etwa durch Cova Nells Pilotenfähigkeit), werden dabei Effekte berücksichtigt, die die Schwierigkeit des Manövers beeinflussen (etwa durch R4-Astromechdroide (◉) oder Leia Organa (Widerstand, ◉◉))?

A: Nein. Die Schwierigkeit eines aufgedeckten Manövers entspricht der gedruckten Farbe. Geschwindigkeit und Flugrichtung eines aufgedeckten Manövers entsprechen ebenfalls ihrem gedruckten Wert bzw. Typ.

F: Wenn ein Effekt (wie Erfahrener Navigator) ein Schiff anweist, sein Rad auf ein anderes Manöver einzustellen „nachdem du dein Rad aufgedeckt hast", wird das ursprüngliche oder das neu eingestellte Manöver als das aufgedeckte Manöver behandelt?

A: Das aufgedeckte Manöver eines Schiffes ist das Manöver, auf das das Rad eingestellt ist. Falls durch einen Effekt wie Erfahrener Navigator das Rad physisch auf ein neues Manöver gedreht wird, ist dieses neue Manöver das aufgedeckte Manöver des Schiffes. Falls mehrere Effekte das Rad betreffen, ist das aufgedeckte Manöver das zuletzt eingestellte, nachdem alle das Rad betreffende Effekte abgehandelt sind.

F: Falls ein Schiff von Padmé Amidalas Pilotenfähigkeit betroffen ist und 1 seiner 👁-Ergebnisse modifiziert, kann die Fähigkeit von Imperator Palpatine (Imperium, ◉) verwendet werden, um ein zweites 👁-Ergebnis zu modifizieren?

A: Ja. Das mit Imperator Palpatine (Crew) ausgerüstete Schiff modifiziert das zweite Fokus-Ergebnis jenes Schiffes und nicht das Schiff selbst.

F: Falls ein Effekt eine Maximalanzahl für die zu werfenden Würfel festlegt (etwa Kanonier der Siebten Flotte (◉) oder Vorausschauender Schuss (◉)) und ein weiterer Effekt angibt, dass zusätzliche Würfel über dieses Maximum hinaus geworfen werden, spielt die Reihenfolge, in der diese Effekte angewandt werden, eine Rolle?

A: Nein. Sobald ein Effekt eine zu werfende Maximalanzahl an Würfeln festlegt („wirf 1 zusätzlichen Würfel (bis zu einem Maximum von X)" oder „Der Verteidiger kann nicht mehr als X Verteidigungswürfel werfen"), wird dieses Maximum in Schritt „2a: Angriffswürfel werfen" oder „Schritt 2b: Verteidigungswürfel werfen" (vgl. Angreifen) angewandt, nachdem alle Effekte angewandt wurden, die das Schiff mehr oder weniger Würfel werfen lassen.

F: Falls ein Schiff mit Wendigkeitswert 0 (wie der VCX-100) Ziel eines Effektes wird, der es 1 Verteidigungswürfel weniger werfen lässt, und eines anderen Effektes, der es 1 Verteidigungswürfel mehr werfen lässt, beeinflusst die Reihenfolge dieser Effekte die Anzahl der tatsächlich zu werfenden Würfel?

A: Nein. Unabhängig davon, welcher Effekt zuerst angewandt wird, das Schiff wirft 0 Verteidigungswürfel. Wird der negative Modifikator zuerst angewandt, wird sein Verteidigungspool zu „–1" (1 negativer Verteidigungswürfel), dann wird der positive Modifikator angewandt, der den Verteidigungspool wieder auf 0 anhebt. Falls der positive Modifikator zuerst angewandt wird, reduziert der negative Modifikator die Anzahl im Anschluss auf 0.

Es ist zu beachten, dass es nach dem Anwenden der Modifikatoren, bevor die Würfel geworfen werden, ein Standardminimum von 0 gibt (vgl. Angreifen). Deshalb wirft ein Schiff, das aufgrund von Modifikatoren weniger als 0 Würfel werfen würde, stattdessen immer 0 Würfel.

B: Falls ein Schiff mit Wendigkeitswert 0 (wie der VCX-100) angestrengt ist und gegen einen Angriff in Angriffsreichweite 1 verteidigt (wofür es normalerweise 0 Verteidigungswürfel werfen würde), entfernt es dann den Anstrengungsmarker?

A: Ja. Auch wenn es aufgrund des festen Minimums von 0 Würfeln nicht gezwungen werden kann, weniger als 0 Würfel zu werfen, wird der Effekt von „wirf 1 Verteidigungswürfel weniger" angewandt (vgl. Angreifen), weshalb der Anstrengungsmarker entfernt wird.

F: Falls ein mit Kanan Jarrus (◉) ausgerüstetes Schiff Trägheitsdämpfer (◉) verwendet, um ein weißes stationäres Manöver durchzuführen, in welcher Reihenfolge werden Kanans Fähigkeit und der „erhalte 1 Stressmarker"-Abschnitt der Trägheitsdämpfer abgehandelt?

A: Beide Fähigkeiten haben dasselbe Zeitenster: nachdem das Schiff sein Manöver ausgeführt hat. Falls der Spieler sich also entscheidet, eine Machtladung auszugeben und so Kanans Fähigkeit zu aktivieren, werden nach dem Ausführen des weißen stationären Manövers zwei Fähigkeiten in die Fähigkeits-Warteschlange eingereiht: „erhalte 1 Stressmarker" der Trägheitsdämpfer und „entferne 1 Stressmarker" von Kanan Jarrus. Der Spieler, der die beiden Effekte kontrolliert, entscheidet über die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten in die Warteschlange eingereiht werden, und die Fähigkeiten werden in dieser Reihenfolge abgehandelt. Falls der Spieler beabsichtigt, dass das Schiff erst einen Stressmarker erhält und dann verliert, muss er die Fähigkeit der Trägheitsdämpfer vor Kanans Fähigkeit einreihen.

F: Dalan Oberos [M12-L-Kimogila-Jäger] Pilotenfähigkeit lautet: „Zu Beginn der Kampfphase darfst du 1 Schiff, das Schilde hat, in deinem ⓘ wählen und 1 ⚡ ausgeben. Falls du das tust, verliert jenes Schiff 1 Schild und du stellst 1 Schild wieder her." Müssen beide Bestandteile des Effekts („verliert jenes Schiff 1 Schild" und „du stellst 1 Schild wieder her") abhandelbar sein, damit ich einen davon abhandeln kann?

A: Ja. „Verliert jenes Schiff 1 Schild und du stellst 1 Schild wieder her" ist ein einzelner Effekt, daher müssen beide Teile abgehandelt werden können, damit er eintritt.

F: Heben die Fähigkeiten von Paige Tico (◉) und „Todesfeuer" (TIE-Bomber) die „ein Gerät pro Runde"-Beschränkung auf?

A: Ja. Diese Fähigkeiten erlauben es einem Schiff ein zweites Gerät in derselben Runde abzuwerfen (zum passenden Zeitpunkt), da sie die Beschränkung „falls du in dieser Runde noch kein Gerät abgeworfen oder gestartet hast" nicht haben (wie bei Edon Kappehl).

F: Falls ein Effekt besagt, dass ein Schiff „einen Schild verliert" (oder „Schilde verliert"), hat dieses Schiff dann Schaden erlitten?

A: Nein. Das Erleiden von Schaden kann dazu führen, dass ein Schiff Schilde verliert. Falls ein Effekt dazu führt, dass ein Schiff direkt einen oder mehrere Schilde verliert, hat es hingegen keinen Schaden genommen.

F: Wie ist Han Solos Fähigkeit (Rebellen, Modifizierter leichter YT-1300-Frachter) einzuordnen? Ist sie eine Würfelmodifikation? Ein Neuwerfen? Wann genau wirkt der Effekt?

A: Han Solos Fähigkeit wird als Würfelmodifikation behandelt, nicht als Neuwerfen. Aufgrund dieser Einordnung wird dieser Effekt während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren" oder des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren" ausgelöst. Dabei ist allerdings zu beachten, dass er auch andere Würfelwürfe betreffen kann, etwa einen Wurf zur Ermittlung, ob ein Schiff durch die Überschneidung mit oder das Hindurchbewegen durch ein Hindernis Schaden erleidet.

F: Wie interagiert Han Solos Fähigkeit (Rebellen, Modifizierter leichter YT-1300-Frachter) mit C-3PO (Rebellen,)?

A: Der Abschnitt „Falls du das tust und genau so viele Ergebnisse wirfst …“ von C-3POs Fähigkeit wird nach dem Würfelwurf, vor dem Schritt „Verteidigungswürfel modifizieren“ ausgelöst. Daher kommt Han Solos Effekt erst nach der Abhandlung von C-3POs Effekt zum Tragen. Falls Han Solo nach der Verwendung von C-3PO verwendet wird, muss der hinzugefügte Würfel ebenfalls neu geworfen werden.

F: Wie interagiert Han Solos (Rebellen, Modifizierter leichter YT-1300-Frachter) Fähigkeit mit „Midnight“?

A: „Midnight“ verhindert Würfelmodifikationen. Da Han Solos Fähigkeit eine Würfelmodifikation ist, verhindert „Midnight“ die Verwendung.

F: Falls ein Schiff ein stationäres Manöver im Winkel in Reichweite 2 eines feindlichen Schiffes mit Schnellfeuer (oder im zentralen Winkel eines feindlichen Schiffes mit Vorausahnung) ausführt, kann das Schiff mit Schnellfeuer (oder Vorausahnung) den Bonusangriff durchführen?

A: Ja.

F: Solange „Geissel“ Skutu einen Angriff unter Verwendung von Schnellfeuer durchführt, falls der Verteidiger sich in „Geissel“ Skutus zentralem Winkel befindet, fügt „Geissel“ Skutu einen zusätzlichen Angriffswürfel hinzu?

A: Ja.

F: Falls ein Schiff mit der Schiffsfähigkeit Präzisionssteuerung (oder einer anderen Fähigkeit, die ausgelöst wird, „nachdem du ein Manöver (vollständig) ausgeführt hast“) ein Manöver im Winkel und in Reichweite 2 eines Schiffes mit Schnellfeuer vollständig ausführt, wie wird dies abgehandelt?

A: Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten in Abhängigkeit davon, welcher Spieler der Startspieler ist.

In allen Fällen werden beide Fähigkeiten („Nachdem du ein Manöver vollständig ausgeführt hast, darfst du 1 Machtladung ausgeben, um Schub zu geben oder eine Fassrolle durchzuführen“ und „Nachdem ein feindliches Schiff ein Manöver ausgeführt hat, darfst du diesen Angriff gegen ihn als Bonusangriff durchführen“) in die Fähigkeits-Warteschlange eingereiht.

Falls der Startspieler das Schiff mit der Präzisionssteuerung kontrolliert, handelt dieser Spieler diese Fähigkeit ab, bevor Schnellfeuer abgehandelt wird. Falls nach der Durchführung des Schubs oder der Fassrolle das Schiff mit der Präzisionssteuerung nicht mehr in Reichweite oder im Winkel ist und nicht mehr als Ziel für Schnellfeuer gewählt werden kann, wird Schnellfeuer nicht abgehandelt und aus der Warteschlange entfernt.

Falls der zweite Spieler das Schiff mit der Präzisionssteuerung kontrolliert, handelt sein Gegner Schnellfeuer zuerst ab.

F: Wie werden Fähigkeiten abgehandelt, die die Geschwindigkeit, Flugrichtung und/oder Schwierigkeit eines Manövers verändern, das während des Schrittes „Rad aufdecken“ aufgedeckt wird und während des Schrittes „Manöver ausführen“ ausgeführt wird? Falls z. B. Hera Syndulla (Jagdshuttle) mit R4-Astromechdroide und Erfahrener Navigator ausgerüstet ist und zusätzlich die Schadenskarte Triebwerksschaden hat, was passiert?

A: R4-Astromechdroide und Triebwerksschaden (sowie andere dauerhafte Effekte, die die Schwierigkeit eines Manövers verändern, etwa Nien Nunb ( ), Programmierung von L3-37 und Leia Organa (Rebellen und Widerstand,)) werden nur während des Schrittes „Manöver ausführen“ angewandt, für Effekte, die ausgelöst werden, bevor ein Schiff ein Manöver ausführt (z. B. BB-Astromechdroide) und für Effekte, die ausgelöst werden, nachdem ein Schiff ein Manöver ausgeführt hat (z. B. Schwer zu fassen).

Daher kann der Spieler von Hera, nachdem Heras Rad aufgedeckt worden ist, ihre Pilotenfähigkeit und die Fähigkeit von Erfahrener Navigator in beliebiger Reihenfolge der Fähigkeits-Warteschlange hinzufügen. Beide Fähigkeiten werden abgehandelt und falls die Fähigkeit von Erfahrener Navigator abgehandelt wird, wird die Schwierigkeit des Manövers während des Schrittes „Manöver ausführen“ erhöht (d. h. zu dem Zeitpunkt, zu dem Heras Pilotenfähigkeit abgehandelt wird, ist die Schwierigkeit noch nicht erhöht worden).

Während des Schrittes „Manöver ausführen“ sind dann alle Fähigkeiten, die die Schwierigkeit des Manöver verändern, wie üblich kumulativ.

Es ist zu beachten, dass Fähigkeiten, die ein Manöver verändern, ohne ein neues Manöver auf dem Rad einzustellen, nicht das "aufgedeckte Manöver" des Schiffes beeinflussen, auf das Fähigkeiten wie etwa die Pilotenfähigkeit von Ric Olié Bezug nehmen.

F: Angenommen, ein Sternenjäger der Nantex-Klasse führt ein Manöver aus. Danach benutzt er seine Fähigkeit Fangstrahl-Zielsystem und teilt sich dadurch selbst einen Fangstrahlmarker zu, um seinen Geschützturm-Winkel zu drehen. Nun ist er gefangen und fliegt als Konsequenz eine Fassrolle. Diese bringt ihn in Überschneidung mit einer Trümmerwolke, wodurch er einen Stressmarker erhält. Wie handle ich das alles ab?

A: Nachdem ein Sternenjäger der *Nantex*-Klasse sein Manöver ausgeführt hat, hat er die Möglichkeit, eine Fähigkeit mit dem Effekt „erhalte 1 Fangstrahlmarker, um eine -Aktion durchzuführen“ in die Warteschlange einzureihen.

Sobald diese Fähigkeit abgehandelt wird, bezahlt der Sternenjäger der *Nantex*-Klasse die Kosten („erhalte 1 Fangstrahlmarker“), um diesen Effekt abzuhandeln. Der Sternenjäger der *Nantex*-Klasse erhält 1 Fangstrahlmarker und führt dann die Aktion „Rotieren“ durch. Beachte, dass er den Spieleffekt des Gefangenwerdens (der ausgelöst wird, sobald ein Schiff zum ersten Mal in einer Runde gefangen wird) erst abhandelt, nachdem er diese Fähigkeit mit dem Beenden der Aktion „Rotieren“ vollständig abgehandelt hat.

Nachdem die Fähigkeit vollständig abgehandelt ist, wird der Spieleffekt, der ausgelöst wird, nachdem ein Schiff gefangen worden ist, auf den Sternenjäger der *Nantex*-Klasse angewandt (bevor andere Fähigkeiten in der Warteschlange abgehandelt werden). Dadurch wird sein Spieler veranlasst, das Schiff – falls gewünscht – zu bewegen. Falls er das tut und diese Bewegung den Sternenjäger in eine Trümmerwolke führt, handelt er den Effekt der Bewegung durch oder des Überschneidens mit der Trümmerwolke ab, einschließlich des Erhalts eines Stressmarkers.

Abschließend werden alle anderen Fähigkeiten in der Warteschlange abgehandelt.

F: Kann Schnellfeuer oder Voraussicht während der Kampfphase als Spezialwaffe für den Angriff eines Schiffes gewählt werden?

A: Ja. Die Formulierung „nachdem ein feindliches Schiff ein Manöver ausgeführt hat, darfst du diesen Angriff als Bonusangriff gegen es durchführen“ erlaubt es, den Angriff als Bonusangriff unter den angegebenen Bedingungen zu nutzen, sie verbietet jedoch nicht, ihn während der Kampfphase zu verwenden.

F: Betreffen Fähigkeiten, die sich auf Aufwertungskarten eines bestimmten Typs beziehen (wie Captain Jonus' Pilotenfähigkeit), Aufwertungen mit mehreren Typen, die diesen Typ beinhalten?

A: Ja. Captain Jonus' Fähigkeit kann z. B. mit der Raketensalve ( ) eines befreundeten Schiffes verwendet werden, und Paige Ticos ( ) Fähigkeit mit einer Elektro-Protonen-Bombe ( ). Jede dieser Aufwertungen hat den notwendigen Typ (bei Raketensalve, bei der Elektro-Protonen-Bombe) und zusätzlich einen weiteren Typ.

Beachte, dass die Fähigkeit Waffenaufhängung sich nicht so verhält, da sie einen speziellen Aufwertungsslot gewährt.

F: Wenn man sich mit Kaz' *Fireball* eine Schadenskarte ansieht, muss man sie dem Gegner zeigen?

A: Nein. Die Karte muss dem Gegner nicht gezeigt werden.

F: Kann eine *Fireball*, die keine verdeckten Schadenskarten hat, mit denen sie die Kosten ihrer Schiffsfähigkeit „Explosion mit Flügeln“ (1 Schadenskarte offenlegen) bezahlen könnte, trotzdem den Effekt dieser Fähigkeit (1 Entwaffnet-Marker entfernen) abhandeln?

A: Nein. Da das Offenlegen einer Schadenskarte die Kosten für das Entfernen des Entwaffnet-Markers darstellt, kann der Effekt nicht abgehandelt werden, wenn die Kosten nicht bezahlt werden können.

F: Falls „Rush“ während der Kampfphase vor Beginn des Initativschritts 2 beschädigt wird, wodurch seine Initiative auf 6 erhöht wird, was passiert?

A: „Rush“ kämpft beim aktuellen Initiativschritt, nachdem alle anderen Schiffe dieses Schrittes gekämpft haben.

F: Erlaubt es die Schiffsfähigkeit Stabilisatorkerbe des TIE der Minengilde, dass er durch oder auf Asteroiden eine Fassrolle fliegt?

A: Ja.

F: Kann Hondo Ohnaka [] feindliche Schiffe koordinieren? Falls ja, wer bestimmt die Aktion, die das Schiff durchführt?

A: Ja, Hondo kann feindliche Schiffe so koordinieren. Falls er das tut, bestimmt der Spieler, der das koordinierte Schiff kontrolliert, welche Aktion das Schiff durchführt.

F: Wann tritt Count Dookus [] Fähigkeit in Kraft?

A: Count Dookus Fähigkeit tritt in Kraft, nachdem die Würfel geworfen worden sind. (Vor dem Schritt „Würfel modifizieren“ eines Angriffs oder bevor andere Effekte, die Würfelergebnisse modifizieren, angewendet werden, falls die Würfel zu einem anderen Zeitpunkt gewürfelt wurden.)

F: Was passiert, wenn zwei Spieler Count Dooku [] beim selben Würfelwurf einsetzen?

A: Der Startspieler handelt Count Dooku ab. Falls der Wurf nicht das Ergebnis enthält, das der Startspieler benannt hat, muss der Spieler, der das Schiff kontrolliert, ein Ergebnis in das benannte Ergebnis ändern.

Dann handelt der zweite Spieler Count Dooku ab. Falls der Wurf nicht das Ergebnis enthält, das der zweite Spieler benannt hat, muss der Spieler, der das Schiff kontrolliert, ein Ergebnis in das benannte Ergebnis ändern.

Das bedeutet, dass es möglich ist, dass derselbe Würfel so zwei Mal modifiziert wird.

F: Kann die Schwierigkeit eines violetten Manövers erhöht oder verringert werden?

A: Nein. Allerdings können Effekte dazu führen, dass du das Manöver als eine andere Farbe behandelst.

F: In welchem Aufbauschritt tritt „Explosion mit Flügeln“ (*Fireball*) in Kraft?

A: Während **Schritt 6: Sonstiges Material vorbereiten**, nachdem der Schadensstapel gemischt wurde.

F: Wie interagiert Chewbacca (Widerstand,) mit der Schiffsfähigkeit „Explosion mit Flügeln“?

A: Chewbaccas Fähigkeit „**Aufbau**: Verliere 1 “ tritt in Kraft, nachdem das Schiff, das mit Chewbacca ausgerüstet ist, während **Schritt 5: Streitkräfte platzieren** platziert worden ist.

„Explosion mit Flügeln“ teilt einem Schiff eine Schadenskarte während **Schritt 6: Sonstiges Material vorbereiten** zu.

Allerdings werden ausgelöste Fähigkeiten ohne das Stichwort „**Aufbau:**“ nicht während des Aufbaus ausgelöst, außer, sie erwähnen explizit einen Zeitpunkt während des Aufbaus. Das heißt, dass Chewbaccas zweite Fähigkeit („Nachdem einem befreundeten Schiff in Reichweite 0–3 1 Schadenskarte zugeteilt worden ist, stelle 1 wieder her.“), die weder den Aufbau erwähnt noch das entsprechende Stichwort hat, nicht durch „Explosion mit Flügeln“ ausgelöst wird.

F: Kann durch „Holo“s (TIE/BA-Abfangjäger) Schiffsfähigkeit ein roter Zielerfassungsmarker, der „Holo“ zugeordnet wurde, auf ein befreundetes Schiff transferiert werden?

A: Ja. Dieser rote Marker zählt als „dein Marker“, also kann „Holo“ ihn transferieren.

F: Kann durch „Holo“s (TIE/BA-Abfangjäger) Schiffsfähigkeit ein roter Zielerfassungsmarker, der durch „Holo“ einem anderen Schiff zugeordnet wurde, auf ein befreundetes Schiff transferiert werden?

A: Nein. „Holos“ Zielerfassung ist ein roter Marker, der einem anderen Schiff zugeordnet wurde. Er zählt nicht als „dein Marker“ für jene Fähigkeit (oder andere Fähigkeiten, die sich auf „deine Marker“ beziehen). Allerdings ist es „Holo“s Zielerfassung und zählt als „deine Zielerfassung“ für Fähigkeiten, die sich auf „deine Zielerfassung“ beziehen.

F: Nachdem Leia Organa (Widerstand,) die Schwierigkeit des Manövers eines Schiffes verringert hat, falls die verringerte Schwierigkeit blau ist, kann das Schiff den BB-Astromechdroiden verwenden, um eine durchzuführen?

A: Ja. Leia Organa (Widerstand,) hat eine Fähigkeit, die in Kraft tritt, nachdem das Rad aufgedeckt worden ist, und die Fähigkeit von BB-Astromechdroide wird nachfolgend ausgelöst, bevor das Schiff sein Manöver ausführt.

F: Was bedeutet es genau, wenn auf Automatisches Zielsystem von der „kürzesten gültigen Angriffsreichweite“ die Rede ist?

A: Die „kürzeste gültige Angriffsreichweite“ ist die kürzeste Angriffsreichweite eines bestimmten Angriffs, die einen oder mehrere mögliche gültige Verteidiger hat. Ein gültiger Verteidiger ist ein Schiff in der korrekten Angriffsreichweite im Winkel, das die Voraussetzungen des gewählten Angriffs erfüllt (wie z. B. **Angriff [ ]**).

Beispiel: Ein TIE/SF-Jäger mit Erschütterungraketen hat ein feindliches Schiff in seinem in Reichweite 0, ein feindliches Schiff außerhalb seines in Reichweite 1, zwei feindliche Schiffe in seinem in Reichweite 2 und ein feindliches Schiff (das es als Ziel erfasst hat) in seinem in Reichweite 3. Sein ist in seinem .

Der TIE/SF-Jäger misst die Reichweite (wobei er obige Informationen erhält) und wählt eine Waffe wie gewohnt.

Falls er seine **Primärwaffe** wählt, bestimmt er die kürzeste gültige Angriffsreichweite wie folgt:

Reichweite 0: Reichweite 0 ist keine gültige Angriffsreichweite für seine Primärwaffe, also kann er das Schiff in seinem in Reichweite 0 nicht wählen.

Reichweite 1: Das Schiff außerhalb seines in Reichweite 1 ist nicht im Winkel, also kann er es nicht wählen. Es gibt keine möglichen gültigen Verteidiger in Reichweite 1, also ist Reichweite 1 keine gültige Angriffsreichweite.

Reichweite 2: Er hat 2 feindliche Schiffe in seinem in Reichweite 2. Der Angriff hat keine besonderen Voraussetzungen, also ist Reichweite 2 eine gültige Angriffsreichweite. Der angreifende Spieler kann eines der beiden Schiffe als Verteidiger bestimmen, unabhängig davon, welches physisch näher ist.

Reichweite 3: Es gab mindestens ein gültiges Ziel in Reichweite 2, also kann Reichweite 3 nicht die kürzeste gültige Reichweite sein. Er kann das Schiff in seinem in Reichweite 3 nicht wählen.

Falls er seine **Erschütterungsraketen** wählt, bestimmt er die kürzeste gültige Angriffsreichweite wie folgt:

Reichweite 0: Reichweite 0 ist keine gültige Angriffsreichweite für die Erschütterungsraketen, also kann er das Schiff in seinem ◒ in Reichweite 0 nicht wählen.

Reichweite 1: Reichweite 1 ist keine gültige Angriffsreichweite für die Erschütterungsraketen, also könnte er das Schiff in Reichweite 1 selbst dann nicht wählen, wenn es im Winkel wäre.

Reichweite 2: Er hat 2 feindliche Schiffe in seinem ◒ in Reichweite 2. Allerdings haben die Erschütterungsraketen die besondere Voraussetzung **ANGRIFF [⌖]** und der Angreifer hat keines der Schiffe in Reichweite 2 als Ziel erfasst, also ist Reichweite 2 keine gültige Angriffsreichweite für die Erschütterungsraketen.

Reichweite 3: Er hat ein feindliches Schiff in seinem ◒ in Reichweite 3 als Ziel erfasst. Also ist Reichweite 3 eine gültige Angriffsreichweite und das Schiff in Reichweite 3 kann als Verteidiger bestimmt werden.

Falls der TIE/SF zwei Zielerfassungen hätte, eine auf ein Schiff in Reichweite 2 und die andere auf das Schiff in Reichweite 3, wäre Reichweite 2 die kürzeste gültige Angriffsreichweite, also müsste er das Schiff, das er in Reichweite 2 als Ziel erfasst hat, wählen.

F: Wie oft kann Kalani (🧍) ausgelöst werden, nachdem ein feindliches Schiff ein Manöver ausgeführt hat, falls es im Zentralen Winkel mehrerer befreundeter Schiffe ist?

A: Ein Mal.

F: Bleiben Effekte, die „solange du einen Angriff durchführst" angewendet werden (wie z. B. Feuerkontrollsystem), während des Schrittes „Nachwirkungen" des Angriffs bestehen?

A: Nein. Der Schritt „Nachwirkungen" findet nach jedem einzelnen Angriff statt, ist aber kein Teil des Angriffs.

Das bedeutet auch, dass ein Bonusangriff, der während des Schrittes „Nachwirkungen" durchgeführt wird, nicht von „solange du einen Angriff durchführst"-Effekten des ursprünglichen Angriffs betroffen ist.

F: Wenn ein Schiff angewiesen wird, durch einen einzigen Effekt 2 oder mehr Marker zu erhalten (wie z. B. Admiral Sloane), wird dies als einmaliges Erhalten von 2 oder mehr Markern oder als zwei- oder mehrmaliges Erhalten von 1 Marker abgehandelt?

A: Es wird als einmaliges Erhalten von 2 oder mehr Markern abgehandelt. Wenn ein Schiff also durch einen einzigen Effekt wie dem von Admiral Sloane 2 oder mehr Marker erhält, werden Fähigkeiten, die „nachdem du einen Marker erhalten hast" ausgelöst werden, ein Mal ausgelöst.

F: Kann Major Rhymer einen ◀- oder ◢-Angriff in Angriffsreichweite 0 durchführen?

A: Ja. Major Rhymers Pilotenfähigkeit überschreibt die Grundregel, dass Schiffe keine Angriffe in Reichweite 0 ausführen können.

F: Wenn ein Schiff, das mit Thermaldetonatoren (💣) ausgerüstet ist, 2 Thermaldetonatoren abwerfen will, zählt das als ein- oder zweimaliges Abwerfen von einem Gerät?

A: Im Gegensatz zu Clusterminen (💣) werden Thermaldetonatoren einer nach dem anderen abgeworfen und jeder abgeworfene Thermaldetonator zählt als einmaliges Abwerfen von einem Gerät. Das bedeutet Folgendes:

- Nachdem Paige Tico (MG-100-SternenFestung) einen Thermaldetonator abgeworfen hat, darf sie 1 ⚡ ausgeben, um 1 zusätzlichen Thermaldetonator abzuwerfen. Da sie nur 1 Ladung hat, kann sie normalerweise maximal 3 Thermaldetonatoren abwerfen.
- Nachdem ein Schiff mit Paige Tico (🧍) zerstört worden ist, darf jenes Schiff 1 Thermaldetonator abwerfen.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, nachdem ein Gerät abgeworfen worden ist, werden pro abgeworfenem Thermaldetonator ausgelöst. Für die Reihenfolge der Effekte bedeutet das Folgendes: Der erste Thermaldetonator wird abgeworfen und alle Fähigkeiten, die dadurch ausgelöst werden (wie z. B. „Todesregen" [TIE/CA-Vergelter] oder Zeitverzögerter Zünder [⊗]), werden der Warteschlange hinzugefügt und abgehandelt. Danach wird der zweite Thermaldetonator abgeworfen und alle Fähigkeiten, die dadurch ausgelöst werden, werden der Warteschlange hinzugefügt und abgehandelt.
- Flugbahnsimulator (🎯) kann für bis zu 1 Thermaldetonator verwendet werden, doch da die 2 Geräte mit unterschiedlichen Schablonen abgeworfen (oder gestartet) werden müssen, können nicht beide so gestartet werden.

F: Zählen die Schablonen für linke Drehungen (oder Wenden) und rechte Drehungen (oder Wenden) mit derselben Geschwindigkeit als unterschiedliche Schablonen?

A: Ja. Auch wenn die beiden Schablonen mit demselben physischen Hilfsmittel abgehandelt werden, zählen sie als unterschiedliche Schablonen.

Beispielsweise zählen die [3 ↰]- und die [3 ↱]-Schablone, obwohl sie dasselbe physische Hilfsmittel verwenden (nur umgedreht), als unterschiedliche Schablonen. Wenn also ein Effekt verlangt, dass „zwei unterschiedliche Schablonen" gewählt werden, dürfen die [3 ↰]- und die [3 ↱]-Schablone gewählt werden.

F: Was ist dieses Konstrukt, das auf Marg-Sabl-Einkesselung (🧍) erwähnt wird?

A: Konstrukte sind … Moment mal, das dürft ihr noch gar nicht wissen! Wartet's ab!

ANHANG: REGELN ZUM ZUSAMMENSTELLEN DER STAFFEL

Version 1.4.1

ZUSAMMENSTELLEN DER STAFFEL

Jeder Spieler stellt eine Staffel zusammen, indem er Schiffe wählt, deren gesamten Kommandopunktekosten die vom Spielmodus festgelegte Grenze nicht überschreiten. Die Kommandopunktegrenze für ein Standardspiel beträgt 20 Punkte, die auf 3 bis 8 Schiffe verteilt werden müssen.

Jedes Schiff in der Staffel eines Spielers kann mit einer Anzahl an Aufwertungen ausgerüstet werden, die abhängig vom Ausstattungswert eines Schiffes ist. Die Spieler stellen eine Staffel unter Verwendung von Schiffskarten, Aufwertungskarten sowie den folgenden Regeln und Einschränkungen zusammen.

FRAKTION

Fast alle Spielmodi beschränken die Schiffe auf eine spezifische Fraktion. Alle Schiffskarten müssen zu einer einzigen Fraktion gehören.

LIMITIERTE UND SOLITÄRE KARTEN

Alle Karten einer Staffel unterliegen den Regeln für limitierte und Solitär-Karten.

BANNLISTE

Die Bannliste ist eine Auflistung von Schiffen und Aufwertungen, die für das Standardspiel nicht zugelassen sind.

Schiffe und Aufwertungen aus der Bannliste dürfen während des Zusammenstellens der Staffel für ein Standardspiel nicht ausgewählt werden.

BESCHRÄNKUNGSLISTE

Die Einschränkungsliste ist eine Auflistung von Schiffen und Aufwertungen, die mit Einschränkungen für das Standardspiel zugelassen sind.

Während des Zusammenstellen der Staffel dürfen insgesamt maximal 4 Schiffe und Aufwertungen von der Einschränkungsliste für die Staffel ausgewählt werden. Dies können 4 Exemplare einer einzigen Aufwertung oder eines einzigen Schiffes sein, oder bis zu 4 unterschiedliche Karten aus allen Schiffen und Aufwertungen auf der Einschränkungsliste.

KOMMANDOPUNKTE

Jede Schiffskarte hat eigene Kommandopunktekosten. Dieser Wert wird beim Zusammenstellen der Staffel verwendet, um gültige Listen für die unterschiedlichen Spielmodi zu erstellen. Eine Liste mit allen Kommandopunktekosten der Schiffskarten ist auf der X-Wing-Produktseite verfügbar, unter www.asmodee.de/StarWars.

AUSSTATTUNGSWERT

Jedes Schiff hat einen Ausstattungswert, von dem abhängt, wie viele Aufwertungskarten es ausrüsten kann. Der Wert wird beim Staffelbau verwendet, um gültige Listen für die unterschiedlichen Spielmodi zu erstellen. Die Ausstattungspunkte der Aufwertungen eines Schiffes können seinen Ausstattungswert nicht übersteigen. Eine Liste mit den Ausstattungswerten aller Schiffe ist auf der X-Wing-Produktseite verfügbar, unter www.asmodee.de/StarWars.

KONFIGURATOR-SCHLÜSSELWÖRTER

Einige Schiffe haben Konfigurator-Schlüsselwörter. Diese Schlüsselwörter werden für das Ausrüsten bestimmter Aufwertungen benötigt. Die Konfigurator-Schlüsselwörter aller Schiffe sind in der Schiffsliste zu finden, die verfügbar ist auf der X-Wing-Produktseite unter www.asmodee.de/StarWars.

AUFWERTUNGEN

- Jedes Schiff hat eine Aufwertungsleiste, die Symbole von Aufwertungskategorien enthält und die die Aufwertungsarten limitiert, die das Schiff ausrüsten kann. Die Aufwertungsleisten aller Schiffe sind in der Schiffsliste zu finden, die verfügbar ist auf der X-Wing-Produktseite unter www.asmodee.de/StarWars.

- Jede Aufwertungskarte hat Kosten in Form von Ausstattungspunkten. Die gesamten Kosten aller ausgerüsteten Aufwertungen eines Schiffes dürfen dessen Ausstattungswert nicht überschreiten.

- Ein Schiff kann nicht mehr als 1 Kopie einer Aufwertungskarte mit demselben Namen ausrüsten.

- Manche Aufwertungskarten haben aufgedruckte Einschränkungen. Diese Einschränkungen können sich auf Fraktion, Schiffsgröße, Schiffstyp und Konfigurator-Schlüsselwörter beziehen. Nur Schiffe, die diese Einschränkungen erfüllen, können die entsprechende Aufwertung ausrüsten.

AUSSTATTUNGSPUNKTE

Jede Aufwertungskarte hat Ausstattungspunktekosten. Der Wert wird beim Staffelbau verwendet, um gültige Listen für die unterschiedlichen Spielmodi zu erstellen. Die Ausstattungspunkte der Aufwertungen eines Schiffes können seinen Ausstattungswert nicht übersteigen. Eine Liste mit den Ausstattungspunktekosten aller Schiffe ist auf der X-Wing-Produktseite verfügbar, unter www.asmodee.de/StarWars.

Die Regeln für riesige Schiffe sind nicht zusammen mit den Grundregeln aktualisiert. Dies geschieht zu einem späteren Zeitpunkt.

ANHANG: RIESIGE SCHIFFE

Riesige Schiffe funktionieren ähnlich wie Standardschiffe. Sie unterliegen grundsätzlich den Regeln des Glossars, Ausnahmen finden sich in diesem Anhang. Darüber hinaus finden sich diverse Beispieldiagramme für die Bewegung von riesigen Schiffen und die Platzierung von Geschützturm-Winkel am Ende dieses Abschnitts.

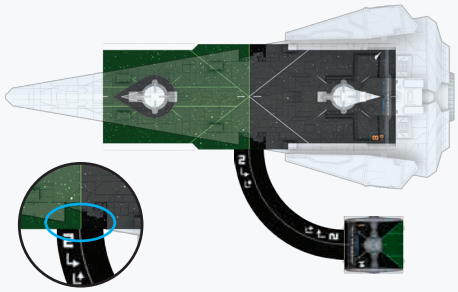
ANDOCKEN UND RIESIGE SCHIFFE

Manche Aufwertungen erlauben es Standardschiffen, an riesigen Schiffen anzudocken. Solange ein angedocktes Schiff abgesetzt wird, darf es sein Manöver von den vorderen oder hinteren Stoppern ausführen, oder indem es die Mitte seiner Manöverschablone bündig an die Mittellinie des riesigen Schiffes anlegt.

Während der Systemphase dürfen beliebig viele angedockte Schiffe von einem riesigen Schiff abgesetzt werden. Falls ein Schiff nicht platziert werden kann, während es abgesetzt wird, wird es zerstört.

Während der Systemphase dürfen 1 oder mehr Standardschiffe an ein riesiges Trägerschiff in Reichweite 0–1 andocken.

Von einem riesigen Schiff absetzen



Ein Spieler kann angedockte Schiffe sowohl von den Seiten eines riesigen Schiffes als auch von den vorderen und hinteren Stoppern aus absetzen. Dafür wird einfach die Mittellinie der Schablone bündig an die Mittellinie des Schiffes angelegt und dann das Manöver wie gewohnt ausgeführt.

ANGRIFFE

Während der Kampfphase darf jedes riesige Schiff mehrere Angriffe durchführen.

Standardangriff

Während der Kampfphase darf ein riesiges Schiff 1 Standardangriff durchführen, der entweder ein Primärangriff oder ein Spezialangriff mit dem Stichwort „**Angriff:**“ ist. Dies wird genauso abgehandelt wie bei einem Standardschiff (vgl. Angreifen).

Bonusangriffe

Wenn ein Angriff mit einer Spezialwaffe das Stichwort „**Bonusangriff:**“ hat, darf ein riesiges Schiff, das mit dieser Aufwertung ausgerüstet ist, die aufgedruckten Bonusangriffe vor oder nach seinem Standardangriff durchführen, solange es kämpft. Weiterhin gilt:

- Ein riesiges Schiff darf beliebig viele Bonusangriffe in jeder Runde durchführen.
- Ein riesiges Schiff kann jeden Effekt mit dem Stichwort „**Bonusangriff:**“ nur ein Mal pro Runde durchführen.
- Falls ein Effekt dem riesigen Schiff einen Bonusangriff gewährt, der ein Primärangriff oder ein Spezialangriff mit dem Stichwort „**Angriff:**“ ist, kann es nur einen Bonusangriff mit diesem Primärangriff oder dem Stichwort „**Angriff:**“ pro Runde durchführen.

Feuerwinkel

Riesige Schiffe haben Standard-Feuerwinkel, die auf ihren Schiffskarten angegeben sind, und sie können ihre Primärangriffe standardmäßig in Reichweite 1–3 durchführen.

Angriffsreichweite 4–5

Im Gegensatz zu Standardschiffen können riesige Schiffe manchmal Angriffe in Reichweite 4–5 durchführen. Manche Spezialwaffen und Fähigkeiten erweitern ihre Feuerwinkel auf Reichweite 4 oder 5, solange sich eine Waffe mit dieser Reichweitenbedingung in diesem Winkel befindet oder diese Fähigkeit aktiv ist.

Falls der vordere Winkel [◒] oder der vordere volle Winkel [◓] eines Schiffes auf Reichweite 4 oder 5 erweitert wird, wird auch der zentrale Winkel [◐] auf Reichweite 4 oder 5 erweitert.

Verteidigen in Reichweite 4–5

Solange ein Schiff verteidigt, falls der Angriff in Reichweite 4–5 stattfindet und der Angriff nicht das Raketen-Symbol hat, wirft der Verteidiger zwei zusätzliche Verteidigungswürfel.

AUFBAU

Die Spieler bauen eine Partie mit riesigen Schiffen wie eine normale Partie ***X-Wing*** auf, mit folgenden Ergänzungen:

Streitkräfte sammeln: Die Ressourcenanzeige jedes riesigen Schiffes wird so eingestellt, dass die Werte für Schilde und Energie mit denen der Schiffskarte übereinstimmen. Geschützturm-Winkelanzeiger und ihre zugehörigen Marker werden platziert (vgl. Geschützturm-Winkelanzeiger).

Streitkräfte platzieren: Die riesigen Schiffe werden vor allen anderen Schiffen platziert. Falls es mehrere riesige Schiffe gibt, werden sie in absteigender Initiativreihenfolge platziert.

Wie bei großen Schiffen darf die Basis eines riesigen Schiffes über die Aufbaufläche seiner Seite hinausragen, solange sie die Länge dieser Fläche ausfüllt. Es darf nicht so platziert werden, dass ein Teil seiner Basis außerhalb der Spielfläche ist.

Sonstiges Material vorbereiten: Die Spieler mischen den Schadensstapel für riesige Schiffe und legen ihn verdeckt außerhalb der Spielfläche bereit. Falls die Spieler mehr als einen Schadensstapel für riesige Schiffe haben, benutzt jeder Spieler seinen eigenen Stapel. Außerdem platzieren die Spieler die Manöverhilfe für riesige Schiffe außerhalb der Spielfläche.

BEWEGUNG

Riesige Schiffe sind auf Geraden [↑], Drehungen [↰ oder ↱] und stationäre Manöver [■] beschränkt. Um diese Manöver auszuführen, verwenden riesige Schiffe die Manöverhilfe für riesige Schiffe.

Geraden [↑]

Die glatte Kante der Manöverhilfe wird verwendet, um Geraden auszuführen. An dieser Kante sind 6 Linien, durch die Geraden mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten ausgeführt werden können.

Um eine Gerade auszuführen, muss ein Spieler folgende Schritte befolgen:

1. **Manöverhilfe anlegen:** Der Spieler legt die glatte Kante der Manöverhilfe an eine der langen Kanten der Basis des riesigen Schiffes an. Dann verschiebt er die Hilfe so, dass seine Geschwindigkeit-0-Linie bündig mit der Mittellinie des riesigen Schiffes abschließt.
2. **Schiff bewegen:** Der Spieler bewegt das riesige Schiff entlang der Manöverhilfe, bis die Mittellinie des Schiffes bündig mit der Geschwindigkeitslinie der Hilfe abschließt, die der Geschwindigkeit des Manövers entspricht. Dann legt der Spieler die Manöverhilfe zurück in den Vorrat und schließt damit das Manöver ab.

Beim Ausführen einer Geraden kann es passieren, dass die Basis des riesigen Schiffes ein anderes Schiff oder Hindernis überschneidet (vgl. Objekte Überschneiden).

Drehungen [↰ und ↱]

Die Kante mit dem Haken und den Stufen der Manöverhilfe wird verwendet, um Drehungen auszuführen. An dieser Kante befinden sich 4 Linien, mit denen die Spieler Drehungen mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten ausführen können. Vergleiche das Beispiel eines (2 ↱)-Manövers für eine Visualisierung.

Um eine Drehung [↰ oder ↱] auszuführen, muss ein Spieler folgende Schritte befolgen:

1. **Manöverhilfe einhaken:** Der Spieler hakt die Manöverhilfe ein, indem er den Haken unterhalb der Öffnung der Basis des riesigen Schiffes einführt, bis es die linke Kerbe (für eine ↰) oder die rechte Kerbe (für eine ↱) umschließt.

Sowohl der Haken als auch seine Kante sollten bündig mit der Basis des riesigen Schiffes sein.

2. **Riesiges Schiff platzieren:** Der Spieler platziert das riesige Schiff so, dass die vordere rechte Ecke (für eine ↱) oder die vordere linke Ecke (für eine ↰) seiner Basis in die Ecke der Manöverhilfe geschoben wird, die der Geschwindigkeit der Drehung entspricht (siehe unten).



Endposition eines [2 ↱]-Manövers

Beim Ausführen einer Drehung mit Geschwindigkeit 0 richtet der Spieler die vordere Kante der Schiffsbasis an der Geschwindigkeit-0-Markierung der Manöverhilfe aus (siehe unten).



Endposition eines [0 ↱]-Manövers

Beim Ausführen einer Drehung kann es passieren, dass die Basis des riesigen Schiffes ein anderes Schiff oder Hindernis überschneidet (vgl. Objekte Überschneiden).

Stationäre Manöver [■]

Ein riesiges Schiff führt ein stationäres Manöver [0 ■] nach denselben Manöverregeln wie Standardschiffe aus.

„Bewegen"- und „Drehen"-Effekte

Falls der Effekt einer anderen Karte bewirkt, dass ein riesiges Schiff seine Basis um einen Winkel drehen oder bewegen muss, bewegt oder dreht es seine Basis nicht. Dazu gehören folgende Effekte:

- Fassrolle
- Schub
- Tarnen/Enttarnen
- SLAM
- Jeder Effekt, der eine Drehung der Basis verlangt (etwa „drehe deine Basis um 90°" oder „drehe deine Basis um 180°").

Energie (◉)

Energie (◉) ist eine Ladungsart, die allen Regeln für Ladungen unterliegt (vgl. Ladung). Weiterhin gilt:

- Falls eine Aufwertungskarte eine Energiekapazität hat, erhöht dies die Energiekapazität des Schiffes. Die ◉ wird oberhalb der Schiffskarte platziert, dem die Aufwertungskarte zugeordnet ist (nicht oberhalb der Aufwertungskarte).
  - ◊ Während der Endphase stellt jedes Schiff mit einer Energiekapazität seine ◉ nur in Höhe der Anzahl wiederkehrender Ladungen auf seiner Schiffskarte wieder her, unabhängig der Anzahl von Symbolen für wiederkehrende Ladung auf seinen Aufwertungskarten.
  - ◊ Falls eine Aufwertungskarte ein Schiff anweist, ◉ auszugeben, wird diese ◉ von der Schiffskarte ausgegeben.

Fangstrahl

Ein riesiges Schiff gilt als **gefangen**, solange es 6 oder mehr Fangstrahlmarker hat. Nachdem ein riesiges Schiff gefangen worden ist, wird es im Gegensatz zu einem gefangenen Standardschiff nicht bewegt. Davon abgesehen interagieren riesige Schiffe genauso mit Fangstrahlmarkern wie Standardschiffe (vgl. Fangstrahl).

Geschützturm-Winkelanzeiger

Ein riesiges Schiff kann bis zu 2 Geschützturm-Winkelanzeiger haben, falls es 2 Aufwertungen ausgerüstet hat, die ihm einen ◔- oder ◕-Winkelanzeiger gewähren.



Falls ein riesiges Schiff 2 Aufwertungen hat, die ihm einen Geschützturm-Winkelanzeiger geben, wird einer davon auf einen Halter und ein andersfarbiger auf den anderen Halter platziert. Dann wird die Positionsmarkierung der passenden Farbe und des Anzeigertyps auf der Aufwertungskarte platziert, die den ◔ oder ◕ gewährt. Vergleiche das Beispiel „◔ eines riesigen Schiffes nachhalten".

Jeder Anzeiger wird mit der Aufwertung verbunden, welche die passende Positionsmarkierung hat. Da die Anzeiger zu unterschiedlichen Waffen gehören, kann jeder Anzeiger auf unterschiedliche Winkel oder auf denselben Winkel zeigen. Unabhängig davon, ob sich ein Geschützturm-Winkelanzeiger am vorderen oder hinteren Halter befindet, werden seine Feuerwinkel immer von der Mitte des Schiffes aus gemessen, nicht vom Halter aus. Außerdem verhalten sich beide Anzeiger unabhängig davon, auf welchem Halter sie sind, gleich und besetzen den Winkel, auf den sie zeigen: ◒, ◐, ◑ oder ◓. Vergleiche das Beispiel „Riesiges Schiff mit mehreren ◔".

Wenn ein riesiges Schiff seinen Geschützturm-Winkelanzeiger drehen muss – z. B. durch die Aktion „Rotieren" ↻ – kann es einen beliebigen oder seine beiden Geschützturm-Winkelanzeiger drehen.

Ionen

Ein riesiges Schiff gilt als **ionisiert**, solange es 6 oder mehr Ionenmarker hat. Davon abgesehen verhält sich ein ionisiertes riesiges Schiff genau so wie ein ionisiertes normales Schiff (vgl. Ionen).

Kampfwert



Jedes riesige Schiff hat einen **Kampfwert**, eine zweite orangefarbene Zahl unter seinem Initiativwert. Während der Aktivierungsphase wird ein riesiges Schiff wie gewohnt entsprechend seines Initiativwerts aktiviert. Allerdings kämpft ein riesiges Schiff während der Kampfphase bei der Initiative, die seinem Kampfwert entspricht.

Die Initiative eines riesigen Schiffes kann nicht verändert werden und es kann zu keinem anderen Initiativschritt kämpfen als zu dem, der seinem Kampfwert entspricht.

Objekte Überschneiden

Riesige Schiffe haben eigene Regeln für Überschneidungen, die sie anstelle der Regeln für normale Schiffe verwenden.

Hindernisse Überschneiden

Nachdem ein riesiges Schiff sich mit einem Hindernis überschnitten hat, wird es von der Spielfläche entfernt. Dann erleidet das riesige Schiff einen Effekt entsprechend des Hindernistyps, das es überschnitten hat:

- **Asteroid** oder **Trümmerwolke**: Das riesige Schiff erleidet 1 ✸ und erhält 1 Stressmarker.
- **Gaswolke**: Das riesige Schiff erhält 1 Störsignalmarker.

Dann setzt das riesige Schiff seine Aktivierung fort. Es überspringt seinen Schritt „Aktion durchführen" nicht.

Riesige Schiffe Überschneiden

Während der Aktivierungsphase, falls ein riesiges Schiff ein anderes riesiges Schiff überschneidet, führt es ein Manöver mit einer Geschwindigkeit aus, die um 1 geringer ist als auf dem Rad aufgedeckt wurde. Das riesige Schiff wiederholt diesen Prozess, bis es kein anderes riesiges Schiff mehr überschneidet. (Falls es eine Drehung mit Geschwindigkeit 0 ausgeführt hat, führt es ein stationäres Manöver [■] aus.) Vergleiche das Beispiel „Überschneiden eines riesigen Schiffes".

Dann erleidet das Schiff, welches das Manöver ausgeführt hat, und jedes riesige Schiff, das dabei überschnitten wurde, ✸-Schaden in Höhe der Geschwindigkeit des Manövers auf dem Rad des überschneidenden Schiffes.

Falls ein Standardschiff (kleines, mittleres oder großes Schiff) ein riesiges Schiff überschneidet, handelt es die Überschneidung nach denselben Regeln wie für Überschneidungen von Standardschiffen ab.

Standardschiffe überschneiden

Falls ein riesiges Schiff ein Standardschiff überschneidet, erleidet das Standardschiff -Schaden in Höhe der Geschwindigkeit des aufgedeckten Manövers für das riesige Schiff. Dann wird das Standardschiff aufgenommen und zur Seite gestellt, bis das riesige Schiff sein Manöver abgeschlossen hat. Vergleiche das Beispiel „Überschneiden eines Standardschiffs".

Nachdem das riesige Schiff sein Manöver abgeschlossen hat, wird jedes Standardschiff, das zur Seite gestellt wurde, in Reichweite 0–1 im hinteren vollen Winkel ( ) des riesigen Schiffes platziert. Beginnend beim Startspieler platzieren die Spieler nacheinander immer eines ihrer Standardschiffe, die zur Seite gestellt wurden. Jedes Standardschiff, das nicht platziert werden kann, wird zerstört. Nachdem ein Spieler sein Schiff platziert hat, muss er einen Gegner wählen, der das Schiff mithilfe der Positionsmarkierung aus dem Grundspiel um 90° nach links oder rechts drehen darf.

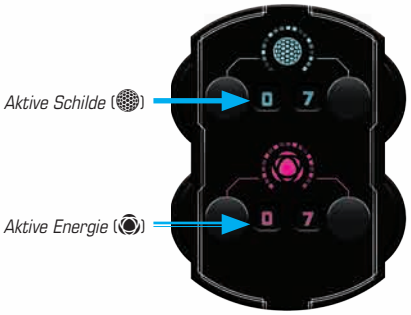
Nachdem alle Schiffe platziert wurden, wirft das riesige Schiff 1 Angriffswürfel für jedes kleine Schiff, das es überschnitten hat, 2 für jedes mittlere Schiff und 3 für jedes große Schiff. Für jedes -Ergebnis erhält das riesige Schiff 1 Stressmarker und für jedes -Ergebnis erleidet das riesige Schiff 1 -Schaden.

Präzisionsschuss

Siehe Schadenskarten.

Ressourcenanzeige

Jedes riesige Schiff hat eine Ressourcenanzeige, um seine aktuelle aktive Energie ( ) und die aktiven Schilde ( ) anzuzeigen. Die Anzeige wird folgendermaßen verwendet:



Ressourcenanzeige

- Sobald ein riesiges Schiff oder verliert, wird die entsprechende Anzeige um diesen Betrag reduziert.
- Sobald ein riesiges Schiff oder wiederherstellt, wird die entsprechende Anzeige um diesen Betrag erhöht, unter Berücksichtigung des maximalen Schild- bzw. Energiewerts.

Rote Manöver

Solange ein riesiges Schiff ein rotes Manöver ausführt:

- Falls es 1 oder mehr aktive Energie ( ) hat, verliert es während des Schrittes „Schwierigkeit überprüfen" 1 , statt 1 Stressmarker zu erhalten.
- Falls es 0 hat und nicht gestresst ist, erhält es während des Schrittes „Schwierigkeit überprüfen" 1 Stressmarker.
- Falls es 0 hat und gestresst ist, führt es statt des Manövers auf seinem Rad ein weißes [2 ↑]-Manöver aus.

Schadenskarten

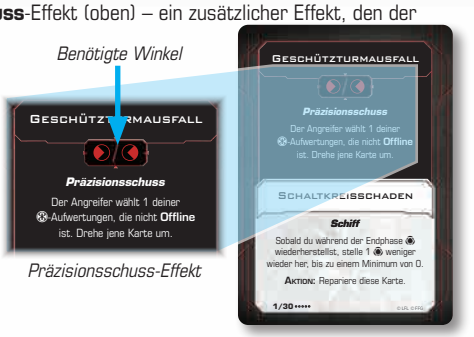
Riesige Schiffe verwenden den Schadensstapel für riesige Schiffe statt des normalen Schadensstapels. Jede Seite sollte ihren eigenen Schadensstapel für riesige Schiffe verwenden. Die Regeln für die Schadensstapel werden im folgenden beschrieben.

Verdeckte Schadenskarten

Falls ein riesiges Schiff mehr als 4 verdeckte Schadenskarten erlitten hat, wird empfohlen, die Schadenskarten dieses Schiffes in 5er-Stapel aufzuteilen. Dadurch ist es einfacher, den Schaden während des Spiels zu zählen und im Blick zu behalten.

Offene Schadenskarten

Jede Karte im Schadensstapel für riesige Schiffe hat zwei Effekte: einen Primäreffekt (unten), der so abgehandelt wird wie bei allen offenen Schadenskarten, und einen **Präzisionsschuss**-Effekt (oben) – ein zusätzlicher Effekt, den der Angreifer anwenden kann, wenn er aus bestimmten Winkeln schießt.



Präzisionsschuss-Effekt

Schadenskarte für riesiges Schiff

Solange ein riesiges Schiff verteidigt, falls ihm offene Schadenskarten zugeteilt werden, wird der Präzisionsschuss-Effekt nur abgehandelt, falls sich der Angreifer in dem angegebenen Winkel des verteidigenden riesigen Schiffes befindet: im Seitenwinkel, im vorderen vollen Winkel, im hinteren vollen Winkel oder im zentralen Winkel. Ein Präzisionsschuss-Effekt wird nur ausgelöst, falls ein riesiges Schiff verteidigt.

Nachdem der Präzisionsschuss-Effekt abgehandelt wurde (falls möglich), wird der Primäreffekt der offenen Schadenskarte angewendet. Steckt die Karte unter die Schiffskarte oder die anderen offenen Schadenskarten, sodass nur noch der Primäreffekt zu sehen ist.

Stress

Nachdem ein riesiges Schiff einen Stressmarker erhalten hat, muss es 1 ausgeben, um einen Stressmarker zu entfernen, falls möglich. Nachdem ein riesiges Schiff wiederhergestellt hat, muss es 1 für jeden seiner Stressmarker ausgeben. Dann entfernt es 1 Stressmarker für jede so ausgegebene .

Davon abgesehen interagieren riesige Schiffe genauso mit Stressmarkern wie Standardschiffe (vgl. Stress).

Versperrung durch riesige Schiffe

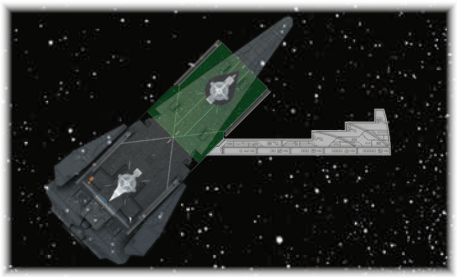
Solange ein riesiges Schiff einen Angriff versperrt, wirft der Verteidiger 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

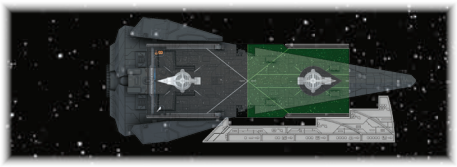
Beispiele für riesige Schiffe

Dieser Abschnitt beinhaltet Diagramme für riesige Schiffe.

Beispiel eines [2 ↱]-Manövers

Dieses Beispiel zeigt, wie ein riesiges Schiff ein Drehmanöver ausführt.


Abb. 1a: Manöverhilfe einhaken (vorher)


Abb. 1b: Schiff platzieren (nachher)

BEISPIEL: ÜBERSCHNEIDEN EINES RIESIGEN SCHIFFES

Dieses Beispiel zeigt, wie die Überschneidung eines riesigen Schiffes mit einem anderen riesigen Schiff abgehandelt wird.

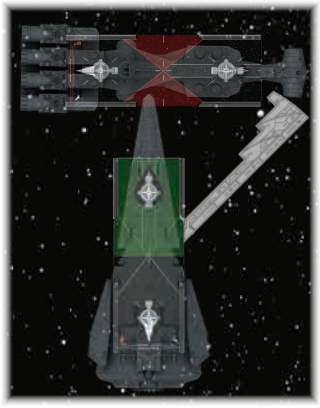


Abb. 2a: In diesem Beispiel versucht die Korvette der Sturm-*Klasse, ein [2 ↑]-Manöver auszuführen.*

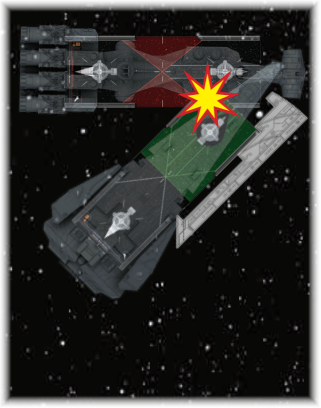


Abb. 2b: Die Korvette der Sturm-*Klasse würde dabei aber die CR90-Korvette überschneiden.*



Abb. 2c: Um die Situation zu lösen, führt sie stattdessen ein [1 ↑]-Manöver aus, da dessen Geschwindigkeit um 1 geringer ist und keine Überschneidung mit der CR90 verursacht.

BEISPIEL: ÜBERSCHNEIDEN EINES STANDARDSCHIFFS

Dieses Beispiel zeigt, wie die Überschneidung eines riesigen Schiffes mit einem Standardschiff abgehandelt wird.

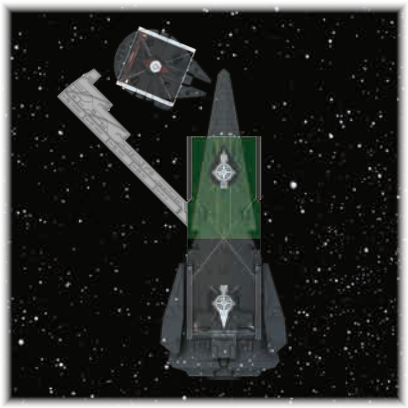


Abb. 3a: In diesem Beispiel würde die Korvette der Sturm-*Klasse den YT-1300 überschneiden. Um die Situation zu lösen, stellt der YT-1300-Spieler sein Schiff zur Seite.*

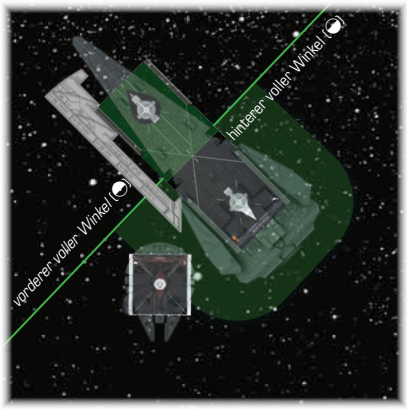


Abb. 3b: Nachdem sich die Korvette bewegt hat, platziert der YT-1300-Spieler sein Schiff in ihrem hinteren vollen Winkel [◒] in Reichweite 0–1. Dann darf ein ausgewählter Gegner den YT-1300 um 90° drehen.

BEISPIEL: ↺ EINES RIESIGEN SCHIFFES NACHHALTEN

Diese CR90 hat eine Punktverteidigungs-Batterie [⊛] ausgerüstet, also muss ein ↺-Geschützturm-Winkelanzeiger auf einem Halter platziert werden. Ein schwarzer Anzeiger wird für den vorderen Halter gewählt.



Da der schwarze ↺ auf dem vorderen Halter verwendet wurde, wird der entsprechende schwarze ↺-Haltermarker auf der Aufwertungskarte der Punktverteidigungs-Batterie platziert.



Diese CR90 hat eine Turbolaser-Batterie [⊛] ausgerüstet. Da auf ihrem vorderen Halter bereits ein schwarzer Geschützturm-Winkelanzeiger steckt, wird für den hinteren Halter ein weißer ↺ gewählt.

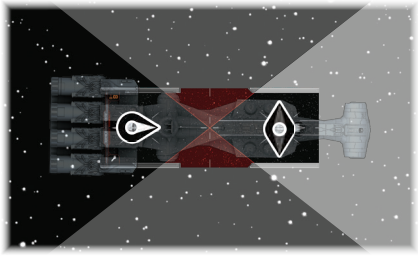


Außerdem wird der entsprechende weiße ↺-Haltermarker auf der Aufwertungskarte der Turbolaser-Batterie platziert.

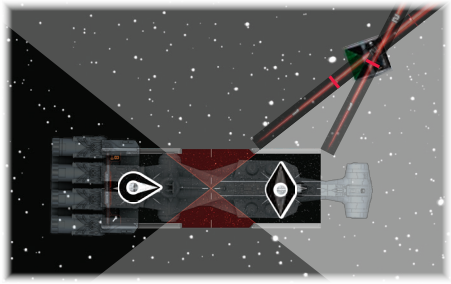


BEISPIEL: RIESIGES SCHIFF MIT MEHREREN ↺

Diese CR90 hat eine Turbolaser-Batterie [⊛] und eine Punktverteidigungs-Batterie [⊛] ausgerüstet. Der schwarze ↺ Geschützturm-Winkelanzeiger (Punktverteidigungs-Batterie) wurde auf dem vorderen Halter platziert und der weiße ↺ (Turbolaser-Batterie) auf dem hinteren Halter.



Die Punktverteidigungs-Batterie kann vom ◔ und ◕ der CR90 angreifen, die Turbolaser-Batterie vom ◒ der CR90.



Falls die CR90 diesen TIE-Jäger angreifen würde, wäre die Angriffsreichweite der Turbolaser-Batterie 1, was zu gering ist, doch die Reichweite der Punktverteidigungs-Batterie und der Primärwaffe ist 2.

FAQ RIESIGE SCHIFFE

Dieser Abschnitt enthält häufig gestellte Fragen und deren Antworten.

ANGRIFFE

F: Falls ein C-ROC-Kreuzer mit IG-88D (), Kaperer-Überholung () und Schwere Laserkanone () ausgerüstet ist und sich ein befreundeter IG-99B im Spiel befindet, wie oft pro Runde kann der C-ROC seine Schwere Laserkanone () abfeuern?

A: Entsprechend dem Abschnitt Angriffe auf S. 45 kann ein riesiges Schiff beim Kämpfen einen Spezialangriff wählen (wie den der Schweren Laserkanone). Entsprechend derselben Seite kann es bis zu 1 Bonusangriff pro Runde durchführen, der ihm durch einen Spezialangriff mit dem Stichwort „**Angriff:**“ gewährt wird.

Die Antwort ist daher „zweimal“, allerdings gibt es verschiedene Möglichkeiten, wann dies auftreten kann. Der C-ROC wählt die Durchführung eines Standardangriffs unter Verwendung der Schweren Laserkanone und zusätzlich einen der folgenden Punkte:

- Der C-ROC führt einen Angriff durch, der verfehlt, und verwendet die Fähigkeiten von IG-88D und IG-88B, um einen Bonusangriff mit seiner Schweren Laserkanone durchzuführen..
- Der C-ROC gibt 1 aus und verwendet seinen Kaperer-Überholung, um einen Bonusangriff mit seiner Schweren Laserkanone durchzuführen.

Beachte, dass dies auch für Spezialangriffe gilt, die ihren eigenen Bonusangriff gewähren, wie Clusterrakten (). In diesem Fall könnte der C-ROC die Clusterrakten für seinen Standardangriff nutzen und dann 1 nachfolgenden Bonusangriff mit den Clusterrakten durchführen, falls es ein gültiges Ziel gibt. Oder er könnte sie für seinen Angriff auswählen und außerdem Kaperer-Überholung verwenden und 1 ausgeben, um die Clusterraketen als Bonusangriff gegen ein beliebiges Schiff in Reichweite und im Winkel zu verwenden. Er kann jedoch nicht beides in derselben Runde tun.

F: Wie oft pro Runde kann ein Schiff Kaperer-Überholung () verwenden, um einen Bonusangriff durchzuführen, falls es eine -, - und -Aufwertung ausgerüstet hat?

A: Ein Mal. Es kann zwar eine dieser Waffen mit seinem Standardangriff und eine andere mit einem Bonusangriff abfeuern (oder wie oben beschrieben eine Waffe zweimal abfeuern), es kann jedoch das Stichwort „**Bonusangriff:**“ von Kaperer-Überholung nur ein Mal pro Runde nutzen.

F: Kann eine CR-90-Korvette mit Han Solo (, Rebellen) einen Angriff bei Initiative 7 durchführen?

A: Ja. Riesige Schiffe können zwar nur bei Initiativschritten kämpfen, die ihrem Kampfwert entsprechen, sie können aber Angriffe bei anderen Initiativschritten durchführen, wenn eine Karte wie Han Solo dies ausweist.

F: Kann ein Angreifer nach der Durchführung eines Angriff mit Zielbatterie () gegen einen Verteidiger in Reichweite 4–5 jenen Verteidiger als Ziel erfassen?

A: Falls Zielbatterie die einzige beteiligte Karte ist, nein. Zielbatterie hat keinen Text „ignoriere Reichweitenbeschränkungen“, daher unterliegt das Schiff den regulären Reichweitenbeschränkungen beim Erfassen eines Zieles.

Es gibt allerdings Möglichkeiten, wie ein riesiges Schiff diese Beschränkung umgehen kann. Die Schiffsfähigkeit Breitseiten-Batterie der CR-90 erlaubt es, Ziele in Reichweite 4 zu erfassen, und die Aufwertung Verbesserte Scanner () erlaubt es einem Schiff, Energie auszugeben, um die Reichweite zur Zielerfassung zu erhöhen, wodurch die Zielbatterie auch Ziele in Reichweite 4 oder 5 erfassen kann.

BEWEGUNG

F: Falls die Manöverhilfe eines riesigen Schiffes ein Objekt (wie ein Schiff oder Hindernis) überschneidet, solange es sich bewegt, hat sich das riesige Schiff dann durch das Objekt „hindurchbewegt“?

A: Nein. Die Manöverhilfe eines riesigen Schiffes ist keine Manöverschablone und unterliegt ihren weiter oben beschriebenen eigenen Regeln.

Riesige Schiffe unterliegen niemals den Regeln für die Bewegung durch Objekte, da sie sich mit Hilfe ihrer Manöverhilfe und nicht mittels einer Manöverschablone bewegen. Dies bedeutet auch, dass riesige Schiffe in seltenen Fällen über ein kleines Objekt „springen“ können.

PLATZIERUNG DES GESCHÜTZTURM-WINKELANZEIGERS

F: Was passiert, falls ein Schiff 3 Aufwertungen besitzt, die einen - oder -Anzeiger gewähren?

A: Zwei der Türme müssen den gleichen Anzeiger haben. Wähle zwei Aufwertungen mit demselben Anzeiger (oder) und den vorderen oder hinteren Halter. Platziere den Anzeiger dieser Karten auf der entsprechenden Basis und den passenden Anzeigemarker neben die beiden Aufwertungen. Beide Aufwertungen verwenden den passenden oder .

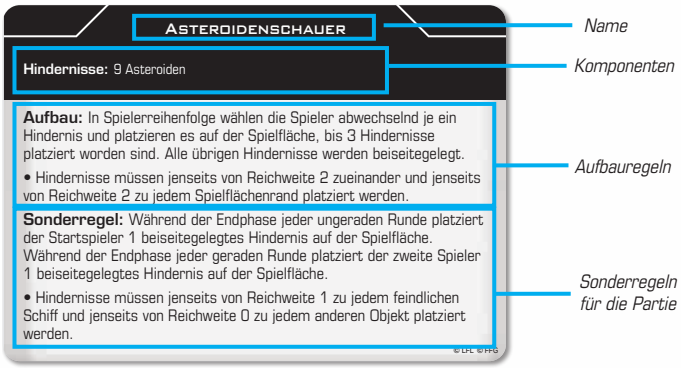
ANHANG: UMGEBUNGSKARTEN

Umgebungskarten sind Karten mit besonderen Regeln, die besondere Bedingungen auf dem Schlachtfeld simulieren wie Ionenwolken, Blindgänger oder Meteorschauer. Jede Karte gibt den Spielern die Möglichkeit, ihre Spiele unkompliziert mit immer neuen Kombinationen aus Hindernissen und Sonderregeln zu variieren.

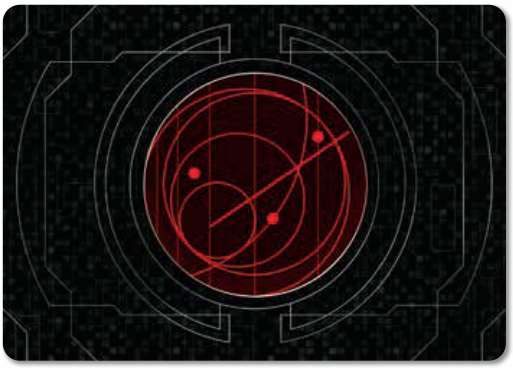
Umgebungskarten sind für Gelegenheitsspiele gedacht und sind eine tolle Möglichkeit, Spiele zu Hause oder bei lokalen Veranstaltungen und selbst ***epische Schlachten*** mit einem besonderen Kniff zu versehen.

AUFBAU EINER UMGEBUNGSKARTE

Jede Umgebungskarte listet die für den Spielaufbau notwendigen Komponenten sowie die jeweils benötigten Regeln auf.



Vorderseite der Umgebungskarte „Asteroidenschauer“



Rückseite einer Umgebungskarte

ENTSCHEIDUNG FÜR DIE VERWENDUNG VON UMGEBUNGSKARTEN

Um ein Szenario unter der Verwendung von Umgebungskarten zu spielen, sollten zunächst beide Spieler ihrer Verwendung zustimmen.

VERWENDUNG VON UMGEBUNGSKARTEN

Im Schritt „Streitkräfte sammeln“ während des Spielaufbaus werden die Umgebungskarten gemischt und zufällig eine davon gezogen.

Jede Umgebungskarte besitzt zusätzliche Regeln für das Platzieren von Hindernissen, außerdem haben viele von ihnen Spezialregeln für das Spiel. Manche bringen z. B. Geräte auf die Spielfläche, fügen neue Regeln für vorhandene Hindernisse hinzu oder führen sogar dazu, dass sich Objekte während des Spiels bewegen.

Umgebungskarten verwenden Siegmarkierungen nur als Markierungen, nicht als Punkte. Jede Umgebungskarte, die Siegmarkierungen verwendet, erklärt ihre Verwendung im Rahmen des Szenarios.

WO UMGEBUNGSKARTEN ZU FINDEN SIND

Umgebungskarten sind in verschiedenen Produkten zu finden. Im Anschluss folgt eine vollständige Liste aller Umgebungskarten und der zugehörigen Produkte:

SAG MIR NIE, WIE MEINE CHANCEN STEHEN HINDERNISPACK

- **Asteroidenschauer** (9 Hindernisse)
- **Clouzon-36-Vorkommen** (6 Hindernisse)
- **Kometenschweif** (8 Hindernisse)
- **Ionenwolken** (6 Hindernisse)
- **Mynock-Plage** (6 Hindernisse)
- **Frisches Wrack** (9 Hindernisse)

VOLLE LADUNG GERÄTEPACK

- **Anhaltendes Bombardement** (6 Hindernisse, 8 Geräte)
- **Countdown** (5 Hindernisse, 1 Gerät)
- **Minenfeld** (4 Hindernisse, 4 Geräte)
- **Munitionslager** (6 Hindernisse, 7 Szenarioaufwertungen)
- **Gezieltes Bombardement** (6 Hindernisse, 6 Szenarioaufwertungen)
- **Blindgänger** (5 Hindernisse, 4 Geräte)