

STAR WARS™

X-WING™

REISSZAHN

ERWEITERUNGSPACK

Dieses Set erweitert deine **Star Wars: X-Wing**-Spielwelt um 1 Leichten YV-666-Frachter und 1 Z-95-AF4-Kopfjäger.

INHALT DER ERWEITERUNG

- 1 „Leichter YV-666-Frachter“-Schiffsmodell
- 1 Z-95-AF4-Kopfjäger-Schiffsmodell
- 1 große Basis aus Plastik
- 1 kleine Basis aus Plastik
- 4 Haltestäbchen aus Plastik
- 2 große Schiffsmarker
- 1 kleiner Schiffsmarker
- 1 Rad für Leichte YV-666-Frachter
- 1 Rad für Z-95-AF4-Kopfjäger
- 2 ID-Marker für Räder
- 3 ID-Marker (Nr. 10)
- 2 Zielerfassungsmarker (Nr. 10)
- 1 Entwaffnet-Marker
- 1 Fokusmarker
- 3 Ionenmarker
- 1 Störsignalmarker
- 1 Verstärkungsmarker
- 1 Stressmarker
- 3 Fangstrahlmarker
- 5 Schilde
- 10 Standardladungen
- 1 Kritischer-Schaden-Markierung
- 3 Schnellbaukarten
- 6 Schiffskarten
 - 1 Bossk (YV-666)
 - 1 Latts Razzi
 - 1 Moralo Eval
 - 1 Trandoshanischer Sklavenjäger
 - 1 Bossk (Z-95-AF4)
 - 1 *Nashtahwelp*
- 14 Aufwertungskarten
 - 1 Ablative Panzerung
 - 1 Bossk
 - 1 BT-1
 - 1 Cikatro Vizago
 - 1 Rückkopplungsfeld
 - 1 Freischaffender Hacker
 - 1 GNK-„Gonk“-Droide
 - 1 Greedo
 - 1 Lenkraketen
 - 1 *Reißzahn*
 - 1 Jabba der Hutt
 - 1 Staffelführer
 - 1 Taktikoffizier
 - 1 Fangstrahl

Neue Regeln

Im Folgenden werden die neuen Regeln dieses Sets erklärt, die nicht im Abschnitt „Jenseits des Grundspiels“ der Grundspielregel beschrieben werden.

ANDOCKEN

Manche Fähigkeiten erlauben, dass ein Schiff von einem anderen Schiff geschleppt wird oder in dessen Hangar mitfliegt. Falls eine Kartenfähigkeit ein Schiff zum **ANDOCKEN** an einem Trägerschiff auffordert, wird das andockende Schiff in der Reserve platziert. Ein andockendes Schiff kann während der Systemphase **ABGESETZT** werden, indem es folgende Schritte durchführt:

1. Auf dem Rad des andockenden Schiffes wird ein Manöver gewählt, das nicht stationär (■) und nicht rückwärts (↶, ↷ oder ↸) ist.
2. Unter Verwendung der zugehörigen Schablone führt das andockende Schiff das Manöver aus, wobei es die vorderen oder hinteren Stopper des Trägerschiffes verwendet, als wären sie seine Ausgangsposition.
3. Das Schiff führt einen Schritt „Aktion durchführen“ aus.
 - Falls das Schiff beim Absetzen sein Manöver teilweise ausführen würde und nicht platziert werden kann, ohne sich mit einem anderen Schiff zu überschneiden, scheitert das Absetzen und das Schiff bleibt in der Reserve.

Während der Systemphase kann ein Schiff, das in Reichweite 0 seines Trägerschiffes ist, an diesem andocken und in der Reserve platziert werden. Ein Schiff kann nicht während derselben Systemphase andocken und abgesetzt werden.

Während der Systemphase wird die Initiative des andockenden oder abgesetzten Schiffes verwendet und nicht die Initiative des Trägerschiffes.

**PROOF OF
PURCHASE**

Reißzahn
Erweiterungs-
pack

Wird ein Trägerschiff zerstört, können alle daran andockten Schiffe eine **NOTABSETZUNG** durchführen, bevor der Träger von der Spielfläche entfernt wird. Dies geschieht in folgenden Schritten:

1. Das andockte Schiff erleidet 1 ✨-Schaden.
2. Auf dem Rad des andockten Schiffes wird ein Manöver gewählt, das nicht stationär (■) und nicht rückwärts (↶, ⚓ oder ↷) ist.
3. Unter Verwendung der zugehörigen Schablone führt das andockte Schiff das Manöver aus, wobei es die vorderen oder hinteren Stopper des Trägerschiffes verwendet, als wären sie seine Ausgangsposition.
 - Falls das andockte Schiff sein Manöver für die Notabsetzung teilweise ausführen würde und nicht platziert werden kann, ohne sich mit einem anderen Schiff zu überschneiden, scheitert das Absetzen und das Schiff wird zerstört.
 - Führt ein Schiff während der Kampfphase eine Notabsetzung durch, kann es immer noch bei seiner Initiative kämpfen. Es kämpft nicht, falls seine Initiative bereits vorbei ist.



CREDITS

Expansion Design & Development:

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

Producer: Gavin Duffy

Editing: David Hansen

Proofreading: Autumn Collier und Allan Kennedy

Miniatures Game Manager:

John Shaffer

Expansion Graphic Design:

Shaun Boyke

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Ben Zweifel

Interior Art: Andrius Anezin, Jacob Atienza, Matt Bradbury, JB Casacop, Anthony Devine, Stephane Gantiez, Zachary Graves, Lukasz Jaskolski, Jason Juta und Mark Molnar

Art Direction: Preston Stone

Managing Art Director: Tony Bradt

Sculpting: Jason Beaudoin

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

Quality Assurance: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators:

Sherry Anisi und Zach Holmes

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

Mishary Alfaris, Hilal Almutairi, James Ayers, Greg Berezowksy, Eric Berling, Jeff Berling, James Blakley, Nick Bond, Frans Bongers, Joel Brygger, Jon Bushman, Audrey Carstensen, Jeremy Chamblee, Quinn Coveney, Sean Coveney, Andy Davis, Peta Dyken, James Elhardt, Mark Fletcher, Mathias Freisl, Jason Gorr, Chris Graff, Iain Hamp, Cath Hare, Paul Heaver, Brent Hengeveld, Daniel Hoffman, Matt Holland, William Humphreys, Jesse Jirousek, Kevin Kawada, Nassim Ketita, Eric Lalande, Jimmy Le, Nammy Le, Garrett Lowe, Stefan Ludwig, Daniel Mahony, John McCullough, Dan Morriss, Grover Murphy, Tim Murphy, Alexander Nobles, Jason O'Gorman, Angelic Phelps, Joseph Phelps, Wade Piche, Daniel Poppe, Dustin Poskochil, Wieger Prins, Geordan Rosario, Gianni Rossi, Alec Saunders, Ken Saunders, Vincent Schilderman, Andrew Schlueter, Hart Shafer, Stephen Sherwood, Brian Siela, Till Simon, Joseph-Ira Smith, Sam Talley, Derek Tokaz, Jesse Tonkay, Dan Topczewski, Jeremy Trad, Jason Trowbridge, Jens van den Berg, Joost van Gijn, Nick White, Chris Wilson und Jelle Zuring

ASMODEE GERMANY

Übersetzung & Redaktion:

Sebastian Klinge, Susanne Kraft

Korrektorat:

Christian Kox, Marco Reinartz, Franziska Wolf

Layout und grafische Bearbeitung:

Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von:

Christian Schepers, Maximilian Mellis und Martin Becker

ASMODEE.DE/STARWARS
starwars.com

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