

STAR WARS™ **X-WING**™

EPISCHE SCHLACHTEN



REFERENZHANDBUCH

VERSION 1.1.0

EINLEITUNG

Dieses Referenzhandbuch dient als Ergänzung zum Referenzhandbuch für **Star Wars: X-Wing** und bietet euch alle Informationen zum Spielmodus „Episch“. Dieser Spielmodus führt Szenarien, Mehrspielerregeln sowie Schwärme von Schiffen, die zusammen fliegen, ein. Anders als im Regelheft von **Epische Schlachten** werden hier auch komplexe und selten auftretende Spielsituationen behandelt.

Der Hauptteil des Referenzhandbuches ist das Glossar, in dem die wichtigsten Spielbegriffe in alphabetischer Reihenfolge erklärt werden.

GLOSSAR

Dieser Abschnitt enthält wichtige Spielbegriffe für den Spielmodus „Episch“ in alphabetischer Reihenfolge.

ANSCHLIESSEN

Siehe [Von einem Schwarm trennen](#).

AUFBAU

Siehe [Szenarien](#).

AUFSTELLUNGSZONE

Eine **AUFSTELLUNGSZONE** ist der Bereich, in dem ein Spieler beim Spielaufbau seine Schiffe platziert. Die Szenarien haben unterschiedliche Aufstellungszonen, die im jeweiligen Szenario definiert werden (siehe [Szenarien](#)).

EINSATZZIELE (📍)

EINSATZZIELE sind Komponenten, die in vielen Szenarien verwendet werden. Sie können wie folgt verwendet werden:

MARKIERUNG

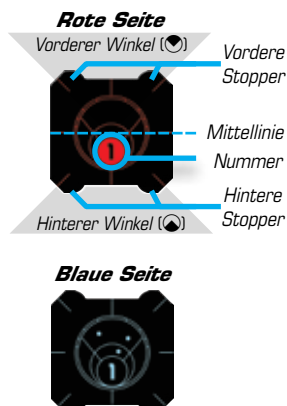
Als **MARKIERUNG** markieren Einsatzziele einen besonderen Ort auf der Spielfläche oder einen wichtigen Punkt auf einem Schiff. Außerdem gilt:

- Eine Markierung ist kein Objekt.
- Manche Szenarien verwenden statt Einsatzzielen Siegmarkierungen (♣) als Markierungen.
- Falls ein Szenario einen Spieler anweist, eine Markierung auf einem Schiff zu platzieren, „nachdem die Streitkräfte platziert worden sind“, muss dieser Spieler ein Schiff auf der Spielfläche und in seiner Aufstellungszone wählen, außer das Szenario weist den Spieler explizit an, ein Schiff in seiner Reserve oder außerhalb seiner Aufstellungszone zu wählen.
- Falls ein Schiff mit einem 📍 (oder einer ♣-Markierung) in die Reserve platziert wird, wird es für die Markierungen so behandelt, als wäre es geflohen (es wird dennoch in der Reserve platziert).

SZENARIO-REMOTES

Als **SZENARIO-REMOTE** stellen Einsatzziele ein Remote dar (siehe Referenzhandbuch von **X-Wing**), das zu einem bestimmten Szenario gehört. Normale Remotes in **X-Wing** haben stets eigenes Material, während Szenario-Remotes immer durch Einsatzziele (📍) dargestellt werden. Außerdem gilt:

- Falls ein Szenario einen bestimmten Spieler anweist, ein Remote zu platzieren, ist dieser Spieler sein kontrollierender Spieler. Ansonsten hat es keinen kontrollierenden Spieler.
- Falls ein Szenario ein oder mehrere Remotes verwendet, führt es in seinem Aufbau-Abschnitt auf, welche Remote-Karten verwendet werden und welcher Spieler sie kontrolliert.



ENTKOMMEN

ENTKOMMEN bedeutet, dass ein Objekt den Spielbereich sicher verlassen hat. In manchen Szenarien müssen Objekte entkommen. Sobald ein Schiff oder Remote entkommt, wird es vom Tisch entfernt. Für Effekte und die Wertung gilt es nicht als zerstört oder geflohen.

FLÜGELMÄNNER

Siehe [Schwärme](#).

FORMATION

Eine **FORMATION** ist die Anordnung eines Schwarms, durch die beschrieben wird, wie der Schwarm und die Schwarmpositionen jedes Schiffes aufgebaut sind (siehe [Schwärme](#)).

GESUNDHEITSWERT

Für die Wertung hat jedes Schiff einen **GESUNDHEITSWERT**, der sich aus der Summe seines Hüllenwerts und seines Schildwerts ergibt. In Szenarien werden zwei Gesundheitswert-Zustände unterscheiden:

- Falls ein Schiff keine ♣ verloren hat und keine Schadenskarten hat, ist es bei **VOLLER GESUNDHEIT**.
- Falls die verlorene Gesundheit eines Schiffes (Summe aus Schadenskarten und verlorenen ♣) größer oder gleich der aufgerundeten Hälfte seines Gesundheitswerts ist, ist es bei **HALBER GESUNDHEIT**. (Ein Schiff mit einem Schildwert von 2 und einem Hüllenwert von 3 ist also bei halber Gesundheit, wenn es insgesamt 3 von seinem Hüllen-/Schildwert verloren hat.)

HALBE GESUNDHEIT

Siehe [Gesundheitswert](#).

JEDER GEGEN JEDEN

Ein **JEDER GEGEN JEDEN**-Szenario ist ein Szenario für mindestens 3 Spieler, bei dem jeder in seinem eigenen Team ist.

KOMMANDO-AUFWERTUNGEN (📍)

KOMMANDO-Aufwertungen (📍) sind Aufwertungen, die strategische Kapazitäten besonders intensiver Schlachten darstellen. Sie funktionieren wie alle anderen Aufwertungen.

In Epischen Partien hat jedes Standardschiff 1 📍-Aufwertungsplot in seiner Aufwertungsleiste, zusätzlich zu seinen üblichen Aufwertungsplots. Riesige Schiffe haben bereits 📍-Aufwertungsplots in ihren Aufwertungsleisten.

KOPF AN KOPF

Ein **KOPF AN KOPF**-Szenario ist ein Szenario für 2 Spieler, das wie eine normale Partie **X-Wing** funktioniert, wobei durch das jeweilige Szenario Abweichungen von den üblichen Regeln beschrieben werden.

MARKIERUNGEN

Siehe [Einsatzziele](#) (📍).

MEHRSPIELERPARTIEN

Viele Szenarien sind für 3 oder mehr Spieler gedacht, wodurch ihr **MEHRSPIELERPARTIEN** spielen könnt. Dabei handelt es sich üblicherweise um „Jeder gegen Jeden“- und Teamkampf-Szenarien.

Mehrspielerpartien folgen den Standardregeln von **X-Wing** mit folgenden Zusätzen und Klarstellungen.

EIGENE AUFBAUFLÄCHEN

Während des Schrittes „Streitkräfte sammeln“ sollte jeder Spieler seine Schiffe und Aufwertungskarten bei seiner Aufstellungszone platzieren. Es sollte genügend Platz zwischen den Aufbauflächen 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.

„BEFREUNDETE“, „FEINDLICHE“ UND „VERBÜNDETE“ SCHIFFE

Mehrspielerpartien unterteilen die Schiffe in drei Arten:

- **BEFREUNDET:** Schiffe, die direkt vom Spieler kontrolliert werden. Siehe den entsprechenden Eintrag im Referenzhandbuch von **X-Wing**.
- **FEINDLICH:** Schiffe, die von einem Gegner kontrolliert werden. Siehe den entsprechenden Eintrag im Referenzhandbuch von **X-Wing**.
- **VERBÜNDET:** Schiffe, die von einem anderen Teammitglied kontrolliert werden und nicht als „befreundet“ oder „feindlich“ gelten (siehe [Verbündet](#)).

SCHWÄRME

Ein **SCHWARM** ist eine Gruppe mehrerer kleiner Schiffe, die sich zusammen in einer Formation mit nur einem Manöverrad bewegen. Jeder Schwarm besteht aus einem **SCHWARMFÜHRER** und 2–5 **FLÜGELMÄNNERN**.

Der Schwarmführer führt seine Manöver wie gewohnt aus, indem er ein Manöverrad und eine Manöverschablone verwendet, während die Flügelmänner mithilfe einer Schwarm-Flughilfe in Formation mit ihrem Schwarmführer bleiben. Jedes Schiff in einem Schwarm hat eine bestimmte **SCHWARMPOSITION** in der Formation, die ihm durch seine Schwarm-ID-Karte zugewiesen wird.



Es gibt folgende Schwarmpositionen:

- **Schwarmführer:** Der Schwarmführer wird durch eine Aufwertungskarte bestimmt.
- **Linke Flanke:** Der Flügelmann links vom Schwarmführer.
- **Rechte Flanke:** Der Flügelmann rechts vom Schwarmführer.
- **Heckunterstützung:** Der Flügelmann direkt hinter dem Schwarmführer.
- **Linke Unterstützung:** Der Flügelmann direkt hinter der linken Flanke, links von der Heckunterstützung.
- **Rechte Unterstützung:** Der Flügelmann direkt hinter der rechten Flanke, rechts von der Heckunterstützung.



STAFFELBAU

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.

SCHWÄRME BEIM SPIELAUFBAU PLATZIEREN

Während des Aufbaus schritt „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.

PLANUNGSPHASE

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

SYSTEMPHASE

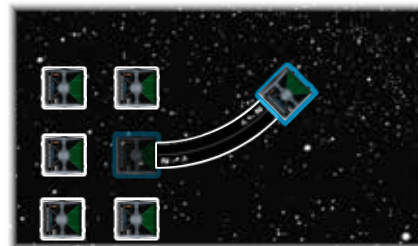
Schwarmführer und Flügelmänner verhalten sich während der Systemphase wie gewohnt. Falls ein Schiff im Schwarm einen Effekt hat, der in der Systemphase ausgelöst wird, wird dieser Effekt bei der Initiative jenes Schiffes ausgelöst.

AKTIVIERUNGSPHASE

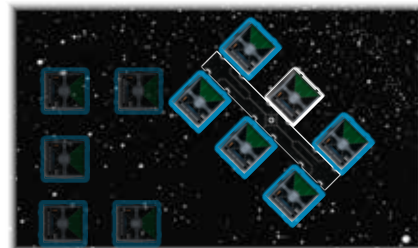
Schwärme verhalten sich während der Aktivierungsphase wie folgt:

Schwarmführer: Während der Aktivierungsphase wird ein Schwarmführer wie gewohnt entsprechend seines Initiativwerts aktiviert.

Flügelmänner: Nachdem ein Schwarmführer aktiviert worden ist, wird jeder seiner Flügelmänner in aufsteigender ID-Nummer-Reihenfolge aktiviert (linke Flanke, rechte Flanke, Heckunterstützung, linke Unterstützung, rechte Unterstützung). Jeder Flügelmann bewegt sich (siehe [Bewegung der Flügelmänner](#)) und führt seinen Schritt „Aktionen durchführen“ durch (siehe [Aktionen der Flügelmänner](#)).



Der Schwarmführer führt ein I2 11-Manöver aus.



Die Schwarm-Flughilfe wird platziert und jedes andere Schiff wird in seine Position in der Formation gebracht.

BEWEGUNG DES SCHWARMFÜHRERS

Der Schwarmführer bewegt sich wie gewohnt.

BEWEGUNG DER FLÜGELMÄNNER

Sobald sich ein Flügelmann als Teil seiner Aktivierung bewegt, verwendet der Spieler eine Schwarm-Flughilfe, um das Schiff wieder an seiner Schwarmposition in Formation mit seinem Schwarmführer zu bringen. Dabei gilt Folgendes für Flügelmänner:

- Bevor er sich bewegt, wird ein Flügelmann so behandelt, als hätte er dasselbe Rad wie der Schwarmführer aufgedeckt.
- Nachdem er in Formation gebracht worden ist, wird ein Flügelmann so behandelt, als hätte er das Manöver auf dem Rad des Schwarmführers vollständig ausgeführt. Dazu gehören auch Geschwindigkeit, Farbe und Flugrichtung des Manövers des Schwarmführers.

- Nachdem ein Flügelmann auf ein Objekt platziert worden ist, das er überschneiden kann, wird er behandelt, als hätte er dieses Objekt beim Bewegen überschritten und handelt die Effekte dieses Objekts ab.
- Falls das aufgedeckte Manöver eines Flügelmanns benötigt wird, wendet er das aufgedeckte Manöver 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, wird er von seinem Schwarm getrennt (siehe [Unfreiwilliges Trennen](#)). Dann 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“ (siehe [Anhang: Beispiel einer Schiffsüberschneidung durch einen Flügelmann](#)).
- 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 sich trennt und sein Manöver ausführt.

AKTIONEN DES SCHWARMFÜHRERS

Nachdem er ein Manöver ausgeführt hat, führt der Schwarmführer wie gewohnt eine Aktion durch. Allerdings haben manche Aktionen, die ein Schwarmführer durchführen kann, zusätzliche Effekte für den Schwarm:

- Nachdem ein Schwarmführer eine -Aktion durchgeführt hat, wird jeder seiner Flügelmannen ohne auf der Aktionsleiste vom Schwarm getrennt (siehe [Von einem Schwarm trennen](#)) und jeder seiner Flügelmannen mit auf der Aktionsleiste erhält einen Entwaffnet-Marker.
- Nachdem ein Schwarmführer eine -Aktion durchgeführt hat, wird jeder seiner Flügelmannen ohne auf der Aktionsleiste vom Schwarm getrennt (siehe [Von einem Schwarm trennen](#)). Solange ein Schwarmführer getarnt ist, zählt jeder seiner Flügelmannen, als wäre er getarnt.

AKTIONEN DER FLÜGELMÄNNER

Während der Aktivierungsphase führt jeder Flügelmann, nachdem er sich bewegt hat, wie gewohnt seinen Schritt „Aktion durchführen“ durch.

Während der Aktivierungsphase und zu allen anderen Zeitpunkten ist ein Flügelmann auf folgende Aktionen beschränkt:

- Berechnen ()
- Verstärken ()
- Ausweichen ()
- Ziel erfassen ()
- Fokussieren ()

KAMPFFHASE

Der Schwarmführer und jeder Flügelmann kämpft wie gewohnt bei seinem üblichen Initiativschritt in der Kampfphase.

ENDPHASE

Am Ende der Endphase kann sich ein Flügelmann freiwillig von seinem Schwarm trennen (siehe [Von einem Schwarm trennen](#)).

Am Ende der Endphase kann ein getrennter Flügelmann versuchen, sich seinem Schwarm wieder anzuschließen (siehe [Anschließen](#)).

SCHWARM-FLUGHILFEN

Die Schwarm-Flughilfen dienen dazu, Flügelmannen wieder in Formation zu bringen, wenn sich der Schwarm bewegt.

GROSSE SCHWARM-FLUGHILFE

Die große Schwarm-Flughilfe wird hinter den Schwarmführer angelegt und erlaubt es, sechs Schiffe schnell in Formation zu bringen, nachdem sich der Schwarmführer bewegt hat.

ANDERE SCHWARM-FLUGHILFEN

Kleine und Eck-Schwarm-Flughilfen werden verwendet, weil die große Schwarm-Flughilfe für manche Schlachtsituationen zu groß sein kann. 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.

Siehe [Anhang: Beispiel einer Schiffsüberschneidung durch einen Flügelmann](#) zur Verwendung der Flughilfen.

ECK-SCHWARM-FLUGHILFE

Die Eck-Flughilfe hilft beim Positionieren von Schwärmen, die eine ihrer Flanken verloren haben.

KLEINE SCHWARM-FLUGHILFE

Mit der kleinen Schwarm-Flughilfe können Schiffe vertikal oder horizontal positioniert werden. Wenn zwei Schiffe horizontal positioniert werden, müssen die Linien der Flughilfe bündig zu den Mittellinien der Schiffsbasen platziert werden.

SCHWARMFÜHRER

Siehe [Schwärme](#).

SCHWARM-ID-KARTE

Siehe [Schwärme](#).

SIEGMARKIERUNGEN ()

In Szenarien gibt es **SIEGMARKIERUNGEN**, die durch das Abschließen bestimmter Ziele während der Partie verdient werden. Sie werden mit dem -Symbol dargestellt.



Siegmarkierungen

Falls ein Schiff mit einer -Markierung (oder einem) in die Reserve platziert wird, wird es für seine Markierungen so behandelt, als wäre es geflohen (es wird dennoch in der Reserve platziert).

SIEGMARKIERUNGEN VERDIENEN

Sobald ein Schiff 1 oder mehrere **VERDIENT**, nimmt sein Besitzer diese Markierungen und platziert sie in der Nähe seiner Karten an einen klar dafür vorgesehenen Ort. Falls mehrere Siegmarkierungen benötigt werden, können die Markierungen auf die Seite mit den drei -Symbolen gedreht werden, um stattdessen 3 Markierungen anzuzeigen.

SIEGMARKIERUNGEN PLATZIEREN

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 von dort entfernt und an den für verdiente vorgesehenen Ort platziert.

SIEGMARKIERUNGEN ALS MARKIERUNGEN

In manchen Szenarien werden wie Einsatzziele () als Markierungen verwendet, um etwas an Bord eines Schiffes oder auf der Spielfläche darzustellen (siehe [Einsatzziele](#) ()).

SPIELFLÄCHENRAND-EFFEKTE




Falls sich ein Effekt auf den „Spielflächenrand“ eines Spielers bezieht (wie beispielsweise bei *Tel Trevura*), darf der Spieler jeden Teil des Spielflächenrands, der in seiner Aufstellungszone ist, als seinen Spielflächenrand behandeln. Außerdem gilt:

- Falls kein Teil des Spielflächenrands in der Aufstellungszone dieses Spielers liegt, darf er einen beliebigen Rand seiner Aufstellungszone wählen und ihn für diesen Effekt als seinen Spielflächenrand behandeln.
- Falls ein Spieler keine Aufstellungszone hat, darf er einen beliebigen Spielflächenrand wählen und ihn für diesen Effekt als seinen Spielflächenrand behandeln.

SPIELREIHENFOLGE

Die Spielreihenfolge wird je nach Szenarioart beim Aufbau bestimmt.

KOPF AN KOPF

Um die Spielreihenfolge zu bestimmen, 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 würfelnde Spieler über den Startspieler.

Startspieler und zweiter Spieler funktionieren wie in einer normalen Partie *X-Wing*, wobei durch das jeweilige Szenario Abweichungen von den üblichen Regeln beschrieben werden.

JEDER GEGEN JEDEN

Um die Spielreihenfolge zu bestimmen, wird jedem Spieler 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 der Marker. Dann sollten sich die Spieler entsprechend ihren Spielernummern und der Aufbauskitze des Szenarios um den Tisch herum verteilen.

Außerdem werden in „Jeder gegen Jeden“-Szenarien Effekte in absteigender Spielreihenfolge abgehandelt.

TEAMKAMPF

Um die Spielreihenfolge zu bestimmen, wählt jedes Team ein Mitglied. Dann wird genau wie bei einer „Kopf an Kopf“-Partie gewürfelt und ein Ergebnis angesagt. Das Team, das bei dem Wurf gewinnt, darf wählen, ob es das Startteam oder das zweite Team ist. Falls das Szenario Rollen hat, ist das Startteam das angreifende Team und das zweite Team das verteidigende Team.

Startteam und zweites Team funktionieren wie in einer normalen Partie *X-Wing*, wobei durch das jeweilige Szenario Abweichungen von den üblichen Regeln beschrieben werden.

SZENARIEN

Szenarien bringen neue Ziele und Effekte mit sich, die den Spielverlauf verändern. Jedes Szenario hat eigene Regeln, die bestimmen, wie es aufgebaut, gespielt und gewonnen wird.

SZENARIO WÄHLEN

Beim Spielen des Spielmodus „Episch“ ist der erste Schritt, eines der verfügbaren Szenarien auszuwählen. Unter [Anhang: Szenarien](#) findet sich eine Liste der Szenarien und wo sie zu finden sind.

SZENARIOAUFBAU

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

1. Spielreihenfolge festlegen: Je nach Szenarioart wird ein Spieler bestimmt, der die Spielreihenfolge festlegt (siehe [Spielreihenfolge](#)). Nachdem die Spielreihenfolge festgelegt ist, erhält der Startspieler die Startspielermarkierung. Je nach Szenario solltet ihr euch überlegen, ob ihr euch entsprechend der Spielreihenfolge um den Spieltisch verteilt.

2. Spielfläche abstecken: Die Spielfläche wird mithilfe der Aufbauskitze des gewählten Szenarios auf einer flachen Oberfläche abgesteckt. Jedes Szenario gibt die Größe der Spielfläche an (normalerweise 3' x 3' [91cm x 91cm] oder 6' x 3' [182cm x 91cm]).

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. Falls nicht anders vermerkt, müssen Hindernisse auf der Spielfläche, außerhalb aller Aufstellungszone und jenseits von Reichweite 1 aller anderen Hindernisse platziert werden.



Dann folgen die Spieler allen Anweisungen des Punktes „**MARKIERUNGEN UND REMOTES PLATZIEREN**“, bei denen kein anderes Timing wie „nachdem die Streitkräfte platziert worden sind“ angegeben ist.

Markierungen und Remotes können nicht so platziert werden, dass sie Objekte oder Markierungen überschneiden.

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.

Dann handeln die Spieler alle Anweisungen des Punktes „**MARKIERUNGEN UND REMOTES PLATZIEREN**“ ab, die mit „nachdem die Streitkräfte platziert worden sind“ beginnen.

6. Sonstiges Material vorbereiten: Legt die aktuelle 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.


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.

SZENARIOWERTUNG

Jedes Szenario hat eine eigene Art, den Sieger zu bestimmen, was Wertung genannt wird. Manche Szenarien verwenden die Standardwertung, um Punkte zu verteilen, bei der für die während der Partie gewonnenen Siegmarkierungen () Modifikatoren verwendet werden.

In anderen Szenarien werden die Punkte stattdessen auf eine bestimmte Art verteilt, die in diesem Szenario beschrieben wird (beispielsweise kann ein direkter Vergleich der  der Spieler stattfinden).

STANDARDWERTUNG (KOMMANDOPUNKTE)

Falls ihr mit Kommandopunkten spielt, wird die Standardwertung wie folgt bestimmt:

- Die Standardpunktzahl eines Spielers ist die Summe der Kommandopunkte jedes feindlichen Schiffes, das zerstört wurde oder geflohen ist, und der aufgerundeten Hälfte der Kommandopunkte jedes feindlichen Schiffes bei halber Gesundheit.
- Der Spieler mit der höchsten Standardpunktzahl gewinnt.

STANDARDWERTUNG (SCHNELLBAU UND BEDROHUNGSGRAD [△])

Falls ihr mit Schnellbauten und Bedrohungsgraden (△) spielt, wird die Standardwertung wie folgt bestimmt:

- Die Standardpunktzahl eines Spielers ist die Summe des △ jedes feindlichen Schnellbau-Schiffes, das zerstört wurde oder geflohen ist, und der aufgerundeten Hälfte des △ jedes feindlichen Schnellbau-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.
- Der Spieler mit der höchsten Standardpunktzahl gewinnt.

UNENTSCHEIDEN

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

SZENARIO-REMOTES

Siehe [Einsatzziele](#) (📌).

TEAMKAMPF

Ein **TEAMKAMPF**-Szenario ist ein Szenario für zwei Spielerteams.

TEAMKAMPFSZENARIOEN KOPF AN KOPF SPIELEN

Ein Teamkampf kann auch als „Kopf an Kopf“-Partie gespielt werden, indem ein Spieler alle Staffeln eines Teams alleine kontrolliert.

ZUSAMMENSTELLEN DER STAFFEL IM TEAM

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

VERBÜNDET

VERBÜNDETE Schiffe sind Schiffe, die von einem anderen Teammitglied kontrolliert werden. Folgendes gilt für verbündete Schiffe:

- Verbündete Schiffe werden nicht wie befreundete Schiffe behandelt.
- Verbündete Schiffe werden nicht wie feindliche Schiffe behandelt.

VERLUSTE

Die **VERLUSTE** eines Spielers sind die Summen 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.

Verluste werden für die Wertung mancher Szenarien benötigt (siehe [Siegmarkierungen](#)).

VOLLE GESUNDHEIT

Siehe [Gesundheitswert](#).

VON EINEM SCHWARM TRENNEN

Flügelmannen können sich **VON IHREM SCHWARM TRENNEN**, wodurch sie sich wie ein unabhängiges Schiff verhalten können, das wie gewohnt ein eigenes Manöverrad verwendet.

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.

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.



In Formation

Getrennt

UNFREIWILLIGES TRENNEN

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

- Das Schiff kann beim Aufbau nicht in Formation platziert werden.
- Das Schiff kann bei einer Bewegung nicht in Formation platziert werden (siehe [Bewegung der Flügelmannen](#)).
- 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.
- Der Schwarmführer wird ionisiert, gefangen oder neu positioniert, nachdem es von einem riesigen Schiff überschritten worden ist.

Es kann vorkommen, dass einem Schiff für die Aktivierungsphase kein Manöverrad 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 ↑]-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 (siehe nächster Abschnitt).

ANSCHLIESSEN

Ein Schiff, das sich von seinem Schwarm getrennt hat, kann sich ihm wieder **ANSCHLIESSEN**. Sobald sich ein Schiff einem Schwarm anschließt, wird es an seine Schwarmposition zurück in Formation gebracht, wodurch es wieder ein Flügelmann ist, und erhält dann 1 Stressmarker. Am Ende der Endphase 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 und der Schwarmführer ist nicht getarnt.
- Ein Schiff kann sich nur seinem vorherigen Schwarm wieder anschließen, der auf der ID-Karte des Schwarmführers markiert ist.

ZURÜCKFÜHREN

Sobald ein Effekt ein Schiff oder Remote **ZURÜCKFÜHRT**, wird es wie zu Beginn der Partie platziert und zurückgesetzt. Dazu gehört Folgendes:

- Es wird wie angewiesen auf der Spielfläche platziert.
- Alle Schadenskarten, Marker, Markierungen und Zustände werden von ihm entfernt.
- Seine Ladungen (☄, ☄, ☄ und ☄) werden auf ihre Startwerte zurückgesetzt.
- Alle „Aufbau“-Effekte auf seiner Schiffs- und seinen Aufwertungskarten werden abgehandelt, als würde es wie zu Beginn der Partie platziert werden.

ANHANG: SZENARIEN

Es gibt einige offizielle Szenarien für den Spielmodus „Episch“, die an folgenden Stellen zu finden sind:

REGELHEFT DER MEHRSPIELERERWEITERUNG EPISCHE SCHLACHTEN

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

ANHANG: BEISPIEL EINER SCHIFFSÜBERSCHNEIDUNG DURCH EINEN FLÜGELMANN

Dieser Abschnitt zeigt die Schiffsüberschneidung durch einen Flügelmann.

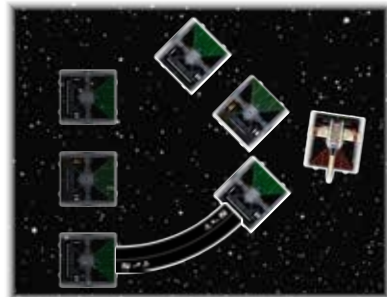
Schritt 1: Der Schwarmführer führt ein [2 ↖]-Manöver aus.



Schritt 2: Die linke Flanke wird in Position gebracht, aber die rechte Flanke kann nicht in Position gebracht werden, ohne ein anderes Schiff zu überschneiden.



Schritt 3: Die rechte Flanke muss stattdessen das aufgedeckte Manöver des Schwarmführers [2 ↖] ausführen.



ERRATA

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

REGELHEFT VON „EPISCHE SCHLACHTEN“

Die folgenden Errata gelten für bestimmte Szenarien aus dem Regelheft von **Epische Schlachten**.

SZENARIEN

S. 17, Plötzlicher Kampf: In der Zusammenfassung soll „2 Shuttles“ stehen, entsprechend der Skizze.

(„3 Shuttles“ in „2 Shuttles“ geändert)

S. 18, Wichtige Fracht erobern: In der Zusammenfassung soll „3 Shuttles“ stehen, entsprechend der Skizze.

(„2 Shuttles“ in „3 Shuttles“ geändert)

KARTEN

Die folgenden Errata gelten für Karten in **Epische Schlachten**.

SCHWARMKARTEN

Heckunterstützung-Karte

(Weiß-Schwarzes Schwarm-ID-Set, #4):

Die Grafik der Schwarm-ID-Karte der Heckunterstützung (4) soll die Position der Heckunterstützung hervorheben.

(Hervorgehobene Position von der linken Unterstützung zur Heckunterstützung geändert)

Linke-Unterstützung-Karte

(Weiß-Schwarzes Schwarm-ID-Set, #5):

Die Grafik der Schwarm-ID-Karte der linken Unterstützung (5) soll die Position der linken Unterstützung hervorheben.

(Hervorgehobene Position von der Heckunterstützung zur linken Unterstützung geändert)

SCHNELLBAUKARTEN

Rote Staffel: Der Name des Flügelmanns soll heißen „Veteran der roten Staffel“.

(„Eskorte der roten Staffel“ in „Veteran der roten Staffel“ geändert)

EPISCH-FAQ

Dieser Abschnitt enthält häufig gestellte Fragen über Epische Partien.

ALLGEMEINE FRAGEN ZU SZENARIEN

Diese Fragen betreffen alle Szenarien:

F: Falls ein Schiff an einem Schiff angedockt ist, das entkommt, entkommt dann auch das angedockte Schiff?

A: Ja.

F: Falls ein Szenario angibt, dass es während der Endphase endet, werden dann noch die anderen Effekte der Endphase abgehandelt, bevor die Partie endet?

A: Ja. Wie in einer normalen Partie endet ein Szenario, das während der Endphase endet, am Ende der Runde, nachdem alle Effekte der letzten Endphase abgehandelt worden sind.

F: Wenn ein Schiff durch eine offene Schiffskarte einen Störsignalmarker erhält, welcher Spieler entscheidet dann, welcher Marker entfernt wird?

A: Falls die Schadenskarte als Teil eines Angriffs oder eines Effekts zugeteilt oder offengelegt wurde, der von einem bestimmten Spieler kontrolliert wird, entscheidet dieser Spieler, welcher Marker entfernt wird. Falls es von einem Effekt verursacht wird, der von keinem Spieler kontrolliert wird (wie der Effekt beim Überschneiden eines Hindernisses), entscheidet der Spieler, der das Schiff mit der offenen Schadenskarte kontrolliert, welcher Marker entfernt wird.

F: Können Markierungen (☒ oder ⚡) wie die Prioritätsziel-Markierungen von „Alle Einheiten melden“ auf Schiffen platziert werden, die in der Reserve beginnen, um „Am Ende des Aufbaus“ platziert zu werden, wie Schiffe, die mit *Luminous* [☺] oder *Boba Fett* [☹] ausgerüstet sind?

A: Nein. Nach den Regeln von Einsatzzielen müssen Markierungen, die „nachdem die Streitkräfte platziert worden sind“ platziert werden, auf Schiffen auf der Spielfläche platziert werden. Da „nachdem Streitkräfte platziert worden sind“ (das Zeitfenster, zu dem in „Alle Einheiten melden“ die ⚡ verteilt werden) vor dem „Ende des Aufbaus“ stattfindet, befindet sich das Schiff mit *Luminous* [☺] / *Boba Fett* [☹] noch in der Reserve, sobald die ⚡ platziert werden, und kann somit nicht ausgewählt werden, um ⚡ zu tragen.

F: Können Markierungen (☒ oder ⚡) wie die Prioritätsziel-Markierungen von „Alle Einheiten melden“ auf Schiffen platziert werden, die außerhalb der Aufstellungszone eines Spielers platziert worden sind, wie ein Schiff, das durch *Lieutenant Dormitz* [Kommandoshuttle der *Ypsilon*-Klasse] platziert worden ist?

A: Nein. Nach den Regeln von Einsatzzielen muss ein Spieler für Markierungen, die „nachdem die Streitkräfte platziert worden sind“ platziert werden, ein Schiff in seiner Aufstellungszone wählen, es sei denn, das Szenario besagt etwas anderes.

F: Falls in „Jeder gegen Jeden“-Szenarien mit unterschiedlichen Spielgruppengrößen nicht mit der Maximalanzahl an Spielern gespielt wird, werden nicht verwendete Aufstellungszonen dann beim Platzieren von Hindernissen, Remotes oder Markierungen dennoch als Aufstellungszonen behandelt?

A: Nein, sie werden nicht als Aufstellungszonen behandelt.

F: Falls ein Schwarmführer (wie *Turr Phennir*) eine Fähigkeit einsetzt, durch die er sich außerhalb der Aktivierungsphase bewegt, was passiert dann mit seinen Flügelmannern?


A: Seine Flügelmänner bleiben, wo sie sind. Nachdem der Schwarmführer sein nächstes Manöver ausgeführt hat, werden die Flügelmänner wieder in ihre Positionen gebracht.


FRAGEN ZU SPEZIFISCHEN SZENARIEN

Diese Fragen betreffen nur spezifische Szenarien.

INFORMATIONSBESCHAFFUNG

Dieses Szenario befindet sich auf Seite 20 des Regelhefts von **Epische Schlachten**.

F: Falls ein Spieler 2 oder mehr -Ergebnisse wirft, wenn er Daten sammelt, wie viele Datenmarker werden dann platziert?




A: Es wird immer nur 1 Marker platziert, unabhängig davon, wie viele -Ergebnisse geworfen worden sind.

RATGEBER FÜR EPISCHE EVENTS

In diesem Abschnitt findet ihr Vorschläge für Epische Events für eure Spielgruppe oder in Läden.

STAFFEL-BEDINGUNGEN

Wenn du ein Episches Event veranstaltest, empfehlen wir, dass du bestimmte Bedingungen für die Spielerstaffeln aufstellst, um so eine thematische und spannende Spielerfahrung für die Spieler zu schaffen. Zum Beispiel könntest du dein Event an folgende Bedingungen knüpfen:

- Jede Staffel muss mindestens 1 riesiges Schiff oder Schwarm enthalten.
- Jede Staffel kann maximal die aufgerundete Hälfte ihrer verfügbaren Kommandopunkte (oder ) für riesige Schiffe und ihre ausgerüsteten Aufwertungen ausgeben (wenn beispielsweise das Limit 500 Punkte oder 20  ist, können bis zu 250 Punkte oder 10  für riesige Schiffe und ihre Aufwertungen ausgegeben werden).

Du kannst diese Bedingungen beliebig erweitern oder verändern, um ein spannendes Event zu veranstalten. Du solltest aber immer allen Spielern die Bedingungen rechtzeitig und deutlich mitteilen.

SZENARIOWAHL

Wenn du ein Event vorbereitest, empfehlen wir, eine Vorauswahl der Szenarien für das Event zu treffen und die Spieler vorher über die Staffelbegrenzungen dieser Szenarien zu informieren. Falls die Szenarien unterschiedliche Begrenzungen haben, informiere sie über alle Listen, die sie vorbereiten müssen. Falls sie dabei Teammitglieder brauchen, können sie auch diese vorher vorbereiten oder aber erst beim Event selbst bestimmen.

Beispiel für ein Event

Frieda möchte ein Episches Event über drei Runden veranstalten. Sie entscheidet sich dafür, dass in zwei Runden mit 3'-x-3'-Szenarien und 300 Kommandopunkten pro Spieler gespielt wird, und dass die letzte Runde ein 6'-x-3'-Szenario mit 600 Punkten pro Team sein soll. Sie informiert ihre Teilnehmer, dass jeder eine 300-Punkte-Liste benötigt, die sich an die empfohlene Staffelbegrenzung hält. Außerdem teilt sie ihnen mit, dass jeder zwei Solo-Partien und eine Team-Partie spielt, wobei das Teammitglied vorher bestimmt werden soll.

Frieda plant die Runden wie folgt, verrät den Teilnehmern aber vorher nicht, welches Szenario in welcher Runde gespielt wird.

Runde	Szenario	Angesetzte Zeit
Runde 1 (Solo)	Plötzlicher Kampf	90 Minuten
Runde 2 (Solo)	Atmosphäreintritt	90 Minuten
Runde 3 (Team)	Evakuierung begleiten	180 Minuten

In jeder Runde spielen alle das gleiche Szenario und die drei Runden stellen eine zusammenhängende Geschichte dar. (Nach einem Weltraumkampf wird eine feindliche Basis entdeckt, was zu einem Angriff im Orbit führt. Am Ende entbrennt eine riesige Invasion eines Planeten.)



Disney **starwars.com**

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