

STAR WARS™ **X-WING™**



EPISCHE SCHLACHTEN

REGELN UND SZENARIEN

EINLEITUNG

Eine weitere Patrouille ist zu Ende und deine Flügelmänner geben nacheinander das Entwarnungssignal, durch das jedes Schiff die Ruhe des Weltalls um dich herum bestätigt. Die drei Transporter hängen als helle Punkte in der Leere, während deine Crew ihre nächste Flugbahn im Hyperraum berechnet. Du wagst es kaum zu hoffen, dass dieser Flug keine ungewollte Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Doch dann wird die Stille durchbrochen. Warnsignale heulen rasch hintereinander auf, als feindliche Schiffe aus dem Nichts des Hyperraums auftauchen. Eins, zwei, fünf – über ein Dutzend feindliche Jäger, die sich alle in tödlicher Absicht auf die drei Transporter hinabstürzen. Du beschleunigst und deine Flügelmänner nehmen ihre Ränge in der Formation hinter dir ein. Als dein Schwarm in Richtung der Feinde beschleunigt, rufst du einen verzweifelten Befehl: „Schützt die Transporter! Verschafft ihnen Zeit, damit sie den Sprung schaffen können!“

ÜBERSICHT

Die Erweiterung **Epische Schlachten** erweitert die Möglichkeiten von **Star Wars: X-Wing**, indem sie den Spielmodus **EPISCH** einführt. Dieser Spielmodus ermöglicht zwei bis acht Spielern, riesige Flotten zu kommandieren und in großangelegten Schlachten zu kämpfen, die Erinnerungen an ikonische *Star Wars*-Szenen hervorrufen.

Diese Erweiterung beinhaltet 11 Szenarien unterschiedlicher Formate von Teamkämpfen bis zu chaotischen „Jeder gegen Jeden“-Schlachten mit 8 Spielern. Zusätzlich zu den **SCENARIEN** und Regeln für mehr als zwei Spieler führt diese Erweiterung **SCHWÄRME** ein, die den Spielern eine spannende neue Möglichkeit bieten, mehrere Schiffe in einer Formation mit nur einem Manövrierad zu kontrollieren. Schwärme erlauben den Spielern auch bei vielen Schiffen ein schnelles Spiel.

Der Spielmodus „Episch“ kombiniert diese Elemente, um eine aufregende **X-Wing**-Erfahrung zu erschaffen, ob nun Kopf an Kopf gegen einen einzelnen Gegner, in großen Teamkämpfen oder in „Jeder gegen Jeden“-Schlachten mit bis zu acht Spielern.



Riesige Schiffe in Epische Schlachten

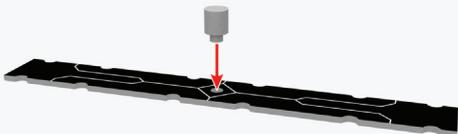
Riesige Schiffe sind mächtige Kriegs- und vielseitige Unterstützungsschiffe, die aus großer Distanz zerstörerische Turbolaser abfeuern, kleinere Jäger kommandieren und mittels elektronischer Kriegsführung feindliche Schlachtpläne aushebeln können. Von der bloßen Feuerkraft und Langlebigkeit der Korvette der *Sturm*-Klasse über die Kommando-Spezialisierung der CR90-Korvette bis zu den schmutzigen Tricks, die dem C-ROC-Kreuzer zur Verfügung stehen: Jedes riesige Schiff bringt eine einzigartige Mischung an Fähigkeiten an den Tisch.

Sie sind zwar für den Spielmodus „Episch“ nicht nötig, doch sind diese massiven Schiffe eine perfekte Ergänzung für die Szenarien aus diesem Heft, in denen sie den Spielern neue, mächtige Möglichkeiten für ihre Flotten und neue Wege zum Sieg bieten!

INHALT

Dieses Set enthält folgende Materialien:

Haltestift in die Flughilfe stecken



Steckt den Haltestift in die Flughilfe, um sie leichter platzieren zu können.



8 Aufwertungskarten



24 Schwarm-ID-Karten



7 Schwarm-Schnellbaukarten



18 Zielerfassungsmarker



36 Schwarm-ID-Marker



25 Remote-Karten



2 große Schwarm-Flughilfen



2 kleine Schwarm-Flughilfen



1 Eck-Schwarm-Flughilfe



5 Plastik-Haltestifte



10 Einsatzziele



16 Siegmarkierungen

SCHWÄRME

„Achtung, da kommen noch zwei. Die versuchen uns den Weg abzuschneiden.“

—Han Solo

Schwärme sind eine neue, spannende Möglichkeit, die es Spielern erlaubt, mehrere Schiffe in einer Formation mit nur einem Manövrerrad zu kontrollieren. Mit Schwärmen kann man nicht nur leichter in Formation fliegen, sie beschleunigen auch beträchtlich das Spiel. Aktionen sind schneller abzuhandeln, selbst wenn viele Schiffe im Spiel sind. Werden drei oder mehr Schiffe desselben Typs in einer **Epischen Schlacht** geführt, empfehlen wir, diese in einem Schwarm zu organisieren, um weiterhin flüssig spielen zu können.

WAS SIND SCHWÄRME?

Ein Schwarm ist eine Gruppe mehrerer kleiner Schiffe, die sich zusammen in einer Formation mit nur einem Manövrerrad bewegen. Jeder **Schwarm** besteht aus einem **Schwarmführer** und 2–5 **Flügelmännern**. Der Schwarmführer führt seine Manöver wie gewohnt aus, indem er ein Manövrerrad und eine Manöverschablone verwendet, während die Flügelmänner mithilfe einer Schwarm-Flughilfe, die später beschrieben wird, in Formation mit ihrem Schwarmführer bleiben.

Ein Spieler kann einen Schwarmführer auswählen und durch das Ausrüsten bestimmter Aufwertungskarten einen Schwarm formen. Diese Aufwertungskarten benennen ein kleines Schiff als Schwarmführer und Parameter, um die Flügelmänner dieses Schwarmführers auszuwählen. Außerdem geben sie dem Schwarm eine Fähigkeit, die er während der Partie verwenden kann.



⊕-Aufwertungen, die Schwärme bilden

Schwarm-Schnellbaukarten

Falls Spieler mit Schnellbaukarten spielen, können sie ihre Schwärme mithilfe der Schwarm-Schnellbaukarten aus diesem Set bauen. Jede von ihnen nennt ein Schwarmführer-Profil, ein Flügelmänner-Profil und einen Bedrohungsgrad (Δ) für jeden Schwarm, den man mit ihr bauen kann.



Schwarm-Schnellbaukarten



FORMATIONEN

Schwärme werden in **FORMATIONEN** von bis zu sechs Schiffen zusammengestellt. Jedes Schiff in einem Schwarm hat eine bestimmte **SCHWARMPOSITION** in der Formation.



Die Spieler verwenden eine große Schwarm-Flughilfe, um ihre Schiffe in Formation zu bringen. Diese Flughilfe hat für jede Schwarmposition eine Linie. Um die Schiffe in Formation zu bringen, legt ein Spieler die Mittellinie jedes Schiffes (vorne oder hinten) bündig an die Linie der Schwarm-Flughilfe an, die mit der Schwarmposition dieses Schiffes übereinstimmt. Die Stopper jedes Schiffes (vorne oder hinten) sollten bündig mit der Flughilfe sein und der vordere volle Winkel (☉) jedes Flügelmanns muss in dieselbe Richtung zeigen wie der des Schwarmführers.

STREITKRÄFTE SAMMELN

Beim Zusammenstellen einer Staffel muss jeder Spieler, der eine Aufwertung auswählt, die einen Schwarm bildet, die Schiffe für diesen Schwarm auswählen. Jede ☉-Aufwertung, die einen Schwarm bildet, schränkt auch ein, welche Schiffe Teil dieses Schwarms sein dürfen.

Während des Spielaufbaus wird jedem Schiff, das Teil eines Schwarms ist, eine ID-Karte zugewiesen, welche die Position des Schiffes in der Formation bestimmt. Jede ID-Karte zeigt eine ID-Nummer, den Namen der Position des Schiffes und eine Grafik mit dem genauen Ort dieser Position in der Schwarmformation.



Jede ID-Karte zeigt zudem erlaubte Formationen beim Spielaufbau, die von der Anzahl Schiffe im Schwarm abhängen. Die Grafik der Formation auf einer ID-Karte markiert den Schwarmführer durch einen Pfeil.

Falls Schiffe zerstört oder getrennt werden, kann ein Schwarm „fehlende“, also nicht gefüllte Positionen haben.



Nachdem ein Spieler die Position jedes Schiffes im Schwarm bestimmt hat, weist er jedem dieser Schiffe je eine ID-Karte zu. Anstatt einen ID-Marker auf jede Schiffskarte zu legen, wird dann die ID-Karte eines Schiffes unter seine Schiffskarte gesteckt, sodass der obere Teil der ID-Karte sichtbar ist. Zum Schluss werden ID-Marker der entsprechenden Nummern und Farben in die Basis jedes Schiffes gesteckt. Es gibt mehrere ID-Kartensets, die sich in Farbe und Form des Symbols oben links unterscheiden. Einem Schwarm können ID-Karten eines beliebigen Sets zugewiesen werden, allerdings muss jedem Schiff in diesem Schwarm eine ID-Karte aus demselben Set zugewiesen werden.



SCHWÄRME IN DER PLANUNGSPHASE

Während der Planungsphase wird nur dem Schwarmführer ein Manörrad zugeordnet. Die Flügelmänner folgen dem Schwarmführer und ihnen wird kein Rad zugeordnet.

Mehr als 3 Schwärme

Epische Schlachten enthält Schwarm-ID-Karten und -ID-Marker für 3 Schwärme (blau, gold und rot). Für Partien, in denen mehr als 3 Schwärme benötigt werden, beinhaltet es außerdem Schwarm-ID-Karten, die mit den ID-Markern aus dem Grundspiel verwendet werden können. Da sie schwerer von den IDs anderer Schiffe zu unterscheiden sind, sollten sie nur benutzt werden, falls zusätzliche benötigt werden.

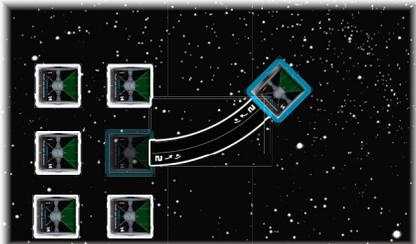


4. Schwarm-ID-Kartenset

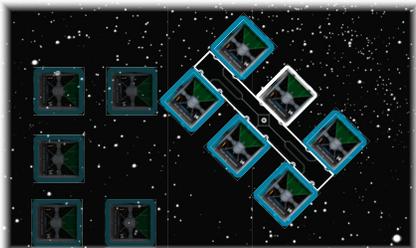
SCHWARMAKTIVIERUNG

Während der Aktivierungsphase wird ein Schwarmführer wie gewohnt entsprechend seines Initiativwerts aktiviert. Er bewegt sich und führt wie gewohnt Aktionen durch. Dann wird jeder seiner Flügelmänner in aufsteigender ID-Nummer-Reihenfolge aktiviert (linke Flanke, rechte Flanke, Heckunterstützung, linke Unterstützung, rechte Unterstützung). Flügelmänner verwenden andere Regeln, wenn sie sich bewegen oder Aktionen durchführen, die in den folgenden zwei Abschnitten erklärt werden.

Bewegen eines Schwarms



Der Schwarmführer führt ein I2-1-Manöver aus.



Die Schwarmflughilfe wird platziert und jedes andere Schiff wird in seine Position in der Formation gebracht.

BEWEGUNG DER FLÜGELMÄNNER

Sobald sich ein Flügelmann bewegt, verwendet der Spieler eine Schwarmflughilfe, um das Schiff wieder in Formation mit seinem Schwarmführer zu bringen. Ein Flügelmann wird so behandelt, als hätte er dasselbe Rad wie der Schwarmführer aufgedeckt und dasselbe Manöver wie der Schwarmführer ausgeführt – dazu gehören auch Geschwindigkeit, Farbe und Flugrichtung des Manövers des Schwarmführers.

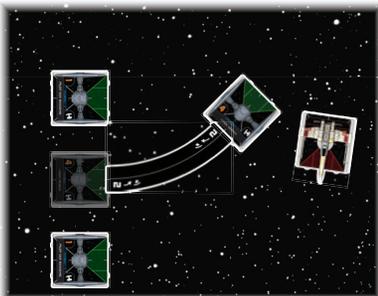
Falls ein Flügelmann nicht zurück in Formation gebracht werden kann, weil er ein anderes Schiff überschneiden würde oder weil er die Spielfläche verlassen würde, kehrt er zurück zu seiner vorherigen Position und führt das aufgedeckte Manöver des Schwarmführers aus (wobei er die normalen Überschneidungsregeln beachtet, falls nötig). Dann überspringt jener Flügelmann seinen Schritt „Aktion durchführen“ und wird vom Schwarm getrennt, was später erklärt wird, siehe **„Beispiel einer Schiffsüberschneidung durch einen Flügelmann“** unten.

Falls die Gefahr besteht, dass ein Flügelmann bei der Bewegung ein anderes Schiff überschneidet, sollte der Spieler eine Positionsmarkierung verwenden, um die vorherige Position des Flügelmanns festzuhalten. Dadurch kann sichergestellt werden, dass ein Flügelmann wieder an seiner richtigen Position ist, bevor er sein Manöver ausführt.

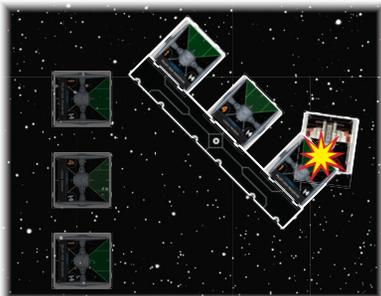
AKTIONEN DER FLÜGELMÄNNER

Während der Aktivierungsphase kann jeder Flügelmann eine Aktion durchführen, nachdem er bewegt worden ist. Im Gegensatz zu einem Schwarmführer ist ein Flügelmann auf folgende Aktionen beschränkt: Berechnen (☞), Ausweichen (↯), Fokussieren (👁), Verstärken (⊕) und Ziel erfassen (🎯).

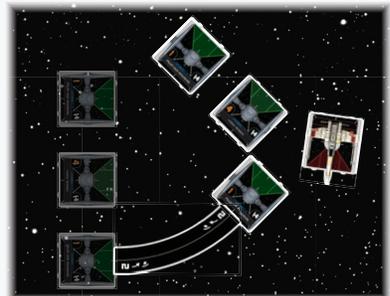
Beispiel einer Schiffsüberschneidung durch einen Flügelmann



Der Schwarmführer führt ein I2-1-Manöver aus.



Die linke Flanke wird in Position gebracht, aber die rechte Flanke kann nicht in Position gebracht werden, ohne ein anderes Schiff zu überschneiden.



Die rechte Flanke muss stattdessen das aufgedeckte Manöver des Schwarmführers I2-1 ausführen.

TRENNEN UND ANSCHLIESSEN

Flügelmäner können sich von ihrem Schwarm **TRENNEN**, wodurch sie sich wie ein unabhängiges Schiff verhalten können, das wie gewohnt ein eigenes Manövernrad verwendet. Außerdem kann sich ein Schiff, das vom Schwarm getrennt ist, dem Schwarm wieder **ANSCHLIESSEN**, wodurch es wieder zum Flügelmann wird.

Die Schwarm-ID-Karte eines Schiffes wird verwendet, um anzuzeigen, ob das Schiff gerade ein Flügelmann ist oder unabhängig fliegt. Solange ein Schiff ein Flügelmann ist, wird seine ID-Karte so unter seine Schiffskarte gelegt, dass der obere Teil sichtbar ist. Falls sich das Schiff vom Schwarm getrennt hat, wird seine Schwarm-ID so unter seiner Schiffskarte positioniert, dass der untere Teil sichtbar ist.



In Formation



Getrennt

Sobald sich ein Schiff vom Schwarm trennt oder sich ihm anschließt, sollten die Spieler seine Schiffskarte so verschieben, dass es seinen aktuellen Status im Schwarm widerspiegelt.

UNFREIWILLIGES TRENNEN

Viele Spieleffekte können ein Schiff dazu zwingen, sich vom Schwarm zu trennen. Ein Flügelmann **muss** sich von seinem Schwarm trennen, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- Das Schiff kann nicht in Formation platziert werden.
- Das Schiff wird ionisiert oder gefangen.
- Das Schiff ist gestresst und sein Schwarmführer führt ein rotes Manöver aus.
- Ein anderer Effekt als ein Manöver zwingt das Schiff dazu, sich zu bewegen oder seine Basis zu drehen.
- Der Schwarmführer wird entfernt, ionisiert oder gefangen.

Es kann vorkommen, dass einem Schiff für die Aktivierungsphase kein Manövernrad zugeordnet wurde, falls ein nicht freiwilliges Trennen nach der Planungsphase und vor der Kampfphase eintritt. Falls ein getrenntes Schiff in der Aktivierungsphase kein zugeordnetes Rad hat, wird es nicht wie gewohnt aktiviert. Stattdessen **muss** es am Ende der Aktivierungsphase ein (2 1)-Manöver ausführen, seinen Schritt „Aktion durchführen“ überspringen und einen Stressmarker erhalten.

FREIWILLIGES TRENNEN

Während der Endphase kann sich ein Schiff freiwillig von seinem Schwarm trennen. Während der nächsten Planungsphase wird dem Schiff ein Rad zugeordnet, das seinem Schiffstyp entspricht. Es wird nun wie ein normales Schiff behandelt, bis es sich dem Schwarm später eventuell wieder anschließt.

ANSCHLIESSEN

Am Anfang der Planungsphase kann sich ein Schiff seinem Schwarm unter folgenden Bedingungen wieder anschließen:

- Das Schiff befindet sich in Reichweite 0–1 seines vorherigen Schwarmführers.
- Das Schiff ist nicht gestresst, ionisiert, gefangen oder getarnt.

Ein Schiff kann sich nur seinem vorherigen Schwarm wieder anschließen, der auf der ID-Karte des Schwarmführers markiert ist. Nachdem es sich einem Schwarm wieder angeschlossen hat, wird es zurück in Formation gebracht, erhält 1 Stressmarker und sein Manövernrad wird beiseite gelegt.

SCHWÄRME BEIM SPIELAUFBAU PLATZIEREN

Während des Aufbaus „Streitkräfte platzieren“ wird zunächst der Schwarmführer bei seiner Initiative platziert und der gesamte Schwarm unmittelbar danach. Schiffe, die Teil eines Schwarms sind, können weder angedockt noch in der Reserve platziert werden, außer ein bestimmtes Szenario besagt etwas anderes.

Jeder Schwarm muss in der Schwarmposition entsprechend seiner ID-Karte platziert werden. Schwarmführer werden wie gewohnt zuerst platziert, dann wird jedes Schiff im Schwarm in aufsteigender ID-Nummer-Reihenfolge platziert. Jedes Schiff, das nicht platziert werden kann, wird von seinem Schwarm getrennt, muss in seine Aufstellungszone platziert werden und erhält 1 Stressmarker.

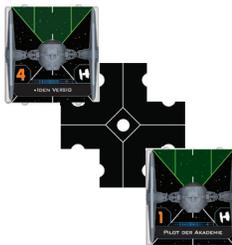


KLEINE UND ECK-SCHWARM-FLUGHILFEN

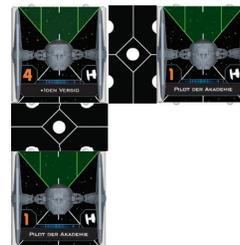
Kleine und Eck-Schwarm-Flughilfen werden verwendet, weil die großen Schwarm-Flughilfen für manche Schlachtsituationen zu groß sein können. Spieler können sie verwenden, wenn sie ihre Schwärme in kurzer Distanz zu anderen Schiffen steuern.

Wenn Spieler diese Flughilfen verwenden, müssen sie dieselben Regeln wie bei der großen Flughilfe befolgen. Jedes Schiff muss also seine Mittellinie bündig an die Linien auf der Flughilfe anlegen, die Stopper jedes Schiffes (vorne oder hinten) müssen bündig mit der Flughilfe abschließen und der vordere volle Winkel (☉) jedes Flügelmannes muss in dieselbe Richtung zeigen wie der des Schwarmführers.

Die Eck-Flughilfe ist gut dazu geeignet, Schwärme zu positionieren, die eine Flanke verloren haben. Die kleine Flughilfe kann dazu verwendet werden, Schiffe vertikal oder horizontal zu positionieren. Beim horizontalen Positionieren zweier Schiffe sollten die Linien auf der Flughilfe bündig mit der Mittellinie des Schiffes sein.

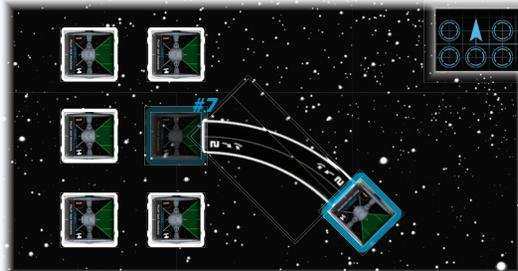


Die Eck-Flughilfe wird verwendet, um eine Unterstützung zu platzieren, nachdem die verbindende Flanke entfernt wurde.

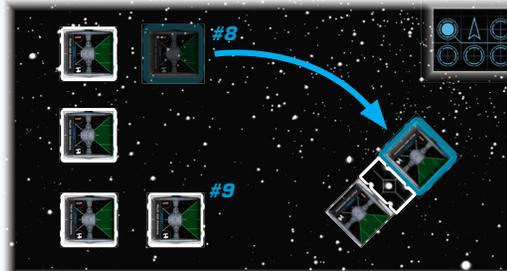


Die kleine Flughilfe wird bündig an den vorderen und hinteren Stoppern der Schiffe oder den Mittellinien beider Schiffe platziert.

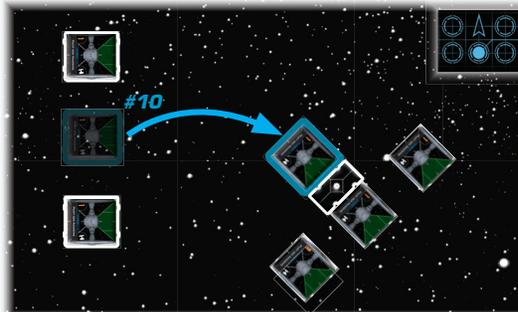
Schwarmbewegung mit der kleinen Schwarm-Flughilfe



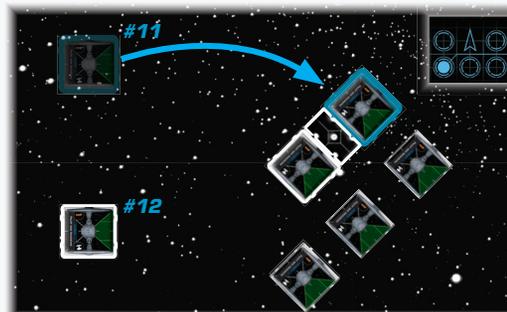
1. Der **SCHWARMFÜHRER** (#7) wird wie gewohnt aktiviert und führt wie gewohnt ein Manöver aus und eine Aktion durch.



2. Die Flügelmannen werden in ID-Reihenfolge bewegt. Die **LINKE FLANKE** (#8) wird zuerst bewegt. Die kleine Flughilfe wird links neben dem Schwarmführer platziert, dann wird die linke Flanke bündig daran angelegt. Dann wird die **RECHTE FLANKE** (#9) genauso bewegt.



3. Als Nächstes wird die **HECKUNTERSTÜTZUNG** (#10) bewegt. Die kleine Flughilfe wird hinten an den Schwarmführer platziert, dann wird die Heckunterstützung bündig daran angelegt.



4. Als Nächstes wird die **LINKE UNTERSTÜTZUNG** (#11) platziert, wobei sie ihre Schwarmposition behält. Die kleine Flughilfe wird hinter der linken Flanke oder links neben der Heckunterstützung platziert, dann wird die linke Unterstützung bündig daran angelegt. Zuletzt wird die **RECHTE UNTERSTÜTZUNG** (#12) genauso bewegt.

SZENARIEN

„Um einen Feind zu besiegen, muss man ihn kennen. Nicht nur seine Kampfaktiken, sondern auch seine Geschichte, Philosophie, Kunst.“

–Großadmiral Thrawn

Szenarien werden für den Spielmodus „Episch“ benötigt und erlauben mehr Spieler – und Schiffe – als in normalen **X-Wing**-Partien. Jedes der elf einzigartigen Szenarien bietet eine neue, spannende Art, **X-Wing** aufzubauen und zu spielen!

Siehe unten für ein beispielhaftes Szenario.

EIN SZENARIO WÄHLEN

Beim Spielen von **Epische Schlachten** ist der erste Schritt, eines der Szenarien auf den Seiten 13–23 auszuwählen, das zur Spieleranzahl passt.

Szenarien werden in drei Spielmodi unterteilt: **KOPF AN KOPF** (für zwei Spieler), **JEDER GEGEN JEDEN** (für drei oder mehr Spieler, ohne Teams) und **TEAMKAMPF** (für zwei Spielerteams). Ein Teamkampf kann auch als „Kopf an Kopf“-Partie gespielt werden, indem ein Spieler alle Staffeln eines Teams alleine kontrolliert.

Szenarioanname

Eine kurze, stimmungsvolle Beschreibung der Geschichte des Szenarios

Ein Überblick der Spielerrollen und Ziele in diesem Szenario

Größe der Spielfläche (ca. 90 cm x 90 cm oder ca. 180 cm x 90 cm)

Einsatzziele (☑) und Siegmärkungen (♣), die in diesem Szenario verwendet werden

Weitere Änderungen am Spielaufbau, die in diesem Schritt abgehandelt werden

Markierungen für Reichweiten

Jedes Quadrat auf dem Raster entspricht Reichweite 1 x Reichweite 1

Zusätzliche Besonderheiten des Szenarioaufbaus, falls vorhanden

ATMOSPÄRENEINTRITT

Weltraumstreitkräfte werden mobilisiert, um einen Planetenangriff zu verhindern, wodurch sich eine Schlacht in der oberen Atmosphäre entwickelt. Die Kämpfer müssen vorsichtig sein, um nicht vom Gravitationsfeld erfasst zu werden oder in der Atmosphäre zu verglühen....

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario gilt der Startspieler als angreifend und der zweite Spieler als verteidigend. Der Startspieler wählt mehrere Schiffe aus, die Ladungsmarker (♣) tragen und versucht, sie durch ein gefährliches Areal zu manövrieren (das Gravitationsfeld) und einen Austrittspunkt zu erreichen, während der zweite Spieler versucht, die Schiffe mit ♣ zu zerstören.

Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 90 cm x 90 cm HINDERNISSE: 6 beliebige

☑: 1 Austrittsmarker (S1)

SPIELFLÄCHE ABSTECKEN: Nachdem die Aufstellungszonen bestimmt wurden, platziert der zweite Spieler den Austrittsmarker des Startspielers (roter ☑) in einer Ecke des Spielflächenrandes des zweiten Spielers. Dann bestimmt der zweite Spieler einen der Spielflächenränder, die den Austrittspunkt berühren, als Gravitationsfeld.

SONSTIGES MATERIAL VORBEREITEN: Der Startspieler teilt 6 ♣ auf seine Schiffe auf der Spielfläche auf. Ein Standardschiff kann bis zu 2 ♣ haben, ein riesiges Schiff bis zu 4 ♣.

SONDERFLÄCHE: Gravitationsfeld.

♣ Gravitationsfeld - - - Gefährlicher Abstieg ☑ Austrittspunkt des Startspielers

Spieleranzahl

Spielmodus

Staffelbegrenzung für das Zusammenstellen

2 Spieler, Kopf an Kopf

Staffelbegrenzung (pro Spieler): 300 Kommandopunkte oder △12

Zusätzliche Regeln für dieses Szenario (und die Phasen, in denen sie angewendet werden)

Szenarioregeln

ZERSTÖRTE LADUNG: Nachdem ein Schiff mit ♣ zerstört wurde oder geflohen ist, verdient der zweite Spieler alle ♣ auf diesem Schiff.

GEFÄHRLICHER ABSTIEG (RUNDENENDE): Jedes gestresste Schiff, welches das Gravitationsfeld in seinem ☹ in Reichweite 0–3 hat, erleidet 1 ✖-Schaden für jeden Stressmarker, den es hat. Dann erhält jedes Schiff, welches das Gravitationsfeld in seinem ☹ in Reichweite 0–3 hat, 1 Stressmarker.

LIEFERUNG ANGEKOMMEN! (ENDPHASE): Bis zu 1 Schiff des Startspielers mit ♣ in Reichweite 0–2 des Austrittspunktes darf entkommen (siehe Seite 11). Der Startspieler verdient alle ♣ auf diesem Schiff.

ENDE DER PARTIE (ENDPHASE): Falls keine Schiffe mit ♣ im Spiel sind, endet die Partie.

Wertung

Standardwertung, zusätzlich erhält jeder Spieler 25 Punkte (oder △1) für jeden ♣, den er verdient hat.

Bestimmung von Sieg und Niederlage in diesem Szenario

Aufstellungszone für den Aufbau, mit Markierungen für Spieler (S1, S2 usw.) oder Team (Angreifendes Team, Verteidigendes Team usw.)

SZENARIOAUFBAU

Nachdem ein Szenario gewählt wurde, stellen die Spieler ihre Staffeln mithilfe der **Staffelbegrenzungen** zusammen, die im Szenario vermerkt sind. Beim Aufbau eines **Epische Schlachten**-Szenarios gelten die Grundregeln von **X-Wing**, mit folgenden Änderungen:

1. Spielreihenfolge festlegen: Der Startspieler erhält die Startspielermarkierung. Im Spielmodus „Kopf an Kopf“ wirft ein Spieler einen Angriffswürfel und der andere Spieler sagt ein Ergebnis an, entweder „Leerseite und -Ergebnisse“ oder „- und -Ergebnisse“. Hatte er recht, darf er entscheiden, wer der Startspieler ist. Ansonsten entscheidet der andere Spieler über den Startspieler. Die Bestimmung der Spielreihenfolge in den Spielmodi „Jeder gegen Jeden“ und „Teamkampf“ wird auf Seite 12 erklärt.

2. Spielfläche abstecken: Die Spielfläche wird mithilfe der Aufbauskitze des gewählten Szenarios auf einer flachen Oberfläche abgesteckt. Ein Szenario benötigt entweder etwa 90 cm x 90 cm oder 180 cm x 90 cm Platz.

Dann markiert jede Seite ihre **AUFSTELLUNGSZONE** mithilfe der Positionsmarkierungen aus dem Grundspiel, um die Ecken, die auf der Aufbauskitze zu sehen sind, darzustellen. Die Aufstellungszone des Startspielers ist **ROT**, die des zweiten Spielers **BLAU**. Bei 3 oder mehr Spielern werden weitere Farben verwendet. Jedes Quadrat auf dem Raster hat eine Seitenlänge von Reichweite 1 und die Reichweite jeder Linie, die eine Aufstellungszone bildet, wird in der Aufbauskitze mit einer Zahl an dieser Linie markiert.

Danach werden, falls nötig, die Hyperraummarkierungen wie im Szenario beschrieben platziert.

3. Streitkräfte sammeln: Jeder Spieler nimmt sich die Schiffe und Aufwertungen seiner Staffel und platziert sie in der Nähe seiner Aufstellungszone. Dabei sollten die Schiffe und Aufwertungen zusammen platziert werden, damit die Zugehörigkeit klar bleibt.

4. Hindernisse, Markierungen und Remotes platzieren: Beginnend beim Startspieler wählt jeder Spieler nacheinander 1 der Hindernisse, die im Szenario vermerkt sind, und platziert es auf der Spielfläche, bis alle Hindernisse platziert wurden.

5. Streitkräfte platzieren: Jeder Spieler platziert seine Schiffe innerhalb seiner Aufstellungszone, falls nicht anders angewiesen. Beachtet beim Aufstellen und Planen der Partie etwaige vermerkte **SONDERFLÄCHEN**, die das Szenario beeinflussen.

6. Sonstiges Material vorbereiten: Legt dieses Heft mit der aktuellen Szenarioseite offen und für alle sichtbar neben die Spielfläche, zusammen mit sämtlichen benötigten Markierungen, Remotes und Remote-Karten. Mischt alle Schadensstapel, die verwendet werden. Falls mehr als ein Schadensstapel einer Art vorhanden ist, benutzt jeder Spieler seinen eigenen.

Zusätzlich zum Material, das immer für **X-Wing** benötigt wird, muss der Vorrat auch Schwarm-Flughilfen, Einsatzziele () und Siegmarkierungen () beinhalten.



Startspielermarkierung

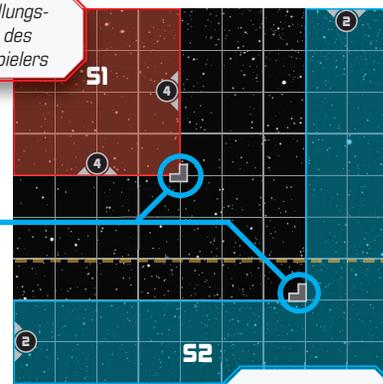
Aufstellungszone des Startspielers



Positionsmarkierung



Hyperraummarkierung

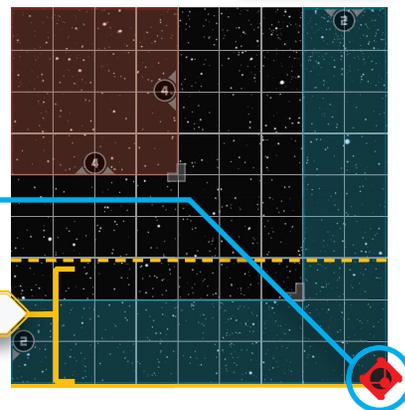


Aufstellungszone des zweiten Spielers



Einsatzziele, die in vielen Szenarios als Markierung oder Remotes verwendet werden.

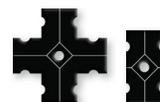
Sonderfläche



20 Remote-Karten



Siegmarkierungen



Schwarm-Flughilfen

ALLGEMEINE REGELN FÜR SZENARIEN

Jedes Szenario hat seine eigenen Regeln, doch es gibt auch einige allgemeine Regeln, die für alle Szenarien gelten und im Folgenden beschrieben werden.

SIEGMARKIERUNGEN (♣)

In Szenarien gibt es **SIEGMARKIERUNGEN**, die durch das Abschließen bestimmter Ziele während der Partie verdient werden. Sie werden mit dem ♣-Symbol dargestellt. Sobald ein Schiff 1 oder mehr ♣ **VERDIENT**, nimmt sein Besitzer diese Markierungen und platziert sie in der Nähe seiner Karten. Falls mehr Siegmarkierungen benötigt werden, kann einer auf die Seite mit 3 ♣ gedreht werden, um 3 Markierungen darzustellen.



Siegmarkierungen

In manchen Szenarien werden ♣ als Markierung auf der Spielfläche oder auf einer bestimmten Karte platziert, um den Fortschritt festzuhalten. Diese ♣ können wie im Szenario beschrieben durch das Abschließen eines Ziels verdient werden. Sobald ♣ von einer Karte oder auf der Spielfläche verdient werden, werden sie danach von dort entfernt.

SZENARIOWERTUNG

In vielen Szenarien werden nur die ♣ gezählt, um den Sieger zu bestimmen, doch in anderen werden ♣ verwendet, um die Punktzahl anhand der Werte von zerstörten feindlichen Schiffen zu bestimmen.

SCHIFFE BEI VOLLER GESUNDHEIT UND HALBER GESUNDHEIT

Für die Wertung hat jedes Schiff einen **GESUNDHEITSWERT**, der sich aus der Summe seines Hüllenwerts und seines Schildwerts ergibt. Falls ein Schiff keine ☉ verloren hat und keine Schadenskarten hat, ist es **BEI VOLLER GESUNDHEIT**. Falls die **VERLORENE GESUNDHEIT** eines Schiffes (Summe aus verlorenen ☉ und Schadenskarten) größer oder gleich der aufgerundeten Hälfte seines Gesundheitswerts ist, ist es **BEI HALBER GESUNDHEIT**.

STANDARDWERTUNG

Bei der Standardwertung gewinnt der Spieler, der die meisten feindlichen Truppen zerstört hat. Die **STANDARDPUNKTZAHL** eines Spielers ist die Summe der Kommandopunkte (oder △) jedes feindlichen Schiffes, das zerstört wurde oder geflohen ist, und der aufgerundeten Hälfte der Kommandopunkte (oder △) jedes feindlichen Schiffes bei halber Gesundheit.

Falls ein Schnellbau mit mehreren Schiffen verwendet wird (zum Beispiel ein Schwarm-Schnellbau), wird er wie ein einzelnes Schiff gewertet. Dazu wird der Gesundheitswert jedes Schiffes im Schnellbau addiert und mit der Summe der verlorenen Gesundheit jedes Schiffes im Schnellbau verglichen. Ein Schnellbau gilt als zerstört, falls alle Schiffe des Schwarms zerstört wurden oder geflohen sind.

△ in Kommandopunkte umwandeln

In manchen Szenarien werden Schnellbaukarten verwendet, doch sie können auch stattdessen mit Kommandopunkten gespielt werden, wenn sich alle Spieler vorher darauf einigen. Jeder △ ist beim Listenbau und der Wertung 25 Kommandopunkte wert.

VERLUSTE

Manche Szenarien erfordern statt der Summe zerstörter feindlicher Einheiten die Bestimmung der eigenen **VERLUSTE**. Die Verluste eines Spielers sind die Summe der Kommandopunkte (oder △) jedes befreundeten Schiffes, das zerstört wurde oder geflohen ist, und die aufgerundete Hälfte der Kommandopunkte (oder △) jedes befreundeten Schiffes bei halber Gesundheit.

UNENTSCHEIDEN

Falls das Auflösen eines Gleichstandes (entsprechend den Szenarioregeln) in einem weiteren Gleichstand endet, endet das Spiel zwischen den beteiligten Spielern unentschieden.

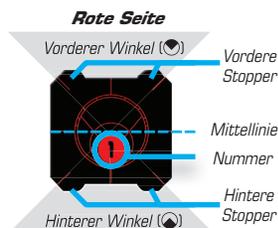
SZENARIOREGELN

Jedes Szenario hat bestimmte **SZENARIOREGELN**, die nur für dieses Szenario gelten. Falls eine Regel eine Phase in der Überschrift nennt, tritt sie am Anfang dieser Phase in Kraft, außer der Regeleintrag besagt etwas anderes. Falls sie keine Phase nennt, tritt sie in Kraft, wenn es der Effekt besagt.

Falls mehrere Szenarioregeln zur gleichen Zeit in Kraft treten würden, werden sie in ihrer aufgedruckten Reihenfolge abgehandelt.

EINSATZZIELE (☒)

EINSATZZIELE sind durchnummerierte Plättchen mit zwei Seiten: einer **ROTEN** Seite und einer **BLAUEN** Seite. Sie werden mit dem ☒-Symbol dargestellt. Jedes Einsatzziel hat Winkel, eine Mittellinie und vordere und hintere Stopper. Manche Szenarien beziehen sich auf diese Eigenschaften.



Manche Szenarien verwenden Einsatzziele als **SZENARIO-REMOTES**. In diesen Fällen sind die Regeln für diese Remotes auf den dazugehörigen Remote-Karten aufgedruckt. Remotes, die ein Szenario verwendet, werden im ☒-Abschnitt des Szenarios aufgezählt.

SZENARIO-REMOTES

REMOTES sind Geräte, die Gegenstände im Weltraum mit eigenen zusätzlichen Regeln darstellen. Sie besitzen eine **REMOTE-KARTE**, welche die Initiative, Wendigkeit und Hüllenwerte des Remotes angibt. Falls ein Remote eine Fähigkeit, einen Angriffswert oder andere Eigenschaften hat, sind diese ebenfalls auf dessen Karte angegeben. Ein Remote kann angegriffen werden und, falls es einen Angriffswert hat, angreifen.



SZENARIO-REMOTES sind spezielle Remotes für bestimmte Szenarien in **Epische Schlachten**. Normale Remotes in **X-Wing** haben stets eigenes Material, während Szenario-Remotes immer durch Einsatzziele (☒) dargestellt werden. Der Spieler, der ein Szenario-Remote platziert, kontrolliert es. Falls ein Szenario Remotes hat, wird beim Aufbau aufgeführt, welche Remote-Karten verwendet werden und welcher Spieler sie kontrolliert.

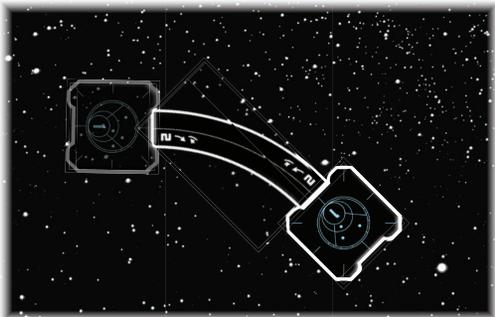
EIN REMOTE NEU POSITIONIEREN

Falls ein Remote durch einen Effekt **NEU POSITIONIERT** wird, nimmt der kontrollierende Spieler das Remote und platziert es, wie angewiesen, an seine neue Position.

Ein Effekt kann einen Spieler anweisen, ein Remote **VORWÄRTS** neu zu positionieren, indem eine bestimmte Schablone verwendet wird (oder mehrere unterschiedliche Schablonen). Dafür platziert der Spieler die genannte Schablone an den vorderen Stopper des Remotes, nimmt das Remote und platziert die hinteren Stopper des Remotes am anderen Ende der Schablone, ähnlich wie bei der Bewegung von Schiffen.

Ein Remote neu positionieren

Remotes können vorwärts neu positioniert werden, wie es in einigen Szenarien beschrieben und hier dargestellt wird.



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

Falls ein Szenario-Remote so neu positioniert werden würde, dass es außerhalb der Spielfläche wäre, flieht es genauso wie ein Schiff und wird entfernt. Manche Szenarien erlegen zusätzliche Strafen auf, falls ein Szenario-Remote flieht.

EIN REMOTE ANGREIFEN

Ein Remote kann als Verteidiger deklariert werden. Remotes werden wie Schiffe behandelt, mit folgenden Ausnahmen:

- Effekte, die sich auf „befreundete Schiffe“ beziehen, wirken sich nicht auf Remotes aus.
- Effekte, die sich auf „feindliche Schiffe“ beziehen, werden nur dann auf Remotes angewendet, falls der Angreifer der Ursprung des Effektes ist.
- Angriffe gegen Remotes können wie gewohnt versperrt sein.
- Falls ein Remote aufgedruckte Winkel und Mittellinien hat (wie Szenario-Remotes), erstrecken sich diese Winkel von Reichweite 0–3. Schiffe können sich wie bei anderen Schiffen in diesen Winkeln oder Zonen befinden.

EIN REMOTE BESCHÄDIGEN

Falls ein Remote 1 oder mehr Schaden erleidet, werden ebenso viele verdeckte Schadenskarten neben seiner Remote-Karte platziert. Szenario-Remotes werden immer verdeckte Schadenskarten zugeteilt, selbst wenn sie ✨-Schaden erleiden. Falls ein Remote eine Anzahl Schadenskarten in Höhe seines Hüllenwerts oder mehr hat, wird das Remote zerstört.

Nachdem ein Remote zerstört worden ist, wird es von der Spielfläche entfernt und alle Schadenskarten, die ihm zugeordnet wurden, werden zurück in den Schadensstapel gemischt. Falls der Angriff bei derselben Initiative wie die Initiative des Remotes stattgefunden hat, wird es erst entfernt, nachdem alle Effekte bei dieser Initiative abgehandelt wurden, entsprechend den Regeln für gleichzeitige Angriffe.

WEITERE REMOTE-REGELN

Ein Remote wird während der Aktivierungsphase aktiviert und kämpft in der Kampfphase bei seiner aufgeführten Initiative, verhält sich aber nur wie in seinem Eintrag aufgeführt. Während anderer Phasen handelt es alle Fähigkeiten von seiner Remote-Karte ab, die in diesen Phasen angewendet werden.

Remotes können keine Aktionen durchführen und ihnen können keine Marker zugeordnet werden. Nur wenn ein Szenario es anweist, können Remotes Marker oder Markierungen zugeordnet werden und auf ihren Remote-Karten platziert.

Falls ein Effekt ein Remote auf einer Schiffskarte platziert, wird es genommen und auf der entsprechenden Schiffskarte platziert. Es ist dann nur von Spieleeffekten betroffen, die es zurück auf die Spielfläche bringen. Seine Schadenskarten werden nicht entfernt.

ENTKOMMEN

Manche Szenarien erfordern, dass ein Schiff oder Remote **ENTKOMMT**. Sobald ein Schiff oder Remote entkommen ist, wird es vom Tisch entfernt. Für Effekte und die Wertung gilt es nicht als zerstört oder geflohen.

ZURÜCKFÜHREN

In manchen Szenarien können entfernte Schiffe und Remotes zurück ins Spiel gebracht werden. Sobald ein Effekt ein Schiff oder Remote **ZURÜCKFÜHRT**, wird es wie zu Beginn der Partie platziert und zurückgesetzt. Alle Schadenskarten, Marker und Zustände werden von ihm entfernt, seine Ressourcen (♣, ♠, ♡) und (Schilder) werden zurückgesetzt und alle „Aufbau“-Effekte auf seiner Schiffs- und seinen Aufwertungskarten werden abgehandelt, als würde es wie zu Beginn der Partie platziert werden.

Eigene Szenarien entwerfen

Zusätzlich zu den Szenarien ab Seite 13 können die Spieler auch eigene Szenarien werfen, um Schlachten aus *Star Wars* nachzubauen oder ihrer Vorstellung freien Lauf zu lassen!

Sie können Szenario-Remotes und -Regeln aus einzelnen Szenarien miteinander kombinieren, um Ereignisse nachzustellen, wie Grabenangriffe, verzweifelte Rückzüge oder andere Begegnungen im All. Alle Spieler sollten sich vor dem Spielbeginn auf die Aspekte einigen, die hinzugefügt oder geändert werden.

MEHRSPIELERPARTIEN

„Heißt das, du hast mich belogen? Ich wusste doch, dass ich dich mag!“

—Hondo Ohnaka

Viele Szenarien sind für 3 oder mehr Spieler gedacht. Manche davon sind „Jeder gegen Jeden“-Szenarien, in denen jeder Spieler um den alleinigen Sieg kämpft. Andere sind Teamkampf-Szenarien, in denen 2 oder mehr Spieler ein Team bilden, um das gegnerische Team zu besiegen.

Partien mit 3 oder mehr Spielern folgen den Standardregeln von **X-Wing**, mit folgenden Zusätzen und Klarstellungen.

ZUSAMMENSTELLEN DER STAFFEL

Manche Teamkampf-Szenarien geben eine Staffelbegrenzung für das gesamte Team an. Falls im Team mit 2 oder mehr Spielern gespielt wird, werden die Kommandopunkte (oder \triangle) durch die Anzahl der Teammitglieder geteilt und abgerundet. Jeder Spieler in diesem Team hat so viele Kommandopunkte (oder \triangle) als Staffelbegrenzung.

SPIELREIHENFOLGE

Die Spielreihenfolge wird während des Aufbaus bestimmt und funktioniert wie folgt:

- **Kopf an Kopf:** Die Spieler bestimmen den Startspieler wie beim Aufbau beschrieben, dann funktionieren Start- und zweiter Spieler wie in einer normalen Partie **X-Wing**.
- **Jeder gegen Jeden:** Jedem Spieler wird zufällig eine Spielernummer zugewiesen. Dazu werden am besten nummerierte Schiffs-ID-Marker genommen, deren Nummern der Spieleranzahl entsprechen (bei 4 Spielern werden z. B. ID-Marker Nr. 1 bis Nr. 4 verwendet). Diese werden gemischt und jeder Spieler erhält einen zufälligen Marker. Dann sollten sich die Spieler entsprechend ihren Spielernummern und der Aufbauskitze des Szenarios um den Tisch herum verteilen.

Effekte werden in absteigender Spielreihenfolge abgehandelt.

- **Teamkampf:** Die Teams bestimmen das Startteam wie bei einer „Kopf an Kopf“-Partie. Falls das Szenario Rollen hat, ist das Startteam das **ANGREIFENDE TEAM** und das zweite Team das **VERTEIDIGENDE TEAM**.

Jedes Mitglied des Startteams wird behandelt, als wäre es der Startspieler, und jedes Mitglied des zweiten Teams, als wäre es der zweite Spieler. Falls zwei Effekte, die vom selben Team kontrolliert werden, zur selben Zeit abgehandelt werden würden, entscheidet jenes Team die Reihenfolge, in der diese Effekte abgehandelt werden.

AUFBAU

Während des Schrittes „Streitkräfte sammeln“ sollte jeder Spieler seine Schiffe und Aufwertungskarten bei seiner Aufstellungszone platzieren. Es sollte genügend Platz zwischen den Aufbaufächern der Spieler geben, sodass klar bleibt, welche Karten welchem Spieler gehören.

TEAMENTSCHIEDUNGEN

Wenn ein Team eine gemeinsame Entscheidung treffen muss, sollten alle Mitglieder darüber diskutieren und eine Einigung finden. Falls es sich nicht einigen kann, sollte das Team würfeln oder auf andere Art die Entscheidung zufällig treffen.

„BEFREUNDET“, „FEINDLICH“ UND „VERBÜNDET“

Teamkämpfe unterteilen die Schiffe in drei Arten:

- **Befreundete Schiffe:** Schiffe, die direkt vom Spieler kontrolliert werden.
- **Feindliche Schiffe:** Schiffe, die von einem Gegner kontrolliert werden.
- **Verbündete Schiffe:** Schiffe, die von einem anderen Teammitglied kontrolliert werden und nicht als „befreundet“ oder „feindlich“ gelten.

WEITERE REGELN FÜR EPISCHE SCHLACHTEN

„Was haltet ihr von den Meldungen, dass sich die Flotte der Rebellen in der Nähe von Sullust sammelt?“ —Darth Vader

Die folgenden Regeln wurden außerhalb der Grundregeln von **X-Wing** eingeführt und werden für **Epische Schlachten** benötigt.

KOMMANDO-AUFWERTUNGEN (⊕)

Kommando-Aufwertungen (⊕) funktionieren wie alle anderen Aufwertungen. In jeder Partie von **Epische Schlachten** hat jedes Schiff einen Kommando-Aufwertungsslot (⊕).

LIMITIERT 2 (••) ODER MEHR

Hat eine Karte zwei Punkte (••) vor dem Namen, ist sie Limitiert 2, d. h. ein Spieler oder ein Team kann nicht mehr als 2 Karten mit diesem Namen in seine Staffel aufnehmen usw.

SZENARIOEN

„Eine Analyse der von Prinzessin Leia überbrachten Pläne hat eine schwache Stelle der Kampfstation aufgezeigt. Der Anflug wird nicht leicht sein.“ —General Dodonna

Im Folgenden sind die Szenarien, ihre Spieleranzahl und ihre Seitenzahl aufgeführt:

- **Epische Eskalation** (2–8 Spieler), Seite 13
- **Kriegsnebel** (2–6 Spieler), Seite 14
- **Flugasse** (2–8 Spieler), Seite 15
- **Atmosphäreneintritt** (2 Spieler), Seite 16
- **Plötzlicher Kampf** (2 Spieler), Seite 17
- **Wichtige Fracht erobern** (3 Spieler), Seite 18
- **Evakuierung begleiten** (2–6 Spieler), Seite 19
- **Informationsbeschaffung** (2–4 Spieler), Seite 20
- **Strategische Salve** (2–6 Spieler), Seite 21
- **Alle Einheiten melden** (3–5 Spieler), Seite 22
- **Befestigte Position** (3 Spieler), Seite 23

EPISCHE ESKALATION

Begegnungen zwischen Kundschafterschiffen eskalieren häufig in riesigen Schlachten, in denen jede Seite beim Versuch, die Oberhand zu gewinnen, immer größere Schiffe ins Rennen schickt....

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario verwenden 2–8 Spieler Staffeln mit 3 Schnellbau-Schiffen und kämpfen alle gegeneinander, wobei sie für abgeschossene Feinde Punkte erhalten. Immer wenn ein Schiff zerstört wurde, wird es von seinem Spieler durch den nächsten Schnellbau seiner Staffel ersetzt, bis ein Spieler keine Schiffe mehr hat.

2–8 Spieler, Jeder gegen Jeden

Beschränkungen: Jede Staffel muss bestehen aus:

- 1 Schiff mit $\triangle 1-2$
- 1 Schiff mit $\triangle 3-4$
- 1 Schiff mit $\triangle 5-8$

Staffelbegrenzung (pro Spieler): $\triangle 12$

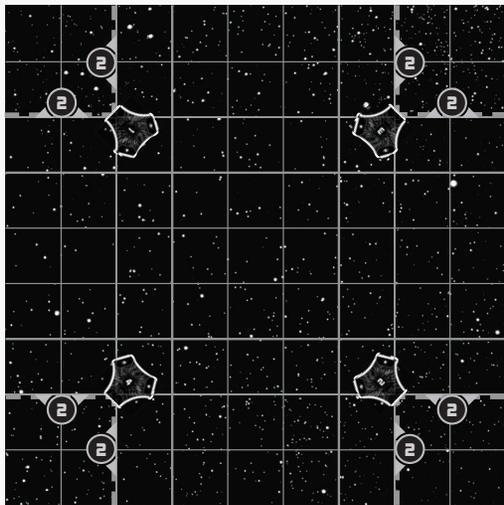
Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 90 cm x 90 cm

HINDERNISSE: 6 beliebige

SPIELFLÄCHE ABSTECKEN: Es werden 4 Hyperraummarkierungen wie abgebildet platziert.

STREITKRÄFTE PLATZIEREN: In Initiativreihenfolge platziert jeder Spieler ein Schiff mit $\triangle 1-2$ auf einer beliebigen Position an einer der Hyperraummarkierungen und platziert dann seine anderen Schiffe in der Reserve.



 Hyperraummarkierungen

Szenarioregeln

FEUERPROBE: Nachdem ein Schiff durch einen Angriff zerstört worden ist, verdient der Spieler des angreifenden Schiffes \downarrow in Höhe des \triangle des Verteidigers.

VERSTÄRKUNG! (RUNDENANFANG): Beginnend beim Startspieler platziert jeder Spieler, der kein Schiff im Spiel hat, sein Schiff mit dem nächsthöheren \triangle an einer der Hyperraummarkierungen.

KRITISCHE VERLUSTE (RUNDENENDE): Falls ein Spieler keine Schiffe im Spiel und in der Reserve hat, endet die Partie.

BLEIBT IM KAMPF!: Falls ein Schiff flieht, verliert sein Spieler \downarrow in Höhe seines \triangle .

Wertung

Der Spieler mit den meisten \downarrow gewinnt.

Szenarien im Team und ihre Wertung

Die meisten „Jeder gegen Jeden“- und „Kopf an Kopf“-Szenarien können auch als Teamkämpfe gespielt werden, wenn gewünscht. Dafür werden die Spieler so gleichmäßig wie möglich in 2 oder mehr Teams eingeteilt. Die Standardregeln für Teamkämpfe befinden sich unter **Mehrspielerpartien** (siehe Seite 12).

Um ein Szenario als Teamkampf zu werten, werden die Punkte aller Teammitglieder addiert. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

KRIEGSNEBEL

Ein Feuergefecht breitet sich in einem gesetzlosen Territorium aus und plötzlich kämpfen mehrere Fraktionen um die Vorherrschaft über dieselbe Region des Weltraums....

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario kämpfen 2–6 Spieler in einer „Jeder gegen Jeden“-Schlacht gegeneinander, um den feindlichen Truppen so viel Schaden wie möglich zuzufügen, ohne dabei auf ihre eigenen Verluste zu achten.

2–6 Spieler, Jeder gegen Jeden

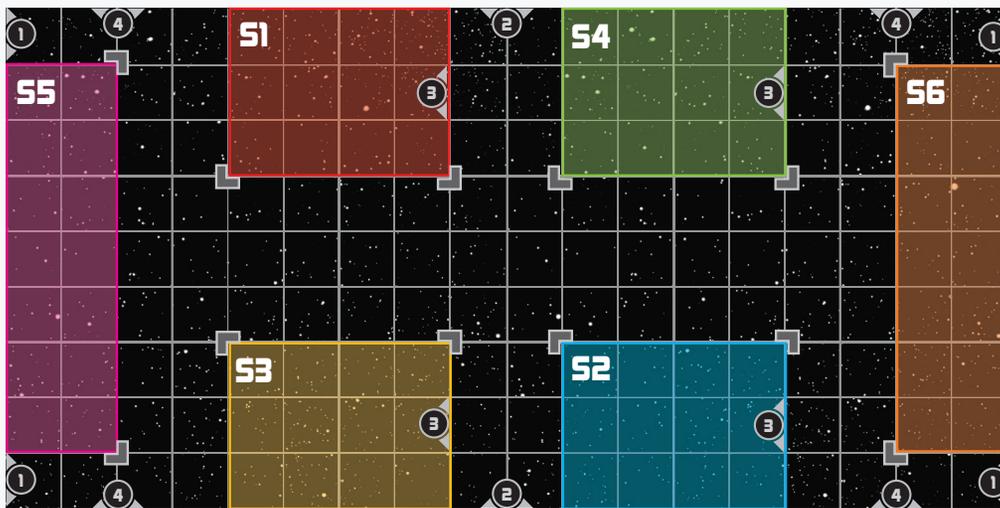
Staffelbegrenzung (pro Spieler): △16

Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 180 cm x 90 cm

HINDERNISSE: 12 beliebige

STREITKRÄFTE PLATZIEREN: Vor dem Platzieren der Streitkräfte darf jeder Spieler 0–6 seiner Schiffe wählen und in der Reserve platzieren.



Szenarioregeln

FEUERPROBE: Nachdem ein Schiff durch einen Angriff zerstört worden ist, verdient der Spieler des angreifenden Schiffes ♣ in Höhe des △ des Verteidigers.

RESERVE (RUNDENENDE): Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler bis zu 6 Schiffe aus seiner Reserve in Reichweite 0 eines Spielflächenrandes und jenseits von Reichweite 3 aller feindlichen Schiffe platzieren.

KRITISCHE VERLUSTE (RUNDENENDE): Falls ein Spieler keine Schiffe im Spiel und in der Reserve hat, endet die Partie.

BLEIBT IM KAMPF!: Falls ein Schiff flieht, verliert sein Spieler ♣ in Höhe seines △.

Wertung

Der Spieler mit den meisten ♣ gewinnt.

FLUGASSE

Piloten unterziehen sich schwierigen Trainingseinheiten, um ihre Fähigkeiten zu entwickeln. Selbst Veteranen nehmen regelmäßig daran teil, um den Rekruten die Grundlagen beizubringen oder selbst in Form zu bleiben....

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario verwenden 2–8 Spieler je nur ein einziges Schiff und versuchen in dieser „Jeder gegen Jeden“-Schlacht, die meisten Punkte durch abgeschossene Feinde zu erhalten. Zerstörte Schiffe kehren in jeder Runde wieder zurück, wodurch kein Spieler vorzeitig aus der Partie ausscheidet.

2–8 Spieler, Jeder gegen Jeden

Beschränkung: 1 Schiff pro Spieler

Staffelbegrenzung (pro Spieler): Vor dem Aufbau entscheiden sich die Spieler für eine Staffelbegrenzung für die Partie, z. B.:

- *Leichtgewicht:* 50 Kommandopunkte (△2)
- *Snub-Jäger:* 75 Kommandopunkte (△3)
- *Elite:* 100 Kommandopunkte (△4)
- *Schwergewicht:* 125 Kommandopunkte (△5)

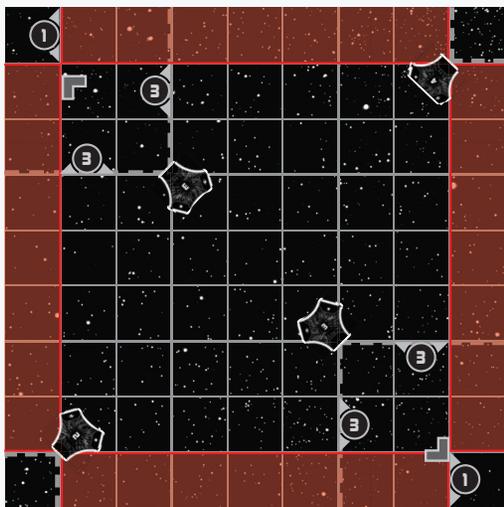
Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 90 cm x 90 cm

HINDERNISSE: 6 beliebige

SPIELFLÄCHE ABSTECKEN: Es werden 4 Hyperraummarkierungen wie abgebildet platziert.

STREITKRÄFTE PLATZIEREN: Beginnend beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn platziert jeder Spieler sein Schiff in Reichweite 1 eines beliebigen Spielflächenrandes und jenseits von Reichweite 2 aller anderen Schiffe.



Hyperraummarkierungen



Neutrale Aufbauflächen

Szenarioregeln

ERSTSCHLAG: Nachdem ein Schiff einen Angriff durchgeführt hat und falls der Verteidiger bei voller Gesundheit war und Schaden erlitten hat, verdient der Spieler des angreifenden Schiffes 1 ⬇️.

BESTÄTIGTER ABSCHUSS: Nachdem ein Schiff einen Angriff durchgeführt hat und falls der Verteidiger zerstört worden ist, verdient der Spieler des angreifenden Schiffes 2 ⬇️ plus alle ⬇️ auf der Schiffskarte des Verteidigers. (Sie werden von der Schiffskarte des Verteidigers entfernt, sobald sie verdient wurden.) Dann platziere 1 ⬇️ auf der Schiffskarte des angreifenden Schiffes.

BLEIBT IM KAMPF!: Falls ein Schiff flieht, verliert sein Spieler ⬇️ in Höhe seines △.

SCHIFFE ZURÜCKFÜHREN (RUNDENANFANG): Beginnend beim Startspieler wirft jeder Spieler, der kein Schiff im Spiel hat, 1 Angriffswürfel und führt dann sein zerstörtes Schiff zurück (siehe Seite 12), wobei er es mit seinen hinteren Stopperelementen auf einer beliebigen Position an einer der Hyperraummarkierungen platziert, die dem gewürfelten Symbol entspricht. Falls es so an keiner der passenden Positionen platziert werden kann, ohne ein anderes Schiff zu überschneiden, platziert der Spieler des Schiffes es stattdessen irgendwo auf der Spielfläche in Reichweite 0 zu einem Spielflächenrand (wobei es kein anderes Schiff überschneiden darf).

ZEIT VORBEI (RUNDENENDE): Falls irgendeine Staffel 6 oder mehr ⬇️ verdient hat, endet die Partie. Dann verdient jeder Spieler alle ⬇️ auf seiner Schiffskarte.

Wertung

Der Spieler mit den meisten ⬇️ gewinnt.

ATMOSPÄRENEINTRITT

Weltraumstreitkräfte werden mobilisiert, um einen Planetenangriff zu verhindern, wodurch sich eine Schlacht in der oberen Atmosphäre entwickelt. Die Kämpfer müssen vorsichtig sein, um nicht vom Gravitationsfeld erfasst zu werden oder in der Atmosphäre zu verglühen....

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario gilt der Startspieler als angreifend und der zweite Spieler als verteidigend. Der Startspieler wählt mehrere Schiffe aus, die Ladung (☘) transportieren, und versucht, sie durch ein gefährliches Areal zu manövrieren (das Gravitationsfeld) und einen Austrittspunkt zu erreichen, während der zweite Spieler versucht, die Schiffe mit (☘) zu zerstören.

2 Spieler, Kopf an Kopf

Staffelbegrenzung (pro Spieler):

300 Kommandopunkte oder ▲12

Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 90 cm x 90 cm

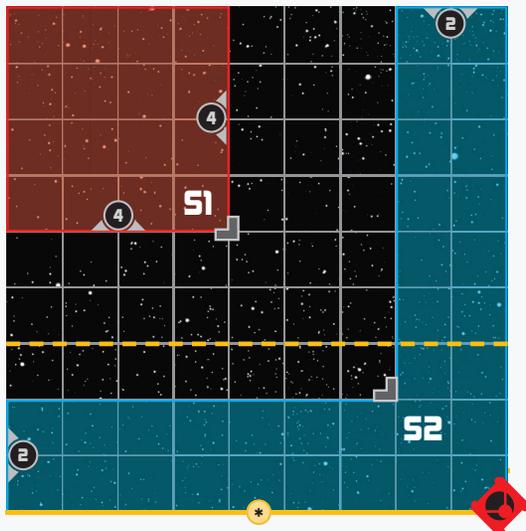
HINDERNISSE: 6 beliebige

☒: 1 Austrittsmarker (S1)

SPIELFLÄCHE ABSTECKEN: Nachdem die Aufstellungszonen bestimmt wurden, platziert der zweite Spieler den Austrittsmarker des Startspielers (roter ☒) in einer Ecke des Spielflächenrandes des zweiten Spielers. Dann bestimmt der zweite Spieler einen der Spielflächenränder, die den Austrittspunkt berühren, als Gravitationsfeld.

SONSTIGES MATERIAL VORBEREITEN: Der Startspieler teilt 6 ☘ auf seine Schiffe auf der Spielfläche auf. Ein Standardschiff kann bis zu 2 ☘ haben, ein riesiges Schiff bis zu 4 ☘.

SONDERFLÄCHE: Gravitationsfeld.



☘ Gravitationsfeld --- Gefährlicher Abstieg

☒ Austrittspunkt des Startspielers

Szenarioregeln

ZERSTÖRTE LADUNG: Nachdem ein Schiff mit ☘ zerstört worden ist oder geflohen ist, verdient der zweite Spieler alle ☘ auf diesem Schiff.

GEFÄHRLICHER ABSTIEG (RUNDENENDE): Jedes gestresste Schiff, welches das Gravitationsfeld in seinem ☘ in Reichweite 0-3 hat, erleidet 1 ☘-Schaden für jeden Stressmarker, den es hat. Dann erhält jedes Schiff, welches das Gravitationsfeld in seinem ☘ in Reichweite 0-3 hat, 1 Stressmarker.

LIEFERUNG ANGEKOMMEN! (ENDPHASE): Bis zu 1 Schiff des Startspielers mit ☘ in Reichweite 0-2 des Austrittspunktes darf entkommen (siehe Seite 11). Der Startspieler verdient alle ☘ auf diesem Schiff.

ENDE DER PARTIE (ENDPHASE): Falls keine Schiffe mit ☘ im Spiel sind, endet die Partie.

Wertung

Standardwertung, zusätzlich erhält jeder Spieler 25 Punkte (oder ▲1) für jeden ☘, den er verdient hat.

PLÖTZLICHER KAMPF

Eine unerwartete Begegnung zwischen Konvois in den Tiefen des Alls entfacht einen erbitterten Kampf. Jede Seite will ihre wichtigsten Besatzungsmitglieder im Chaos beschützen, damit diese überleben und an einem anderen Tag weiterkämpfen können...

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario versucht jeder Spieler, 2 Shuttles (☒) in die gegenüberliegende Ecke zu eskortieren, während er die gegnerischen Shuttles angreift.

Szenarioaufbau

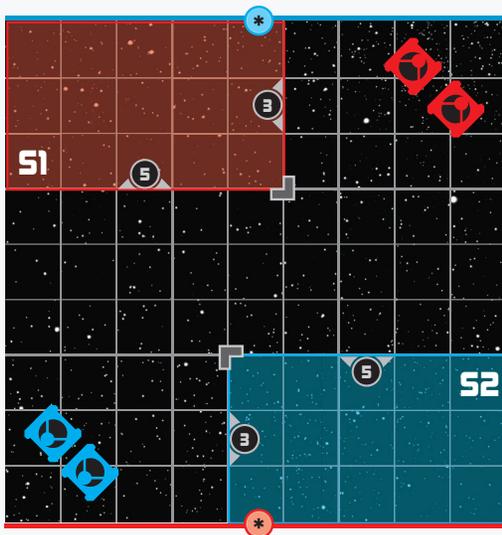
SPIELFLÄCHE: 90 cm x 90 cm

HINDERNISSE: 6 beliebige

☒: 4 Shuttle-Remotes (S1 und S2)

MARKIERUNGEN UND REMOTES PLATZIEREN: Der Startspieler platziert 2 Shuttles (rote ☒) in Reichweite 0–2 einer Spielfächenecke. Dann platziert der zweite Spieler 2 Shuttles (blaue ☒) in Reichweite 0–2 der gegenüberliegenden Ecke.

SONDERFLÄCHE: Jeder Spieler muss an dem Spielfächenrand entkommen, der die Reichweite-5-Seite der Aufstellungszone seines Gegners berührt.



☒ Rand, an dem der Startspieler entkommen muss

☒ Rand, an dem der zweite Spieler entkommen muss

2 Spieler, Kopf an Kopf

Staffelbegrenzung (pro Spieler):

300 Kommandopunkte oder $\triangle 12$

Szenarioregeln

SHUTTLE BEWEGEN (SYSTEMPHASE): Beginnend bei den Remotes des Startspielers wird jedes Shuttle unter Verwendung einer [4 ↑]-, [3 ↘]- oder [3 ↙]-Schablone vorwärts neu positioniert (siehe Seite 11).

ENTKOMMEN (ENDPHASE): Falls ein Shuttle in Reichweite 0–1 des Randes ist, an dem es entkommen muss, entkommt es (siehe Seite 11). Sein Spieler verdient 3 \downarrow .

TRANSPORTER ZERSTÖRT!: Nachdem ein Shuttle zerstört worden ist oder geflohen ist, erhält der andere Spieler 1 \downarrow .

ENDE DER PARTIE (ENDPHASE): Falls keine Shuttles im Spiel sind, endet die Partie.

Wertung

Standardwertung, zusätzlich erhält jeder Spieler 25 Punkte (oder $\triangle 11$) für jeden \downarrow , den er verdient hat.

WICHTIGE FRACHT EROBERN

Ob es zu beschaffende Fracht, zu rettende Gefangene oder zu stehende medizinische Vorräte sind, fast immer gibt es etwas Wertvolles, von dem man den Feind „befreien“ kann! Leider scheint deine Staffel nicht die einzige zu sein, die ein Auge auf diese Belohnung geworfen hat....

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario spielt einer der 3 Spieler den verteidigenden Spieler und versucht, 3 Shuttles (blaue ) über den Rand zu eskortieren, während jeder der 2 angreifenden Spieler versucht, die Fracht des Shuttles (rote ) für seine Zwecke zu stehlen.

3 Spieler, Jeder gegen Jeden

Staffelbegrenzung (Verteidiger):

500 Kommandopunkte oder $\triangle 20$

Staffelbegrenzung (pro Angreifer):

250 Kommandopunkte oder $\triangle 10$

Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 90 cm x 90 cm

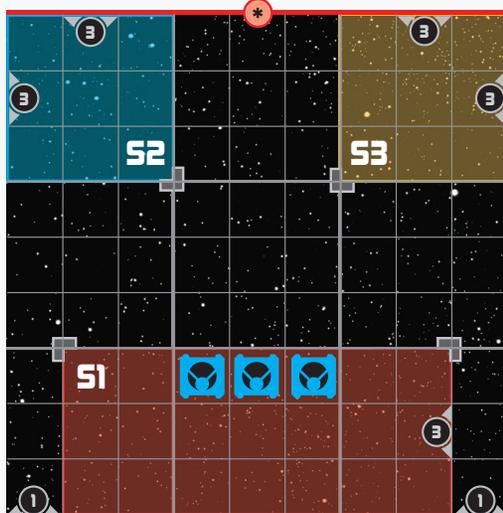
HINDERNISSE: 6 beliebige

: 3 Shuttle-Remotes (S1), 5 Wichtige-Fracht-Remotes

MARKIERUNGEN UND REMOTES PLATZIEREN: Der Startspieler platziert 3 Shuttle-Remotes (blaue ) innerhalb der S1-Aufstellungszone und verteilt dann 5 wichtige Frachten (rote ) auf die Remote-Karten der Shuttles.

Der zweite Spieler darf bis zur Hälfte der Schiffe des dritten Spielers wählen (abgerundet) und sie in der Reserve platzieren. Dann darf der dritte Spieler das Gleiche mit den Schiffen des zweiten Spielers tun. Schiffe in einem Schwarm können so nicht gewählt werden, außer der ganze Schwarm wird gewählt.

SONDERFLÄCHE: Der Startspieler muss an dem Spielflächenrand entgegenkommen, der sich gegenüber seiner Aufstellungszone befindet.



 Rand, an dem der Startspieler entkommen muss

Szenarioregeln

FRACHT FALLEN LASSEN: Nachdem ein Shuttle oder ein Schiff, das wichtige Fracht transportiert, eine Schadenskarte zugeteilt bekommt, wird 1 wichtige Fracht (rotes ) von seiner Karte entfernt. Das Schiff lässt dieses  als Wichtige-Fracht-Remote unter Verwendung der [2 \uparrow]-Schablone fallen.

DIEBSTAHL MIT ALLEN MITTELN VERHINDERN!: Nachdem ein Wichtige-Fracht-Remote zerstört worden ist, verdient der Startspieler 1 \downarrow .

SHUTTLE BEWEGEN (SYSTEMPHASE): Jedes Shuttle wird vom Startspieler unter Verwendung einer [4 \uparrow]-, [3 \uparrow]- oder [3 \uparrow]-Schablone vorwärts neu positioniert (siehe Seite 11).

AUFNEHMEN (AKTIVIERUNGSPHASE): Nachdem ein Schiff des zweiten oder dritten Spielers ein Manöver ausgeführt hat, falls sich ein Wichtige-Fracht-Remote in seinem \heartsuit in Reichweite 0–1 befindet, wird dieses  von der Spielfläche entfernt und auf der Schiffskarte platziert.

HINTERHALT (ENDPHASE): Beginnend beim zweiten Spieler dürfen der zweite und dritte Spieler beliebig viele der eigenen Schiffe in der Reserve irgendwo auf der Spielfläche jenseits von Reichweite 2 aller feindlichen Schiffe platzieren.

ENTKOMMEN (ENDPHASE): Jedes Shuttle in Reichweite 0–1 zum Rand, an dem es entkommen muss, entkommt (siehe Seite 11). Der Startspieler verdient 2 \downarrow für jede wichtige Fracht  auf der Karte des Shuttles.

ES GIBT NUR EINEN WEG!: Nachdem ein Shuttle geflohen ist, verdienen der zweite und dritte Spieler je 3 \downarrow für jede wichtige Fracht auf der Karte des Shuttles.

SAUBERE FLUCHT (ENDPHASE): Beginnend beim zweiten Spieler entkommt jedes Schiff des zweiten und dritten Spielers, das in der Aufstellungszone des Startspielers ist und mindestens 1 wichtige Fracht  auf seiner Schiffskarte hat. Jedes Schiff, das so entkommt, verdient 3 \downarrow für jede wichtige Fracht auf seiner Schiffskarte.

ENDE DER PARTIE (ENDPHASE): Falls weder Shuttles, Wichtige-Fracht-Remotes noch Schiffe mit wichtiger Fracht  im Spiel sind, endet die Partie.

Wertung

Der Spieler mit den meisten \downarrow gewinnt. Falls dies zu einem Gleichstand zwischen 2 oder mehr Spielern führt, gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die wenigsten Verluste erlitten hat.

EVAKUIERUNG BEGLEITEN

Drei Transporter versuchen, einen Hypersprung zu berechnen, als Angreifer auftauchen. Ein Schutztrupp wird ausgesandt, um den wehrlosen Schiffen Zeit zu verschaffen, aber die Vorhut des Feindes ist schon angekommen....

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario gibt es 2 Teams: 1–3 angreifende Spieler und 1–3 verteidigende Spieler. Das Ziel der Verteidiger ist es, 3 Shuttles (☐) vor den Angreifern zu beschützen, bis die Shuttles genug Daten (♣) gesammelt haben, um zu entkommen.

2–6 Spieler, Kopf an Kopf oder Teamkampf

Staffelbegrenzung (pro Team):

500 Kommandopunkte oder △20

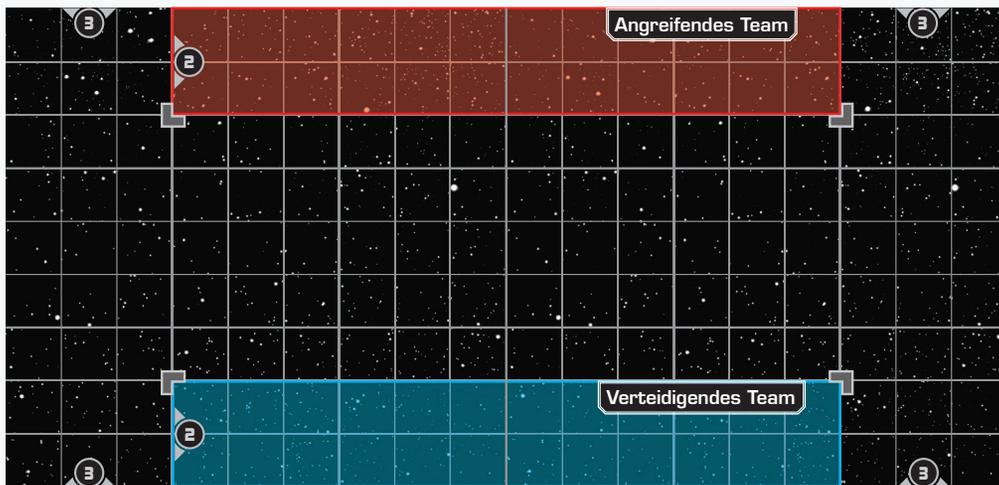
Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 180 cm x 90 cm

HINDERNISSE PRO SEITE: 6 beliebige

☐: 3 Shuttle-Remotes (S2)

MARKIERUNGEN UND REMOTES PLATZIEREN: Das verteidigende Team platziert 3 Shuttle-Remotes (blaue ☐) jenseits von Reichweite 2 zu den Spielflächenrändern, jenseits von Reichweite 1 zu Hindernissen und jenseits von Reichweite 3 zu anderen ☐.



Szenarioregeln

HYPERSPRUNG-BERECHNUNGEN (ENDPHASE): Das verteidigende Team wirft Angriffswürfel entsprechend der Rundenzahl. Das verteidigende Team **muss** 1 Shuttle für jedes ✱/✱-Ergebnis wählen und 1 ♣ auf dessen Remote-Karte platzieren. Jedes Shuttle kann auf diese Art nur ein Mal pro Runde gewählt werden.

ABTRANSPORTIEREN! (ENDPHASE): Jedes Shuttle mit 3 ♣ auf seiner Remote-Karte entkommt (siehe Seite 11). Das verteidigende Team verdient alle ♣ auf seiner Karte.

ZERSTÖRUNG: Nachdem ein Shuttle zerstört worden ist, verdient das angreifende Team alle ♣ auf seiner Karte.

ENDE DER PARTIE (ENDPHASE): Falls keine Shuttles im Spiel sind, endet die Partie.

Wertung

Standardwertung, zusätzlich erhält jeder Spieler 25 Punkte (oder △1) für jeden ♣, den er verdient hat.

INFORMATIONSBESCHAFFUNG

Satelliten sammeln wichtige Hyperwegen-Informationen und überwachen die Bewegungen aller Schiffe durch diese Weltraumregion. Erpicht darauf, diese Informationen für einen strategischen Vorteil zu nutzen, eilen mehrere Streitkräfte in Richtung des Schlachtfelds....

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario kämpfen 2–4 Spieler um die Kontrolle über **INAKTIVE** Satelliten (rote ) , die **AKTIV** (blaue ) werden, indem sie im Spielverlauf Daten sammeln. Je länger ein Spieler mit der Kontrolle über einen Satelliten wartet, desto größer ist seine Belohnung.

2–4 Spieler, Jeder gegen Jeden oder Kopf an Kopf

Staffelbegrenzung (pro Spieler):

500 Kommandopunkte oder $\triangle 20$

In einer „Kopf an Kopf“-Partie verwendet der Startspieler auch die Aufstellungszone des vierten Spielers und der zweite Spieler auch die des dritten Spielers.

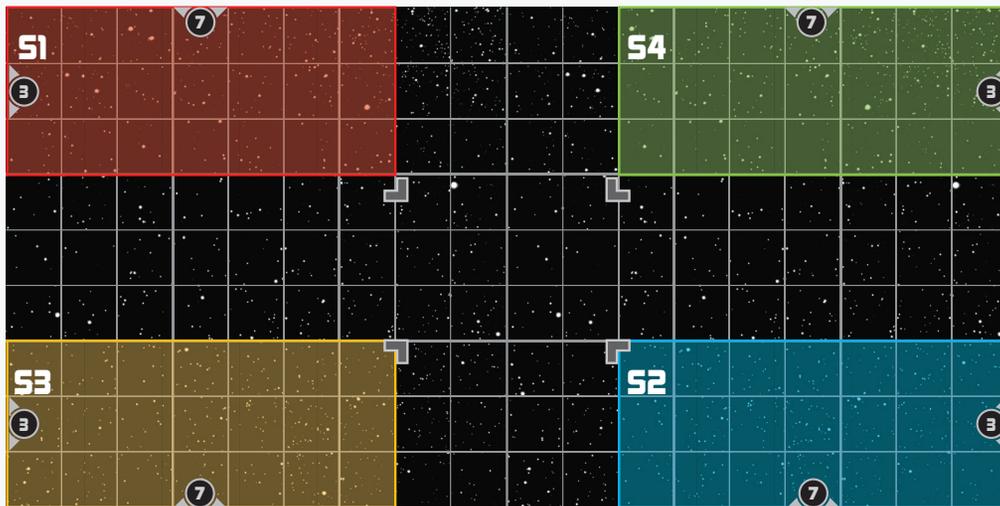
Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 180 cm x 90 cm

HINDERNISSE: 12 beliebige

: 5 Satelliten-Remotes

MARKIERUNGEN UND REMOTES PLATZIEREN: Beginnend beim Startspieler platzieren die Spieler nacheinander die 5 inaktiven Satelliten-Remotes (rote ) jenseits von Reichweite 1 zu den Spielflächenrändern, außerhalb aller Aufstellungszone und jenseits von Reichweite 2 aller anderen .



Szenarioregeln

DATENDIEBSTAHL VERHINDERN!: Inaktive Satelliten (rote ) können nicht angegriffen werden. Falls ein Satellit zerstört wird, verdient keine Seite seine \downarrow .

DATEN SAMMELN (ENDPHASE): Der Startspieler wirft für jedes Satelliten-Remote () Angriffswürfel in Höhe der Rundenzahl. Bei einem -Ergebnis wird 1 Datenmarker (\downarrow) auf seiner Remote-Karte platziert. Dann wird es auf seine aktive Seite (blaues ) gedreht, falls es inaktiv (rotes ) war.

SATELLIT SICHERN (ENDPHASE): Ein Schiff in Reichweite 0–1 zu einem aktiven Satelliten darf alle \downarrow auf dessen Remote-Karte verdienen, falls keine feindlichen Schiffe in Reichweite 0–1 zum Satelliten sind. Das  des Satelliten wird entfernt.

ENDE DER PARTIE (ENDPHASE): Falls keine Satelliten im Spiel sind, endet die Partie.

Wertung

Der Spieler mit den meisten \downarrow gewinnt. Falls dies zu einem Gleichstand zwischen 2 oder mehr Spielern führt, gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die wenigsten Verluste erlitten hat.

STRATEGISCHE SALVE

Ein riesiges Kriegsschiff hat eine Welle zerstörerischer Sprengköpfe auf mehrere wichtige Ziele abgeschossen, in der Hoffnung, diese wehrhaften Positionen mit überwältigender Kraft zu zerstören. Angreifer begleiten die Raketen, während Verteidiger alles versuchen, um die Sprengköpfe abzuschießen ...

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario versucht das angreifende Team, 5 Sprengköpfe (☑) zu beschützen, um die wichtigen Ziele des Gegners (⬇) zu zerstören, während das verteidigende Team versucht, die Sprengköpfe abzuschießen.

2–6 Spieler, Kopf an Kopf oder Teamkampf

Staffelbegrenzung (pro Team):
500 Kommandopunkte oder $\triangle 20$

Szenarioaufbau

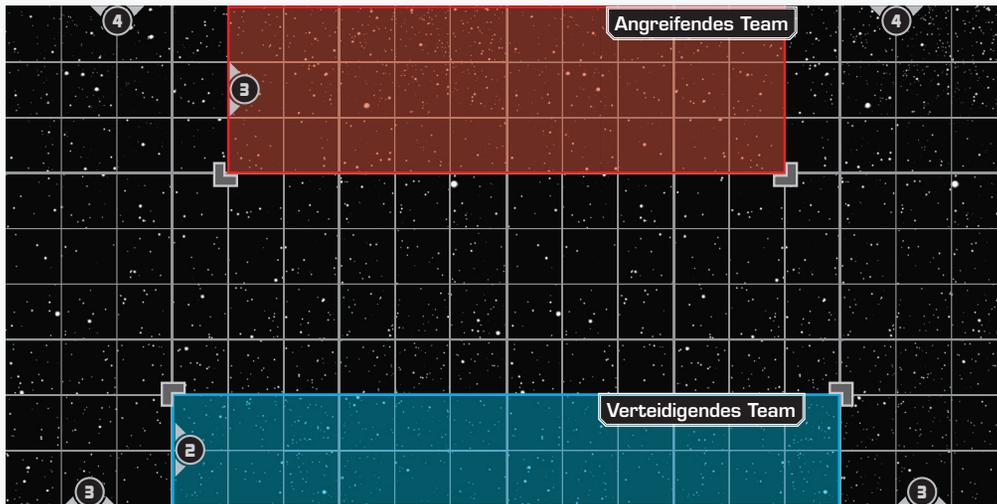
SPIELFLÄCHE: 180 cm x 90 cm

HINDERNISSE: 12 beliebige

⬇: 3 wichtige Ziele

☑: 5 Sprengkopf-Remotes (S1)

MARKIERUNGEN UND REMOTES PLATZIEREN: Das verteidigende Team platziert 3 wichtige Ziele (⬇) an seinem Spielflächenrand, jenseits von Reichweite 1 aller anderen ⬇. Dann platziert das angreifende Team 2 Sprengkopf-Remotes (blaue ☑) in Reichweite 0–1 seines Spielflächenrandes und 3 weitere in Reichweite 2–4 seines Randes, jedes davon jenseits Reichweite 1 aller anderen Remotes.



Szenarioregeln

GESCHOSS ABGEFANGEN!: Nachdem ein Sprengkopf durch einen Angriff zerstört worden ist oder geflohen ist, verdient das verteidigende Team 1 ⬇.

SPRENGKOPF BESCHÜTZEN: Solange ein Sprengkopf verteidigt, falls ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–1 seines ☑ ist, werden alle seine \odot -Ergebnisse in \uparrow -Ergebnisse geändert.

SPRENGKÖPFE BEWEGEN (SYSTEMPHASE): Jeder Sprengkopf wird vom angreifenden Team unter Verwendung einer I4 \uparrow -, I3 \uparrow - oder I3 \uparrow -Schablone vorwärts neu positioniert (siehe Seite 11).

ZIEL VERNICHTET (ENDPHASE): Jeder Sprengkopf in Reichweite 0–1 eines wichtigen Ziels detoniert. Jedes wichtige Ziel in Reichweite 0–1 dieses Sprengkopfes wird entfernt. Das angreifende Team verdient 3 ⬇ für jedes so entfernte wichtige Ziel.

ENDE DER PARTIE (ENDPHASE): Falls weder Sprengköpfe noch wichtige Ziele im Spiel sind, endet die Partie.

Wertung

Standardwertung, zusätzlich erhält jedes Team 25 Punkte (oder $\triangle 1$) für jeden ⬇, den es verdient hat. Bei einem Gleichstand gewinnt das Team, das die wenigsten Verluste hat.

ALLE EINHEITEN MELDEN

Eine Gruppe von Angreifern nutzt die Chance, den Feind zu umzingeln, und stürzt von allen Seiten auf ihn nieder. Die Schiffe müssen diese Umzingelung durchbrechen...

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario gibt es 2 Teams: Das verteidigende Team besteht aus 1 Spieler und versucht, Schiffe mit Prioritätszielen über einen der kurzen Spielflächenränder zu eskortieren. Das angreifende Team besteht aus 2-4 Spielern und versucht, diese Schiffe zu zerstören.

3-5 Spieler, Teamkampf

Vor dem Zusammenstellen teilen sich die Spieler in 2 Teams auf.

Staffelbegrenzung (verteidigendes Team):

500 Kommandopunkte oder $\triangle 20$, plus 50 Kommandopunkte oder $\triangle 2$ für jeden zusätzlichen Angreifer nach dem zweiten.

Staffelbegrenzung (pro angreifenden Spieler):

1 Schwarm mit 200 Kommandopunkten oder $\triangle 8$

Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 180 cm x 90 cm

HINDERNISSE: 12 beliebige

MARKIERUNGEN UND REMOTES PLATZIEREN: Nachdem die Streitkräfte platziert worden sind, verteilt das verteidigende Team 7 Prioritätsziel-Markierungen (\blacktriangledown) auf seine Schiffe. Ein Standardschiff kann bis zu 2 \blacktriangledown haben, ein riesiges Schiff bis zu 4 \blacktriangledown .

SONDERFLÄCHEN: An jedem kurzen Spielflächenrand kann das verteidigende Team entkommen.

***** Spielflächenränder, an denen das verteidigende Team entkommen kann



Szenarioregeln

ZERSTÖRUNG!: Nachdem ein Schiff mit \blacktriangledown zerstört worden ist oder geflohen ist, verdient das angreifende Team diese \blacktriangledown .

ZERMÜRBUNG: Nachdem der Schwarmführer eines Angreifers entfernt worden ist, verdient das verteidigende Team 1 \blacktriangledown .

VERSTÄRKUNG! (RUNDENANFANG): Falls ein angreifender Spieler keine Schiffe im Spiel hat, führt dieser Spieler seinen Schwarm zurück und platziert ihn wieder auf der Spielfläche in Reichweite 1 eines beliebigen langen Spielflächenrandes.

ENTKOMMEN (ENDPHASE): Eines der Schiffe des verteidigenden Teams, das in Reichweite 0-1 eines kurzen Spielflächenrandes ist und \blacktriangledown hat, entkommt (siehe Seite 11). Nachdem ein Schiff mit \blacktriangledown entkommen ist, verdient das verteidigende Team diese \blacktriangledown .

ENDE DER PARTIE (ENDPHASE): Falls keine Schiffe mit \blacktriangledown im Spiel sind, endet die Partie.

Wertung

Das Team mit mehr \blacktriangledown gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt das verteidigende Team.

BEFESTIGTE POSITION

Zwei verbündete Streitkräfte versuchen einen wichtigen Stützpunkt zu überwinden. Die Verteidiger müssen durchhalten, bis die Verstärkung eintrifft...

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario gibt es 2 Teams: Das angreifende Team besteht aus 2 Spielern und versucht, Remotes zu zerstören (rote und blaue ☒), die als Prioritätsziele (♣) gekennzeichnet sind. Das verteidigende Team besteht aus 1 Spieler, der diese Ziele bis zum Ende der Partie verteidigen will.

3 Spieler, Teamkampf

Vor dem Zusammenstellen teilen sich die Spieler in 2 Teams auf.

Staffelbegrenzung (Verteidiger):

500 Kommandopunkte oder $\Delta 20$

Staffelbegrenzung (pro Angreifer):

300 Kommandopunkte oder $\Delta 12$

Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 180 cm x 90 cm **HINDERNISSE:** 6 beliebige, die der Verteidiger auswählt

☒: 4 Geschütztürme (blau), 4 Satelliten (rot)

MARKIERUNGEN UND REMOTES PLATZIEREN: Das verteidigende Team platziert 4 Geschützturm-Remotes (blaue ☒) an jeder Ecke seiner Aufstellungszone und 4 Satelliten-Remotes (rote ☒) außerhalb aller Aufstellungszonen und jenseits von Reichweite 1 aller anderen Satelliten ☒. Dann wählt das angreifende Team ein Remote und der verteidigende Spieler platziert 1 Prioritätsziel-Markierung (♣) auf dessen Karte.



Szenarioregeln

MACHT SIE MÜRBE! Nachdem ein Remote des verteidigenden Teams zerstört worden ist, falls es ♣ hatte, verdient das angreifende Team diese ♣.

ZIELHILFE (KAMPFFHASE): Solange ein Geschützturm-Remote (blaues ☒) einen Angriff durchführt, falls der Verteidiger in Reichweite 0-1 eines Satelliten-Remotes (rotes ☒) ist, darf es beliebig viele Angriffswürfel neu werfen.

PRIORITÄTSZIEL (RUNDENENDE): Das verteidigende Team muss 1 ♣ auf der Remote-Karte eines Geschützturms oder Satelliten platzieren.

ZERSTÖRUNG (RUNDENENDE): Falls keine Satelliten oder Geschütztürme im Spiel sind, endet die Partie.

STELLUNG HALTEN (RUNDENENDE): Am Ende der 6. Runde wirft das verteidigende Team einen Angriffswürfel. Bei einem *-Ergebnis endet die Partie. Ansonsten endet die Partie am Ende der 7. Runde. Am Ende der Partie verdient das verteidigende Team alle ♣ auf seinen Remote-Karten.

Wertung

Das Team mit mehr ♣ gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt das verteidigende Team.

CREDITS

Expansion Design & Development:

Max Brooke with Frank Brooks, Alex Davy und Brooks Flugaur-Leavitt

Producer: Gavin Duffy

Editing: Adam Baker

Proofreading: Autumn Collier, Carol Darnell, Molly Glover, Allan Kennedy, Riley Miller, Calli Oliverius und Sarah Sadler

Miniatures Game Manager: John Shaffer

Expansion Graphic Design: Shaun Boyke mit Toujer Moua

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Sergey Glushakov

Interior Art: Marius Bota, Matt Bradbury, JB Casacop, Logan Feliciano, Jens Fiedler, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Stephane Gantiez, Sergey Glushakov, Suzanne Helmigh, Blake Henriksen, Marko Horvatin, Audrey Hotte, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, William Koh, Adam Lane, Mark Molnar, Ameen Naksewee, Maciej Rebisz, Aaron Riley und Lucasfilm Art Archives

Art Direction: Preston Stone

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordinator:

Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators:

Sherry Anisi und Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management:

Justin Anger und 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

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Jimmy Anderson, Ryan Anderson, Simeon Arnold, Greg Berezowski, Niek Bergans, Ryan Billington, Phil Blackmore, Fix Bornes, Filippo Bosi, Annaliese Milne Bosi, Steve Boulton, Alex Boulton, Seb Brady, Pierre Buffiere, Daniel Butler, Andy Cameron, Evan Cameron. Steven Christian, Paul Clark, Patrick Cotter, Lee Dalton, Mark Davis, Andy Davis, Sebastien Delobel, Martin Down, Jeremy Duncan, Nicolas Durand, Peta Dyken, Maxime Faust, Ryan Fitzharris, Michael Flannery, Scott Forster, Marcus Gates, Antoine Giroire, Xavier Gombaud, Richard Greenway, Tim Greenway, Paul Heaver, R.C. Hensley, Maxime Hermes, Kyle Hutchinson, Jaron Janson, Paul Jeanmougin, Nassim Ketita, Eric Lalande, Yann Lauvergne, Jimmy Leurs, Ashlee Little, Christopher Little, Garrett Lowe, Chaise Lushia, Jérôme Martienne, Ira Mayers, Kenneth McGary, Michel Melis, Robin Melis, Gabriel Miller, Jason Miller, Stephen Moss, Carrie Murphy, Conrad Murphy, Kaylah Murphy, Sean Murphy, Cheryl Myers, Alexis Nachin, Jason O'Gorman, Willem Peeters, Angelic Phelps, Joe Phelps, Tim Ralphs, Gianni Rossi, Ross Sampson, Alec Saunders, Ken Saunders, Wendy Sentell, Dan Stephens, Greg Spyridis, Derek Tokaz, Wouter Van den Bergh, Björn Van Nuffelen, Taylor Van Sickle, Steve Van Weereld, David Vergel, Travis White, Tom "Twiggy" Williams, Anthony Yeates, Eric Zhang

ASMODEE GERMANY

Übersetzung und Redaktion: Sebastian Klinge

Layout & Grafische Bearbeitung: Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Simon Blome, Christian Schepers, Maximilian Mellis und Martin Becker

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz



Disney

X-WING.COM
starwars.com