

STAR WARS™

X-WING™

DROIDENJÄGER DER VULTURE-KLASSE

ERWEITERUNGSPACK

Dieses Set erweitert deine **Star Wars: X-Wing-**Spielwelt um 1 Droidenjäger der *Vulture*-Klasse.

INHALT DER ERWEITERUNG

- 1 Droidenjäger der *Vulture*-Klasse-Schiffsmodell
- 1 kleine Basis aus Plastik
- 2 Haltestäbchen aus Plastik
- 3 kleine Schiffsmarker
- 1 Rad für Droidenjäger der *Vulture*-Klasse
- 1 ID-Marker für Räder
- 3 ID-Marker (Nr. 14)
- 2 Zielerfassungsmarker (Nr. 14)
- 2 Berechnungsmarker
- 1 Entwaffnet-Marker
- 1 Stressmarker
- 1 Buzz-Droidenschwarm
- 1 Kritischer-Schaden-Markierung
- 3 Standardladungen
- 2 Schnellbaukarten
- 5 Schiffskarten
 - 1 DFS-311
 - 1 Prototyp von Haor Chall
 - 1 Präzisionsjäger
 - 1 Separatistendrohne
 - 1 Drohne der Handelsföderation
- 1 Remotekarte
 - 1 Buzz-Droidenschwarm
- 5 Aufwertungskarten
 - 1 Erschütterungsraketen
 - 1 Diskordanzraketen
 - 1 Energiegeschosses
 - 1 Laufkrallen
 - 1 Ausfallsichere Munition

Neue Regeln

Dieses Set beinhaltet einige neue Regeln, die nicht im Abschnitt „Jenseits des Grundspiels“ der Spielregel aus dem Grundspiel von **Star Wars: X-Wing** erklärt werden.

LIMITIERT 2 (••) UND 3 (•••)

Wie bereits im Grundspiel erklärt, haben limitierte Karten eine Reihe von schwarzen Punkten (•) vor ihren Namen. Die Anzahl dieser Punkte entspricht ihrem Limitiert-Wert.

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

REMOTES

Remotes sind Geräte, die Initiativ-, Wendigkeits- und Hüllenwerte haben und angegriffen werden können.

EIN REMOTE ANGREIFEN

Ein Remote kann zum Verteidiger deklariert werden. Dabei wird es wie ein Schiff behandelt, wobei folgende Ausnahmen und Anmerkungen zu beachten sind:

- Effekte, die sich auf „befreundete Schiffe“ beziehen, wirken sich nicht auf Remotes aus.
- Effekte, die sich auf „feindliche Schiffe“ beziehen, wirken sich nur dann auf Remotes aus, wenn sie vom Angreifer stammen.
- Da ein Remote keine Mittellinie hat, kann ein Schiff nicht vor oder hinter einem Remote sein oder es flankieren.
- Angriffe gegen Remotes können versperrt sein.

EIN REMOTE BESCHÄDIGEN

Ein Remote wird zerstört, falls es 1 oder mehr Schaden erleidet. Nachdem ein Remote zerstört worden ist, entfernt man es von der Spielfläche. Fand der Angriff genau zur Initiative des Remotes statt, wird es gemäß der Regel für gleichzeitige Angriffe erst entfernt, nachdem alle Effekte dieser Initiative abgehandelt worden sind.

EIN REMOTE VERWENDEN

- Wird ein Remote durch einen Effekt **neu positioniert**, hebt der kontrollierende Spieler es auf und platziert es gemäß der Anweisung an seinem neuen Standort. Dies zählt nicht als Bewegung durch Objekte hindurch.

- Ein Remote wird während der Aktivierungsphase aktiviert und kämpft während der Kampfphase bei seinem angegebenen Initiativwert, wobei es sich ausschließlich so verhält, wie in seinem Eintrag beschrieben.
- Einem Remote können keine Marker zugeordnet werden und es kann keine Aktionen durchführen.

GERÄTE

Die Geräte aus diesem Set haben folgende Effekte.

BUZZ-DROIDENSCHWARM

Buzz-Droiden sind aggressive kleine Maschinen, die sich an Schiffe heften und sie von außen zerschneiden.

Buzz-Droidenschwarm



Der Buzz-Droidenschwarm ist ein Remote.

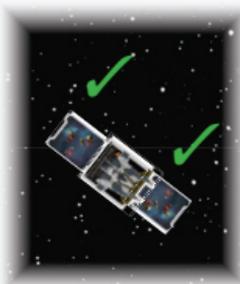
System-, Aktivierungs- und Endphase: Kein Effekt.

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

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

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

Kann er auch am anderen Stopperpaar nicht angelegt werden, wird der Schwarm zerstört und das feindliche Schiff, das sich durch ihn hindurchbewegt oder ihn überschritten hat, erleidet 1 ✨-Schaden.



CREDITS

Expansion Design & Development:

Max Brooke with Frank Brooks

Producer: Gavin Duffy

Editing: David Hansen

Proofreading: Allan Kennedy

Miniatures Game Manager:

John Shaffer

Expansion Graphic Design:

Shaun Boyke

Graphic Design Manager:

Christopher Hosch

Interior Art: Blake Henriksen,
Emilio Rodriguez, Jens Fiedler,
Joshua Cairós, Justin Adams,
Maciej Rebisz, Mariusz Gandzel

Art Direction: Preston Stone

Managing Art Director:

Melissa Shetler

Sculpting: Bexley Andrajack

Sculpting Manager:

Derrick Fuchs

Quality Assurance Coordinator:

Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators:

Sherry Anisi and Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management:

Jason Beaudoin
and Megan Duehn

Visual Creative Director:

Brian Schomburg

Senior Project Manager:

John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product

Development: Chris Gerber

Executive Game Designer:

Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Mike Adams, James Ayers, Justin Baumgartner, Greg Berezowksy, Nick Bond, Frans Bongers, Seb Brady, Jonathan Conniff, Peta Dyken, Andre Evans, Chris Graff, Iain Hamp, Cath Hare, Paul Heaven, John Horan, William Humphreys, Greg Jackson, Jon Jensen, Jesse Jirousek, Travis Johnson, Nassim Ketita, Patrick Kopp, Eric Lalande, Adam Landon, Erik Larson, Aaron Lucko, Daniel Mahony, Clay Matheson, Zack Mathews, John McCullough, Alex Mogensen, Grover Murphy, Jason O'Gorman, Angelic Phelps, Daniel Poppe, David Runyon, Alec Saunders, Ken Saunders, Andrew Schlueter, Hart Shafer, Kris Sherriff, Stephen Sherwood, Brian Siela, Till Simon, Joseph-Ira Smith, Sam Talley, Derek Tokaz, Jesse Tonkay, Jeremy Trad, Jason Trowbridge, Jens Van Den Berg, Nick White, Martyn Wren, Jelle Zuring

ASMODEE GERMANY

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung & Layout:

Florian Eck

Unter Mitarbeit von:

Christian Schepers,
Martin Becker, Rene Kreppel,
Maximilian Mellis und Oliver Habel

Redaktionelle Leitung:

Marco Reinartz



Disney

ASMODEE.DE/STARWARS
starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.