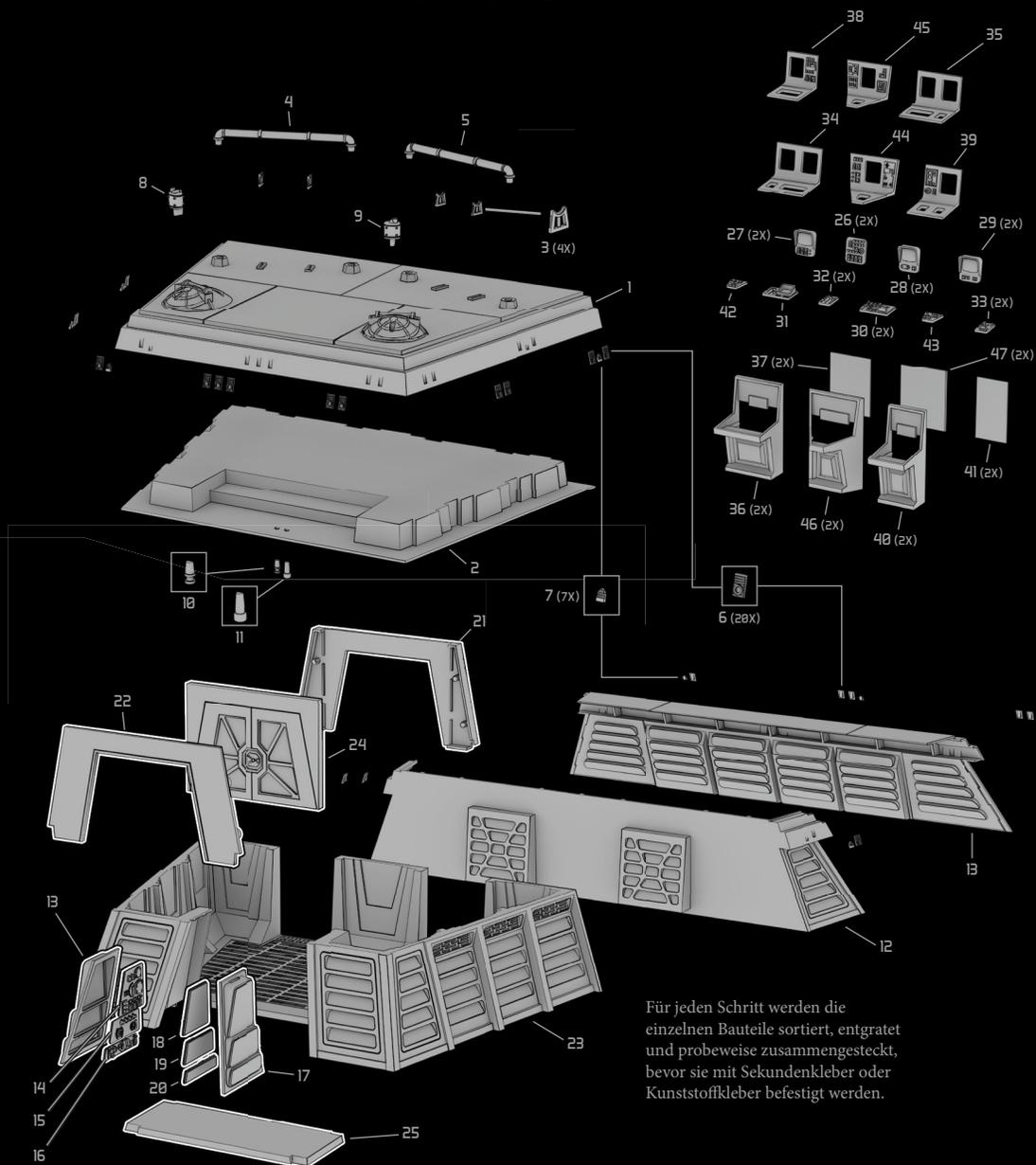


STAR WARS™

LEGION™

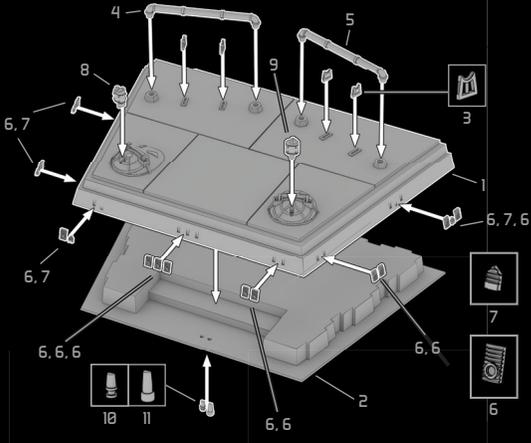
IMPERIALER BUNKER SCHLACHTFELD - ERWEITERUNG



Für jeden Schritt werden die einzelnen Bauteile sortiert, entgratet und probeweise zusammengesteckt, bevor sie mit Sekundenkleber oder Kunststoffkleber befestigt werden.

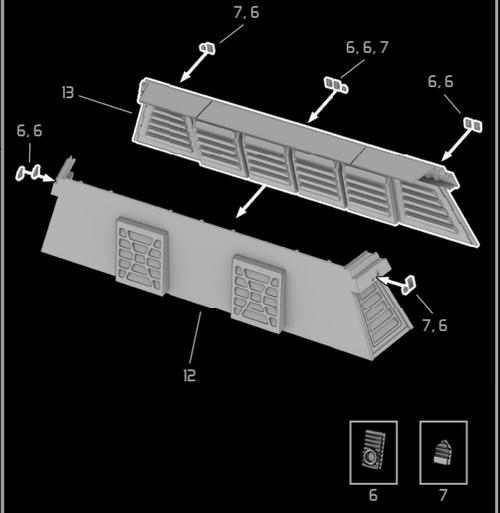
1.

Die Dach-Oberseite (1) wird auf die Dach-Basis (2) geklebt. Dann werden die Dach-Rohrhalterungen (3) in die Öffnungen auf der Dach-Oberseite geklebt und die Rohre (4, 5) werden an den Halterungen und Öffnungen des Daches ausgerichtet und festgeklebt. Entlang des Dachrandes werden die Detailplatten (6-7) festgeklebt, wobei die Stäbchen an den Platten in die Öffnungen des Daches eingepasst werden. Die übrigen Dach-Details (8, 9) werden in die Öffnungen der runden Erhebungen auf dem Dach geklebt. Die überhängenden Dach-Details (10, 11) werden an die Unterseite der Dach-Basis geklebt, wobei die Löcher als Positionierungshilfe dienen.



2.

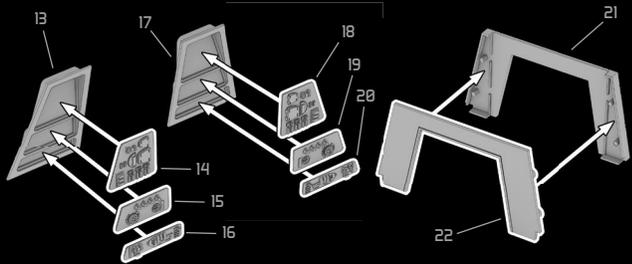
Für die Rückwand des Bunkers wird die Innenwand (12) an die Außenwand (13) geklebt. Der äußere Dachrand der Außenwand wird mit den übrigen Detailplatten (6, 7) beklebt.



3.

Die Kontrolltafeln 14-16 werden in das linke Kontrolltafel-Gehäuse (13) geklebt. Derselbe Vorgang wird für das rechte Kontrolltafel-Gehäuse (17) und die Kontrolltafeln 18-20 wiederholt.

Vorder- und Rückseite des Türrahmens (21-22) werden zusammengeklebt, wobei kein Klebstoff in den Schlitz geraten darf, in den später die Tür gesteckt werden kann. Vor dem Zusammenkleben sollten die Bauteile probeweise aneinandergelassen werden.

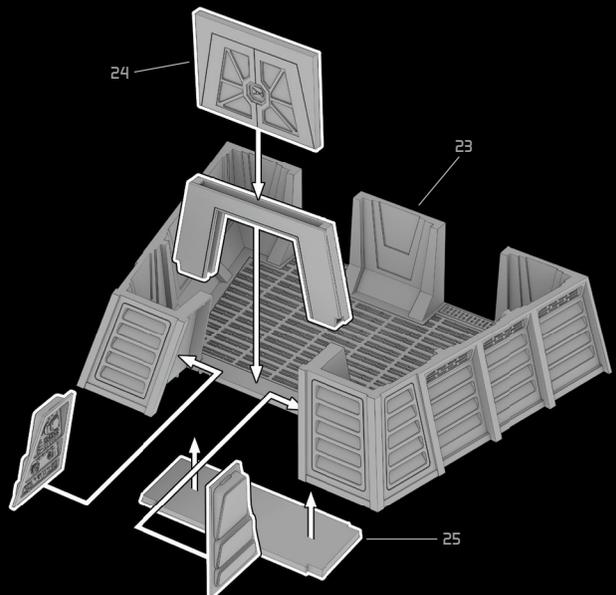


4.

Der Türrahmen wird an der Innenseite der Türöffnung auf der Bunker-Basis (23) festgeklebt. Die Tür (24) wird nicht in den Türrahmen geklebt, damit sie während des Spiels geöffnet und geschlossen werden kann. Dies ist für die Szenarien dieser Erweiterung erforderlich.

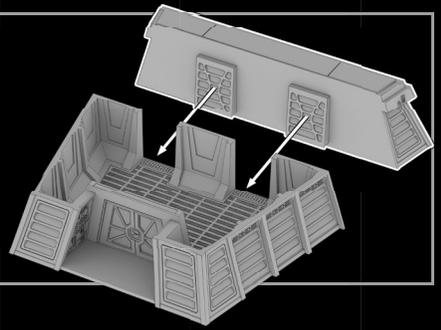
Die linken und rechten Kontrolltafel-Gehäuse werden in die Einbuchtungen an beiden Seiten der Tür geklebt. Der Boden des Eingangsbereichs (25) wird an der Unterseite der Bunker-Basis festgeklebt.

Wie immer sollten die Bauteile vor dem Festkleben probeweise aneinandergelassen werden.



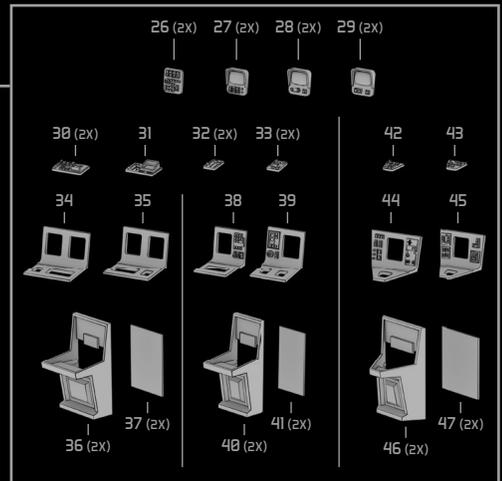
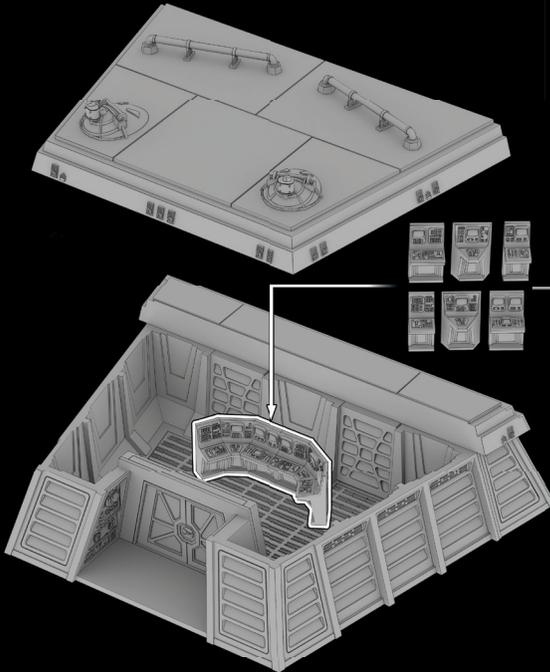
5.

Das Festkleben der Rückwand an der Bunker-Basis ist optional. Falls sie abnehmbar bleibt, besteht die Möglichkeit zwei Bunker Rücken an Rücken aneinander zu stellen, um ein größeres Gebäude zu bilden.



6.

Die Bauteile der Computerterminals sind, wie in der Abbildung gezeigt, in Gruppen unterteilt. Die Teile 26–29 passen in jedes Terminal. Jedes Terminal kann entweder einzeln in den Innenraum des Bunkers geklebt oder zu einem großen System zusammengefügt werden. Vor dem Festkleben sollten alle Bauteile sortiert und probeweise aneinandergehalten werden.



WIE VERWENDE ICH DIESES PRODUKT?

Die Gelände-Miniatur aus diesem Set kann zusammen mit den beigegefügt Gefechtskarten für ein einzigartiges **SZENARIO** verwendet werden. Alternativ kann die Miniatur als Geländeteil dienen und das Schlachtfeld interessanter gestalten.

Die Gefechtskarten aus diesem Set wurden eigens für die enthaltene Geländeminiatur entwickelt und sind durch ein passendes **SZENARIOSYMBOL** gekennzeichnet. Die Gefechtskarten sind in zwei **AKTE** unterteilt. Jeder Akt ist eine Partie und enthält eine Gefechtskarte jeder Art (Bedingung, Aufstellung und Einsatzziel). Die Akte sollten in numerischer Reihenfolge gespielt werden, beginnend mit Akt 1. Vor dem Spiel sollten die Spieler sich darauf einigen, dass dieses Szenario gespielt wird. Die Spielerfarben (rot und blau) müssen vor dem Spiel festgelegt werden, außerdem müssen die Spieler vor jedem Akt ihre Armeen zusammenstellen. Die Spieler werden ihre Spielerfarben in beiden Akten beibehalten.

Aufbau des Szenarios: Beim Spielen des Szenarios werden die Aufbauschritte 5–7 (siehe Referenzhandbuch, erhältlich unter www.Asmodee.de/SWLegion) nicht durchgeführt. Stattdessen werden die Aufbauanweisungen der verwendeten Einsatzziel-, Bedingungs- und Aufstellungskarten abgehandelt.

Nicht erlaubte Schlüsselwörter: Beim Spielen eines Szenarios können folgende Schlüsselwörter nicht verwendet werden, es sei denn, auf einer beigegefügt Gefechtskarte ist etwas anderes angegeben: **KOPFGELD**, **INFILTRIEREN** und **GEHEMAUFTRAG**.



Imperialier-Bunker-
Szenariosymbol

NEUE REGELN

Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln, die mit dieser Erweiterung neu hinzukommen. Die vollständigen Spielregeln für Detonieren, Flächenwaffe und Kritisch X befinden sich im Referenzhandbuch, kostenlos erhältlich unter:

[www.ASMODEE.DE/SWLEGION](http://www.asmodee.de/SWLEGION)

DETONIEREN – Sobald ein Bomben-, Bedingungs- oder Einsatzzielmarker detoniert, wird ein separater Angriff gegen jede Einheit (befreundet sowie feindlich) durchgeführt, zu welcher der Marker Sichtlinie hat. Dabei werden die Reichweite, die Angriffswürfel, die Energieumwandlungstabelle und die Waffenschlüsselwörter der Karte verwendet, die mit dem detonierenden Marker assoziiert ist. Nachdem ein Bomben-, Bedingungs- oder Einsatzzielmarker detoniert ist, wird er vom Schlachtfeld entfernt.

INHALT

- 1 Imperialer-Bunker-Miniatur
- 6 modulare Computerterminal-Miniaturen
- 6 Gefechtskarten
 - » Evakuierung
 - » Gefangene
 - » Geschütztes Bollwerk
 - » Rettungsmission
 - » Sprengt den Bunker
 - » Umzingelt

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Expansion Design & Development: Samuel L. Olsen
with Alex Davy and Luke Eddy
Producer: Calli Oliverius
Editing: Autumn Collier
Proofreading: Tina Fox
Miniatures Game Manager: John Shaffer
Expansion Graphic Design: Evan Simonet
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover Art: Vlad Ricean
Art Direction: Andy Christensen
Managing Art Director: Tony Bradt
Sculpting: Bexley Andrajack
Sculpting Lead: Cory DeVore
Sculpting Manager: Derrick Fuchs
Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba
and Zach Tewalthomas
Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Zach Holmes
Licensing Manager: Simone Elliott
Production Management: Justin Anger and Jason Glawe
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Senior Manager of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Corey Konieczka
Head of Studio: Andrew Navaro

Special thanks to Kevin Schluter!

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

KEIN VOLLSTÄNDIGES SPIEL. ZUM SPIELEN WIRD EIN
GRUNDSPIEL VON STAR WARS: LEGION BENÖTIGT.
VOLLSTÄNDIGE SPIELREGELN UNTER:

[www.ASMODEE.DE/SWLEGION](http://www.asmodee.de/SWLEGION)

PLAYTESTERS

Nema Ashajee, Micheal Barry, John Brader, Robert Brantseg, Joel Brygger, Jon "Bushfacts" Bushman, James Cartwright, Gordon Chace, Thomas Cheshire, Andrea Dell'Agnese, Chris Diede, Kyle Dornbos, Matt Dunn, Julia Faeta, Brendon Franz, Nicholas Freeman, Micheal Gandolfo, Daniel Glantz, Daniel Gwizdalski, Darren Peter Hrynyszak, David Iacona, Davis Kingsley, Matt Kissb, Joel Langford, David LeBlanc, Bob Lovizio, Chuck Martinello, Jason Melius, Chris Molina, Richard Morales, Stephen Mrozik, LJ Peña, Dennis Perlstein, Jared Porter, Stephen Rice, John Roberts, Raul Rosado, Seth Rourk, Daniel Simpson, Marion Sistena, Preston Stone, Daniel Stoner, Fabian Valle, Keith "Kilo" Watt, Chris Wheeler, Nathan Wilens, Andrew Wixon, Alex Young, and David Zelenka

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz
Übersetzung: Susanne Kraft
Grafische Bearbeitung und Layout: Marco Reinartz
Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Niklas Bungardt und Oliver Kutsch

© & TM Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.

