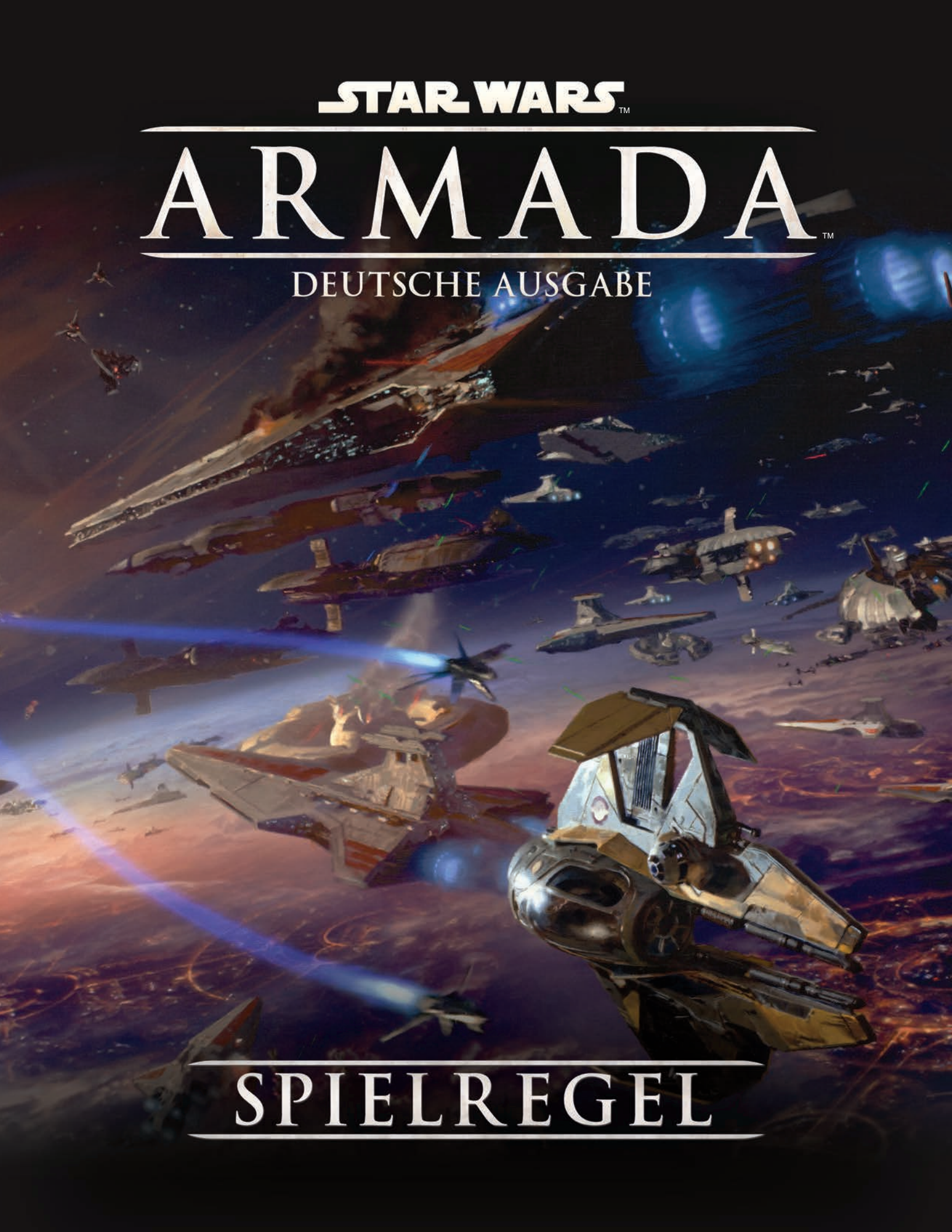


STAR WARSTM

ARMADATM

DEUTSCHE AUSGABE

SPIELREGEL



EINLEITUNG

Die Galaxis versinkt im Krieg! Angeführt von den legendären Jedi-Rittern kämpfen die Elite-Klontruppen der Galaktischen Republik um die Rettung zahlloser Welten vor den gierigen Klauen der Separatisten. Die Separatistenflotte, gestützt von Kampfdroiden und ruchlosen Konzernbossen, scheint beinahe unerschöpflich. In vielen Sternensystemen treffen mächtige Armadas aufeinander, um mit glühenden Geschützen und Jägerschwärmen über das Schicksal der Republik zu entscheiden.

Dieses Flotten-Starterset enthält genügend Schiffe und Staffeln für den Start einer Flotte der Galaktischen Republik in **Star Wars: Armada** sowie alle essenziellen Komponenten, die 1 Spieler zum Lernen der Regeln und zum Spielen benötigt.

WIE VERWENDE ICH DIESES REGELHEFT?

Das vorliegende Heft ist eine Einführung in die Spielwelt von **Star Wars: Armada**. Um deine erste Partie einfacher zu gestalten, werden Ausnahmeregeln und spezielle Karteninteraktionen vorerst ausgelassen. Bei Fragen kannst du einzelne Spielregeln und Ausnahmen im Referenzhandbuch nachschlagen, das unter www.asmodee.de/starwars zum Download bereitsteht.

Die Abbildungen und Beispiele in diesem Regelheft beziehen sich auf die Fraktionen „Galaktische Republik“ und „Separatistenallianz“. Möglicherweise besitzt du nicht alle Spielmaterialien dieser Fraktionen. Das macht jedoch nichts, da die beschriebenen bzw. abgebildeten Regelkonzepte für alle Fraktionen des Spiels gelten.

ÜBERBLICK

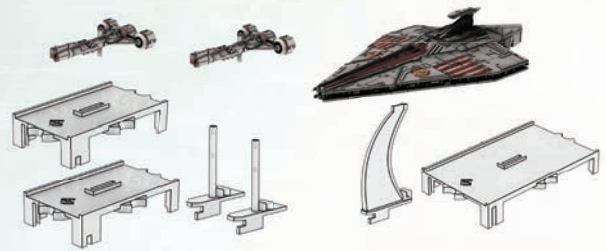
Star Wars: Armada ist ein kompetitives Miniaturenspiel für zwei Spieler, die als Admiräle von Republik und Separatistenallianz mächtige Flottenverbände kommandieren und epische Raumschlachten schlagen. Der siegreiche Admiral wird genüsslich zusehen, wie die glimmenden Überreste seines Kontrahenten mit letzter Kraft im Hyperraum verschwinden.

MASSTAB DER SCHIFFS- UND STAFFELMODELLE

Die Schiffsmodelle von **Star Wars: Armada** sind in relativem, nicht in absolutem Maßstab gebaut. Nur so gelingt es, alle beliebten, klassischen *Star Wars*-Raumschiffe in einem Spiel unterzubringen und gleichzeitig die relativen Größenunterschiede zu zeigen.

Die Sternenjägermodelle wurden so klein wie möglich gehalten, ohne ihre erkennbaren Silhouetten und Details einzubüßen.

INHALT



3 Schiffe der Republik (3 Schiffsmodelle, 3 Plastikbasen, 2 Haltestangen und 1 Haltefinne aus Plastik)



4 Staffeln der Republik (12 Sternenjägermodelle, 4 Plastikbasen, 4 Haltestäbchen und 4 Staffelstäbchen aus Plastik)



3 Schiffsmarker



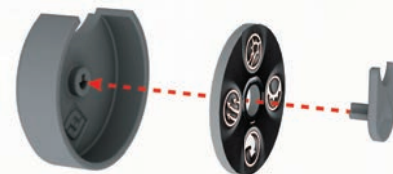
4 Staffelscheiben



9 Angriffswürfel (3 blaue, 3 rote, 3 schwarze)



4 Aktivierungsanzeiger



10 Kommandoräder (10 Plastikgehäuse, 10 Pappräder, 10 graue Plastikverschlüsse)



8 Schubräder (8 Pappräder, 8 Abdeckscheiben aus Pappe, 8 Paar Plastikverbindungen)



6 Schiffskarten



2 Staffelkarten



12 Einsatzzielkarten



2 Referenzkarten



4 Startgebietsmarker



52 Schadenskarten



20 Aufwertungskarten



1 Initiativemarker



6 Hindernismarker (3 Asteroidenfelder, 2 Trümmerfelder, 1 Raumstation)



11 Verteidigungs-
marker



12 Schildräder mit
12 Plastikverbindungen



20 Kommandomaker
(5 pro Typ)



12 Überfallmarker
(3 pro Typ)



12 Siegmarker
(doppelseitig; Republik/
Separatisten)



1 Maßstab (doppelseitig)



1 Manöverhilfe (5 Pappzahlen, 5 Plastiksegmente;
Zusammenbau siehe Seite 4)



6 Rundenmarker



8 Einsatzziel-
marker



6 Passen-
Marker



2 Fokus-/Radartäuschungs-
marker (doppelseitig)



6 Schiffs-ID-
Marker



2 Flaggschiffs-
ID-Marker



3 Schiffskarten-
ID-Marker



1 Flaggschiffskarten-ID-
Marker (doppelseitig)



8 Staffel-ID-
Marker



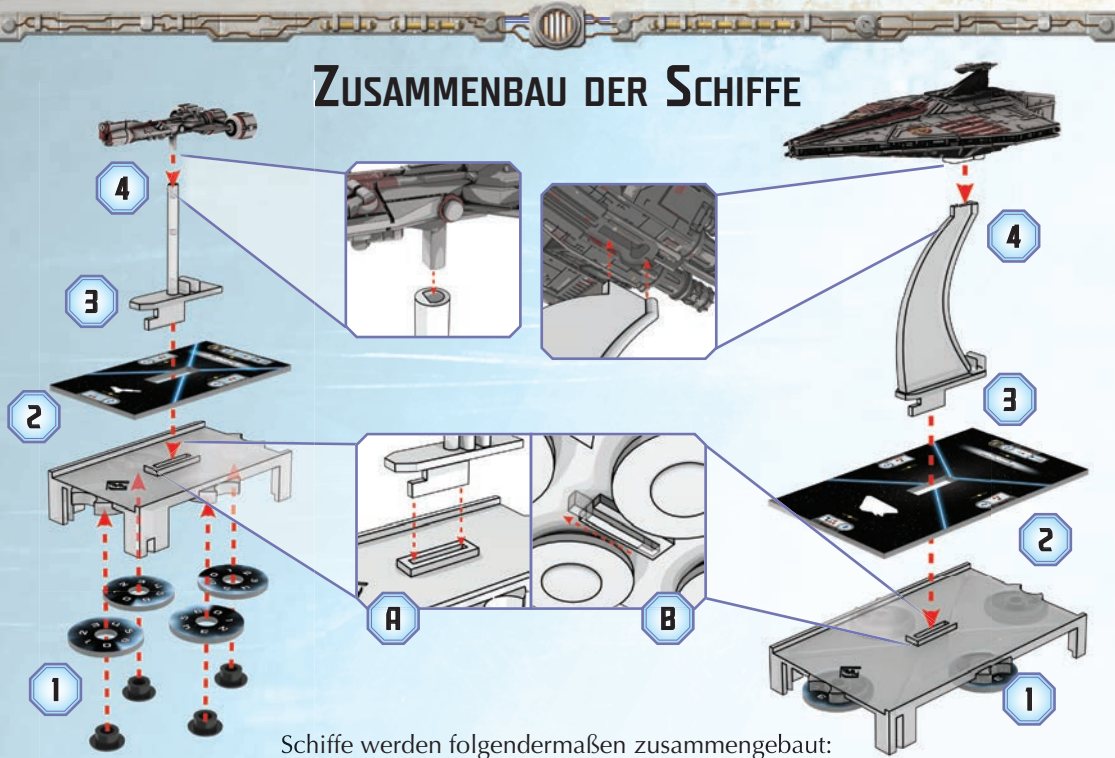
DIE ERSTE PARTIE

Für deine erste Partie *Star Wars: Armada* empfehlen wir dir das Trainingsszenario, das speziell für Einsteiger konzipiert wurde. Es ist schnell aufgebaut und bringt zwei Spielern die Regeln des Spiels bei. Jeder Spieler benötigt seine eigenen Schiffe und Staffeln (wie sie in einem Flotten-Starterset enthalten sind) sowie die essenziellen Komponenten aus diesem Set.

Bevor du mit dem Trainingsszenario beginnst, solltest du die auf Seite 6–20 beschriebenen Basisregeln aufmerksam durchlesen. Der Aufbau des Trainingsszenarios wird auf Seite 6 erklärt.

Wenn du das Spielkonzept von *Star Wars: Armada* erst einmal verstanden und verinnerlicht hast, kannst du deine eigene Flotte zusammenstellen und mit den erweiterten Regeln spielen. Diese werden auf Seite 21 ff. ausführlich erklärt.

ZUSAMMENBAU DER SCHIFFE



Schiffe werden folgendermaßen zusammengebaut:

1. Befestige die Schildräder mit den Plastikverbindungen an der Unterseite der Basis, sodass die Zahlen nach oben zeigen.
2. Setze den Schiffsmarker so auf die Basis, dass die aufgedruckte Schiffssilhouette über dem FFG-Logo an der Vorderseite der Basis liegt.
3. Stecke die Haltestange oder Haltefinne in den zentralen Schlitz der Basis (A) und schiebe sie nach vorn (B), bis sie unter der Basis einrastet.
4. Stecke die Oberseite der Haltestange oder Haltefinne in die Halterung an der Unterseite des passenden Schiffsmodells.

ZUSAMMENBAU DER MANÖVERHILFE

Die Manöverhilfe wird wie folgt zusammengebaut:



1. Richte die drei Haken des pfeilförmigen Segments über dem Ring eines Mittelsegments aus.
2. Stecke vorsichtig den Haken mit dem kleinen Pin (der Haken am Ende des Segments) in die mittlere Kerbe des Rings.
3. Drücke nun das Segment nach unten, damit auch die übrigen beiden Haken im Ring stecken.
4. Wiederhole die Schritte 1 bis 3, um die übrigen Segmente der Manöverhilfe zusammenzubauen. Stecke dann die Pappzahlen in der Reihenfolge „0“ bis „4“ in die Steckplätze der Segmente.

SCHIFFE UND STAFFELN

Immer wenn in diesem Regelheft von einem „Schiff“ die Rede ist, ist damit ein vollständig zusammengebautes Schiffsmodell inkl. Haltestange oder -finne, Basis und Schiffsmarker gemeint. „Staffel“ bezieht sich auf eine vollständig zusammengebaute Jägerstaffel inkl. Modelle, Halte- und Staffelstäbchen sowie Basis, Aktivierungsanzeiger und Staffelscheibe.

Schiffe und Staffeln werden von einem Spieler kontrolliert. Wenn also ein Schiff bzw. eine Staffel die Anweisung erhält, sich zu bewegen, Marker abzulegen, zu würfeln etc., führt der kontrollierende Spieler diese Handlung aus.

ZUSAMMENBAU DER STAFFELN

Staffeln werden folgendermaßen zusammengebaut:

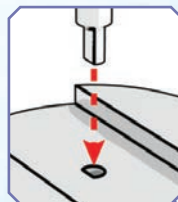
1. Stecke den Aktivierungsanzeiger in die Aussparung der Basis.

2. Lege dann die Staffelscheibe auf die Basis.

3. Stecke ein Haltestäbchen durch die Staffelscheibe und den Aktivierungsanzeiger in die Basis.

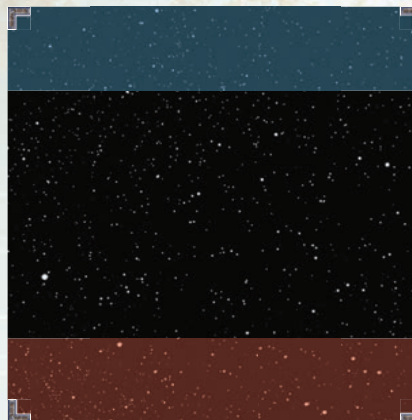
4. Stecke ein Staffelstäbchen in das Haltestäbchen.

5. Platziere drei passende Jägermodelle auf dem Staffelstäbchen.



AUFBAU DES TRAININGSSZENARIOS

1. **Spielfläche abstecken:** Steckt auf einem Tisch oder anderen flachen Untergrund eine ca. 90 x 90 cm (3' x 3') große Spielfläche ab und kennzeichnet die Ecken mit Startgebietsmarkern. Setzt euch dann an gegenüberliegende Spielflächenränder.



ca. 90 x 90 cm große Spielfläche



Startgebietsmarker

2. **Fraktion wählen:** Jeder von euch wählt eine Fraktion aus seiner Sammlung (z. B. Republik oder Separatisten). Solltet ihr beide dieselbe Fraktion spielen wollen, könnt ihr eure Streitkräfte mit verschiedenfarbigen ID-Markern auseinanderhalten (siehe „ID-Marker“ auf Seite 25).

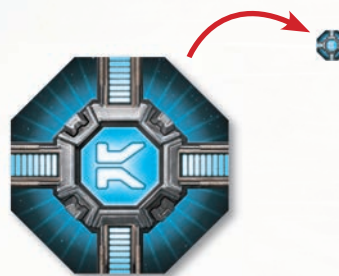


Fraktionssymbole

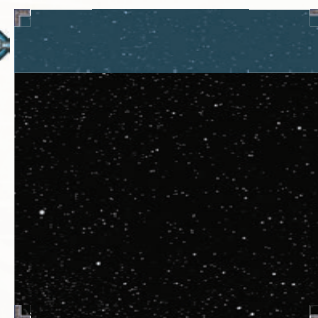


verschiedenfarbige ID-Marker

3. **Initiativmarker platzieren:** Werft 1 blauen Würfel, um zu bestimmen, welcher Spieler die Initiative hat. Falls das Ergebnis ein ✱-Symbol ist, legt der Spieler, der gewürfelt hat, den Initiativmarker so neben seinen Spielflächenrand, dass die blaue Seite mit dem ⚡-Symbol nach oben zeigt. Andernfalls legt der andere Spieler den Marker neben seinen Spielflächenrand.



Initiativmarker



4. **Schiffs- und Staffekarten bereitlegen:** Jeder von euch nimmt sich die Schiffskarten sowie eine einzelne Staffekarte seiner Fraktion und legt sie neben seinen Spielflächenrand.

Für jeden Republikspieler sind das: Angriffstransporter der *Acclamator II*-Klasse, Charger c70 der *Consular*-Klasse (2x) und V-19-Torrent-Staffel.

Für jeden Separatistenspieler sind das: Kom-Fregatte der *Munifizienz*-Klasse, Raumfrachter der *Hardcell*-Klasse (2x) und Droidenjägerstaffel der *Vulture*-Klasse.



Schiffs- und Staffekarten der Separatisten

5. **Schiffe und Staffeln zusammenbauen:** Jeder von euch nimmt sich die zu seinen Schiffskarten passenden Schiffsmarker und baut seine Schiffe gemäß der Anleitung auf Seite 4 zusammen. Im Anschluss baut ihr beide eure Staffeln gemäß der Anleitung auf Seite 5 zusammen.



zusammengebaute Schiffe und Staffeln aus dem Flotten-Starterset der Republik

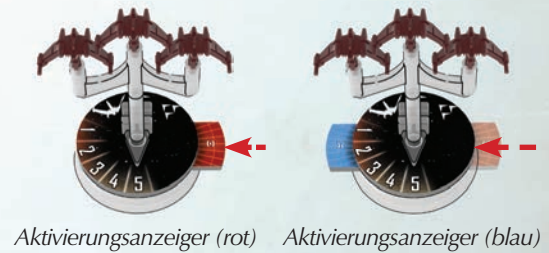
6. **Schiffe vorbereiten:** Jedes Schiff erhält ein Schubrad, das auf 2 eingestellt und neben die Schiffskarte gelegt wird. Stellt dann bei jedem Schiff alle vier Schildräder auf die Maximalwerte ein, die auf der jeweiligen Schiffskarte angegeben sind.



7. **Kommandoräder nehmen:** Jedes Schiff erhält Kommandoräder in Höhe des Kommandowertes auf seiner Schiffskarte. Legt sie neben das jeweilige Schiff.



8. **Staffeln vorbereiten:** Stellt alle Staffelscheiben auf die Maximalzahl ein und positioniert alle Aktivierungsanzeiger so, dass die blaue Seite sichtbar ist.



9. **Verteidigungsmarker platzieren:** Platziert neben jede Schiffskarte die dort angegebenen Verteidigungsmarker.



10. **Schiffe und Staffeln platzieren:** Jeder von euch platziert seine Schiffe und Staffeln auf der Spielfläche, möglichst so wie in der Abbildung rechts (unter Zuhilfenahme des Maßstabes). Eine vollständige Abbildung der fertig aufgebauten Spielfläche findet ihr auf der nächsten Seite.



11. **Gemeinsame Spielkomponenten bereitlegen:** Legt den Maßstab, die Würfel und den 1er-Rundenmarker neben die Spielfläche. Mischt die Schadenskarten und legt sie verdeckt neben die Spielfläche.

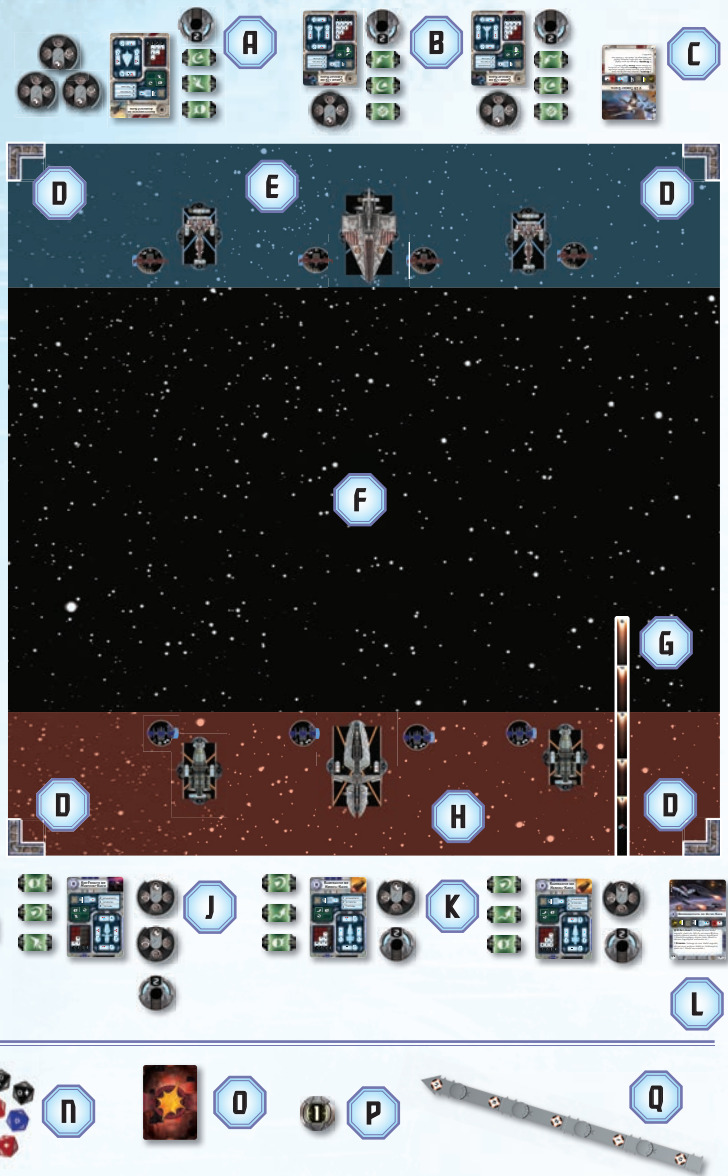


12. **Vorrat bilden:** Legt die Kommandomarker neben die Spielfläche.



AUFBAU DES TRAININGSSZENARIO

- A. Schiffskarte der *Acclamator II*-Klasse mit Schubrad, Kommandorädern und Verteidigungsmarkern
- B. Schiffskarten der Charger c70 der *Consular*-Klasse mit Schubrädern, Kommandorädern und Verteidigungsmarkern
- C. Staffelkarte der V-19-Torrent-Staffel
- D. Startgebietsmarker
- E. Aufstellungsbereich der Republik
- F. Spielfläche
- G. Maßstab (Entfernungsseite oben)
- H. Aufstellungsbereich der Separatisten
- I. Initiativemarker
- J. Schiffskarte der Kom-Fregatte der *Munifizenz*-Klasse mit Schubrad, Kommandorädern und Verteidigungsmarkern
- K. Schiffskarten der Raumfrachter der *Hardcell*-Klasse mit Schubrädern, Kommandorädern und Verteidigungsmarkern
- L. Staffelkarte der Droidenjägerstaffel der *Vulture*-Klasse
- M. Kommandomarker
- N. Würfel
- O. Schadensstapel
- P. Rundenmarker
- Q. Manöverhilfe



SPIELZIEL

Star Wars: Armada ist ein kompetitives Spiel, bei dem jeder Spieler eine Flotte aus Großkampfschiffen und Jägerstaffeln kontrolliert. Durch Kommandos, Angriffe und Manöver versucht jeder Spieler die gegnerische Flotte zu vernichten. Ziel des Trainingsszenarios ist, bis zum Ende der sechsten Runde so viele gegnerische Streitkräfte wie möglich zu zerstören. Wenn alle Schiffe eines Spielers zerstört sind, endet das Spiel sofort. Wie der Sieger bestimmt wird, ist auf Seite 13 beschrieben.

SPIELVERLAUF

Star Wars: Armada wird über sechs Runden gespielt. Jede Runde besteht aus folgenden Phasen:

1. **Kommandophase:** Die Spieler weisen allen ihren Schiffen Kommandoräder zu.
2. **Schiffsphase:** Die Spieler kommen abwechselnd zum Zug, wobei sie ihre Schiffe bewegen **und** angreifen lassen.
3. **Staffelphase:** Die Spieler kommen abwechselnd zum Zug, wobei sie ihre Staffeln bewegen **oder** angreifen lassen.
4. **Statusphase:** Alle Verteidigungsmarker werden spielbereit gemacht und der Initiativemarker wird umgedreht.

Am Ende der Statusphase legt der Spieler mit dem Initiativemarker den nächsthöheren Rundenmarker neben die Spielfläche. Dann beginnt die nächste Runde. Das Spiel geht so lange weiter, bis eine Flotte alle Schiffe der anderen Flotte zerstört hat oder die sechste Runde zu Ende ist.

PHASE 1: KOMMANDOPHASE

In dieser Phase verwendet ihr beide gleichzeitig eure Kommandoräder, um im Geheimen für jedes eurer Schiffe ein Kommando zu wählen. Sobald die Räder aufgedeckt werden, verleiht jedes Kommando seinem Schiff einen mächtigen Vorteil.

Um ein Kommando zu wählen, drehst du das Kommandorad so lange, bis das Symbol des gewünschten Kommandos vom Verschluss des Rades umrahmt wird (siehe unten). Dann legst du es **verdeckt** neben die Schiffskarte des Schiffes, **unter** alle anderen, bereits zugewiesenen Kommandoräder dieses Schiffes.

Da die Kommandoräder verdeckt platziert werden, kann jeder von euch seine Strategie im Geheimen planen. Die Effekte der verschiedenen Kommandos werden im nebenstehenden Textkasten kurz erklärt.

In der ersten Kommandophase müsst ihr euren Schiffen so viele Kommandoräder zuweisen, dass jedes Schiff Kommandoräder in Höhe seines Kommandowertes hat. Der Republikspieler muss also für jeden seiner Charger der *Consular*-Klasse je 1 Kommando wählen und 3 Kommandos für seinen Angriffs-transporter der *Acclamator*-Klasse. Der Separatistenspieler muss für jede seiner Hardcells je 1 Kommando wählen und 2 Kommandos für seine Fregatte der *Munifizenz*-Klasse.

Kommandowert







Schiffskarte der Kom-Fregatte der Munifizenz-Klasse

In den Kommandophasen der folgenden Runden wählt ihr nur ein Kommando für jedes eurer Schiffe, da in der Schiffsphase nur ein Rad pro Schiff aufgedeckt wird. Da neu gewählte Kommandos stets unter die bereits bestehenden gelegt werden, werdet ihr also meistens für eine spätere Runde vorausplanen.

Sobald ihr beide mit dem Wählen eurer Kommandos fertig seid, geht es weiter mit der Schiffsphase.








KOMMANDOS

Kommandos verleihen den Schiffen verschiedene Vorteile. Hier ein kurzer Überblick:




-  **Navigieren:** Verändert den Schub und erhöht die Manövrierfähigkeit.
-  **Staffel:** Befiehlt nahegelegenen Staffeln, sich vorzeitig zu bewegen und anzugreifen.
-  **Reparieren:** Stellt Schilde und Hüllenschaden wieder her.
-  **Feuer konzentrieren:** Verstärkt einen einzelnen Angriff.

Jedes Kommando wird später in dieser Spielregel noch ausführlich erklärt.

In der ersten Runde des Trainingszenarios kennt ihr das Spiel womöglich noch nicht gut genug, um bei der Wahl der Kommandos eine bewusste Entscheidung treffen zu können. Wenn ihr euch unsicher seid, könnt ihr folgende Vorschläge verwenden. Platziert sie so, dass das letzte Kommando in der Liste ganz unten im Stapel des jeweiligen Schiffes liegt.

- **Charger c70 der Consular-Klasse:** Reparieren 
- **Acclamator II-Klasse:** Navigieren , Staffel , Feuer konzentrieren 
- **Raumfrachter der Hardcell-Klasse:** Navigieren 
- **Munifizenz-I-Klasse:** Navigieren , Staffel 

KOMMANDOS WÄHLEN

1. Der Separatistenspieler wählt das Kommando  für seine Kom-Fregatte der *Munifizenz*-Klasse, indem er ein nicht zugewiesenes Kommandorad des Schiffes nimmt und die Scheibe so lange dreht, bis der Verschluss das -Symbol umrahmt.
2. Anschließend weist der Separatistenspieler das Kommandorad der Kom-Fregatte der *Munifizenz*-Klasse zu, indem er es neben deren Schiffskarte legt. Da der *Munifizenz*-Klasse bereits ein Kommandorad zugewiesen ist, muss er das neue -Kommando **unter** das bereits vorhandene Kommandorad legen.



PHASE 2: SCHIFFSPHASE

In dieser Phase aktiviert ihr abwechselnd eure Schiffe.

Es beginnt der Spieler, der die Initiative hat. Er wählt eines seiner Schiffe und aktiviert es, indem er die folgenden Schritte der Reihe nach abhandelt:

1. Kommandorad aufdecken
2. Angreifen
3. Manöver ausführen

Nach Abschluss der Aktivierung eines Schiffes wird das aufgedeckte Kommandorad **offen auf die Schiffskarte des Schiffes** gelegt, um anzuzeigen, dass das Schiff in dieser Runde bereits aktiviert wurde. Dann aktiviert der Gegenspieler eines seiner eigenen nicht-aktivierten Schiffe. Falls ein Spieler keine nicht-aktivierten Schiffe mehr hat, muss er passen. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis beide Spieler alle ihre Schiffe aktiviert haben.

KOMMANDORAD AUFDECKEN

In diesem Schritt deckst du das oberste Kommandorad vom Kommandoradstapel deines gewählten Schiffes auf und legst es **offen neben das Schiffsmodell**. Sofern du in dieser Runde den vollen Effekt des aufgedeckten Kommandos nutzen möchtest, kannst du das Rad zum passenden Zeitpunkt ausgeben. Willst du den Effekt lieber für eine spätere Runde aufsparen, gibst du das Rad sofort aus (indem du es offen auf die Schiffskarte des Schiffes legst) und platzierst den entsprechenden Kommandomarker neben dem Schiff.

Kommandomarker geben euch die Flexibilität, gewählte Kommandos erst in späteren Runden zu nutzen. Allerdings ist der Effekt eines Kommandomarkers stets schwächer als der eines Kommandorades. Diese Effekte werden ausführlich auf Seite 14 beschrieben.

ANGREIFEN

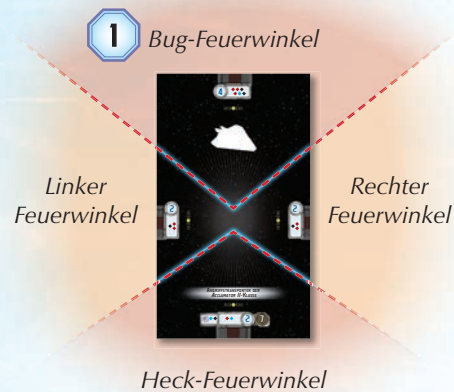
In diesem Schritt kann das Schiff bis zu zwei Angriffe durchführen. Jeder Angriff geht von einer **HÜLLENSEKTION** aus und muss auf ein Ziel im **FEUERWINKEL** dieser Hüllensektion zielen (siehe Textkasten rechts).

Das Ziel des Angriffs kann entweder **eine** Hüllensektion eines feindlichen Schiffes oder eine oder mehrere feindliche Staffeln sein. Anschließend wirft der Angreifer die Angriffswürfel, um das feindliche Ziel zu beschädigen. Dies wird auf Seite 15 ausführlich erklärt.

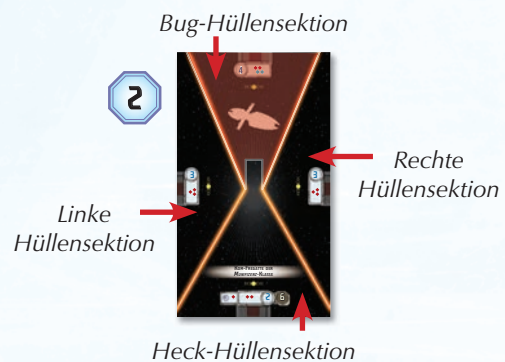
Nachdem das Schiff seinen ersten Angriff durchgeführt hat, kann es einen zweiten Angriff durchführen. Dieser muss jedoch von einer **anderen Hüllensektion** ausgehen.

In der ersten Runde des Trainingsszenarios könnt ihr den Schritt „Angreifen“ überspringen, da eure Schiffe und Staffeln ohnehin nicht in Angriffsbereichweite sein werden.

FEUERWINKEL UND HÜLLENSEKTIONEN



1. Jedes Schiff hat vier Feuerwinkel. Ein Feuerwinkel ist die Fläche zwischen den auf dem Schiffsmarker eingezeichneten **FEUERWINKELN**.



2. Außerdem hat jedes Schiff vier **HÜLLENSEKTIONEN**. Eine Hüllensektion ist der Bereich des Schiffsmarkers, der sich zwischen zwei Feuerwinkellinien befindet.

MANÖVER AUSFÜHREN

In diesem Schritt muss das Schiff ein Manöver ausführen; benutze die Manöverhilfe, um den exakten Ort zu bestimmen, an den es sich bewegt. Die zurückgelegte Strecke hängt vom aktuellen **SCHUB** des Schiffes ab, der auf seinem Schubrad angezeigt wird.

Um mit einem Schiff ein Manöver durchzuführen, musst du folgende Schritte der Reihe nach abhandeln:

1. Kurs bestimmen
2. Schiff bewegen

Kurs bestimmen

Zuerst bringst du die Manöverhilfe in ihre Ausgangsposition, in der alle Gelenke gerade sind. Dann kannst du die Gelenke der Manöverhilfe nach links oder rechts bewegen, um die Endposition und Flugrichtung deines Schiffes zu verändern.

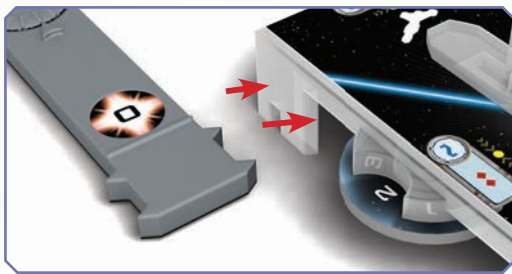
Die **SCHUBTABELLE** auf der Schiffskarte gibt an, um wie viele Klicks jedes Gelenk von der Ausgangsposition wegbewegt werden darf (siehe Beispiel „Kurs bestimmen“ auf der rechten Seite). Jede Spalte der Schubtabelle entspricht der darunter stehenden Schubzahl.

Eine Spalte gibt an, um wie viele Klicks du jedes Gelenk bewegen darfst, solange du mit diesem Schub fliegst. Jede Zeile entspricht einem Gelenk der Manöverhilfe; die Zeile direkt über der Schubzahl bezieht sich auf das erste Gelenk, die zweite Zeile auf das zweite Gelenk usw. „|“ bedeutet, dass das Gelenk um einen Klick nach rechts oder links bewegt werden darf, „||“ erlaubt zwei Klicks und „-“ bedeutet, dass das Gelenk gerade bleiben muss.

Du darfst die Manöverhilfe auf die Spielfläche legen und verschiedene Einstellungen ausprobieren, bevor du dich auf eine Bewegung festlegst.

Schiff bewegen

Lege die Manöverhilfe so an eine Seite des Schiffes an, dass die Stopper am geraden Ende der Manöverhilfe in die Aussparungen an der Seite der Schiffsbasis passen. Bei korrekter Ausführung sollte die Vorderkante der Schiffsbasis parallel zu der erhöhten Linie über den Stoppfern verlaufen.



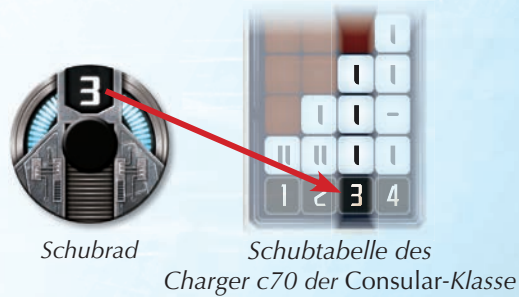
Platzierung der Manöverhilfe

Halte dann die Manöverhilfe auf dem Tisch fest und hebe das Schiff an, ohne die Manöverhilfe dabei zu verschieben. Platziere das Schiff an dem Gelenk unter seiner aktuellen Schubzahl. Schiebe dabei die Aussparungen an der Schiffsbasis über die Plastikstopper dieses Gelenks.

Start- und Endposition des Schiffes müssen sich auf derselben Seite der Manöverhilfe befinden. Des Weiteren darf die Manöverhilfe nicht so platziert werden, dass das Schiff sie in seiner Endposition überschneiden würde. Wäre das der Fall, musst du die Manöverhilfe noch vor der Bewegung an die andere Seite der Schiffsbasis anlegen.

Manchmal führt die Bewegung eines Schiffes zu Überschneidungen mit Staffeln oder anderen Schiffen. Mehr dazu auf Seite 19.

BEISPIEL: KURS BESTIMMEN



Schubrad

Schubtabelle des Charger c70 der Consular-Klasse

1. Das Schubrad des Charger c70 der Consular-Klasse ist auf 3 eingestellt, was der dritten Spalte seiner Schubtabelle entspricht.



2. Das erste Gelenk darf um einen Klick bewegt werden, jedoch will der Republikspieler es gerade lassen.



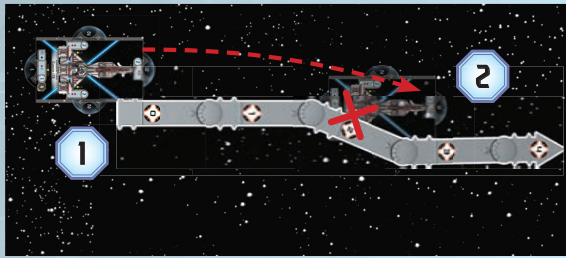
3. Das zweite Gelenk darf um einen Klick bewegt werden. Der Republikspieler bewegt es um einen Klick nach rechts.



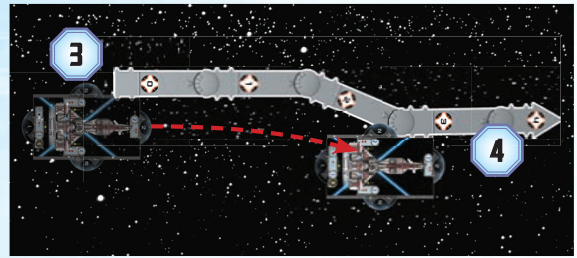
4. Auch das letzte Gelenk darf um einen Klick bewegt werden. Der Republikspieler entscheidet sich für einen Klick nach links.

BEISPIEL: BEWEGUNG EINES SCHIFFES

Der Republikspieler bewegt seinen Charger c70 der *Consular*-Klasse mit der Manöverhilfe aus dem „Beispiel: Kurs bestimmen“.



1. Der Republikspieler legt das gerade Ende der Manöverhilfe an die rechte Seite des Schiffes an.
2. Er stellt fest, dass sich das Schiff bei einer Bewegung an das Gelenk unter dem „Schub 3“-Segment mit der Manöverhilfe überschneiden würde. Er muss die Manöverhilfe also an die andere Seite des Schiffes anlegen.



3. Er legt das gerade Ende der Manöverhilfe an die linke Seite des Schiffes an.
4. Er hält die Manöverhilfe auf dem Tisch fest und bewegt das Schiff an das Gelenk unter dem „Schub 3“-Segment. Dort bringt er es in seine Endposition, ohne dass es zu einer Überschneidung mit der Manöverhilfe kommt.

PHASE 3: STAFFELPHASE

Nachdem ihr alle eure Schiffe aktiviert habt, geht ihr zur Staffelphase über. In dieser Phase werdet ihr alle eure Staffeln aktivieren, die nicht bereits durch \textcircled{W} -Kommandos in der vorherigen Phase aktiviert worden sind (siehe „Sonstige Regeln“ auf Seite 14). Eine Staffel, die in dieser Phase aktiviert wird, kann sich entweder bewegen oder angreifen, jedoch nicht beides.

Es beginnt der Spieler, der die Initiative hat. Er wählt eine seiner nicht-aktivierten Staffeln und aktiviert sie. Nach Abschluss der Aktivierung muss der Spieler wenn möglich eine zweite nicht-aktivierte Staffel aktivieren. Dann aktiviert sein Gegenspieler auf dieselbe Weise zwei seiner eigenen Staffeln. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle Staffeln aktiviert wurden.

BEWEGUNG VON STAFFELN

Um eine Staffel zu bewegen, legst du den Maßstab mit der Entfernungsseite nach oben auf den Tisch, sodass das „Entfernung 1“-Ende des Maßstabes einen beliebigen Teil der Staffelbasis berührt. Dann nimmst du die Staffel und platzierst sie an einem beliebigen Punkt entlang des Maßstabes. Dabei darf kein Teil der Staffelbasis jenseits der Entfernungskategorie liegen, die dem Schubwert der Staffel entspricht.



Maßstab (Entfernungsseite)

Du musst die Staffel so platzieren, dass sich kein Teil ihrer Basis mit einer anderen Staffel oder einem Schiff überschneidet.

ANGREIFEN MIT STAFFELN

Eine Staffel kann entweder eine feindliche Staffel oder eine Hüllensektion eines feindlichen Schiffes angreifen. Staffeln haben einen Feuerwinkel von 360° und können nur Ziele in Entfernung 1 angreifen. Mehr zum Angreifen mit Staffeln findest du auf Seite 15.

NAHKAMPF

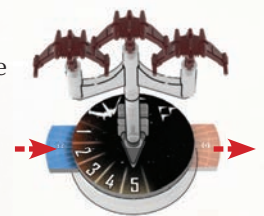
Solange eine Staffel in Entfernung 1 zu einer feindlichen Staffel ist, befinden sich diese beiden Staffeln im **NAHKAMPF** miteinander. Für Staffeln im Nahkampf gelten folgende Regeln:

- Eine Staffel im Nahkampf kann sich nicht bewegen.
- Sobald eine Staffel im Nahkampf angreift, muss sie eine Staffel angreifen und kein Schiff.

Der Nahkampf stellt ein wichtiges strategisches Element dar. Entscheide selbst, ob du deine Staffeln als Schutzschirm für deine Schiffe zurückhalten oder aggressiv vorrücken und feindliche Staffeln in Nahkämpfe verwickeln willst.

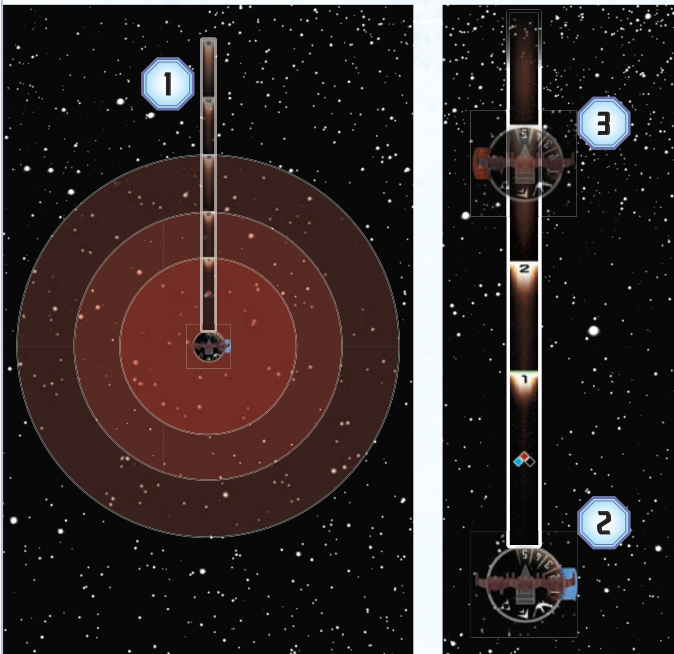
AKTIVIERTE STAFFELN MARKIEREN

Immer wenn du eine Staffel aktivierst, schiebst du ihren Aktivierungsanzeiger auf die andere Seite, sodass eine andere Farbe und ein anderes Symbol sichtbar werden. Nicht-aktivierte Staffeln erkennst du daran, dass Farbe und Symbol ihres Aktivierungsanzeigers mit dem Initiativemarker übereinstimmen.

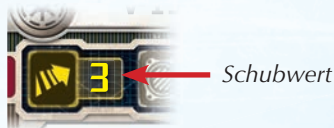


Aktivierungsanzeiger

BEWEGUNG VON STAFFELN



Der Republikspieler aktiviert eine V-19-Torrent-Staffel und legt den Maßstab mit der Entfernungseite nach oben auf den Tisch.



Staffelkarte der V-19-Torrents

1. Die V-19-Torrent-Staffel hat einen Schubwert von 3, d. h. sie kann sich in beliebige Richtung an einen Punkt innerhalb Entfernung 1–3 bewegen.
2. Der Republikspieler entscheidet, wohin er seine V-19-Staffel bewegen will, und legt das „Entfernung 1“-Ende des Maßstabes an die Staffelbasis an.
3. Dann nimmt er die V-19-Staffel und setzt sie ans Ende der Entfernungskategorie 3. Anschließend entfernt er den Maßstab von der Spielfläche.

PHASE 4: STATUSPHASE

In dieser Phase macht ihr eure erschöpften Verteidigungsmarker spielbereit, indem ihr sie auf die spielbereite Seite dreht (mehr dazu später). Dann dreht der Spieler, der die Initiative hat, den Initiativemarker um. Farbe und Symbol der nun aufgedeckten Seite des Initiativemarkers geben an, welche Staffeln in der kommenden Runde als nicht-aktiviert gelten.

Am Ende der Phase legt der Spieler, der die Initiative hat, den Rundenmarker mit der nächsthöheren Zahl neben die Spielfläche. Dieser Marker gibt die Rundenzahl für die nächste Spielrunde an. Anschließend beginnt eine neue Runde wieder mit der Kommandophase. Es wird weitergespielt, bis das Spiel endet.

SPIELSIEG

Das Spiel endet sofort, wenn alle **Schiffe** eines Spielers zerstört sind. Dieser Spieler scheidet aus und sein Gegenspieler wird zum Sieger erklärt.

Ist nach sechs Runden noch kein Spieler ausgeschieden, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Jeder Spieler erhält Siegpunkte in Höhe der Gesamtkosten aller feindlichen Schiffe und Staffeln, die zerstört wurden. Die Kosten eines Schiffes sind auf der Rückseite der Karte aufgedruckt, während die Kosten einer Staffel in der unteren rechten Kartenecke zu finden sind. Mehr zum Thema Kosten erfährst du unter „Flottenzusammenstellung“ auf Seite 22.



Schiffskarte des Charger c70 Staffelkarte der Droidenjäger der Vulture-Klasse (Rückseite)



SONSTIGE REGELN

Es folgen weitere Regeln, die für das Trainingsszenario benötigt werden.

KOMMANDOS

Kommandos verstärken ein Schiff und steigern seine Leistungsfähigkeit. Der Effekt eines Kommandos hängt davon ab, ob du ein Kommandorad oder einen Kommandomarker dafür aus gibst. Es folgt eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Kommandos.

KOMMANDOMARKER

Sobald du das Kommandorad eines Schiffes aufdeckst, hast du die Option, dieses Rad auszugeben und einen entsprechenden Kommandomarker neben das Schiff zu legen. Ein Schiff kann maximal so viele Kommandomarker haben, wie sein Kommandowert beträgt, und es darf keinen Kommandomarker mehrfach haben.



Kommandomarker

NAVIGIEREN

Sobald ein Schiff seinen Kurs für eine Bewegung bestimmt, kann es sein Kommandorad ausgeben, um seinen Schub um 1 zu erhöhen oder zu senken. (Schiffe ändern ihren Schub hauptsächlich auf diese Weise). Außerdem darf es 1 Gelenk der Manöverhilfe um 1 Klick weiter bewegen, als die Schubtabelle normalerweise erlaubt. Der Minimalschub aller Schiffe ist 0, der Maximalschub ist in der Schubtabelle angegeben.

Ein Schiff mit einem Kommandomarker kann diesen Marker beim Bestimmen des Kurses für eine Bewegung ausgeben, um seinen Schub um 1 zu erhöhen oder zu senken.

STAFFEL

Nachdem ein Kommandorad mit diesem Symbol aufgedeckt worden ist, kann das Schiff sein Kommandorad ausgeben, um eine Anzahl befreundeter Staffeln bis zu seinem Staffelnwert in kurzer bis mittlerer Reichweite (siehe Abbildung auf Seite 15) zu aktivieren. Jede auf diese Weise aktivierte Staffel kann sich (in beliebiger Reihenfolge) bewegen **und** angreifen. Das Schiff wählt und aktiviert eine Staffel nach der anderen.



Schiffskarte des Raumfrachters der Hardcell-Klasse

Ein Schiff mit einem Kommandomarker kann diesen Marker nach dem Aufdecken seines Kommandorades ausgeben, um 1 Staffel nach den oben genannten Regeln zu aktivieren.

REPARIEREN

Nachdem ein Kommandorad mit diesem Symbol aufgedeckt worden ist, kann das Schiff sein Kommandorad ausgeben, um Technikpunkte in Höhe seines Technikwertes zu erhalten. Diese Punkte können in beliebiger Zahl und Kombination für folgende Effekte ausgegeben werden.



Schiffskarte des Raumfrachters der Hardcell-Klasse

- **1 Punkt:** Verschiebe 1 Schild von einer Hüllensektion des Schiffes auf eine andere seiner Hüllensektionen (ohne deren maximalen Schildwert zu überschreiten).
- **2 Punkte:** Stelle in einer beliebigen Hüllensektion des Schiffes 1 Schild wieder her.
- **3 Punkte:** Lege eine beliebige offene oder verdeckte Schadenskarte des Schiffes ab.

Ein Schiff mit einem Kommandomarker kann diesen Marker nach dem Aufdecken seines Kommandorades ausgeben, um die Hälfte seines Technikwertes (aufgerundet) an Technikpunkten zu erhalten, die es für die oben genannten Effekte ausgeben darf.

FEUER KONZENTRIEREN

Nachdem ein Schiff während eines Angriffs gewürfelt hat, kann es sein Kommandorad ausgeben, um 1 zusätzlichen Angriffswürfel zu werfen. Dieser muss dieselbe Farbe wie ein bereits geworfener Würfel haben.

Ein Schiff mit einem Kommandomarker kann diesen Marker nach dem Würfeln während eines Angriffs ausgeben, um 1 Angriffswürfel neu zu werfen.

ANGREIFEN

Im Folgenden wird erklärt, wie der Angriff eines Schiffes auf ein feindliches Schiff abläuft. Für Staffeln gelten weitestgehend dieselben Regeln, was Angriff und Verteidigung betrifft. Die wenigen Ausnahmen werden unter „Angreifen mit Staffeln“ und „Verteidigen mit Staffeln“ beschrieben.

Um anzugreifen, musst du zuerst entscheiden, von welcher Hüllensektion deines Schiffes der Angriff ausgehen soll. Dann legst du die verteidigende Hüllensektion des Schiffes, das du angreifen willst, fest. Die verteidigende Hüllensektion muss im Feuerwinkel und in **ANGRIFFSREICHWEITE** liegen (siehe „Ziel festlegen“).

Nachdem du die verteidigende Hüllensektion festgelegt hast, bestimmst du, welche Angriffswürfel du bekommst. Diese sind auf deiner angreifenden Hüllensektion aufgedruckt.

Nun wirfst du deine Angriffswürfel. Für jedes gewürfelte Zielgenauigkeitssymbol (♣) darfst du einen Verteidigungsmarker des Verteidigers wählen, der bei diesem Angriff nicht ausgegeben werden kann. Anschließend kann der Verteidiger seine Verteidigungsmarker ausgeben.



Schiffskarte der Acclamator II-Klasse

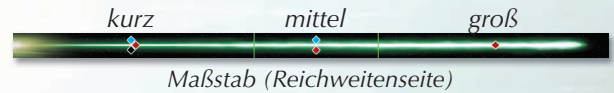
Diese erlauben ihm auf verschiedene Weisen, Schaden zu vermeiden (siehe „Verteidigungsmarker“ auf Seite 16).

Zu guter Letzt nimmt der Verteidiger Schaden in Höhe der verbleibenden Symbole für Treffer (★) und kritische Treffer (⚡) (siehe „Schaden an Schiffen“ auf Seite 16).

ZIEL FESTLEGEN

Die verteidigende Hüllensektion muss im Feuerwinkel der angreifenden Hüllensektion liegen (siehe „Feuerwinkel und Hüllensektionen“ auf Seite 10).

Außerdem muss die verteidigende Hüllensektion in Angriffsreichweite sein. Benutze die Reichweitenseite des Maßstabes, um zu bestimmen, in welcher Reichweite die gewählte Hüllensektion liegt (siehe „Feuerwinkel und Reichweite abmessen“ auf Seite 16). Auf jedem Reichweitensegment des Maßstabes sind die Würfelfarben aufgedruckt, die bei einem Angriff auf diese Reichweite geworfen werden dürfen.



Beispielsweise darf ein Schiff in großer Reichweite nur rote Angriffswürfel werfen. Hat die angreifende Hüllensektion keine roten Würfel, kann der Angriff nicht durchgeführt werden.

ANGREIFEN MIT STAFFELN

Staffeln haben keine Hüllensektionen und müssen daher keine angreifende Hüllensektion festlegen.

Die Angriffswürfel, die eine Staffel zum Angreifen eines Schiffes verwendet, sind auf ihrer Staffekarte aufgedruckt.



Sobald eine Staffel einen Angriff durchführt, kann sie auf ein feindliches Schiff in Entfernung 1 zielen. **Dies wird mit der Entfernungsseite des Maßstabes gemessen.**

Staffeln dürfen beim Angreifen auf Entfernung 1 alle Würfelfarben verwenden, müssen aber alle gewürfelten ⚡ ignorieren.



Maßstab (Entfernungsseite)

Angriffswürfel auf der Staffekarte der V-19-Torrents

ANGRIFFSWÜRFEL

Angriffswürfel gibt es in drei Farben: rot, blau und schwarz. Jede Hüllensektion eines Schiffes verfügt über eine individuelle Kombination von Angriffswürfeln.

Die Farben der Angriffswürfel haben zwei Funktionen:

1. Bei Angriffen auf weit entfernte Schiffe können einige Würfelfarben nicht verwendet werden (siehe „Ziel festlegen“ weiter oben).
 2. Jede Würfelfarbe hat eine andere Zusammensetzung von Symbolen.
- **Rote Würfel** haben jedes Symbol mindestens ein Mal, bergen aber die höchste Chance, keinen Schaden zu würfeln. Sie haben die größte Reichweite, sind aber die unzuverlässigsten Würfel.
 - **Blaue Würfel** haben keine Leerseiten und sind die verlässlichsten Würfel, allerdings auch die mit dem

geringsten Schadenspotenzial. Sie eignen sich besonders zum Verhindern feindlicher Verteidigungseffekte.

- **Schwarze Würfel** haben die kürzeste Reichweite und das höchste Schadenspotenzial, können aber keinerlei feindliche Verteidigungseffekte verhindern.

Folgende drei Symbole tauchen auf den Würfeln auf:



Zielgenauigkeit: Für jedes gewürfelte ♣ wählt der Angreifer einen der Verteidigungsmarker des Verteidigers. Der gewählte Marker kann bei diesem Angriff nicht verwendet werden.

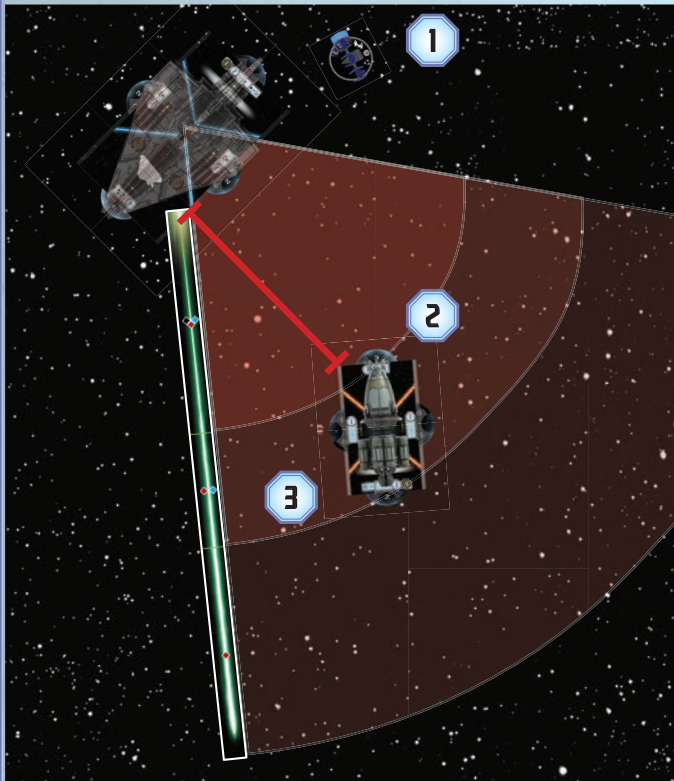


Treffer: Für jedes gewürfelte ★ nimmt der Verteidiger 1 Schaden.



Kritischer Treffer: Falls sowohl Angreifer als auch Verteidiger Schiffe sind, nimmt der Verteidiger für jedes gewürfelte ⚡ 1 Schaden und die erste ihm zugeteilte Schadenskarte wird offen zugeteilt.

FEUERWINKEL UND REICHWEITE ABMESSEN



1. Die Droidenjägerstaffel der *Vulture*-Klasse ist in kurzer Reichweite, aber nicht im linken Feuerwinkel des Angriffstransporters der *Acclamator II*-Klasse.
2. Die Bug-Hüllensektion des Raumfrachters der *Hardcell*-Klasse ist in kurzer Reichweite und im linken Feuerwinkel der *Acclamator II*-Klasse.
3. Die linke Hüllensektion des Raumfrachters der *Hardcell*-Klasse ist in mittlerer Reichweite und im linken Feuerwinkel der *Acclamator II*-Klasse.

VERTEIDIGUNGSMARKER

Jedes Schiff hat eine Reihe von Verteidigungsmarkern, die du beim Verteidigen gegen Angriffe auf das Schiff verwenden kannst, um einen Teil des Schadens zu vermeiden.

Nachdem der Angreifer seine Angriffswürfel geworfen und seine Zielgenauigkeitssymbole (♣) ausgegeben hat, kannst du einen oder mehrere deiner Verteidigungsmarker ausgeben.

Wenn du einen spielbereiten Verteidigungsmarker aus gibst, drehst du ihn auf die erschöpfte Seite. Gibst du einen erschöpften Verteidigungsmarker aus, musst du ihn ablegen und in den Vorrat zurücklegen. In der Statusphase werden alle erschöpften Verteidigungsmarker wieder spielbereit gemacht.



Verteidigungsmarker
(spielbereit)



Verteidigungsmarker
(erschöpft)

Du kannst jeden Verteidigungsmarker nur ein Mal pro Angriff ausgeben. Außerdem darfst du pro Angriff maximal einen Verteidigungsmarker jedes Typs ausgeben. Falls dein Schub 0 ist, darfst du überhaupt keine Verteidigungsmarker ausgeben.

Sobald du einen Verteidigungsmarker aus gibst, erzeugt er einen der folgenden Effekte:

Umlenken: Wähle eine deiner Hüllensektionen, die an die verteidigende Hüllensektion angrenzt. Sobald du Schaden nimmst, darfst du die verbleibenden Schilde der gewählten Sektion einen beliebigen Teil des Schadens nehmen lassen, bevor die verteidigende Hüllensektion den restlichen Schaden nimmt.

Ausweichen: Falls es sich um einen Angriff in großer Reichweite handelt, wählst du einen Angriffswürfel und negierst ihn. Handelt es sich um einen Angriff in mittlerer oder kurzer Reichweite (oder Entfernung 1), wählst du einen Angriffswürfel, der neu gewürfelt werden muss. Falls der Angreifer eine größere Größenkategorie hat als du, kannst du einen zusätzlichen Würfel beeinflussen, musst dafür aber den Marker ablegen (siehe „Größenkategorie“ auf Seite 21).

Salve: Nachdem du Schaden genommen hast, kannst du einen SALVEN-Angriff gegen den Angreifer durchführen. Falls der Angreifer ein Schiff war, führst du einen Angriff gegen die angreifende Hüllensektion durch und verwendest dabei die Angriffswürfel deiner Heck-Hüllensektion. War der Angreifer eine Staffel, führst du einen Salven-Angriff mit deinen Anti-Jäger-Angriffswürfeln gegen ihn durch (siehe „Verteidigen mit Staffeln“ auf Seite 17). Die Reichweite des Salven-Angriffs ist dieselbe wie die des ursprünglichen Angriff, und Feuerwinkel werden ignoriert.

Eindämmen: Du verhinderst, dass der Angreifer den normalen kritischen Effekt abhandelt (siehe „Kritische Effekte“ auf Seite 25).

Stabilisieren: Nachdem die Schadenssumme berechnet worden ist, verringerst du sie auf die Hälfte (aufgerundet).

Zerstreuen: Du negierst alle Angriffswürfel.

SCHADEN AN SCHIFFEN

Immer wenn ein Schiff Schaden nimmt, nimmt es jeden Schadenspunkt einzeln. Um eines deiner Schiffe einen Schadenspunkt nehmen zu lassen, verringerst du die Schilde der verteidigenden Hüllensektion um 1, indem du das Schildrad auf die nächstkleinere Zahl drehst. Sind keine Schilde mehr übrig, ziehst du stattdessen eine Karte vom Schadensstapel und legst sie verdeckt neben deine Schiffskarte.



Schildrad der Acclamator II-Klasse



Schiffskarte der Acclamator II-Klasse



Schiffskarte der Acclamator II-Klasse



Staffelkarte der Droidenjäger der Vulture-Klasse

Falls die Anzahl der Schadenskarten eines Schiffes jemals seinen Hüllenwert erreicht oder übersteigt, wird das Schiff zerstört; entferne das Modell zusammen mit all seinen Markern und anderen zugehörigen Komponenten von der Spielfläche.

Kritischer Effekt

Bevor der Verteidiger die Schadenssumme des Angriffs berechnet, kann der Angreifer einen kritischen Effekt ausführen, sofern er mindestens 1 kritischen Treffer (☠) gewürfelt hat. Wenn der Angreifer einen kritischen Effekt abhandelt, wird die **erste** Schadenskarte, die der Verteidiger erhält, offen zuteilt.

Offene Schadenskarten zählen als Schaden gegen die Hülle des Schiffes und verursachen zudem den auf der Karte beschriebenen Effekt. Sie bleiben so lange offen, bis sie durch einen Effekt umgedreht oder abgelegt werden.

VERTEIDIGEN MIT STAFFELN

Für einen Angriff auf eine Staffel gelten dieselben Regeln wie für Angriffe auf Schiffe mit folgenden Ausnahmen.

Staffeln haben keine Hüllensektionen, d. h. der Angreifer muss keine verteidigende Hüllensektion festlegen.

Beim Angriff auf eine Staffel verwendet der Angreifer den **ANTI-JÄGER**-Abschnitt seiner Karte, um die Zusammensetzung der Angriffswürfel zu bestimmen. Diese ist für alle Hüllensektionen gleich.

Schaden an Staffeln

Wenn eine deiner Staffeln Schaden erleidet, verringerst du ihre verbleibenden Hüllensumme. Drehe dazu die Staffelscheibe so lange, bis der Pfeil der Basis auf die Zahl der verbleibenden Hüllensumme zeigt.

Falls eine Staffel jemals 0 oder weniger Hüllensumme hat, ist sie zerstört; entferne das Modell zusammen mit allen seinen Markern und anderen zugehörigen Komponenten von der Spielfläche.

Staffeln nehmen nur Schaden in Höhe der gewürfelten Treffer (★); kritische Treffer (☠) ignorieren sie.

Staffeln mit einem Schiff angreifen

Wenn ein Schiff eine Staffel angreift, kann es auf jede einzelne Staffel im Feuerwinkel und in Angriffsreichweite der angreifenden Hüllensektion einen separaten Angriff durchführen. Jeder Angriff wird einzeln abgehandelt.



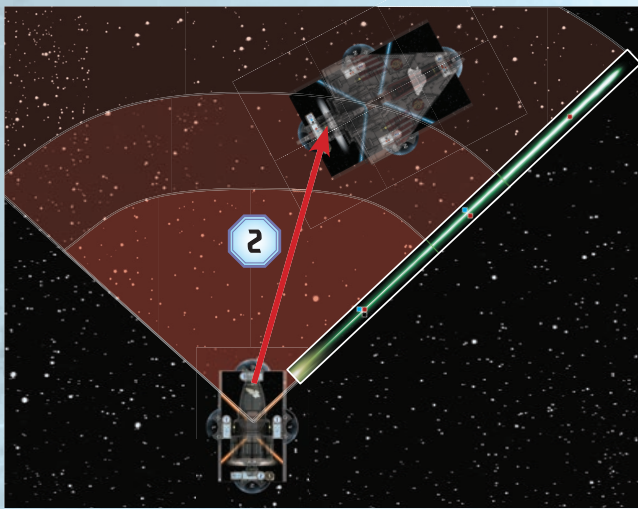
Drehung der Staffelscheibe



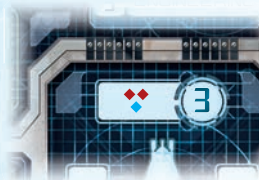
BEISPIEL: ANGREIFEN



- Der Separatistenspieler aktiviert seinen Raumfrachter der *Hardcell*-Klasse, deckt ein Kommando auf und will anschließend den Angriffstransporter der *Acclamator II*-Klasse angreifen.



- Er legt fest, dass die *Hardcell*-Klasse von ihrer Bug-Hüllensektion aus angreift und auf die Heck-Hüllensektion der *Acclamator II*-Klasse zielt. Er misst Feuerwinkel und Reichweite, um zu bestätigen, dass die Heck-Hüllensektion der *Acclamator II*-Klasse im Feuerwinkel seiner Bug-Hüllensektion liegt und dass der Angriff in mittlerer Reichweite erfolgt.



Schiffskarte der
Hardcell-Klasse



- Die *Hardcell* hat 2 rote und 1 blauen Würfel in ihrer Bug-Hüllensektion. Da der Angriff in mittlerer Reichweite erfolgt, nimmt der Separatistenspieler alle 3 Würfel.



- Der Separatistenspieler würfelt: 4 und 1 . Er gibt das Kommandorad aus, um einen zusätzlichen blauen Würfel zu erhalten. Mit diesem würfelt er 1 .



- Der Separatistenspieler beschließt sein auszugeben, um die *Acclamator II*-Klasse am Ausgeben ihres Umlenken-Markers zu hindern. Daraufhin entscheidet der Republikspieler nur seinen Stabilisieren-Marker auszugeben. Der Gesamtschaden von 5 ($4 \times 1 + 1 \times 1$) wird auf 3 verringert (halbiert und aufgerundet).



- Die *Acclamator II*-Klasse nimmt die ersten beiden Schadenspunkte, welche die Schilde ihrer Heck-Hüllensektion auf 0 verringern.



- Den dritten Schadenspunkt muss die Hülle der *Acclamator II*-Klasse nehmen. Dazu zieht der Republikspieler eine Schadenskarte, und da der Separatistenspieler mindestens 1 gewürfelt hat, deckt er sie auf. Den Effekt der Karte handelt er sofort ab und legt sie anschließend neben die Schiffskarte der *Acclamator II*-Klasse.

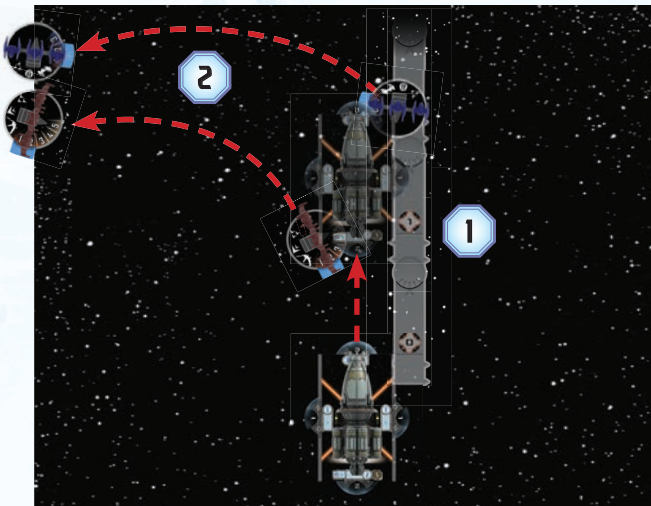
ÜBERSCHNEIDUNGEN

Staffeln können nicht so platziert werden, dass sie sich mit anderen Staffeln oder Schiffen überschneiden. Wenn sich ein Schiff mit einem anderen Schiff oder einer Staffel überschneiden würde, gelten je nach Art des betroffenen Modells folgende Regeln.

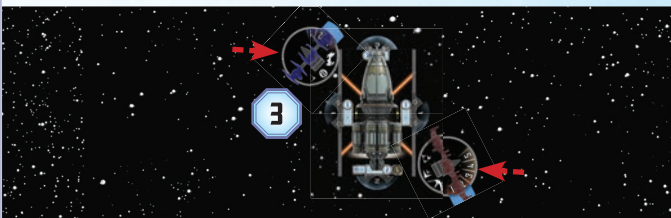
ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT STAFFELN

Überschneidet sich ein Schiff am Ende seiner Bewegung mit einer oder mehreren Staffeln, führt das Schiff seine Bewegung normal zu Ende und schiebt alle Staffeln, mit denen es sich überschneiden würde, zur Seite. Dann platziert der andere Spieler (der das Schiff **nicht** bewegt hat) **alle** betroffenen Staffeln (egal wem sie gehören) neben dem Schiff, sodass ihre Basen die des Schiffes berühren.

ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT STAFFELN



1. Die *Hardcell*-Klasse des Separatistenspielers will eine Bewegung mit Schub 2 ausführen, doch unter ihrer Endposition liegen eine Staffel der *Vulture*-Klasse und eine V-19-Staffel.
2. Der Republikspieler entfernt die beiden Staffeln, damit die *Hardcell*-Klasse ungehindert platziert werden kann.



3. Dann platziert der Republikspieler die Staffel der *Vulture*-Klasse und die V-19-Staffel nach eigenem Ermessen. Einzige Voraussetzung ist, dass sie die *Hardcell*-Klasse berühren müssen.

ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT SCHIFFEN

Überschneidet sich ein Schiff am Ende seiner Bewegung mit einem anderen Schiff, kann es die Bewegung **nicht** normal zu Ende führen. Stattdessen wird sein Schub vorübergehend um 1 verringert und es versucht sich mit diesem Schub zu bewegen. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis das Schiff eine Bewegung abschließen kann oder sein Schub vorübergehend auf 0 verringert wurde, in welchem Fall es an seinem Ausgangspunkt verbleibt.

Nach der Bewegung erhalten das bewegte Schiff sowie das nächstgelegene Schiff, mit dem es zu einer Überschneidung kam, je 1 verdeckte Schadenskarte.

ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT SCHIFFEN



1. Der Raumfrachter der *Hardcell*-Klasse des Separatistenspielers will eine Bewegung mit Schub 2 durchführen, doch an seiner Endposition befindet sich eine *Acclamator II*-Klasse. Daher muss die *Hardcell*-Klasse ihren Schub vorübergehend um 1 verringern.



2. Die *Hardcell*-Klasse führt eine Bewegung mit Schub 1 durch.



3. Im Anschluss erhalten sowohl die *Hardcell*-Klasse als auch die *Acclamator II*-Klasse je 1 verdeckte Schadenskarte.

SCHLÜSSELWÖRTER DER STAFFELN

Jede Staffel profitiert von einem oder mehreren Schlüsselwörtern. Die Regeln für jedes Schlüsselwort sind auf den Staffelnkarten abgedruckt.

Als zusätzliche Gedächtnisstütze verfügen alle Staffelscheiben über ein Symbol für jedes ihrer Schlüsselwörter. Einzigartige Staffeln (wie „Axe“ oder DFS-311) haben spezielle Sonderfähigkeiten, die auf ihren jeweiligen Staffelnkarten erklärt werden. Es folgt eine Beschreibung aller Staffel-Schlüsselwörter, die auf den Staffelnkarten der Flotten-Startersets von Republik und Separatisten vorkommen.



Schlüsselwort auf einer V-19-Staffelnkarte

- **ESKORTE.** Staffeln, die mit dir im Nahkampf sind, können keine Staffeln ohne das Schlüsselwort **ESKORTE** angreifen, es sei denn, sie führen einen **KONTER**-Angriff durch.
- **SCHWARM.** Solange du eine Staffel angreifst, die mit einer anderen Staffel im Nahkampf ist, darfst du 1 Würfel neu würfeln.
- **KI: ANTI-JÄGER 1.** Solange du eine Staffel angreifst, darfst du, falls du mit einem **Ⓢ**-Kommando aktiviert wurdest, 1 Würfel zu deinem Angriffspool hinzufügen. Der Würfel muss eine Farbe haben, die bereits in deinem Angriffspool vorhanden ist.

STOPP!

Jetzt kennst du alle nötigen Regeln für das Trainingszenario. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, kannst du im Referenzhandbuch nachschlagen, das unter www.Asmodee.de/StarWars zum Download bereitsteht.

Nach deiner ersten Partie kannst du dich damit beschäftigen, wie man eigene Flotten zusammensetzt, mit Einsatzzielen spielt und alle weiteren Regeln anwendet (siehe Seiten 21–26).



ERWEITERTE REGELN

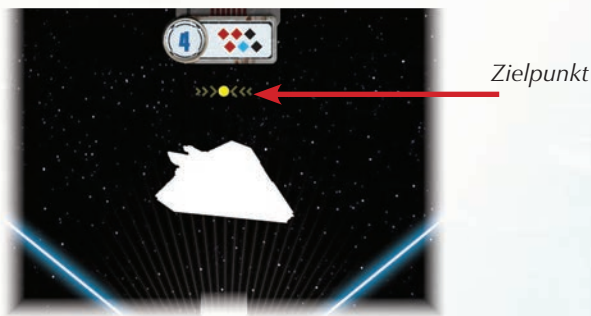
Nach Abschluss des Trainingsszenarios kannst du dich den restlichen Grundregeln widmen, die für eine reguläre Partie benötigt werden. Diese beinhalten Hindernisse, Flottenzusammenstellung und Einsatzziele.

SICHTLINIE UND VERSPERRTE ANGRIFFE

Sobald ein Schiff oder eine Staffel angreift, muss eine **SICHTLINIE** zwischen Angreifer und Ziel gezogen werden. Staffeln und Schiffe haben verschiedene Punkte, von denen aus die Sichtlinie gezogen wird:

Staffel: Wenn du die Sichtlinie von oder zu einer Staffel ziehst, verwendest du den Punkt der Staffelform, welcher der gegnerischen Staffel oder Hüllensektion am nächsten liegt.

Schiff: Wenn du die Sichtlinie von oder zu einer Hüllensektion ziehst, verwendest du den aufgedruckten gelben Zielpunkt dieser Hüllensektion.



Schiffsmarker der Acclamator II-Klasse

Kreuzt die Sichtlinie eine Hüllensektion des verteidigenden Schiffes, die nicht die verteidigende Hüllensektion ist, hat der Angreifer keine Sichtlinie und **muss ein anderes Ziel festlegen**. Gibt es kein zulässiges Ziel, kann er keinen Angriff durchführen.

Kreuzt die Sichtlinie Hindernisse oder andere Schiffe (weder Angreifer noch Verteidiger), ist der Angriff **VERSPERRT**. Bei einem versperrten Angriff muss der Angreifer auf einen Angriffswürfel seiner Wahl verzichten.

GRÖSSENKATEGORIEN

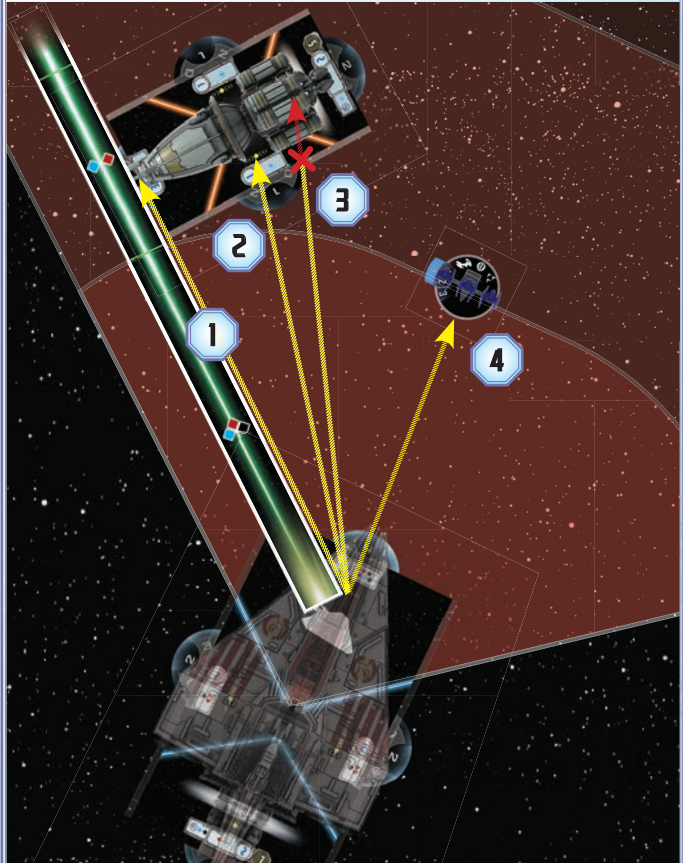
Jedes Schiff fällt in eine der folgenden Größenkategorien:

- **Raumfrachter der Hardcell-Klasse:** klein
- **Raumkreuzer der Consular-Klasse:** klein
- **Fregatte der Munifizienz-Klasse:** mittelgroß
- **Angriffstransporter der Acclamator-Klasse:** mittelgroß

Größenkategorien haben an sich keinen Spieleffekt, jedoch können Karteneffekte Bezug darauf nehmen. In kommenden Erweiterungen wird es womöglich noch größere Schiffe geben.

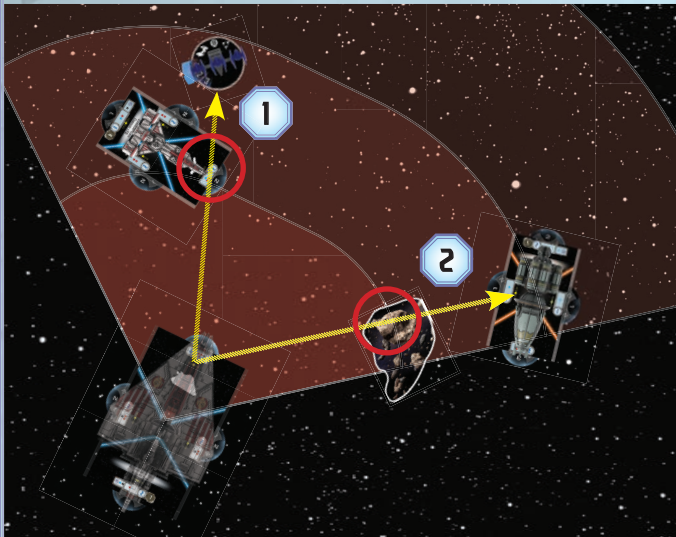
BEISPIEL: SICHTLINIE

Der Republikspieler zieht mithilfe des Maßstabes Sichtlinien von der Bug-Hüllensektion der *Acclamator II*-Klasse zu drei verschiedenen Hüllensektionen der *Hardcell*-Klasse sowie zu der Staffel der *Vulture*-Klasse.



1. Er legt den Maßstab zwischen die Zielpunkte der Bug-Hüllensektion der *Acclamator II*-Klasse und der Bug-Hüllensektion der *Hardcell*-Klasse. Da die Linie keine andere Hüllensektion der *Hardcell*-Klasse kreuzt, kann die *Acclamator II*-Klasse diese Sektion angreifen.
2. Er wiederholt den Vorgang und stellt fest, dass die *Acclamator II*-Klasse auch zur linken Hüllensektion der *Hardcell*-Klasse Sichtlinie hat.
3. Zur Heck-Hüllensektion der *Hardcell*-Klasse hat sie keine Sichtlinie, da die Linie die linke Hüllensektion der *Hardcell*-Klasse kreuzt.
4. Für die Staffel der *Vulture*-Klasse zieht der Spieler eine Linie zum nächstgelegenen Punkt der Staffelform. Wie sich zeigt, darf die *Acclamator II*-Klasse auf die Staffel der *Vulture*-Klasse zielen.

BEISPIEL: VERSPERRTE ANGRIFFE



1. Der Republikspieler zieht die Sichtlinie zum nächstgelegenen Punkt der Basis der Staffeln der *Vulture*-Klasse. Da diese Linie die *Consular*-Klasse kreuzt, ist der Angriff versperrt.
2. Jetzt zieht der Republikspieler die Sichtlinie zur rechten Hüllensektion der *Hardcell*-Klasse. Diese Linie kreuzt ein Asteroidenfeld. Somit ist der Angriff ebenfalls versperrt.

HINDERNISSE

Hindernisse sind Gefahrenquellen und Weltraumphänomene, die eine Raumschlacht beeinflussen können. Jedes Hindernis wird durch einen Marker dargestellt, der auf die Spielfläche gelegt wird. Hindernisse wirken sich wie folgt auf Schiffe und Staffeln aus. In Erweiterungen sind noch andere Hindernisse enthalten.

Asteroidenfeld: Ein Schiff, das sich mit diesem Hindernis überschneidet, erhält 1 offene Schadenskarte. Staffeln sind nicht betroffen.

Trümmerfeld: Ein Schiff, das sich mit diesem Hindernis überschneidet, nimmt 2 Schaden an einer beliebigen Hüllensektion. Staffeln sind nicht betroffen.

Raumstation: Ein Schiff, das sich mit diesem Hindernis überschneidet, darf 1 seiner offenen oder verdeckten Schadenskarten ablegen. Eine Staffeln, die sich mit diesem Hindernis überschneidet, darf 1 Hüllenpunkt wiederherstellen.

Schiffe und Staffeln können sich ungehindert über Hindernisse hinwegbewegen. Nur ihre Endposition ist entscheidend.



FLOTTENZUSAMMENSTELLUNG

Bei einer regulären Partie *Star Wars: Armada* entscheidet jeder Spieler selbst, welche Schiffe, Staffeln und Aufwertungen er verwenden will.

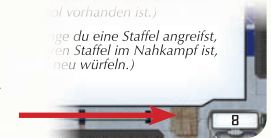
Alle Schiffs-, Staffeln- und Aufwertungskarten haben eine aufgedruckte Zahl. Dies sind die **FLOTTENPUNKTEKOSTEN** des Schiffes, der Aufwertung bzw. jeder Staffeln dieses Typs. Bei Staffeln- und Aufwertungskarten findest du diese Zahl unten rechts auf der Kartenvorderseite, bei Schiffskarten unten rechts auf der Kartenrückseite.



Schiffkarte des Charger c70 der Consular-Klasse (Rückseite)

(falls vorhanden ist.)
 (wenn du eine Staffeln angreiffst, dann Staffeln im Nahkampf ist, neu würfeln.)

Flottenpunktekosten



Staffelnkarte der Droidenjägerstaffeln der Vulture-Klasse

Vor Spielbeginn muss jeder Spieler seine eigene Flotte zusammenstellen. Dazu wählt er beliebig viele Schiffs-, Staffeln- und Aufwertungskarten, deren Gesamtkosten nicht höher als 400 Flottenpunkte sind.

Beim Zusammenstellen deiner Flotte weißt du nicht, welche Flotte dein Gegenspieler zusammenstellen wird. Erst im Schritt „Spielkomponenten nehmen“ des Spieldaufbaus werden alle Karten, Schiffe und Staffeln der Flotten gleichzeitig aufgedeckt (siehe „Vollständiger Spieldaufbau“ auf Seite 26).

EINZIGARTIGE NAMEN

Das Spiel enthält viele berühmte Charaktere und Raumschiffe aus dem *Star Wars*-Universum. Jede dieser Figuren ist durch einen einzigartigen Namen auf der Karte gekennzeichnet, erkennbar an einem schwarzen Punkt (•) links vor dem Namen. Du kannst nicht mehrere Karten mit gleichem einzigartigem Namen in deiner Flotte haben.

STAFFELKARTEN

Staffeln desselben Typs teilen sich eine Staffelnkarte. Die darauf angegebenen Flottenpunktekosten beziehen sich auf 1 Staffeln dieses Typs und müssen für jede weitere Staffeln erneut bezahlt werden.

Manche Staffelnkarten haben einzigartige Namen, da sie von berühmten Piloten aus dem *Star Wars*-Universum angeführt werden. Anders als normale Staffeln verfügen sie über spezielle Sonderfähigkeiten und Verteidigungsmarker. Eine einzigartige Staffeln verwendet ihre eigene Staffelnkarte und nicht die gemeinsame ihres Typs.

Du darfst jede einzigartige Staffeln nur ein Mal in deiner Flotte haben. Einzigartige Staffeln verwenden die Rückseite der Staffelnscheibe ihres Typs. Darauf befindet sich dieselbe Illustration wie auf ihrer einzigartigen Staffelnkarte.

FLOTTENZUSAMMENSTELLUNG MIT STARTERSETS

Normalerweise bringt jeder Spieler seine eigenen Schiffe und Spielkomponenten zu einer Partie *Star Wars: Armada* mit.

Dieses Set enthält nur Spielkomponenten für einen einzigen Spieler. Wenn du nur ein einzelnes Starterset besitzt, musst du dir einen Gegenspieler suchen, der seine eigenen Schiffe und Spielkomponenten, beispielsweise in Form eines eigenen Flotten-Startersets, mitbringt.

Anschließend stellt ihr beide gleichzeitig und im Geheimen eure Flotten zusammen. Dabei hat jeder von euch 200 Flottenpunkte zur Verfügung (oder eine andere einvernehmlich beschlossene Summe, die für den Umfang eurer Sammlungen geeignet ist).

AUFWERTUNGSKARTEN

Schiffe können Aufwertungen wie Ionenkanonen oder berühmte Admiräle ausrüsten. Die Aufwertungsleiste am linken Rand jeder Schiffskartenrückseite gibt an, welche Aufwertungen das Schiff ausrüsten kann. Für jedes Symbol in der Leiste kann das Schiff eine Aufwertungskarte mit demselben Symbol ausrüsten.

Aufwertungssymbole

Schiffskarte des Charger c70 der Consular-Klasse (Rückseite)



Fraktionsspezifische Aufwertungen

In der Regel können Aufwertungskarten von Schiffen aller Fraktionen genutzt werden, es sei denn, es befindet sich ein Fraktionssymbol neben den Flottenpunktekosten der Karte. Eine Karte mit Republikensymbol kann nur von Republikflotten verwendet werden, eine Karte mit Separatistensymbol nur von Separatistenflotten. Andere Fraktionen wie die Rebellenallianz oder das Galaktische Imperium haben ebenfalls Karten mit ihrem eigenen Fraktionssymbol.

Es gibt auch Karten mit doppelter Fraktionszugehörigkeit. Dies erkennst du an einem geteilten Fraktionssymbol, das beide zugehörigen Fraktionen der Karte enthält. Um eine solche Karte ausrüsten zu können, muss das Schiff einer dieser Fraktionen angehören.



Republik-Aufwertung



Separatisten-Aufwertung



doppelte Fraktionszugehörigkeit

Modifikation-Aufwertungen

Einige Aufwertungskarten haben die Eigenschaft „**Modifikation**“. Jedes Schiff kann maximal eine Aufwertung mit der Eigenschaft „**Modifikation**“ ausrüsten.

Titel

Bei Titel-Aufwertungen ist unten links ein Schiffssymbol abgebildet. Nur Schiffe mit dem entsprechenden Symbol können diese Karten ausrüsten. Jedes Schiff kann maximal **eine** Titel-Karte haben.




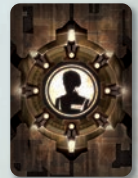
Aufwertung mit Schiffssymbol



Symbol auf der Schiffskarte des Charger c70 der Consular-Klasse

Commander



Commander-Aufwertungen erkennst du daran, dass sie ein -Symbol auf der Kartenrückseite und kein Symbol in der unteren linken Ecke aufweisen. Jedes Schiff kann, unabhängig von den Symbolen in seiner Aufwertungsleiste, genau einen Commander ausrüsten. Ein Schiff, das eine Commander-Karte ausgerüstet hat, zählt als **FLAGGSCHIFF**.



Commander-Aufwertung

Verwendung von Aufwertungskarten

Viele Aufwertungskarteneffekte treten zu einem bestimmten Zeitpunkt ein, der auf der jeweiligen Karte genannt ist. Manche Karten verfügen über eine der folgenden Einleitungen, die angeben, wann die Karte genutzt werden kann:

- Effekte, die Angriffswürfel modifizieren, z. B. indem sie Würfel hinzufügen, Ergebnisse verändern oder neu würfeln lassen, können nach dem Angriffswurf abgehandelt werden.
- „“ beschreibt einen kritischen Effekt. Mehr dazu unter „Kritische Effekte“ auf Seite 25.
- „“ und andere Effekte, die durch ein Kommandosymbol eingeleitet werden, können abgehandelt werden, während das Schiff das entsprechende Kommando abhandelt.

Manche Karteneffekte verlangen, dass du die Karte erschöpfst. Drehe dazu die Karte um 90° im Uhrzeigersinn. Erschöpfte Karten können nicht noch einmal erschöpft werden. Du kannst also den Effekt der Karte erst dann wieder verwenden, wenn die Karte wieder spielbereit ist.



spielbereite Aufwertung



erschöpfte Aufwertung

Aufwertungskarten spielbereit machen

In der Statusphase werden erschöpfte Aufwertungskarten spielbereit gemacht, also um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Spielbereite Karten können wieder erschöpft werden.

Aufwertungskarten mit einem **WIEDERKEHREND-**Symbol (↻) werden in der Statusphase automatisch spielbereit.



Wiederkehrend-Symbol

Manche Aufwertungskarten haben ein **NICHT-WIEDERKEHREND-Symbol** (↶) und **BEREITSCHAFTSKOSTEN**. Diese Karten werden in der Statusphase nicht automatisch spielbereit. Stattdessen kannst du ihre Bereitschaftskosten bezahlen, um sie spielbereit zu machen.

Um die Bereitschaftskosten einer Karte zu bezahlen, musst du jeden auf der Karte abgebildeten Kommandomarker in der angegebenen Anzahl ausgeben. Sind mehrere Kommandosymbole durch Querstriche abgetrennt, darfst du zum Bezahlen der Kosten eine beliebige Kombination aus den abgebildeten Kommandomarkertypen in Gesamthöhe der angegebenen Anzahl ausgeben. Beispiel: Eine Karte hat Bereitschaftskosten „1“ und die Symbole (↻), (↶) und (↷), abgetrennt durch Querstriche. Der Besitzer der Karte muss entweder 1 (↻)-, 1 (↶)- oder 1 (↷)-Kommandomarker ausgeben, um diese Karte spielbereit zu machen.



Nicht-Wiederkehrend-Symbol und Bereitschaftskosten

Manche Karten weisen ein (⊗)-Symbol auf. Dieses Symbol bedeutet, dass du die Kosten mit einem beliebigen Kommandomarkertyp bezahlen kannst.



Symbol für beliebigen Kommandomarker

Wenn beide Spieler in der Statusphase Aufwertungskarten spielbereit machen wollen, machen sie abwechselnd, beginnend mit dem ersten Spieler, eine Karte nach der anderen spielbereit.

Aufwertungskarten mit Markern

Manche Aufwertungskarten haben bei Spielbeginn eine Reihe von Kommandomarkern. Diese Marker werden vom Besitzer der Karte ausgewählt und platziert, sobald das Schiff während des Spielaufbaus platziert wird (siehe „Vollständiger Spielaufbau“ auf Seite 26).

Wenn eine Aufwertungskarte bei Spielbeginn Kommandomarker hat, ist dies durch eine Zahl auf der linken Seite der Karte über einem oder mehreren Kommandosymbolen auf blauem Hintergrund gekennzeichnet.



Aufwertungskarte mit Kommandomarkern

Lege jeden auf der Karte abgebildeten Kommandomarker in der angegebenen Anzahl auf die Karte. Sind mehrere Kommandosymbole durch Querstriche abgetrennt, darfst du eine beliebige Kombination aus den abgebildeten

Kommandomarkertypen in Gesamthöhe der angegebenen Anzahl platzieren.

Manche Karten, die bei Spielbeginn Kommandomarker haben, weisen ein (⊗)-Symbol auf. Dieses Symbol bedeutet, dass du die angegebene Kommandomarker-Anzahl aus beliebigen Typen zusammenstellen kannst.

Marker, die auf einer Karte liegen, sind nicht dem Schiff zugewiesen, das die Karte ausgerüstet hat. Diese Marker können nur gemäß dem Karteneffekt ausgegeben werden.

Siegpunkte für Aufwertungskarten

Wenn am Ende der Partie die Siegpunkte berechnet werden, addierst du die Gesamtkosten aller Aufwertungskarten eines Schiffes zu dessen Flottenpunktekosten hinzu.

EINSCHRÄNKUNGEN BEI DER FLOTTENZUSAMMENSTELLUNG

Zusätzlich zu den bisher erklärten Regeln gelten folgende Einschränkungen für die Zusammenstellung einer Flotte:

- Die Flotte muss genau einer Fraktion angehören, z. B. der Republik oder den Separatisten. Sie kann keine Schiffe, Staffeln oder Aufwertungen einer anderen Fraktion enthalten. Diese Karten sind durch das jeweilige Fraktionssymbol markiert.
- Die Flotte muss genau ein Flaggschiff haben (d. h. ein Schiff, das eine Commander-Karte ausgerüstet hat). Sie kann nicht mehrere Flaggschiffe enthalten.
- Ein Schiff kann nicht mehr als 1 Kopie derselben Aufwertungskarte ausrüsten.
- Maximal ein Drittel der Flottenpunkte darf für Staffeln ausgegeben werden.
- Die Flotte muss drei Einsatzzielkarten enthalten, eine aus jeder Kategorie (siehe „Einsatzziele“ auf Seite 25).
- Die Maximalzahl der einzigartigen Staffeln mit Verteidigungsmarkern beträgt für jede Flotte 1 pro 100 erlaubten Flottenpunkten.

PASSEN-MARKER

Wenn ein Spieler weniger Schiffe als sein Gegenspieler hat, kann er zu Spielbeginn einen oder mehrere Passen-Marker erhalten. Sobald ein Spieler in der Schiffsphase mit Aktivieren an der Reihe ist, darf er einen Passen-Marker ausgeben, um zu passen, statt ein Schiff zu aktivieren. Dann kommt der Gegenspieler an die Reihe und aktiviert ein Schiff. Ausgegebene Passen-Marker werden abgelegt.



Passen-Marker

Vor dem Schritt „Schiffe aufstellen“ des Spielaufbaus vergleichen beide Spieler die Anzahl der Schiffe in ihren Flotten. Hat ein Spieler insgesamt weniger Schiffe, erhält er Passen-Marker in Höhe der Differenz. Ist der erste Spieler derjenige mit weniger Schiffen, erhält er 1 Passen-Marker weniger.

VERWENDUNG VON PASSEN-MARKERN


Du kannst Passen-Marker nur dann verwenden, wenn du noch nicht-aktivierte Schiffe übrig hast und die folgenden Bedingungen erfüllt sind:


- **Der erste Spieler** darf beim Aktivieren passen, falls er mindestens **ein** Schiff bereits aktiviert hat und weniger nicht-aktivierte Schiffe übrig hat als der zweite Spieler.
- **Der zweite Spieler** darf beim Aktivieren passen, falls er **nicht mehr** nicht-aktivierte Schiffe übrig hat als der erste Spieler.

Du **kannst nicht** in mehreren aufeinanderfolgenden Zügen derselben Schiffsphase einen Passen-Marker ausgeben.



Passen-Marker helfen, die Aktivierung eines wichtigen Schiffes zu verzögern, damit du nicht ausmanövriert und zu einer Bewegung in die Angriffsreichweite eines nicht-aktivierten gegnerischen Schiffes gezwungen wirst.

KRITISCHE EFFEKTE


Kritische Effekte sind verheerende Spieleffekte, die der Angreifer während eines Angriffs abhandeln kann, **bevor** der Gesamtschaden berechnet wird. Voraussetzung ist, dass er mindestens 1  in seinem Angriffs pool hat. Pro Angriff kann der Angreifer **nur einen** kritischen Effekt abhandeln.

SCHWARZES : Erschöpfe diese Karte. Jede Hüllensektion, die an die verteidigende Hüllensektion angrenzt, nimmt 1 Schaden.

kritischer Effekt auf einer Aufwertungskarte

Auf Aufwertungskarten werden kritische Effekte durch ein „“ eingeleitet. Bei manchen kritischen Effekten ist zusätzlich eine Farbe angegeben. In dem Fall muss sich das  auf einem Würfel dieser Farbe befinden, damit der kritische Effekt abgehandelt werden kann.

Der normale kritische Effekt lautet:

- : Falls dem Verteidiger durch diesen Angriff mindestens 1 Schadenskarte zugeteilt wird, teile ihm die erste Schadenskarte offen zu.

Schiffe können unabhängig von möglichen anderen kritischen Effekten, die sie durch Aufwertungen erhalten, stets den normalen kritischen Effekt abhandeln. Sofern nichts anderes angegeben ist, können Staffeln keine kritischen Effekte abhandeln oder erleiden.

ÜBERFALLMARKER

Manche Aufwertungskarten führen dazu, dass ein Schiff Überfallmarker erhält. Solange ein Schiff einen Überfallmarker hat, kann es das auf dem Marker angegebene Kommando nicht abhandeln. Sobald ein Schiff mit einem Überfallmarker ein Kommandorad aufdeckt, darf es das Rad ablegen, um alle seine Überfallmarker abzulegen, oder es darf einen Kommandomarker ablegen, um einen entsprechenden Überfallmarker abzulegen. Wie bei Kommandomarkern gilt auch bei Überfallmarkern, dass ein Schiff immer nur 1 jedes Typs haben kann.



Überfallmarker

FOKUS- UND RADARTÄUSCHUNGSMARKER

Auf manchen Aufwertungskarten ist von Fokus- oder Radartäuschungsmarkern die Rede. Dabei handelt es sich um doppelseitige Marker, die keine eigenen Regeln haben und nur verwendet werden, um den Effekt einer Aufwertungskarte auf einem Schiff zu markieren. Die blaue Seite ist ein Fokusmarker, die rote ein Radartäuschungsmarker. Der kontrollierende Spieler eines Schiffes mit einer solchen Aufwertung legt den angegebenen Marker auf eine der Hüllensektionen des Schiffes, um den Effekt der Karte zu markieren.



Fokusmarker



Radartäuschungsmarker

ID-MARKER

Beide Spieler müssen ID-Marker verwenden, um ihre Flaggsschiffe zu kennzeichnen und gleiche Schiffe unterscheidbar zu machen. Dies ist wichtig, um festzustellen, welche Aufwertungen, Schadenskarten und Kommandoräder welchem Schiff zugewiesen sind.



Schiffsbasis mit Flaggsschiffs-ID-Marker

Um eine ID zuzuweisen, stecke einen Schiffs-ID-Marker in den Schlitz hinter der Haltestange oder Haltefinne des Schiffes. Lege dann den passenden Schiffskarten-ID-Marker auf die Schiffskarte dieses Schiffes.

EINSATZZIELE

Einsatzzielkarten sorgen für mehr Abwechslung, bieten eine Hintergrundgeschichte für die Raumschlacht und verändern die Siegpunktwertung. Es gibt drei Kategorien von Einsatzzielen



Angriff: Angriffs-Einsatzziele nennen in der Regel ein oder mehrere Schiffe, die zusätzliche Siegpunkte geben, wenn sie beschädigt oder zerstört werden.



Verteidigung: Verteidigungs-Einsatzziele verändern die Spielfläche, sodass ein Spieler einen entscheidenden Vorteil erhält.



Navigation: Navigations-Einsatzziele belohnen Spieler, die aggressiv und präzise vorrücken.

Einsatzzielkarten können spezielle Aufbaueregeln enthalten, die beim Spielaufbau beachtet werden müssen. Sie können auch

Sonderregeln beinhalten, die beim Spiel mit diesen Einsatzzielen gelten. Einige Einsatzziele ermöglichen das Sammeln von Siegmarkern. Am Ende der Partie ist jeder Siegmarker so viele Flottenpunkte wert, wie unten rechts auf der Einsatzzielkarte angegeben ist.

VERWENDUNG VON EINSATZZIELKARTEN

Jeder Spieler wählt beim Zusammenstellen seiner Flotte 3 Einsatzzielkarten, von denen jede aus einer anderen Kategorie stammen muss. Jeder Spieler bringt also 3 Einsatzzielkarten zum Spiel mit.

Im Schritt „Einsatzziel wählen“ des Spielaufbaus sieht der **ERSTE SPIELER** (also derjenige, der die Initiative hat) alle 3 Einsatzzielkarten des **ZWEITEN SPIELERS** an und wählt eine, die das Einsatzziel dieser Partie wird. Die übrigen Einsatzzielkarten des zweiten Spielers sowie alle Einsatzzielkarten des ersten Spielers werden in dieser Partie nicht verwendet.

VOLLSTÄNDIGER SPIELAUFBAU

Bist du erst einmal mit den Spielregeln vertraut, kannst du in deiner nächsten Partie die Regeln für den vollständigen Spielaufbau anwenden. Handle dazu die folgenden Schritte der Reihe nach ab (siehe auch: Abbildung auf Seite 27).

1. **Spielfläche und Startgebiet abstecken:** Eine ca. 90 x 180 cm (3' x 6') große Spielfläche wird freigeräumt. Anschließend wird mithilfe des Maßstabes ein ca. 90 x 120 cm (3' x 4') großes Startgebiet abgesteckt, indem die Startgebietsmarker ca. 30 cm (1') von den kurzen Seiten der Spielfläche entfernt platziert werden. Die Spieler sitzen sich an den langen Spielflächenrändern gegenüber.

Falls mit kleineren Flotten (z. B. den Schiffen und Staffeln aus zwei Flotten-Startersets) gespielt wird, genügt eine ca. 90 x 90 cm (3' x 3') große Spielfläche, die gleichzeitig auch als Startgebiet fungiert.

2. **Spielkomponenten nehmen:** Jeder Spieler legt seine Schiffe, Staffeln und Karten neben die Spielfläche in die Nähe seines Spielflächenrandes. Alle Schildräder und Staffelscheiben werden auf ihre maximalen Schild- bzw. Hüllenwerte eingestellt. Dann werden die Aktivierungsanzeiger aller Staffeln so positioniert, dass das blaue Ende mit dem -Symbol sichtbar ist. Jedem Schiff und jeder einzigartigen Staffel werden die passenden Verteidigungsmarker zugewiesen. Anschließend nimmt sich jeder Spieler genügend Kommando- und Schubräder für seine Flotte. Bei Bedarf werden den Schiffen und Staffeln ID-Marker zugewiesen.
3. **Initiative bestimmen:** Der Spieler, dessen Flotte weniger Flottenpunkte gekostet hat, entscheidet, wer erster Spieler wird. Der erste Spieler legt den Initiativemarker mit der -Seite nach oben neben seinen Spielflächenrand. Bei Gleichstand wird eine Münze geworfen und der Gewinner entscheidet, wer erster Spieler wird.
4. **Einsatzziel wählen:** Der erste Spieler sieht alle 3 Einsatzzielkarten seines Gegenspielers an und wählt eine, die das Einsatzziel dieser Partie wird (siehe „Einsatzziele“ auf Seite 25).

5. **Hindernisse platzieren:** Beginnend mit dem zweiten Spieler wechseln sich die Spieler mit dem Wählen und Platzieren von 6 Hindernissen auf der Spielfläche ab. Hindernisse müssen innerhalb des Startgebiets platziert werden und müssen jenseits Entfernung 3 zu den Spielflächenrändern und jenseits Entfernung 1 zueinander liegen.

Falls nur mit den Schiffen und Staffeln aus zwei Flotten-Startersets gespielt wird, werden nur 4 Hindernisse platziert.

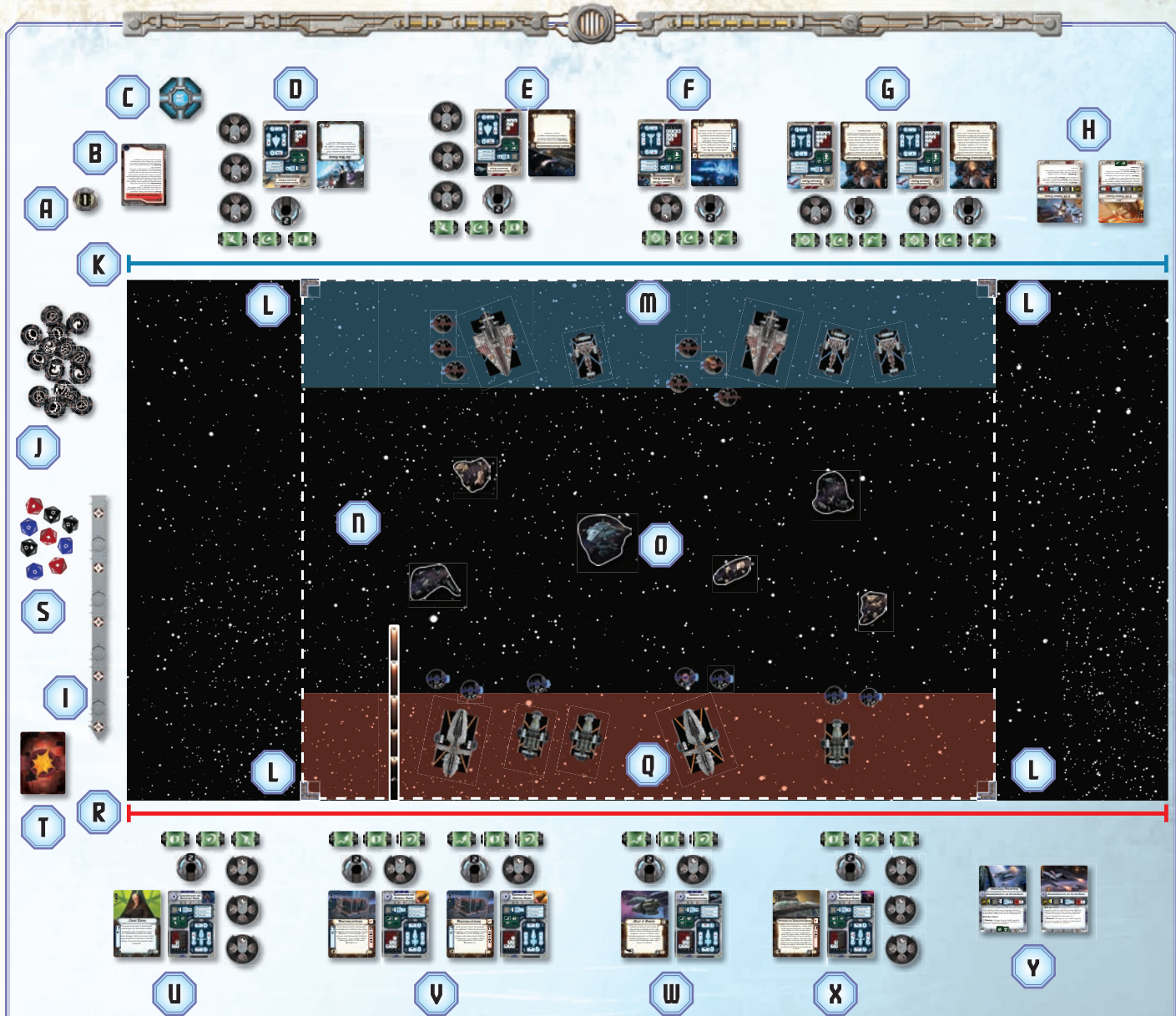
6. **Schiffe aufstellen:** Beginnend mit dem ersten Spieler wechseln sich die Spieler mit dem Aufstellen ihrer Streitkräfte im Startgebiet ab. Ein Aufstellungsspielzug besteht aus der Platzierung eines Schiffes oder zweier Staffeln.
 - Schiffe müssen im eigenen Aufstellungsbereich platziert werden. Der Aufstellungsbereich eines Spielers ist der Teil des Startgebiets, der in Entfernung 1–3 zu seinem Spielflächenrand liegt.
 - Sobald ein Spieler ein Schiff platziert, muss er dessen Schubrad auf einen Wert einstellen, der laut Schubtabelle des Schiffes zulässig ist.
 - Staffeln müssen innerhalb Entfernung 1–2 zu einem befreundeten Schiff platziert werden.
 - Falls ein Spieler nur noch eine Staffel übrig hat und zwei platzieren müsste, kann er sie erst dann platzieren, wenn er alle seine Schiffe platziert hat.
7. **Sonstige Komponenten vorbereiten:** Die Schadenskarten werden gemischt und zusammen mit den Kommando-markern, der Manöverhilfe, dem Maßstab und dem 1er-Rundenmarker neben die Spielfläche gelegt.
8. **Aufräumen:** Die Startgebietsmarker werden von der Spielfläche entfernt.

Sobald der Spielaufbau abgeschlossen ist, kann die erste Spielrunde beginnen.

WIE GEHT ES WEITER?

Jetzt kennst du alle Grundregeln von **Star Wars: Armada**. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, kannst du im Referenzhandbuch nachschlagen, das unter www.Asmodee.de/StarWars zum Download bereitsteht. Das Referenzhandbuch enthält vollständige Regelerläuterungen zu allen Themen und listet viele Ausnahmen auf, die in diesem Heft ausgelassen wurden.

Um eine Standardflotte mit 400 Punkten zusammenstellen zu können, wirst du weitere Schiffe, Staffeln und Aufwertungen benötigen. Sie sind in separaten Erweiterungspacks erhältlich.



VOLLSTÄNDIGER SPIELAUFBAU*

- | | | |
|--|---|---|
| <p>A. Rundenmarker</p> <p>B. Einsatzzielkarte</p> <p>C. Initiativemarker</p> <p>D. Schiffskarte der <i>Acclamator II</i>-Klasse mit Schubrad, Kommandorädern, Verteidigungsmarkern und Aufwertungskarte</p> <p>E. Schiffskarte des Angriffstransporters der <i>Acclamator I</i>-Klasse mit Schubrad, Kommandorädern, Verteidigungsmarkern und Aufwertungskarte</p> <p>F. Schiffskarte des Charger <i>c70</i> der <i>Consular</i>-Klasse mit Schubrad, Kommandorad, Verteidigungsmarkern und Aufwertungskarte</p> <p>G. Schiffskarten der Militärkreuzer der <i>Consular</i>-Klasse mit Schubrädern, Kommandorädern, Verteidigungsmarkern und Aufwertungskarten</p> | <p>H. Staffelkarten der V-19-Torrents</p> <p>I. Manöverhilfe</p> <p>J. Kommandomarker</p> <p>K. Spielflächenrand der Republik</p> <p>L. Startgebietenmarker</p> <p>M. Aufstellungsbereich der Republik</p> <p>N. Startgebiet</p> <p>O. Hindernismarker</p> <p>P. Maßstab</p> <p>Q. Aufstellungsbereich der Separatisten</p> <p>R. Spielflächenrand der Separatisten</p> <p>S. Würfeln</p> <p>T. Schadensstapel</p> <p>U. Schiffskarte der Sternenfregatte der <i>Munifizienz</i>-Klasse mit Schubrad,</p> | <p>Kommandorädern, Verteidigungsmarkern und Aufwertungskarte</p> <p>V. Schiffskarten der Raumfrachter der <i>Hardcell</i>-Klasse mit Schubrädern, Kommandorädern, Verteidigungsmarkern und Aufwertungskarten</p> <p>W. Schiffskarte der <i>Hardcell</i> mit Kampfausstattung mit Schubrad, Kommandorädern, Verteidigungsmarkern und Aufwertungskarte</p> <p>X. Schiffskarte der Kom-Fregatte der <i>Munifizienz</i>-Klasse mit Schubrad, Kommandorädern, Verteidigungsmarkern und Aufwertungskarte</p> <p>Y. Staffelkarten der Droidenjäger der <i>Vulture</i>-Klasse</p> |
|--|---|---|

*In der Abbildung gehen wir davon aus, dass jeder Spieler eine ausreichend große Sammlung für eine Partie mit 400 Flottenpunkten besitzt.

KURZÜBERSICHT

SPIELRUNDE

Jede Spielrunde besteht aus 4 Phasen. In der Schiffsphase und der Staffelfase agieren die Spieler abwechselnd, beginnend mit dem Spieler, der die Initiative hat.

1. KOMMANDOPHASE

Die Spieler wählen gleichzeitig Kommandos und weisen ihren Schiffen verdeckte Kommandoräder zu, indem sie diese unter deren Kommandoradstapel legen. Jedes Schiff muss zugewiesene Kommandoräder in Höhe seines Kommandowertes haben.

2. SCHIFFSPHASE

Die Spieler aktivieren abwechselnd je eines ihrer nicht-aktivierten Schiffe, indem sie folgende Schritte abhandeln:

1. **Kommandorad aufdecken:** Decke das oberste Kommandorad des Schiffes auf. Entscheide, ob du das Rad ausgeben willst, um den entsprechenden Kommandomarker zu erhalten, oder nicht.
2. **Angreifen:** Führe bis zu zwei Angriffe von verschiedenen Hüllensektionen aus durch.
3. **Manöver ausführen:** Bewege das Schiff mit seinem aktuellen Schub.

Passen-Marker: Hat ein Spieler, der mit dem Aktivieren eines Schiffes an der Reihe ist, mindestens ein nicht-aktiviertes Schiff und einen Passen-Marker, kann er den Marker ausgeben, um zu passen (siehe „Passen-Marker“ auf Seite 24).

3. STAFFELPHASE

Die Spieler aktivieren abwechselnd je zwei ihrer nicht-aktivierten Staffeln, eine nach der anderen. Hat ein Spieler nur noch eine nicht-aktivierte Staffel, muss er diese eine aktivieren. Hat er keine nicht-aktivierten Staffeln, muss er passen.

Sobald eine Staffel aktiviert wird, darf sie sich entweder bewegen oder angreifen.

4. STATUSPHASE

Die Spieler aktualisieren die Spielfläche, indem sie folgende Schritte abhandeln:

1. **Verteidigungsmarker spielbereit machen:** Alle erschöpften Verteidigungsmarker werden auf die spielbereite Seite gedreht.
2. **Aufwertungskarten spielbereit machen:** Alle erschöpften Karten mit einem Wiederkehrend-Symbol (♻️) werden in spielbereite Position gebracht. Hat ein Spieler erschöpfte Karten mit einem Nicht-Wiederkehrend-Symbol (➡️), darf er für jede Karte entscheiden, ob er ihre Bereitschaftskosten bezahlen will, um sie in spielbereite Position zu bringen. Haben beide Spieler ➡️-Karten, machen sie abwechselnd eine nach der anderen spielbereit, beginnend mit dem ersten Spieler.
3. **Initiativemarker umdrehen:** Der Initiativemarker wird auf die andere Seite gedreht.
4. **Rundenmarker platzieren:** Der Rundenmarker mit der nächsthöheren Zahl wird neben die Spielfläche gelegt.

CREDITS

Expansion Design and Development: Michael Gernes with Brooks Flugaur-Leavitt

Producer: Gavin Duffy

Editing: Rob Crandall

Proofreading: Sean O'Leary and Sarah Sadler

Minatures Game Manager: John Shaffer

Expansion Graphic Design: Nate Carnahan and Evan Simonet

Graphic Design Manger: Christopher Hosch

Cover Art: Darren Tan, Sergey Glushakov, and Ameen Naksewee

Interior Art: Joshua Cairos, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Lukasz Jaskolski, Robert Laskey, Ameen Naksewee, Emilio Rodriguez, Ryan Valle, Andreas Zafiratos, and the Lucas Films Art Archives

Art Direction: Christina Doffing and Preston Stone

Managing Art Director: Tony Bradt

Sculpting: Bexley Andrajack with Kevin Van Sloun

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Zach Holmes

Director of Licensing: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger and Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

VP of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Andrew Navaro

LUCASFILM LTD.

Lucasfilm Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Ryan Anderson, Matthew Ansley, Aaron Arnold, Phillip Bajoras, Armando Barone, Corey Benson, Matt Bronson, Nicholas Brown, Joel Brygger, Josiah Burkhardtsmeier, Tae Burney, Eric Burch, Brian Carpenter, Nick Chester, Ted Cincoski, Nathan Coda, Kristen Coleman, Scott Cowan, Michael Cox, Ian Cross, Dane Curi, Adam Davis, Daniele De Gemini, Charles DeBeck, Jason Dedrick, Dave Dzwonek, Nick Evans, Chris Fritz, Victor Gonzalez, Andy Graber, Tristan Gruber, El Hadad, Matt Harbage, Nic Hautamaki, Lucas Hidden, Dakota Hill, Sarah Hill, Paul Hrynyszyn, Alessio Iannuzzi, Josh Jones, Nathan Karpinski, Gustav Klemond, Matt Lalonde, Alex Lee, Evan Lloyd, Colin Looney, Brendon Macleod, Chuck Martinell, Nick McCollum, Patrick Mihalicz, Joshua Miller, Matthew Moncrief, Ethan Mung, Spencer Mung, Jamie Nasmyth, Joe Nelligan, Daniel Nowak, Shane O'Neill, Andrew 'Dante' Odrosky, Jayde Ott, Jack Otto, Ryan Peterson, John Petrizzo, Jeff Pierfelice, Josh Posey, Mike Ptak, Justin Rasmussen, Bret Samsen, Weston Schreiber, Jason Scutt, Michael Sanfilippo, David Shanebeck, Sam Simon, Bryan Schmidt, Nathan Skadsen, Kevin Spooner, Greg Spyridis, Eric Taylor, Chris Thiel, Levon Thomas, John Thomson, Alexandra Tornabene, Matt Turchyn, Mark Vogl, Ryan Voigt, Brogan Wassell, Matt Wenderski, Chris Wheeler, Billy Wilkins, Patrick Wilson, Chris Woodfin, Matt Wornardt, John Zuidema

Special thanks to Max Brooke, Alex Davy, Sam Gregor-Stewart, and James Kniffen

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Susanne Kraft

Redaktion: Benjamin Fischer und Sebastian Klinge

Layout: Max Breidenbach



© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung vervielfältigt werden. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.