

# STAR WARS™

# X-WING™



## REFERENZHANDBUCH

VERSION 1.0.4

Enthält alle Änderungen aus den Versionen 1.0.1, 1.0.2 und 1.0.3  
Änderungen aus 1.0.3 sind in **Magenta**.  
Änderungen aus 1.0.4 sind in **Blau**.

## EINLEITUNG

Das Referenzhandbuch ist das ultimative Regelwerk für **Star Wars: X-Wing**. Anders als in der Spielregel 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. Zudem befindet sich auf S. 20 ein Anhang.

## GOLDENE REGELN

Widerspricht eine Regel aus diesem Handbuch der Spielregel, hat dieses Handbuch stets Vorrang.

Widerspricht eine Kartenfähigkeit den Regeln aus diesem Handbuch, hat die Kartenfähigkeit stets Vorrang.

Enthält eine Kartenfähigkeit eine Form von „nicht können“, ist jener Effekt absolut und kann nicht durch andere Effekte umgangen werden.

Während eines Angriffs oder beim Abhandeln eines anderen Effekts, der einen Würfelwurf beinhaltet, kann kein Würfel mehr als ein Mal neu geworfen werden.

## INTERPRETATION VON KARTENTEXTEN

### DAS PRONOMEN „DU“

Viele Piloten- und Schiffsfähigkeiten verwenden das Pronomen „du“ in Bezug auf das zugehörige Schiff der Schiffskarte. Aufwertungs-, Schadens- und Zustandskarten, die das Pronomen „du“ verwenden, beziehen sich auf das Schiff, dem die Karte zugeteilt wurde oder das mit ihr ausgerüstet ist.

Karteneffekte, die das Pronomen „du“ verwenden, beziehen sich immer auf das Schiff **oder Remote** und nie auf den Spieler.

### DIE VERBEN „DÜRFEN“, „KÖNNEN“ UND „MÜSSEN“

Das Verb „dürfen“ drückt eine Option aus. Beispielsweise bedeutet die Fähigkeit „Zu Beginn der Kampfphase darfst du eine -Aktion durchführen“, dass das Schiff die Option hat, die Aktion durchzuführen, dies jedoch auch ablehnen kann.

Das Verb „können“ drückt eine Befähigung aus. Beispielsweise bedeutet die Fähigkeit „Solange du Schub gibst oder eine Fassrolle fliegst, kannst du dich durch Hindernisse hindurchbewegen und sie überschneiden“, dass ein Schiff mit dieser Fähigkeit beim Schubgeben oder beim Fliegen einer Fassrolle die Regel ignoriert, die es ihm verbietet, sich durch ein Hindernis hindurchzubewegen oder es zu überschneiden. Das Schiff wendet diesen Effekt immer an, da er nicht optional ist, sondern eine erweiterte Befähigung ausdrückt.

Das Verb „müssen“ drückt eine Pflicht aus. Im Grunde sind alle Effekte, die keine Form von „dürfen“ enthalten, zwingend auszuführen. Durch eine Form von „müssen“ wird der Pflichtcharakter eines möglicherweise nachteiligen Effekts noch einmal bekräftigt.

### Ein Mal pro Gelegenheit

Viele Fähigkeiten sind auf eine Abhandlung pro Gelegenheit beschränkt. Dies bedeutet, dass sie während des angegebenen Zeitfensters nur ein Mal abgehandelt werden können. Falls beispielsweise eine Fähigkeit „Zu Beginn der Kampfphase“ eintritt, kann sie zu Beginn jeder Kampfphase nur ein Mal abgehandelt werden.

Ein weiteres Beispiel: Falls ein Schiff mit der Fähigkeit „Solange du einen Angriff durchführst, darfst du 1 Würfel neu werfen“ darf diese Fähigkeit während jedes seiner Angriffe ein Mal abhandeln.

### UND/ODER

Sind bei einem Effekt mehrere Ergebnisse durch Schrägstriche getrennt, ist damit eine beliebige Kombination aus diesen Ergebnissen gemeint. Beispielsweise kann eine Fähigkeit, die sich auf „2 / Ergebnisse“ bezieht, zwei , zwei  oder ein  und ein  meinen.

## ERRATA UND KONFLIKTE

Wenn es einen Konflikt beim Abhandeln eines Spieleffekts zwischen verschiedenen Übersetzungen und/oder Drucken von Karten gibt, gilt der aktuellste englische Druck als Präzedenzfall. Die aktuellsten Karten findest du in der FAQ und im X-Wing-Staffelkonfigurator.

## GLOSSAR

Im Glossar werden alle Spielbegriffe und Phasen detailliert aufgeschlüsselt.

### ABSETZEN

Siehe Andocken.

### ABWERFEN

Siehe Gerät.

### AKTIONEN

Schiffe können Aktionen durchführen. Diese beschreiben thematisch die Handlungen des Piloten, der beispielsweise defensiv fliegt oder seine Position leicht verändert.

Wenn ein Schiff zum Durchführen einer Aktion angewiesen wird, kann es eine **STANDARDAKTION** (angegeben in der Aktionsleiste seiner Schiffskarte) oder eine Fähigkeit mit dem Stichwort „Aktion:“ auf einer seiner Zustands-, Schadens-, Schiffs- oder Aufwertungskarten durchführen.

- Solange ein Schiff gestresst ist, kann es keine Aktionen durchführen.
- Manche Aufwertungskarten haben eine Aktionsleiste, in der 1 oder mehrere Aktionen stehen. Diese werden zur Aktionsleiste der Schiffskarte hinzugefügt und gehören somit zu den Standardaktionen, die das Schiff durchführen kann.
- Manche Schiffs- und Aufwertungskarten haben eine gekoppelte Aktionsleiste. Diese ermöglicht das Durchführen einer gekoppelten Aktion.
- Manche Aktionen können scheitern.
- **Aktionen haben drei Schwierigkeiten: weiß, rot oder lila. Weiß ist die niedrigste Schwierigkeit gefolgt von rot und dann lila.**
  - ◇ Als Kosten für den Versuch, eine rote Aktion durchzuführen, erhält ein Schiff 1 Stressmarker.
  - ◇ Als Kosten für den Versuch, eine lila Aktion durchzuführen, muss ein Schiff 1  ausgeben.
  - ◇ Wird ein Schiff zum Durchführen einer Aktion angewiesen, ist diese Aktion immer weiß, sofern nichts anderes angegeben ist.
  - ◇ Falls zwei oder mehr Effekte die Standardfarbe einer Aktion verändern würden („Behandle die Aktion als wäre sie rot“), wird die Aktion so behandelt, als hätte sie die Farbe mit den meisten Beschränkungen.
- Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl an Aktionen, die ein Schiff pro Runde durchführen kann. Allerdings kann ein Schiff innerhalb einer Runde nicht mehrmals dieselbe Aktion durchführen oder eine Aktion durchführen die diese Runde bereits gescheitert ist.
  - ◇ Hat ein Schiff mehrere gleichnamige Schadenskarten, zählt die Fähigkeit jeder Schadenskarte als andere Aktion.
  - ◇ Manche Karten haben mehrere Absätze mit dem Stichwort „**AKTION:**“. Jeder dieser Absätze stellt eine andere Aktion dar.
  - ◇ Spieleffekte wie „erhalte 1 Fokusmarker“, „gib Schub“ oder „erfasse ein Ziel“ sind keine Aktionen, was bedeutet, dass ein Schiff sie beliebig oft pro Runde abhandeln kann. Spieleffekte wie „führe eine -Aktion durch“, „führe eine -Aktion durch“ oder „führe eine -Aktion durch“ sind hingegen Aktionen, d. h. jedes Schiff kann jede dieser Aktionen nur ein Mal pro Runde durchführen.
- Während des Schrittes „Aktion durchführen“ der Aktivierung eines Schiffes darf das Schiff eine Aktion durchführen.
- Wenn ein Schiff den Schritt „Aktion durchführen“ abhandelt oder wenn ihm eine Aktion gewährt wird, kann es auch entscheiden, keine Aktion durchzuführen.

### AKTIVIERUNG

Siehe Aktivierungsphase.

## AKTIVIERUNGSPHASE

Die Aktivierungsphase ist die dritte Phase einer Runde. Während dieser Phase wird jedes Schiff einzeln **AKTIVIERT**. Es beginnt das Schiff mit der niedrigsten Initiative, dann geht es weiter in aufsteigender Reihenfolge.

Jedes Schiff wird aktiviert, indem es folgende Schritte der Reihe nach abhandelt:

1. **Rad aufdecken:** Das zugeordnete Rad des Schiffes wird **AUFGEDECKT**, d. h. auf die offene Seite gedreht und neben der Schiffskarte platziert.
2. **Manöver ausführen:** Das Schiff führt das Manöver aus, das auf seinem aufgedeckten Rad eingestellt ist.
3. **Aktion durchführen:** Das Schiff darf 1 Aktion durchführen.

Nachdem alle Schiffe aktiviert worden sind, geht es weiter mit der Kampfphase.

- Hat ein Spieler mehrere Schiffe mit gleichem Initiativwert, aktiviert er sie in beliebiger Reihenfolge, wobei er die Aktivierung eines Schiffes vollständig abschließen muss, bevor er die Aktivierung eines anderen Schiffes mit gleicher Initiative beginnen kann.
- Haben mehrere Spieler Schiffe mit gleichem Initiativwert, bestimmt die Spielerreihenfolge, in welcher Reihenfolge sie aktiviert werden. Zuerst aktiviert der Startspieler alle seine Schiffe mit diesem Initiativwert in beliebiger Reihenfolge, dann aktiviert der zweite Spieler alle seine Schiffe mit diesem Initiativwert in beliebiger Reihenfolge.
- Überspringt ein Schiff beim Aktivieren den Schritt „Rad aufdecken“, kann es keine Fähigkeiten abhandeln, die nach dem Aufdecken seines Rades ausgelöst werden.
- Ein gestresstes Schiff kann keine roten Manöver ausführen und keine Aktionen durchführen.
- Versucht ein gestresstes Schiff ein rotes Manöver auszuführen, führt es stattdessen ein weißes (↑ 2)-Manöver aus.

## ANDOCKEN

Manche Fähigkeiten erlauben, dass ein Schiff von einem anderen Schiff geschleppt wird oder in dessen Hangar mitfliegt. Wenn 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 von seinem Trägerschiff **ABGESETZT** werden, indem es folgende Schritte durchführt:

1. Auf dem Rad des andockenden Schiffes wird ein Manöver gewählt, das nicht stationär und nicht rückwärts 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 darf 1 Aktion durchführen.
- 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.
  - Ein Schiff, das während der Systemphase absetzt, wird nicht in der Aktivierungsphase aktiviert.

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. Ein Schiff, das während der Systemphase andockt, handelt nicht sein zugeordnetes Rad ab oder wird in der Aktivierungsphase aktiviert.

Wird ein Trägerschiff zerstört, können alle andockenden Schiffe eine **NOTABSETZUNG** durchführen, bevor der Träger von der Spielfläche entfernt wird. Die Notabsetzung wird ähnlich wie eine normale Absetzung durchgeführt (siehe oben), außer dass das Schiff zuerst 1 \***S**-Schaden erleidet und nach dem Ausführen des Manövers nicht die Gelegenheit zum Durchführen einer Aktion hat.

- Falls das andockende 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.

- Ein Schiff, das während der Kampfphase per Notabsetzung abgesetzt wurde, kann immer noch bei seiner Initiative kämpfen, es sei denn, seine Initiative war in dieser Runde bereits an der Reihe; in diesem Fall kann es in dieser Phase nicht mehr kämpfen.

Außerdem gilt:

- Ein Beispiel für das Absetzen findet sich im Anhang.
- Andockfähige Schiffe können das Spiel andockend beginnen. Vor dem Schritt „Streitkräfte platzieren“ des Spielbaus muss man deklarieren, welche Schiffe an welchen Trägerschiffen andockend sind.
- Während der Systemphase wird die Initiative des andockenden oder abgesetzten Schiffes verwendet und nicht die Initiative des Trägerschiffes.

## ANGREIFEN

Schiffe können Angriffe durchführen. Thematisch bedeutet das, dass sie ihre Blasterkanonen, Raketen und anderen Waffen auf den Feind richten und abfeuern.

Wenn ein Schiff einen Angriff durchführt, wird es zum Angreifer und befolgt anschließend die untenstehenden Schritte:

1. **Ziel deklarieren:** Während dieses Schrittes ermittelt und benennt der angreifende Spieler den Verteidiger des Angriffs.
  - a. **Reichweite abmessen:** Der angreifende Spieler misst die Reichweite vom Angreifer zu beliebig vielen feindlichen Schiffen und bestimmt, welche feindlichen Schiffe in welchem Winkel des Angreifers sind.
  - b. **Waffe wählen:** Der angreifende Spieler wählt 1 der Primär- oder Spezialwaffen des Angreifers.
  - c. **Verteidiger deklarieren:** Der angreifende Spieler wählt ein feindliches Schiff und macht es zum Verteidiger. Der Verteidiger muss die Voraussetzungen der gewählten Waffe erfüllen.
  - d. **Kosten bezahlen:** Der Angreifer muss sämtliche Kosten für das Durchführen des Angriffs bezahlen.
- Während des Schrittes „Ziel deklarieren“ ist der Winkel der gewählten Waffe der Angriffswinkel. Die Angriffsreichweite ist die kürzeste Distanz zwischen Angreifer und Verteidiger **im** Angriffswinkel (die Reichweite, gemessen vom nächsten Punkt des Angreifers zum nächsten Punkt des Verteidigers, die sich im Angriffswinkel befindet).
- Primärwaffen setzen eine Angriffsreichweite von 1–3 voraus. Standardmäßig haben Primärwaffen keine Kosten.
- Spezialwaffen haben andere Voraussetzungen, die bei der Quelle des jeweiligen Angriffs angegeben sind.
- **Ein Schiff kann kein Schiff in Reichweite 0 angreifen, auch wenn die Angriffsreichweite 1 wäre.**
- Falls es für die gewählte Waffe kein zulässiges Ziel gibt oder der Angreifer die erforderlichen Kosten für den Angriff nicht bezahlen kann, wählt der angreifende Spieler entweder eine andere Waffe oder er beschließt, nicht anzugreifen.
2. **Angriffswürfel:** Während dieses Schrittes wirft der angreifende Spieler seine Angriffswürfel. Diese können von beiden Spielern modifiziert werden.
  - a. **Angriffswürfel werfen:** Der angreifende Spieler bestimmt die Anzahl der zu werfenden Angriffswürfel auf Grundlage des Angriffswertes der gewählten Waffe, des Reichweitenbonus und aller Fähigkeiten, die Angriffswürfel hinzufügen oder entfernen. Dann wirft er die entsprechende Anzahl an Würfeln.
  - b. **Angriffswürfel modifizieren:** Die Spieler handeln alle Fähigkeiten ab, mit denen Angriffswürfel modifiziert werden. Der verteidigende Spieler handelt seine Fähigkeiten zuerst ab, dann handelt der angreifende Spieler seine Fähigkeiten ab.
- Üblicherweise modifiziert der Angreifer die Angriffswürfel durch Ausgeben von Fokusmarkern oder einer Zielerfassung, die er auf dem Verteidiger hat.
- Jeder Angriffswürfel kann höchstens ein Mal pro Angriff neu geworfen werden.

3. **Verteidigungswürfel:** Während dieses Schrittes wirft der verteidigende Spieler Verteidigungswürfel in Höhe des Wendigkeitswertes des Schiffes. Diese können von beiden Spielern modifiziert werden.

- a. **Verteidigungswürfel werfen:** Der verteidigende Spieler bestimmt die Anzahl an Verteidigungswürfeln die geworfen werden, anhand des Wendigkeitswertes des Verteidigers, ob ein Reichweitebonus vorliegt, ob der Angriff durch ein Hindernis versperrt wird und alle Fähigkeiten, die die Anzahl der Verteidigungswürfel erhöhen oder verringern. Anschließend wirft er diese Würfel.
- b. **Verteidigungswürfel modifizieren:** Die Spieler handeln alle Fähigkeiten ab, mit denen Verteidigungswürfel modifiziert werden. Der angreifende Spieler handelt seine Fähigkeiten zuerst ab, dann handelt der verteidigende Spieler seine Fähigkeiten ab.

- Üblicherweise modifiziert der Verteidiger die Verteidigungswürfel, indem er Fokus- oder Ausweichmarker ausgibt.
- Jeder Verteidigungswürfel kann höchstens ein Mal pro Angriff neu geworfen werden.

4. **Ergebnisse neutralisieren:** Während dieses Schrittes **NEUTRALISIEREN** sich die Angriffs- und Verteidigungswürfel paarweise. Dies geschieht in folgender Reihenfolge:

- a. Paare von  und -Ergebnissen werden negiert.
- b. Paare von  und -Ergebnissen werden negiert.

Der Angriff trifft, falls mindestens 1 - oder -Ergebnis nicht negiert wurde; andernfalls verfehlt er.

5. **Schaden zuteilen:** Falls der Angriff trifft, erleidet der Verteidiger für alle nicht-negierten - und -Ergebnisse Schaden, und zwar in dieser Reihenfolge:

- a. Der Verteidiger erleidet 1 -Schaden für jedes nicht-negierte -Ergebnis. Dann werden alle -Ergebnisse negiert.
- b. Der Verteidiger erleidet 1 -Schaden für jedes nicht-negierte -Ergebnis. Dann werden alle -Ergebnisse negiert.

6. **Nachwirkungen:** Fähigkeiten, die nach einem Angriff ausgelöst werden, werden in folgender Reihenfolge abgehandelt.

- a. Alle Fähigkeiten des verteidigenden Spielers, die ausgelöst werden „nachdem du verteidigt hast“, mit Ausnahme von Fähigkeiten, die einen Bonusangriff gewähren.
  - b. Alle Fähigkeiten des angreifenden Spielers, die ausgelöst werden „nachdem du einen Angriff durchgeführt hast“, mit Ausnahme von Fähigkeiten, die einen Bonusangriff gewähren.
  - c. Alle Fähigkeiten des verteidigenden Spielers, die ausgelöst werden „nachdem du verteidigt hast“ und die einen Bonusangriff gewähren.
  - d. Alle Fähigkeiten des angreifenden Spielers, die ausgelöst werden „nachdem du einen Angriff durchgeführt hast“ und die einen Bonusangriff gewähren.
- Jedes Schiff darf 1 Angriff durchführen, sobald es in der Kampfphase kämpft.
  - Wird ein Schiff während der Kampfphase zerstört, entfernt man es erst, nachdem alle Schiffe mit derselben Initiative wie der Angreifer gekämpft haben.
  - Während eines Angriffes kann ein Schiff nicht freiwillig entscheiden, weniger Würfel zu werfen, als es werfen soll.
  - Reichen die verfügbaren Würfel nicht aus, wirft man alle vorhandenen und notiert die erzielten Ergebnisse. Dann wirft man sie erneut, bis man die erforderliche Anzahl an Würfeln (die eigentlich gleichzeitig geworfen werden sollten) erreicht hat. Was das Modifizieren von Würfeln betrifft, zählt dies nicht als Neuwerfen.

## ANGRIFFSREICHWEITE

Während eines Angriffs wird die kürzeste Distanz zwischen Angreifer und Verteidiger (die Reichweite, gemessen vom nächsten Punkt des Angreifers zum nächsten Punkt des Verteidigers) im Angriffswinkel als **ANGRIFFSREICHWEITE** bezeichnet.

- Beim Abmessen der Reichweite für Fähigkeiten, die nicht explizit von der Angriffsreichweite sprechen, wird die Reichweite vom nächsten Punkt des Angreifers zum nächsten Punkt des Verteidigers (unabhängig vom Angriffswinkel) gemessen.

## ANGRIFFSWINKEL

Während eines Angriffs wird der Winkel der verwendeten Waffe des Angreifers als **ANGRIFFSWINKEL** bezeichnet. Während des Schrittes „Verteidiger deklarieren“ muss das gegnerische Schiff im Angriffswinkel sein.

## ANSTRENGUNG

Solange ein Schiff mindestens 1 Anstrengungsmarker hat, ist es **ANGESTRENGT**. Solange ein angestrenktes Schiff verteidigt, wirft es 1 Verteidigungswürfel weniger. Der Anstrengungsmarker ist ein roter Marker.



- Nachdem ein angestrenktes Schiff verteidigt hat, entfernt es 1 Anstrengungsmarker.
- Nachdem ein angestrenktes Schiff ein blaues Manöver durchgeführt hat, entfernt es 1 Anstrengungsmarker.

## AUFBAU

Vor dem Spiel werden folgende Schritte abgehandelt:

1. **Streitkräfte sammeln:** Jeder Spieler platziert seine Schiffs- und Aufwertungskarten vor sich auf dem Tisch. Für jedes Schiff, das über einen Schildwert, eine Ladungskapazität oder ein Machtvermögen verfügt, werden die jeweiligen Schilde,  oder  oberhalb der Schiffs- und/oder Aufwertungskarten platziert. Jeder Spieler ordnet jedem seiner Schiffe ID-Marker zu.
2. **Spielerreihenfolge festlegen:** Der Spieler, dessen Staffel insgesamt die wenigsten Kommandopunkte gekostet hat, entscheidet, wer Startspieler wird. Ist das nicht möglich, wird der Startspieler nach dem Zufallsprinzip bestimmt.
3. **Spielfläche abstecken:** Auf einem flachen Untergrund wird eine 3' x 3' (ca. 90 cm x 90 cm) große Spielfläche abgesteckt. Alternativ kann eine Spielmatte wie die **Starfield Playmat** von Fantasy Flight Games verwendet werden. Anschließend wählen die Spieler gegenüberliegende Ränder der Spielfläche als ihre Spielflächenränder aus.
4. **Hindernisse platzieren:** In Spielerreihenfolge wählen die Spieler abwechselnd je 1 Hindernis und platzieren es auf der Spielfläche, bis alle 6 Hindernisse platziert worden sind. Hindernisse müssen jenseits von Reichweite 1 zueinander und jenseits von Reichweite 2 zu jedem Spielflächenrand platziert werden.
5. **Streitkräfte platzieren:** In aufsteigender Initiativreihenfolge (beginnend mit der niedrigsten Initiative) platzieren die Spieler ihre Schiffe auf der Spielfläche. Bei Gleichstand entscheidet die Spielerreihenfolge. Jeder Spieler muss seine Schiffe innerhalb von Reichweite 1 zu seinem Spielflächenrand platzieren. Wenn ein Schiff mit einem Geschützturm-Winkelanzeiger platziert wird, dreht der Spieler den Winkel, um einen Standardwinkel auszuwählen. Jedes Schiff mit einer Geschützturm-Winkelanzeiger kann seine Anzeige drehen, wenn das Schiff platziert wird.
6. **Sonstiges Material vorbereiten:** Der Schadensstapel wird gemischt und verdeckt außerhalb der Spielfläche platziert. Besitzen die Spieler mehr als einen Schadensstapel, verwendet jeder seinen eigenen.

Neben der Spielfläche wird ein Vorrat aus Maßstab, Schablonen, Würfeln und Markern gebildet.

Außerdem gilt:

- Hat eine Karte das Stichwort „**AUFBAU**“, wird dieser Effekt während des geeigneten Aufbau-Schrittes abgehandelt.

## AUFDECKEN

Siehe Aktivierungsphase.

## AUFWERTUNGSKARTEN

Beim Zusammenstellen einer Staffel kann man Kommandopunkte ausgeben, um Aufwertungskarten zu kaufen und Schiffe damit auszurüsten. Der Staffelkonfigurator verwaltet sowohl die Kommandopunktekosten als auch die Aufwertungsleisten der Schiffe, in denen steht, wie viele Aufwertungen welcher Art ein Schiff ausrüsten kann. Außerdem ist dort angegeben, ob für das Schiff oder zur Verfügung stehen. Jede Aufwertung hat ihre eigenen Kommandopunktekosten.

Manche Aufwertungen haben 1 oder mehrere der folgenden Einträge in ihrem Beschränkungsfeld:

- **Rebellen/Imperium/Abschaum:** Diese Aufwertungskarte kann nur von einem Schiff der jeweiligen Fraktion ausgerüstet werden.
- **Kleines/mittleres/großes/riesiges Schiff:** Diese Aufwertung kann nur von einem Schiff der jeweiligen Größe ausgerüstet werden.
- **Schiffstyp:** Ist an dieser Stelle ein Schiffstyp angegeben, kann die Aufwertung nur von einem Schiff dieses Typs ausgerüstet werden.
- **Aktion:** Steht an dieser Stelle ein Aktionssymbol, kann die Aufwertung nur von einem Schiff ausgerüstet werden, das diese Aktion in seiner Aktionsleiste hat. Eine Aktion in der gekoppelten Aktionsleiste zählt hierbei nicht.
- Ein Schiff kann nicht mehr als 1 Kopie derselben Karte ausrüsten.
- Alle Karten einer Staffel unterliegen den Regeln für limitierte und Solitär-Karten.

## AUFWERTUNGSSYMBOL

Jedes Aufwertungssymbol hat einen Namen. Es folgt eine Übersicht:

- |               |                   |
|---------------|-------------------|
| Talent        | Sensor            |
| Astromech     | Titel             |
| Torpedo       | Modifikation      |
| Rakete        | Schmuggelware     |
| Kanone        | Technik           |
| Geschütz      | Bordschütze       |
| Gerät         | Macht-Fähigkeit   |
| Mannschaft    | Taktische Leitung |
| Konfiguration |                   |

## AUS DEM SPIEL ENTFERNT

Nachdem ein Schiff zerstört worden oder geflohen ist, wird es aus dem Spiel entfernt. Wenn das passiert, kommen alle seine Marker in den Vorrat zurück, seine Schiffskarte wird auf die Rückseite gedreht und das Schiff wird auf seiner Schiffskarte platziert.

- Falls am Ende einer Runde alle Schiffe eines Spielers aus dem Spiel entfernt worden sind, endet die Partie und der andere Spieler gewinnt.
- Schiffe, die in der Reserve platziert werden, sind nicht aus dem Spiel entfernt.

## AUSWEICHEN (↷)

Piloten können ausweichen, um defensiv zu fliegen. Sobald ein Schiff eine -Aktion durchführt, erhält es 1 Ausweichmarker.



Ausweichmarker

Solange ein Schiff mindestens 1 Ausweichmarker hat, spricht man davon, dass das Schiff **AUSWEICHT**. Ausweichmarker sind kreisförmige, grüne Marker. Solange ein ausweichendes Schiff verteidigt, kann es während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ einen oder mehrere Ausweichmarker ausgeben, um ebenso viele seiner -Ergebnisse in -Ergebnisse zu ändern.

- Wenn eine Fähigkeit besagt, dass ein Schiff einen Ausweichmarker erhält, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer -Aktion. Ein Schiff, das einen Ausweichmarker erhält, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die -Aktion durchführen.

## BEFREUNDET

Alle Schiffe/Geräte, die vom selben Spieler kontrolliert werden, sind miteinander **BEFREUNDET**. Alle Würfel, die man selbst wirft, sind mit diesen Schiffen befreundet. Das Gegenteil von befreundet ist feindlich.

- Schiffe können keine Angriffe gegen befreundete Schiffe durchführen, es sei denn, etwas anderes ist ausdrücklich angegeben.
- Ein Schiff ist befreundet mit sich selbst und kann alle seine Fähigkeiten, die „befreundete Schiffe“ betreffen, auch auf sich selbst anwenden, es sei denn, die Fähigkeiten beziehen sich ausdrücklich auf „andere“ befreundete Schiffe.

## BERECHNEN (👁)

Piloten können berechnen, wobei sie modernste Computertechnologie einsetzen, um ihre Leistungen im Kampf zu steigern. Sobald ein Schiff eine -Aktion durchführt, erhält es 1 Berechnungsmarker.



Berechnungsmarker

Solange ein Schiff mindestens 1 Berechnungsmarker hat, ist es **BERECHNEND**. Berechnungsmarker sind kreisförmige grüne Marker. Für ein berechnendes Schiff gelten folgende Regeln:

- Solange ein berechnendes Schiff einen Angriff durchführt, darf es während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ 1 oder mehrere Berechnungsmarker ausgeben, um ebenso viele seiner -Ergebnisse in -Ergebnisse zu ändern.
- Solange ein berechnendes Schiff verteidigt, darf es während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ 1 oder mehrere Berechnungsmarker ausgeben, um ebenso viele seiner -Ergebnisse in -Ergebnisse zu ändern.

Außerdem gilt:

- Ein Schiff kann keine Berechnungsmarker ausgeben, um -Ergebnisse in - oder -Ergebnisse zu ändern, falls es keine -Ergebnisse hat.
- Wenn eine Fähigkeit besagt, dass ein Schiff einen Berechnungsmarker erhält, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer -Aktion. Ein Schiff, das einen Berechnungsmarker erhält, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die -Aktion durchführen.

## BEWEGEN

Ein Schiff **BEWEGT** sich, wenn es ein Manöver ausführt oder anderweitig unter Verwendung einer Schablone seine Position verändert (z. B. bei einer Fassrolle oder einem Schub).

Ein Schiff bewegt sich durch ein Objekt **HINDURCH**, wenn die Schablone beim Bewegen auf dem Objekt platziert wird.

- Bewegt sich ein Schiff durch ein Hindernis hindurch, erleidet es die Effekte jenes Hindernisses.
- Bewegt sich ein Schiff durch ein Gerät hindurch, kann es je nach Gerät bestimmte Effekte erleiden.
- Bewegt sich ein Schiff durch ein anderes Schiff hindurch, gibt es an sich keinen Effekt. Da das Plastikmodell des anderen Schiffes physisch den Weg versperrt, sollte man seine Position markieren und es vorübergehend entfernen. Um die Position eines im Weg stehenden Schiffes zu markieren, kann man entweder die Positionsmarkierung aus dem Grundspiel verwenden oder Schablonen zwischen den Stopper des Schiffes oder an seinen Basiskanten platzieren. Nach Abschluss der Bewegung werden alle entfernten Schiffe in ihre Ursprungspositionen zurückgebracht.

## BOMBEN

Eine Bombe ist eine Art von Gerät, das über den Karteneffekt einer ⚡-Aufwertungskarte auf die Spielfläche kommt. Die zugehörige Aufwertungskarte hat das Merkmal „Bombe“ über ihrem Kartentext. Bomben können während der Systemphase abgeworfen oder gestartet werden und detonieren am Ende der Aktivierungsphase.

## BONUSANGRIFF

Wird ein Schiff von einem Karteneffekt zum Durchführen eines Bonusangriffs aufgefordert, führt es während des Schrittes „Nachwirkungen“ einen zusätzlichen Angriff durch.

- Manche Spezialwaffen gewähren einen Bonusangriff unter Verwendung derselben Waffe. Sofern nichts anderes angegeben ist, gelten für das Durchführen solcher Bonusangriffe dieselben Voraussetzungen (Winkel, Reichweite, Kosten).
- ◇ Beispiel: Ein Schiff, das mit der Karte „Clusterraketen“ angegriffen hat, kann einen Bonusangriff gegen ein anderes Schiff in Reichweite 1 des Verteidigers durchführen und dabei die ✖-Voraussetzung ignorieren. Die Reichweite (2–3), der Winkel (☉) und die Kosten (1 ⚡) gelten auch für den Bonusangriff.
- Ein Schiff kann nur 1 Bonusangriff pro Runde durchführen.
- Haben beide Spieler einen Bonusangriff, der nach dem Angriff ausgelöst wird, handelt der verteidigende Spieler seinen Bonusangriff zuerst ab.

## DREHUNG (↶ UND ↷)

Siehe Flugrichtung.

## ENDPHASE

Die Endphase ist die fünfte Phase der Runde. Während der Endphase werden alle kreisförmigen Marker von den Schiffen entfernt. Dann stellt jede Karte mit einem Symbol für wiederkehrende Ladungen 1 Ladung wieder her.

- Nach dieser Phase werden die Siegbedingungen überprüft.
- Ist die Partie nicht vorbei, beginnt die nächste Runde mit der Planungsphase.

## ENTTARNEN

Siehe Tarnen.

## ENTWAFFNET

Ein Schiff ist entwaffnet, falls es mindestens 1 Entwaffnet-Marker hat. Ein entwaffnetes Schiff kann keine Angriffe durchführen. Der Entwaffnet-Marker ist ein kreisförmiger, orangefarbener Marker und wird während der Endphase entfernt.



Entwaffnet-Marker

- Während der Kampfphase kämpfen auch entwaffnete Schiffe (obwohl sie keine Angriffe durchführen können).

## ERLEIDEN

Siehe „Schaden“.

## FÄHIGKEITEN

Manche Texte von Zustands-, Schadens-, Schiffs- und Aufwertungskarten sind **FÄHIGKEITEN**. Diese bestehen aus einem Zeitpunkt und einem Effekt.

- Kartenfähigkeiten sind verpflichtend und müssen zwangsweise abgehandelt werden, es sei denn, eine Kartenfähigkeit verwendet eine Form von „dürfen“ oder das Stichwort „**AKTION**“ oder „**ANGRIFF**“.
- Ein Schiff kann keine Marker eines anderen Schiffes ausgeben oder entfernen, es sei denn, ein Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes. Ebenso kann ein Schiff die Würfelergebnisse eines anderen Schiffes nicht ausgeben, modifizieren oder entfernen, es sei denn, ein Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Falls mehrere Fähigkeiten gleichzeitig abgehandelt werden müssten, nutzt man die sogenannte **Fähigkeits-Warteschlange**, um die Reihenfolge ihrer Abhandlung zu bestimmen.

- Die Kartenfähigkeit eines zerstörten Schiffes bleibt aktiv, bis jenes Schiff entfernt wird, es sei denn, die Kartenfähigkeit gibt ausdrücklich an, zu welchem Zeitpunkt ihr Effekt endet, z. B. „bis zum Ende der Kampfphase“. Solche Effekte bleiben bis zum Ende der angegebenen Zeit aktiv.

## PILOTEN- UND SCHIFFSFÄHIGKEITEN

Manche Schiffsarten haben zusätzlich zu ihrem atmosphärischen Text (oder stattdessen) eine Fähigkeit. Alle limitierten Schiffe verfügen über individuelle **PILOTENFÄHIGKEITEN** und haben keine atmosphärischen Texte. Zudem haben manche Schiffe unterhalb ihrer Pilotenfähigkeit oder ihrem atmosphärischen Text eine **SCHIFFSFÄHIGKEIT**, die bei allen Schiffen dieses Typs gleich ist.

Nachdem du eine Aktion durchgeführt hast, darfst du 1 ⚡ ausgeben, um eine Aktion durchzuführen.

Pilotenfähigkeit

**VERBESSERTER ZIELCOMPUTER:** Solange du einen Primärangriff gegen einen Verteidiger durchführst, den du als Ziel erfasst hast, wirf 1 zusätzlichen Angriffswürfel und ändere 1 \* -Ergebnis in ein ✖ -Ergebnis.

Schiffsfähigkeit



## ERSETZUNGSEFFEKTE

Manche Fähigkeiten haben eine ersetzende Funktion – sie verändern die normale Abhandlung eines Effekts. Man erkennt sie an den Wörtern „anstatt“ und „stattdessen“ sowie an der Verwendung des Konjunktivs.

- Ersetzungseffekte werden nicht ans Ende der Fähigkeits-Warteschlange gestellt, da sie gleichzeitig mit dem ersetzten Effekt abgehandelt werden.
- Wenn ein Ersetzungseffekt abgehandelt wird, behandelt man den ersetzten Effekt, als wäre er niemals eingetreten.
  - ◇ Beispiel: Jyn Ersos Fähigkeit besagt: „Falls ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–3 einen Fokusmarker erhalten würde, darf es stattdessen 1 Ausweichmarker erhalten.“ Falls diese Fähigkeit verwendet wird, kann ein Effekt, der nach dem Erhalt eines Fokusmarker ausgelöst wird, nicht ausgelöst werden.
- Gibt es mehrere Ersetzungseffekte, die denselben Effekt abändern, kann nur 1 Effekt den ursprünglichen Effekt ersetzen.
  - ◇ Beispiel: Ein Schiff ist gerade dabei, einen Fokusmarker zu erhalten, und hat die beiden Fähigkeiten „Bevor du einen Fokusmarker erhalten würdest, erhalte stattdessen einen Ausweichmarker“ und „Bevor du einen Fokusmarker erhalten würdest, erhalte stattdessen einen Berechnungsmarker“. Nur 1 dieser Fähigkeiten kann abgehandelt werden.

## KOSTEN BEZAHLEN

Ein Schiff kann die Kosten eines Effekts nur dann bezahlen, wenn der Effekt auch abgehandelt werden kann.

- Beispiel: Die Fähigkeit des GNK-„Gonk“-Droiden besagt: „**Aktion:** Gib 1 ⚡ aus, um 1 Schild wiederherzustellen.“ Hat das Schiff keine inaktiven Schilde, kann es die Ladung nicht ausgeben.
- Ersetzungseffekte können die Kosten ersetzen, die ein Schiff für einen Effekt ausgeben muss. Werden Kosten so ersetzt, wird der Effekt trotzdem abgehandelt.

## FÄHIGKEITS-WARTESCHLANGE

Die **FÄHIGKEITS-WARTESCHLANGE** wird verwendet, um die Abhandlungsreihenfolge von Fähigkeiten zu klären, die innerhalb desselben Zeitfensters ausgelöst werden. Fähigkeiten in der Warteschlange werden von vorne nach hinten abgehandelt. Folgende Regeln gelten für das Hinzufügen von Fähigkeiten zur Warteschlange:

1. Haben beide Spieler Fähigkeiten, die durch dasselbe Ereignis ausgelöst werden, werden die Fähigkeiten in Spielerreihenfolge in die Warteschlange gestellt.
2. Hat ein Spieler mehrere Fähigkeiten, die durch dasselbe Ereignis ausgelöst werden, bestimmt er selbst die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten in die Warteschlange gestellt werden.

- Werden durch das Abhandeln eines Effekts aus der Fähigkeits-Warteschlange weitere Effekte auslöst, werden sie gemäß den oben genannten Regeln ans vordere Ende der Warteschlange gestellt.

2 Beispiele für die Fähigkeits-Warteschlange finden sich im Anhang.

- Wenn ein Spieleffekt dasselbe Zeitfenster wie die Fähigkeit eines Spielers hat, wird der Spieleffekt immer zuerst abgehandelt.
  - Beispiel: Ein Schiff mit einer Fähigkeit, die nach dem Durchführen einer Fassrolle ausgelöst wird, führt eine rote Fassrolle-Aktion durch. Bevor die Fähigkeit abgehandelt wird, erhält das Schiff einen Stressmarker, da es sich dabei um einen Spieleffekt handelt.

## FANGSTRAHL

Ein Schiff ist **GEFANGEN**, solange es eine bestimmte Anzahl an Fangstrahlmarkern, abhängig von seiner Größe, hat; mindestens 1 bei einem kleinen Schiff, mindestens 2 bei einem mittleren Schiff und mindestens 3 bei einem großen Schiff. Fangstrahlmarker sind orangefarbene Marker.



Fangstrahlmarker

Nachdem ein Schiff gefangen worden ist, darf der Spieler, dessen Effekt den Fangstrahlmarker angewendet hat, 1 der folgenden Effekte wählen:

- Das Schiff führt unter Verwendung der [1 ↑]-Manöverschablone eine Fassrolle durch. Der feindliche Spieler bestimmt die Richtung der Fassrolle sowie die Endposition des Schiffes.
- Das Schiff führt unter Verwendung der [1 ↑]-Manöverschablone einen Schub durch.

Diese Bewegung kann zur Überschneidung des Schiffes mit einem Hindernis führen.

Während der Kampfphase wirft ein gefangenes Schiff 1 Verteidigungswürfel weniger.

- Manche Spezialwaffen fügen Fangstrahlmarker zu, anstatt Schaden zuzuteilen.

## FASSROLLE (↻)

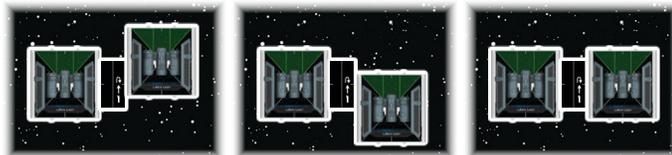
Piloten können eine Fassrolle fliegen, um ihr Schiff seitwärts zu steuern und ihre Position leicht anzupassen. Sobald ein kleines Schiff eine ↻-Aktion durchführt, werden die nachstehenden Schritte befolgt:

- Die [1 ↑]-Schablone wird herausgesucht.
- Das kurze Ende der Schablone wird bündig an der linken oder rechten Seite der Schiffsbasis platziert. Die Schablone muss so platziert werden, dass ihre Mittellinie auf einer Höhe mit der Markierung an der Seite der Basis ist.
- Das Schiff wird von der Spielfläche angehoben und so platziert, dass die Markierung an der anderen Basisseite auf einer Höhe mit der Vorderkante, Mittellinie oder Hinterkante des anderen kurzen Endes der Schablone ist.
- Die Schablone wird in den Vorrat zurückgelegt.



Ein TIE-Jäger fliegt eine Fassrolle nach rechts und bewegt sich dabei leicht vorwärts, leicht rückwärts oder in gerader Linie.

Wenn ein mittleres oder großes Schiff eine Fassrolle fliegt, wird in der obigen Anleitung „kurzes Ende“ durch „langes Ende“ ersetzt.



Ein TIE-Vergelter fliegt eine Fassrolle nach rechts.

- Sobald eine Fassrolle deklariert wird, muss man auch deklarieren, ob das Schiff die Fassrolle nach links oder nach rechts fliegt. Anschließend darf man die drei möglichen Endpositionen (vorne, Mitte, hinten) ausprobieren, ehe man sich für eine entscheidet und das Schiff platziert.

- Die Aktion kann scheitern, falls bei dem Versuch, das Schiff am Ende der Fassrolle zu platzieren, eine der folgenden Situationen eintritt:

- Das Schiff würde sich an allen drei Positionen mit einem anderen Schiff überschneiden.
- Alle drei Positionen würden dazu führen, dass das Schiff sich durch ein Hindernis hindurchbewegt oder sich mit einem Hindernis überschneidet.
- Alle drei Positionen würden dazu führen, dass das Schiff außerhalb der Spielfläche wäre (und somit fliehen würde).

- Scheitert die Fassrolle, wird das Schiff in die Ausgangsposition zurückgesetzt, die es vor der versuchten Fassrolle innehatte.

- Gibt es eine Position, die nicht zum Scheitern der Aktion führt, kann man sich nicht freiwillig dafür entscheiden, die Fassrolle scheitern zu lassen.

- Das Durchführen einer Fassrolle zählt nicht als Ausführen eines Manövers, aber es zählt als Bewegung.

- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff zum Fliegen einer Fassrolle auffordert, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer ↻-Aktion. Ein Schiff, das eine Fassrolle fliegt, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die ↻-Aktion durchführen.

## FEINDLICH

Alle Schiffe/Geräte, die von Gegenspielern kontrolliert werden, sind **FEINDLICHE** Schiffe/Geräte. Alle Würfel, die ein Gegenspieler wirft, sind feindliche Würfel. Das Gegenteil von feindlich ist befreundet.

## FEUERWINKEL

Siehe Winkel.

## FLANKIEREN

Siehe Winkel.

## FLIEHEN

Ein Schiff **FLIEHT**, falls nach dem Ausführen eines Manövers irgendein Teil seiner Basis außerhalb der Spielfläche ist. Ein geflohenes Schiff wird aus dem Spiel entfernt.

- Ein Schiff flieht nicht, falls beim Bewegen ausschließlich die Schablone über den Spielflächenrand hinausragt.
- Ein geflohenes Schiff kann vor seiner Entfernung aus dem Spiel nur Effekte abhandeln, die ausgelöst werden, sobald es flieht.
- Solange ein Schiff Schub gibt, eine Fassrolle fliegt, sich enttarnt oder SLAM, kann es nicht zur Flucht des Schiffes kommen.
- Ein teilweise ausgeführtes Manöver kann zur Flucht eines Schiffes führen, falls nach dem Manöver irgendein Teil der Schiffsbasis außerhalb der Spielfläche ist.

## FLUGRICHTUNG

Jedes Manöver besteht aus drei Elementen: Geschwindigkeit (eine Zahl zwischen 0 und 5), Schwierigkeit (rot, weiß oder blau) und Flugrichtung (ein Pfeil oder ein anderes Symbol). Jede Flugrichtung wird zudem durch eine **ORIENTIERUNG** (z. B. links, rechts oder gerade) näher definiert.

Alle Manöver sind entweder Basismanöver oder Expertenmanöver. Zudem gelten alle Manöver, die an den vorderen Stoppfern beginnen, als **VORWÄRTSMANÖVER**.

## BASISMANÖVER

Folgende Flugrichtungen sind **BASISMANÖVER**. Für sie gelten die normalen Regeln für das Ausführen von Manövern.

- Gerade:** Die Flugrichtung ↑ (Gerade) lässt das Schiff geradeaus vorwärts fliegen.
- Drehung:** Die Flugrichtungen ↶ (linke Drehung) und ↷ (rechte Drehung) lassen das Schiff eine sanfte Kurve fliegen, wobei sich seine Blickrichtung um 45° ändert.
- Wende:** Die Flugrichtungen ↰ (linke Wende) und ↲ (rechte Wende) lassen das Schiff eine enge Kurve fliegen, wobei sich seine Blickrichtung um 90° ändert.

## EXPERTENMANÖVER

Folgende Manöver sind **EXPERTENMANÖVER**. Für sie gelten die normalen Regeln für das Ausführen von Manövern mit einigen Ausnahmen.

- **Koiogran-Wende:** Die Flugrichtung  (Koiogran-Wende) lässt das Schiff geradeaus vorwärts fliegen, und dann seine Blickrichtung um 180° drehen. Hierfür wird dieselbe Schablone wie für das -Manöver verwendet.
  - ◊ Falls das Schiff das Manöver vollständig ausführt, schiebt man es mit den vorderen Stoppern um das Ende der Schablone anstatt mit den hinteren Stoppern.
- **Segnor-Looping:** Die Flugrichtungen  (linker Segnor-Looping) und  (rechter Segnor-Looping) lassen das Schiff eine sanfte Kurve fliegen und dann seine Blickrichtung um 180° drehen. Hierfür wird dieselbe Schablone wie für die - und -Manöver verwendet.
  - ◊ Falls das Schiff das Manöver vollständig ausführt, schiebt man es mit den vorderen Stoppern um das Ende der Schablone anstatt mit den hinteren Stoppern.
- **Tallon-Rolle:** Die Flugrichtungen  (linke Tallon-Rolle) und  (rechte Tallon-Rolle) lassen das Schiff eine enge Kurve fliegen, wobei sich seine Blickrichtung um 180° ändert. Hierfür wird dieselbe Schablone wie für die - und -Manöver verwendet.
  - ◊ Falls das Schiff das Manöver vollständig ausführt, wird es vor seiner Platzierung am anderen Ende der Schablone um 90° gedreht (nach links für eine , nach rechts für eine ). Dann platziert man das Schiff so, dass die Markierung an der Basisseite auf einer Höhe mit der linken Kante, der Mittellinie oder der rechten Kante des Endes der Schablone ist (ähnlich wie bei einer Fassrolle).

Überschneidet sich ein Schiff beim Ausführen einer Koiogran-Wende, eines Segnor-Loopings oder einer Tallon-Rolle mit einem anderen Schiff, führt es das Manöver teilweise aus und verwendet dabei seine hinteren Stopper, als würde es das Basismanöver ausführen, das dieselbe Schablone verwendet.

- **Stationär:** Die Flugrichtung  (Stationär) lässt das Schiff auf seiner gegenwärtigen Position verharren. Zu dieser Flugrichtung gibt es keine Schablone.
  - ◊ Ein Schiff, das dieses Manöver ausführt, zählt, als hätte es ein Manöver ausgeführt, es überschneidet sich nicht mit irgendwelchen Schiffen, löst Effekte durch Überschneidungen mit Hindernissen in Reichweite 0 aus und es bleibt in Reichweite 0 zu allen Objekten, die es vor dem Ausführen des Manövers berührt hat.
  - ◊ Stationäre Manöver sind keine Vorwärtsmanöver.
  - ◊ Ein Schiff, das ein stationäres Manöver ausführt, führt dieses Manöver stets vollständig aus.

Jedes **RÜCKWÄRTSMANÖVER** beginnt damit, dass die Schablone zwischen die hinteren Stopper der Schiffsbasis geschoben wird (und nicht zwischen die vorderen). Anschließend schiebt man das Schiff mit den vorderen Stoppern um das andere Ende der Schablone (anstatt mit den hinteren).

- **Rückwärtsgerade:** Die Flugrichtung  (Rückwärtsgerade) lässt das Schiff geradewegs nach hinten fliegen. Hierfür wird dieselbe Schablone wie für das -Manöver verwendet.
  - ◊ Eine Rückwärtsgerade ist ein Rückwärtsmanöver und kein Vorwärtsmanöver.
- **Rückwärtsdrehung:** Die Flugrichtungen  (linke Rückwärtsdrehung) und  (rechte Rückwärtsdrehung) lassen das Schiff eine sanfte Kurve fliegen, wobei sich seine Blickrichtung um 45° ändert. Hierfür werden dieselben Schablonen wie für die - und -Manöver verwendet.
  - ◊ Eine Rückwärtsdrehung ist ein Rückwärtsmanöver und kein Vorwärtsmanöver.

## FOKUSSIERTEN (👁)

Piloten können fokussieren, um sich zu konzentrieren und ihre Kampfkraft zu stärken. Sobald ein Schiff die 👁-Aktion durchführt, erhält es 1 Fokusmarker.



Fokusmarker

Solange ein Schiff mindestens 1 Fokusmarker hat, ist es **FOKUSSIERT**. Fokusmarker sind kreisförmige, grüne Marker. Für fokussierte Schiffe gelten folgende Regeln:

- Solange ein fokussiertes Schiff einen Angriff durchführt, darf es während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ einen Fokusmarker ausgeben, um alle seine 👁-Ergebnisse in ✨-Ergebnisse zu ändern.
- Solange ein fokussiertes Schiff verteidigt, darf es während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ einen Fokusmarker ausgeben, um alle seine 👁-Ergebnisse in 🛡-Ergebnisse zu ändern.

Außerdem gilt:

- Hat ein Schiff keine 👁-Ergebnisse, kann es keinen Fokusmarker ausgeben, um 👁-Ergebnisse in 🛡- oder ✨-Ergebnisse zu ändern.
- Wenn eine Fähigkeit besagt, dass ein Schiff einen Fokusmarker erhält, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer 👁-Aktion. Ein Schiff, das einen Fokusmarker erhält, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die 👁-Aktion durchführen.

## FRAKTION

Aktuell gibt es **sieben** Spielfraktionen: Rebellen (die Rebellen-Allianz), Imperium (das Galaktische Imperium), Abschaum (Abschaum und Kriminelle), **Widerstand, Erste Ordnung, Republik und Separatistenallianz**. Alle Schiffskarten sowie einige Aufwertungskarten gehören einer dieser Fraktionen an. Im Normalfall ist es nicht möglich, dass eine Staffel Karten aus mehreren Fraktionen enthält.

- Aufwertungskarten können von jeder Fraktion verwendet werden, es sei denn, sie haben eine Beschränkung.

## GEKOPPELTE AKTION

Gekoppelte Aktionen erlauben, dass ein Schiff nach dem Durchführen einer Aktion eine zweite Aktion durchführt. Schiffs- und Aufwertungskarten können rechts neben ihrer Aktionsleiste eine gekoppelte Aktionsleiste haben. Nachdem ein Schiff eine Aktion aus seiner Aktionsleiste durchgeführt hat, kann es die damit verknüpfte Aktion aus der gekoppelten Aktionsleiste durchführen.

- Wenn man nach dem Durchführen einer Aktion, die mit einer gekoppelten Aktion verknüpft ist, die gekoppelte Aktion abhandeln will, wird sie in die Fähigkeits-Warteschlange gestellt.
- Eine gekoppelte Aktion kann nach dem Durchführen der verknüpften Aktion durchgeführt werden, auch wenn diese Aktion durch einen Karteneffekt oder anderen Spieleffekt gewährt wurde.

## GERADE (↑)

Siehe Flugrichtung.

## GERÄT (🔧)

Jede 🔧-Aufwertungskarte (Gerät) lässt ein Schiff eine bestimmte Art von Gerät abwerfen oder starten und nennt zusätzliche Regeln zur Funktionsweise jenes Gerätes.

Um ein Gerät **ABZUWERFEN**, befolgt man die nachstehenden Schritte:

1. Die auf der Aufwertungskarte genannte Schablone wird herausgesucht.
2. Die Schablone wird zwischen die hinteren Stopper des Schiffes gesteckt.
3. Das auf der Aufwertungskarte genannte Gerät wird auf der Spielfläche platziert und seine Stopper werden um das andere Ende der Schablone geschoben. Dann wird die Schablone entfernt.

Um ein Gerät zu **STARTEN**, befolgt man die nachstehenden Schritte:

1. Die auf der Aufwertungskarte genannte Schablone wird herausgesucht.
2. Die Schablone wird zwischen die vorderen Stopper des Schiffes gesteckt.
3. Das auf der Aufwertungskarte genannte Gerät wird auf der Spielfläche platziert und seine Stopper werden um das andere Ende der Schablone geschoben. Dann wird die Schablone entfernt.

Um ein Gerät **NEU ZU POSITIONIEREN**, befolgt man die folgenden Schritte:

1. Das Gerät wird so genommen und versetzt, wie im Effekt beschrieben wird, der die Neupositionierung hervorruft. Dies kann eine Schablone erfordern oder das Gerät kann an den Schiffstoppern platziert werden.
2. Ein Gerät, das neu positioniert wird, zählt nicht, als würde es Hindernisse überschneiden oder sich durch diese hindurchbewegen.

Manche Geräte können **DETONIEREN**. Sobald ein Gerät detoniert, wird abhängig von der Art des Gerätes ein Effekt ausgelöst.

- Beispiele für das Abwerfen und Starten finden sich im Anhang.
- Die meisten Geräte werden während der Systemphase platziert.
- Auf einer Seite jedes Geräts befindet sich ein weißer Rand, um zu erkennen, zu welchem Spieler es gehört.
- Jedes Schiff kann nur 1 Gerät pro Runde abwerfen oder starten.
- Jedes Schiff kann sich nicht in derselben Phase enttarnen und Geräte abwerfen oder starten.
- Geräte sind keine Hindernisse, aber sie sind Objekte.
- Wird ein Gerät in Überschneidung mit einem Schiff platziert, platziert man es unter der Schiffsbasis.
- Wird ein Gerät, das bei Überschneidung detoniert, unter mehr als 1 Schiffsbasis platziert, detoniert es sofort und der Spieler, der das Gerät platziert, entscheidet, welches Schiff davon betroffen ist.
- Die Stopper eines Gerätes zählen als Bestandteil des Gerätes, wenn es darum geht, die Reichweite von oder zu ihm abzumessen oder zu bestimmen, ob sich etwas mit dem Gerät überschneidet oder sich durch es hindurchbewegt.
- Ein Gerät kann nicht (auch nicht partiell) außerhalb der Spielfläche platziert werden. Wenn das passieren würde, wird das Spiel auf den Zustand vor dem Platzen des Gerätes zurückgesetzt – das Gerät wird nicht platziert, ggf. ausgegebene Ladungen werden wiederhergestellt und der Spieler kann entscheiden, das Gerät nicht zu platzieren.
- Führt ein Schiff ein Manöver teilweise aus, zählt nur der Teil der Schablone, der zwischen Ausgangs- und Endposition des Schiffes liegt, für Überschneidungen mit Geräten sowie für die Frage, ob sich das Schiff durch ein Gerät hindurchbewegt hat. Der Teil der Schablone, über den das Schiff zurückbewegt wurde, wird ignoriert.

## GESCHÜTZTURM-WINKEL (◊)

Siehe Winkel.

## GESCHWINDIGKEIT

Jedes Manöver besteht aus drei Elementen: Geschwindigkeit (eine Zahl zwischen 0 und 5), Schwierigkeit (rot, weiß oder blau) und Flugrichtung (ein Pfeil oder ein anderes Symbol).

- Die Geschwindigkeit eines Manövers kann nur im Rahmen der existierenden Schablonen erhöht oder verringert werden.
  - ◊ Beispielsweise kann die Geschwindigkeit eines [3 ♣]-Manövers nicht erhöht und die Geschwindigkeit eines [1 ↑]-Manövers nicht verringert werden.
- Die Geschwindigkeit eines [0 ■]-Manövers kann weder erhöht noch verringert werden.
- Auch wenn ein Schiff ein Manöver nur teilweise ausführt, wird es behandelt, als hätte es ein Manöver mit der angegebenen Geschwindigkeit ausgeführt.

## GLEICHZEITIGER ANGRIFF

Schiffe mit gleichen Initiativwerten greifen im Grunde simultan an. Um dies darzustellen, wird ein Schiff, das während der Kampfphase zerstört wird, erst dann entfernt, nachdem alle Schiffe mit derselben Initiative wie das gegenwärtig kämpfende Schiff gekämpft haben.

## HINDERNISSE

Hindernisse stellen Gefahren dar, die ein Schiff beeinträchtigen oder beschädigen können. Ein Schiff kann bestimmte Effekte erleiden, wenn es sich durch ein Hindernis hindurchbewegt, sich mit ihm überschneidet, oder solange es in Reichweite 0 zu ihm ist.

Ein Schiff, das sich beim Ausführen eines Manövers durch ein Hindernis hindurchbewegt oder sich mit ihm überschneidet, führt sein Manöver normal aus, erleidet aber je nach Art des Hindernisses einen Effekt:

- **Asteroid:** Nach dem Durchführen des Manövers wirft das Schiff 1 Angriffswürfel. Bei einem ✱-Ergebnis erleidet es 1 ✱-Schaden; bei einem ✨-Ergebnis erleidet es 1 ✨-Schaden. Dann überspringt es den Schritt „Aktion durchführen“ in dieser Runde.
- **Trümmerwolke:** Nach dem Schritt „Schwierigkeit überprüfen“ erhält das Schiff 1 Stressmarker. Nach dem Ausführen des Manövers wirft es 1 Angriffswürfel. Bei einem ✨-Ergebnis erleidet es 1 ✨-Schaden.
- **Gaswolke:** Das Schiff überspringt seinen Schritt „Aktion durchführen“.

Ein Schiff, das sich bei einer Bewegung, die kein ausgeführtes Manöver ist, durch ein Hindernis hindurchbewegt oder mit ihm überschneidet, führt die Bewegung normal aus, erleidet aber je nach Art des Hindernisses einen Effekt:

- **Asteroid:** Das Schiff wirft 1 Angriffswürfel. Bei einem ✱-Ergebnis erleidet es 1 ✱-Schaden; bei einem ✨-Ergebnis erleidet es 1 ✨-Schaden.
- **Trümmerwolke:** Das Schiff erhält 1 Stressmarker und wirft 1 Angriffswürfel. Bei einem ✨-Ergebnis erleidet es 1 ✨-Schaden.

Solange ein Schiff in Reichweite 0 eines Hindernisses ist, kann es diverse Effekte erleiden.

- **Asteroid:** Das Schiff kann keine Angriffe durchführen.

Solange ein Schiff einen Angriff durchführt und der Angriff durch ein Hindernis versperrt ist, wirft der Verteidiger 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

Außerdem gilt:

- Hindernisse werden während des Schrittes „Hindernisse platzieren“ des Spielaufbaus platziert.
- Ein Schiff, das sich mit einem Hindernis überschneidet, kann weiterhin Aktionen durchführen, die ihm von anderen Spieleffekten gewährt werden.
- Führt ein Schiff ein Manöver teilweise aus, zählt nur der Teil der Schablone, der zwischen Ausgangs- und Endposition des Schiffes liegt, für Überschneidungen mit Hindernissen. Der Teil der Schablone, über den das Schiff zurückbewegt wurde, wird ignoriert.
- Bewegt sich ein Schiff durch mehrere Hindernisse oder überschneidet es sich mit mehreren Hindernissen, erleidet es die Effekte jedes einzelnen Hindernisses, beginnend mit dem, das am nächsten zu seiner Ausgangsposition ist und dann weiter entlang der Schablone.
- Ist ein Schiff vor seiner Bewegung in Reichweite 0 eines Hindernisses, erleidet es nicht die Effekte jenes Hindernisses, es sei denn, es bewegt sich erneut durch das Hindernis hindurch oder überschneidet sich mit ihm.

## HINDURCHBEWEGEN

Siehe Bewegen.

## HINTER

Siehe Winkel.

## HÜLLE

Die gelbe Zahl auf der Schiffskarte gibt den Hüllenwert des Schiffes an. Der Hüllenwert besagt, wie viele Schadenskarten das Schiff braucht, um zerstört zu werden.

- Die **ÜBRIGE HÜLLE** eines Schiffes ist die Differenz zwischen seinem Hüllenwert und der Anzahl der Schadenskarten, die es hat.



Hüllenwert auf einer Schiffskarte

## ID-MARKER

ID-Marker verknüpfen die Schiffe auf der Spielfläche mit ihren jeweiligen Schiffskarten und ggf. auch mit den Zielen, die sie erfasst haben. Während des Spielaufbaus muss jedem Schiff ein ID-Marker zugeordnet werden.

Um einem Schiff einen ID-Marker zuzuordnen, platziert man 1 ID-Marker auf der Schiffskarte und steckt anschließend 2 zugehörige ID-Marker in die Anhebung der Schiffsbasis. Die nach außen zeigende Seite muss farblich zur Oberseite des Markers auf der Schiffskarte passen.

- ID-Marker dürfen auch individuell eingefärbt werden (mit Filzstiften, Pinsel und Farbe, etc.), solange jeder Spieler für alle seine aufgestellten Schiffe gleichfarbige Marker verwendet.
- Während des Spielaufbaus muss jeder Spieler ID-Marker verwenden, die sich farblich von denen des Gegenspielers unterscheiden, damit jedes Schiff eindeutig einer Seite zuzuordnen ist.

## IONEN

Ein Schiff ist **IONISIERT**, solange es eine bestimmte Anzahl an Ionenmarkern, abhängig von seiner Größe, hat: mindestens 1 bei einem kleinen Schiff, mindestens 2 bei einem mittleren Schiff und mindestens 3 bei einem großen Schiff. Ionenmarker sind rote Marker.



Ionenmarker

Einem ionisierten Schiff wird während der Planungsphase kein Rad zugeordnet.

In der Aktivierungsphase wird ein ionisiertes Schiff, dem während der Planungsphase kein Rad zugeordnet worden ist, folgendermaßen aktiviert:

1. Das Schiff überspringt den Schritt „Rad aufdecken“.
2. Während des Schrittes „Manöver ausführen“ führt das ionisierte Schiff das **IONENMANÖVER** aus. Das Ionenmanöver ist ein blaues [1 ↑]-Manöver. Flugrichtung, Schwierigkeit und Geschwindigkeit dieses Manövers können nicht verändert werden, es sei denn, eine Fähigkeit bezieht sich ausdrücklich auf das Ionenmanöver.
3. Während des Schrittes „Aktion durchführen“ kann das Schiff nur die -Aktion durchführen.
4. Nach Abschluss dieser Aktivierung, entfernt das Schiff alle seine Ionenmarker.

Außerdem gilt:

- Manche Spezialwaffen fügen Ionenmarker zu, anstatt Schaden zuzuteilen.
- Wird ein Schiff nach der Planungsphase, aber noch vor seiner Aktivierung während der Aktivierungsphase ionisiert (und hat daher ein zugeordnetes Rad), wird es normal aktiviert. Falls es während der nächsten Planungsphase immer noch ionisiert ist, wird ihm kein Rad zugeordnet und es führt während der Aktivierungsphase das Ionenmanöver aus.
- Da einem ionisierten Schiff kein Rad zugeordnet wird und es kein Rad aufdeckt, kann es keinerlei Effekte abhandeln, die nach dem Aufdecken seines Rades ausgelöst werden.

## INITIATIVE

Der Initiativwert eines Schiffes ist die orangefarbene Zahl links neben dem Schiffsnamen auf der Schiffskarte. Die Initiative bestimmt, in welcher Reihenfolge die Schiffe während der Systemphase ihre Fähigkeiten verwenden können, während der Aktivierungsphase aktiviert werden, während der Kampfphase kämpfen und während des Spielaufbaus platziert werden.

- Falls mehrere Fähigkeiten die Initiative eines Schiffes verändern, wird nur die zuletzt verwendete Fähigkeit angewandt.
  - ◊ Endet der zuletzt verwendete Effekt (z. B. „am Ende der Kampfphase“), bestimmt die zuletzt verwendete, immer noch aktive Fähigkeit den neuen Initiativwert.

## KAMPFFHASE

Die Kampfphase ist die vierte Phase der Runde. Während dieser Phase kämpfen alle Schiffe einzeln nacheinander, beginnend mit dem Schiff, das die höchste Initiative hat, und dann weiter in absteigender Reihenfolge.

Sobald ein Schiff kämpft, darf es einen Angriff durchführen.

- Nachdem alle Schiffe mit einer bestimmten Initiative gekämpft haben, werden alle zerstörten Schiffe entfernt. Danach wird dieser Vorgang in absteigender Initiativreihenfolge fortgesetzt, d. h. alle Schiffe mit der nächstkleineren Initiative kämpfen, dann werden alle zerstörten Schiffe entfernt usw.
- Hat ein Spieler mehrere Schiffe mit gleicher Initiative, lässt er sie in beliebiger Reihenfolge kämpfen, wobei ein Schiff fertig gekämpft haben muss, bevor das nächste Schiff mit gleicher Initiative kämpfen kann.
- Haben mehrere Spieler Schiffe mit gleicher Initiative, bestimmt die Spielerreihenfolge, in welcher Reihenfolge sie kämpfen. Zuerst lässt der Startspieler alle seine Schiffe mit diesem Initiativwert kämpfen, dann lässt der zweite Spieler alle seine Schiffe mit diesem Initiativwert kämpfen.
- Auch entwaffnete Schiffe kämpfen, obwohl sie keine Angriffe durchführen können.
- Jedes Schiff kämpft während dieser Phase nur ein Mal.

## KOIOGRAN-WENDE (R)

Siehe Flugrichtung.

## KOMMANDOPUNKTE

Jede Schiffskarte und jede Aufwertungskarte kostet Commandopunkte. Diese Kosten werden während der Staffeldzusammenstellung verwendet, um je nach Spielmodus eine zulässige Staffel zu generieren. Der **X-Wing-Staffelkonfigurator** berechnet sie automatisch, alternativ können sie unter [Asmodee.de/StarWars](http://Asmodee.de/StarWars) eingesehen werden.

## KOORDINIEREN (⚡)

Piloten können koordinieren, um ihre Verbündeten zu unterstützen. Sobald ein Schiff die -Aktion durchführt, koordiniert es. Ein **KOORDINIERENDES** Schiff ist ein Schiff, das in folgenden Schritten versucht zu koordinieren:

1. Das koordinierende Schiff misst die Reichweite zu beliebig vielen befreundeten Schiffen ab.
2. Es wählt ein anderes befreundetes Schiff in Reichweite 1–2.
3. Das gewählte Schiff führt 1 Aktion durch.

Außerdem gilt:

- Das Koordinieren scheitert, falls kein befreundetes Schiff gewählt werden kann.
  - ◊ Das Koordinieren scheitert nicht, wenn das gewählte Schiff versucht eine Aktion durchzuführen und dabei scheitert.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff zum Koordinieren auffordert, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer -Aktion. Ein Schiff, das koordiniert, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die -Aktion durchführen.

## LADUNG (⚡ UND ☘)

Manche Schiffs- und Aufwertungskarten haben Ladungen, die eine endliche Ressource darstellen, wie z. B. die begrenzte Munition mancher Waffen. Es gibt 2 Arten von Ladungen: (Standardladungen) und (Machtladungen).



Standardladungen  
(aktiv und inaktiv)



Machtladungen  
(aktiv und inaktiv)



Standardladungen können alles Mögliche von begrenzter Munition bis zu erschöpfenden Tätigkeiten darstellen. Machtladungen hingegen bedeuten, dass bestimmte Piloten und Crewmitglieder ein Gespür für die Macht haben.

Jede Karte mit einer **LADUNGSKAPAZITÄT** (einer goldenen Zahl) beginnt das Spiel mit einer Anzahl an in Höhe der Ladungskapazität. Bei Spielbeginn liegt jede auf der aktiven Seite.

Jede Karte mit einem **MACHTVERMÖGEN** (einer violetten Zahl) beginnt das Spiel mit einer Anzahl an in Höhe des Machtvermögens. Bei Spielbeginn liegt jede auf der aktiven Seite.

Solange ein Schiff einen Angriff durchführt, kann es während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ beliebig viele  ausgeben, um ebenso viele seiner -Ergebnisse in -Ergebnisse zu ändern. Solange ein Schiff verteidigt, kann es während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ beliebig viele  ausgeben, um ebenso viele seiner -Ergebnisse in -Ergebnisse zu ändern.

Manche Ladungskapazitäten und alle Machtvermögen haben ein **SYMBOL FÜR WIEDERKEHRENDE LADUNGEN**. Während der Endphase stellt jede Karte mit einem Symbol für wiederkehrende Ladungen 1 Ladung wieder her.



Symbol für wiederkehrende Ladungen

- Hat eine Aufwertungskarte eine Ladungskapazität, werden die  oberhalb dieser Aufwertungskarte platziert (nicht oberhalb der Schiffskarte, an die sie angelegt ist).
  - ◊ Wird ein Schiff von einer Aufwertungskarte zum Ausgeben von  aufgefördert, werden die  von ebendieser Aufwertungskarte ausgegeben.
- Hat eine Aufwertungskarte ein Machtvermögen, erhöht dies das Machtvermögen des Schiffes. Die  werden oberhalb der Schiffskarte platziert, an welche die Aufwertungskarte angelegt ist (nicht oberhalb der Aufwertung selbst).
  - ◊ Eine Schiffskarte ohne Machtvermögen hat ein Machtvermögen von 0. Dieses kann durch Aufwertungskarten mit Machtvermögen erhöht werden.
  - ◊ Während der Endphase stellt jedes Schiff mit einem Machtvermögen nur 1  wieder her, unabhängig von der Anzahl der wiederkehrenden Ladungssymbolen, die auf den Aufwertungskarten angegeben werden.
  - ◊ Wird ein Schiff von einer Aufwertungskarte zum Ausgeben von  aufgefördert, werden die  von der Schiffskarte ausgegeben.
- Wenn ein Effekt besagt, dass ein Schiff eine Ladung **WIEDERHERSTELLT**, wird eine inaktive Ladung des Schiffes (von einer Schiffskarte oder Aufwertungskarte) auf die aktive Seite gedreht. Liegen alle Ladungen bereits auf der aktiven Seite, kann das Schiff keine Ladung wiederherstellen.
- Wenn ein Effekt besagt, dass ein Schiff eine Ladung **VERLIERT**, wird eine Ladung, die der betreffenden Karte zugeordnet ist, auf die inaktive Seite gedreht.
- Wenn ein Schiff eine Ladung **AUSGIBT**, wird jene Ladung auf die inaktive Seite gedreht. Ein Schiff kann keine Ladung für einen Effekt ausgeben, falls alle seine Ladungen, die für jenen Effekt zur Verfügung stehen, bereits inaktiv sind.
- **SCHIFFSLADUNGEN** sind die Ladungen von Schiffskarten, während **AUFWERTUNGSLADUNGEN** die Ladungen von Aufwertungskarten sind.
- Die , die zu einer Ladungskapazität mit Symbol für wiederkehrende Ladungen gehören, werden **WIEDERKEHRENDE LADUNGEN** genannt. Umgekehrt werden die , die zu einer Ladungskapazität ohne Symbol für wiederkehrende Ladungen gehören, **NICHT-WIEDERKEHRENDE LADUNGEN** genannt.

## LIMITIERT

Manche Schiffs- und Aufwertungskarten sind **LIMITIERT**. Man erkennt sie an den Punkten (•) links neben ihren Kartennamen. Beim Zusammenstellen einer Staffel kann man nicht mehr Kopien einer gleichnamigen Karte in die Staffel aufnehmen, als Punkte vor ihrem Namen stehen.

- Beispiel: Wenn vor dem Namen einer Karte 1 Punkt steht, kann sie nur ein Mal in die Staffel aufgenommen werden. Stehen 2 Punkte vor dem Namen einer Karte, kann sie nur zwei Mal in die Staffel aufgenommen werden.
- Diese Beschränkung gilt über Kartentypen hinweg. Beispiel: Wenn eine Karte zwei Punkte vor dem Namen hat, kann man zwei Schiffskarten mit diesem Namen, zwei Aufwertungskarten mit diesem Namen oder eine Schiffskarte und eine Aufwertungskarte mit diesem Namen in die Staffel aufnehmen.

## MANÖVER

Ein Manöver ist eine Art von Bewegung, die ein Schiff ausführen kann. Jedes Manöver besteht aus drei Elementen: Geschwindigkeit (eine Zahl zwischen 0 und 5), Schwierigkeit (rot, weiß oder blau) und Flugrichtung (ein Pfeil oder ein anderes Symbol). Jede Flugrichtung wird zudem durch eine Orientierung näher definiert.

Ein Schiff kann ein Manöver **AUSFÜHREN**, indem es die folgenden Schritte der Reihe nach abhandelt:

1. **Schiff manövrieren:** Während dieses Schrittes bewegt sich das Schiff unter Verwendung der passenden Manöverschablone.

- a. Die passende Schablone für das Manöver wird aus dem Vorrat herausgesucht.
- b. Die Schablone wird zwischen die vorderen Stopper des Schiffes geschoben, sodass sie bündig an der Basis anliegt.
- c. Das Schiff wird angehoben und am anderen Ende der Schablone platziert, wobei die hinteren Stopper des Schiffes um das Ende der Schablone geschoben werden.
- d. Die Schablone wird in den Vorrat zurückgelegt.

2. **Schwierigkeit überprüfen:** Während dieses Schrittes wird die Farbe des Manövers überprüft. Ist es rot, erhält das Schiff 1 Stressmarker; ist das Manöver blau, entfernt das Schiff 1 Stress- und 1 Anstrengungsmarker.

Außerdem gilt:

- Wenn ein Schiff beim Ausführen eines Manövers am Ende der Schablone auf einem anderen Objekt platziert würde, überschneidet es sich mit diesem Objekt.
- Wird beim Ausführen eines Manövers nur die Schablone auf einem anderen Objekt platziert, hat sich das Schiff durch das Objekt hindurchbewegt.
- Wenn ein Schiff ein Manöver ausführt, wird es von seiner Ausgangsposition genommen und an seine Endposition platziert. Die volle Breite der Schiffsbasis spielt nur an Ausgangs- und Endposition eine Rolle, ansonsten wird sie ignoriert.
- Versucht ein gestresstes Schiff, ein Manöver mit roter Schwierigkeit auszuführen, führt es stattdessen ein weißes (2 ↑)-Manöver aus.
- Karteneffekte können dazu führen, dass ein Schiff ein Manöver ausführt, das nicht auf seinem Rad auftaucht.
- **Manche Fähigkeiten beziehen sich außerhalb der Aktivierung eines Schiffes auf dessen AUFGEDECKTES MANÖVER.** Das aufgedeckte Manöver eines Schiffes ist das auf seinem Rad ausgewählte Manöver, das bis zur nächsten Planungsphase offen neben seiner Schiffskarte liegen bleibt.
  - ◊ Falls das Rad eines Schiffes nicht aufgedeckt ist oder ihm in dieser Runde kein Rad zugeordnet wurde, hat jenes Schiff kein aufgedecktes Manöver.

## MARKER

Manche Fähigkeiten bewirken, dass ein Schiff Marker erhält, ausgibt oder entfernt. Marker werden verwendet, um Effekte festzuhalten. Es gibt sie in verschiedenen Farben.

- Sobald ein Schiff angewiesen wird einen Marker zu **ERHALTEN**, wird ein Marker aus dem Vorrat neben dem Schiff auf der Spielfläche platziert.
- Sobald ein Schiff angewiesen wird einen Marker **AUSZUGEBEN** oder eine Anweisung besagt, dass ein Marker von einem Schiff **ENTFERNT** wird, legt man einen Marker jener Art vom Schiff in den Vorrat zurück.
- Sobald ein Schiff angewiesen wird einen Marker auf ein anderes Schiff zu **TRANSFERIEREN**, wird der Marker vom ersten Schiff entfernt und dem anderen Schiff zugeordnet.
  - ◊ Ist eines der involvierten Schiffe nicht in der Lage, den entsprechenden Marker zu entfernen oder zu erhalten, kann der Transfer nicht stattfinden.

## MARKERFARBEN UND -FORMEN

Anhand der Farben und Formen der Marker kann man sich leicht merken, wann ein Marker entfernt wird und ob sein Effekt positiv oder negativ ist.

- Grüne und orangefarbene Marker werden während der Endphase entfernt. Diese Marker sind kreisförmig.
- Blaue und rote Marker können unter bestimmten Umständen entfernt oder ausgegeben werden. Diese Marker sind quadratisch.

Außerdem gilt:

- Die physische Position eines Markers auf der Spielfläche hat keinen Effekt und zeigt lediglich an, zu welchem Schiff der Marker gehört.

## MINEN

Eine Mine ist eine Art von Gerät, das über den Karteneffekt einer ⚡-Aufwertungskarte auf die Spielfläche kommt. Die zugehörige Aufwertungskarte hat das Merkmale „Mine“ über ihrem Kartentext. Minen können während der Systemphase abgeworfen oder gestartet werden und detonieren normalerweise, nachdem ein Schiff sich durch sie hindurchbewegt oder sich mit ihnen überschritten hat.

## NACHLADEN (⚡)

Piloten können nachladen, um neue Raketen scharf zu machen oder frische Munition einzulegen. Sobald ein Schiff die ⚡-Aktion durchführt, lädt es in folgenden Schritten nach:

1. Das Schiff wählt 1 seiner ausgerüsteten ⚡-, ⚡- oder ⚡-Aufwertungskarten, deren aktive ⚡ unter ihrer Ladungskapazität sind.
2. Jene Karte stellt 1 ⚡ wieder her.
3. Das Schiff erhält 1 Entwaffnet-Marker.

Außerdem gilt:

- Wenn eine Fähigkeit einen Spieler zum Nachladen auffordert, ist dies etwas anderes als das Durchführen der ⚡-Aktion. Ein Schiff, das nachlädt, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die ⚡-Aktion durchführen.

## NEGIEREN

Wird ein Würfelergebnis negiert, nimmt man 1 Würfel, der das negierte Ergebnis zeigt, und entfernt ihn physisch aus dem gemeinsamen Spielbereich. Alle negierten Ergebnisse werden ignoriert.

- Das Negieren von Würfeln zählt nicht als Würfelmodifikation.

## OBJEKTE

Schiffe, Hindernisse und Geräte sind allesamt **OBJEKTE**, deren exakte Position auf der Spielfläche festgehalten wird und durch Spieleffekte beschränkt ist.

- Schiffe können Objekte als Ziele erfassen.
- Schiffe können sich durch Objekte hindurchbewegen.

## ORIENTIERUNG

Siehe „Flugrichtung“

## PILOTENFÄHIGKEIT

Siehe Fähigkeiten.

## PLANUNGSPHASE

Die Planungsphase ist die erste Phase der Runde. Während der Planungsphase wählt jeder Spieler im Geheimen ein Manöver für jedes seiner Schiffe. Dazu nimmt er ein zum Schiffstyp passendes Rad und dreht es so lange, bis der Pfeil auf das gewünschte Manöver zeigt. Anschließend platziert er das Rad verdeckt auf der Spielfläche neben dem passenden Schiff.

Die Phase endet, sobald jedem Schiff ein Rad zugeordnet ist und beide Spieler bereit sind, mit der Systemphase fortzufahren.

- Es gibt keine festgelegte Reihenfolge für das Zuordnen von Rädern.
- Solange die Phase noch nicht zu Ende ist, darf man seine ausgewählten Manöver noch jederzeit ändern.
- Wer während der System- oder Aktivierungsphase eines seiner Räder berühren oder ansehen will, muss seinen Gegner vorher informieren.
- Ionisierten Schiffen werden keine Räder zugeordnet.

## POSITIONSMARKIERUNG

Positionsmarkierungen werden verwendet, um die Position von Schiffen, die bei der Bewegung anderer Schiffe im Weg stehen, festzuhalten. Dazu platziert man einen Positionsmarkierung an der Ecke eines im Weg stehenden Schiffes und richtet die Aussparungen des Markers an den Stoppere des Schiffes aus. Auf diese Weise wird die Position des Schiffes präzise festgehalten, damit es später an seinen exakten Ursprungsort zurückgesetzt werden kann.



Positionsmarkierung

## PRIMÄRWAFFEN

Jedes Schiff hat bis zu zwei Primärwaffen auf seiner Schiffskarte. Jede Primärwaffe hat ein Winkelsymbol und einen roten Angriffswert. Während eines Angriffs wählt das angreifende Schiff eine Waffe, mit der es den Angriff durchführen will. Führt es den Angriff mit einer Primärwaffe durch, bestimmt der Angriffswert, wie viele Angriffswürfel es während des Schrittes „Angriffswürfel werfen“ wirft, und das Winkelsymbol besagt, wo sich der Verteidiger befinden muss.



Primärwaffe auf einer Schiffskarte

- Primärwaffen setzen eine Angriffsreichweite von 1–3 voraus. Standardmäßig haben Primärwaffen keine Kosten.
- Da Primärwaffen keine Spezialwaffen sind, profitieren sie nicht von Fähigkeiten, die durch das Durchführen eines Spezialangriffs ausgelöst werden.

## RAD

Für jeden Schiffstyp gibt es ein individuelles Rad. Erweiterungssets enthalten Räder für alle Schiffe im Set. Während der Planungsphase werden Räder verwendet, um im Geheimen die Manöver der Schiffe auszuwählen.



Vorder- und Rückseite eines X-Flüger-Rades

- Wird ein Spieler angewiesen, das Rad eines Schiffes einzustellen, kann er sich, sofern nichts anderes angegeben ist, auch für das Manöver entscheiden, das bereits auf dem Rad eingestellt ist.
- Es ist nicht erlaubt, das verdeckte Rad eines Gegners zu berühren oder anzusehen. Wer ein eigenes verdecktes Rad berühren oder ansehen möchte, muss seinen Gegner über sein Vorhaben informieren, bevor er das Rad berührt.
- Für jede Fraktion gibt es ein **Manöverrad-Aufrüstungsset**, dessen Räder etwas anders aufgebaut sind, da bei ihnen das Manöver über einen ovalen Anzeiger ausgewählt wird.

## REICHWEITE

Die **REICHWEITE** ist die Distanz zwischen zwei Objekten und wird mit dem Maßstab abgemessen. Der Maßstab ist in drei nummerierte Reichweitenabschnitte unterteilt.

Um die Reichweite zwischen zwei Objekten abzumessen, platziert man den Maßstab an dem Punkt des ersten Objekts, der dem zweiten Objekt am nächsten ist, und richtet das andere Ende des Maßstabes auf den Punkt des zweiten Objekts, der am nächsten zum ersten Objekt ist. Ein Objekt ist **in** einer Reichweite, wenn der nächste Punkt des zweiten Objekts in den entsprechenden Reichweitenabschnitt des Maßstabes fällt.

Beim Abmessen der **ANGRIFFSREICHWEITE** für einen Angriff misst der Angreifer zum nächsten Punkt des Zielschiffes, der **im** Angriffswinkel des Angreifers liegt.



Der TIE-Jäger ist innerhalb von Reichweite 1 des X-Flüglers.



Der TIE-Jäger ist jenseits von Reichweite 1 des X-Flüglers.

- Folgende Begriffe werden in Bezug auf Reichweite verwendet:

- ♦ **Reichweite #-#**: Die Reichweite enthält alle Reichweitenabschnitte vom angegebenen Minimum bis zum angegebenen Maximum.

- ◇ **In:** Ein Objekt ist in einer bestimmten Reichweite, wenn sein nächster Punkt in diesen Reichweitenabschnitt fällt.
- ◇ **Innerhalb:** Ein Objekt ist innerhalb einer bestimmten Reichweite, wenn es komplett innerhalb dieses Reichweitenabschnitts ist und nicht darüber hinausragt.
- ◇ **Jenseits:** Ein Objekt ist jenseits einer bestimmten Reichweite, wenn kein Teil von ihm zwischen dem Ausgangsobjekt und diesem Reichweitenabschnitt liegt.
- Wird die Reichweite zu einem Schiff gemessen, misst man stets zum nächsten Punkt der Schiffsbasis und nie zum Schiffsmarker oder Modell.
- Wird die Reichweite zu einem Nicht-Schiff-Objekt gemessen, misst man stets zu dem Punkt des Objekts, der am nächsten zur Basis des Ausgangsschiffes ist.
- Beim Abmessen der Reichweite wird eine einzelne Kante des Maßstabes verwendet; Breite und Dicke des Maßstabes spielen keine Rolle.
- Reichweite 0 steht nicht auf dem Maßstab, wird aber verwendet, um die Reichweite von Objekten zu beschreiben, die einander physisch berühren.
  - ◇ Nachdem ein Schiff ein Manöver teilweise ausgeführt hat, ist es in Reichweite 0 des letzten Schiffes, mit dem es sich überschneiden hat.
  - ◇ Liegt ein Objekt physisch auf einem Hindernis oder Gerät, ist es in Reichweite 0 zu ihm.
  - ◇ Wenn zwei Schiffe sich physisch berühren, sind sie in Reichweite 0 zueinander.
  - ◇ Zwei Schiffe, die in Reichweite 0 zueinander sind, bleiben in Reichweite 0, bis eines der Schiffe sich so bewegt, dass ihre Basen keinen physischen Kontakt mehr haben.
  - ◇ Es ist möglich, wenn auch selten, dass ein Schiff sich in Reichweite 0 eines anderen Schiffes (also in physischen Kontakt mit ihm) bewegt, ohne sich mit ihm überschneiden zu haben.

## REICHWEITENBONUS

Während eines Angriffs kann es passieren, dass Angreifer oder Verteidiger aufgrund der Angriffsreichweite zusätzliche Würfel werfen. Bei einer Angriffsreichweite von 0–1 wirft der Angreifer während des Schrittes „Angriffswürfel werfen“ 1 zusätzlichen Angriffswürfel. Bei einer Angriffsreichweite von 3 wirft der Verteidiger während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen“ 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

- Sofern nichts anderes angegeben ist, wird der Reichweitenbonus auf alle Angriffe angewandt. Manche Spezialwaffen haben ein kleines Raketensymbol, was bedeutet, dass bei Angriffen mit diesen Waffen keine Reichweitenbonusse angewandt werden.



Raketensymbol

- Der Reichweitenbonus gilt auch für Reichweite 0, obwohl ein Schiff normalerweise keine Primärangriffe in Reichweite 0 durchführen kann.

## REMOTES

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

### REMOTES ANGREIFEN

Ein Remote kann als Verteidiger deklariert werden. Solange ein Remote angegriffen wird, wird es wie ein Schiff behandelt, mit folgenden Ausnahmen und Hinweisen:

- Effekte, die sich auf „befreundete Schiffe“ beziehen, werden nicht auf Remotes angewandt.
- Effekte, die sich auf „feindliche Schiffe“ beziehen, werden nur dann auf Remotes angewandt, falls der Angreifer der Ursprung des Effekts ist.
- Falls ein Remote keine Mittellinie hat, kann ein Schiff es weder flankieren noch sich davor oder dahinter befinden.
- Falls ein Remote keine Winkel hat, kann sich kein Schiff innerhalb oder außerhalb eines Winkels dieses Remotes befinden.

- Ein Angriff gegen ein Remote kann versperrt sein und Reichweitenbonusse werden wie gewohnt angewendet.

## REMOTES BESCHÄDIGEN

Falls ein Remote 1 oder mehr -Schaden erleidet, werden ihm ebenso viele verdeckte Schadenskarten zugeteilt. Falls es 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. 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, siehe [gleichzeitiger Angriff](#).

## REMOTES VERWENDEN

Ein Remote wird während der Aktivierungsphase aktiviert und kämpft in der Kampfphase bei seiner aufgeführten Initiative, verhält sich aber ausschließlich entsprechend der Angaben in seinem Eintrag. Außerdem gilt folgendes für Remotes:

- Remotes können keine Aktionen durchführen und ihnen können keine Marker zugeordnet werden, außer Zielerfassungen.
- Remotes können [neu positioniert](#) werden.
- Manche Geräte können wie in ihren [individuellen Einträgen](#) beschrieben Remotes beschädigen. Falls ein Gerät nicht besagt, dass es Remotes betrifft, betrifft es keine Remotes.

## RESERVE

Manche Karteneffekte führen dazu, dass Schiffe in der Reserve platziert werden. Ein Schiff, das in der Reserve platziert wird, kommt auf seine Schiffskarte. Solange ein Schiff in der Reserve ist, wird ihm kein Rad zugeordnet, es kann keine Aktionen durchführen und es kann nicht angreifen.

- Alle Schiffe, die in der Reserve sein können, haben einen Effekt, durch den sie auf der Spielfläche platziert werden.
- Schiffe, die in der Reserve platziert werden, sind nicht aus dem Spiel entfernt.
- Die Fähigkeiten von Schiffen in der Reserve sind inaktiv, es sei denn, sie besagen ausdrücklich, dass sie verwendet werden können, solange das Schiff in der Reserve ist.
- Angedockte Schiffe werden in der Reserve platziert.
- Während der Endphase entfernen auch Schiffe in der Reserve alle ihre kreisförmigen Marker und stellen mit allen ihren Karten, die ein Symbol für wiederkehrende Ladungen haben, Ladungen wieder her.

## ROTIEREN (↻)

Piloten können rotieren, um ihrem Bordschützen Befehle zu erteilen oder eines ihrer Geschütze neu auszurichten. Sobald ein Schiff die ↻-Aktion durchführt, dreht es seinen Geschützturm-Winkelanzeiger auf einen beliebigen anderen Standardwinkel.

- Wird ein Doppel-Geschützturm-Winkelanzeiger rotiert, muss er auf die zwei anderen Standardwinkel gedreht werden, auf die er zuvor nicht gezeigt hat.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff anweist, seinen -Indikator zu drehen, ist dies anders als das Durchführen einer ↻-Aktion. Ein Schiff, das seinen -Indikator dreht, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde noch eine ↻-Aktion durchführen.

## RÜCKWÄRTSDREHUNG (↶ UND ↷)

Siehe Flugrichtung.

## RÜCKWÄRTSGERADE (↶)

Siehe Flugrichtung.

## RUNDE

Eine **Runde** besteht aus fünf Phasen, die in der untenstehenden Reihenfolge abgehandelt werden:

1. Planungsphase
2. Systemphase
3. Aktivierungsphase
4. Kampfphase
5. Endphase

Die erste Runde beginnt nach dem Spielaufbau.

## SCHADEN

Schaden stellt die strukturellen Beschädigungen eines Schiffes dar und wird über Schadenskarten festgehalten. Ein Schiff ist zerstört, sobald die Anzahl seiner Schadenskarten seinen Hüllenwert erreicht oder überschreitet.

Es gibt zwei Arten von Schaden: \* (normalen Schaden) und \* (kritischen Schaden). Wenn ein Schiff Schaden erleidet, wird 1 Schaden nach dem anderen erlitten. Für jeden erlittenen Schaden, verliert das Schiff 1 Schild, indem es ihn auf die inaktive Seite dreht. Hat es keine aktiven Schilde mehr, wird ihm stattdessen eine Schadenskarte zugeteilt. Bei \*-Schaden wird die Karte **verdeckt** zugeteilt; bei \*-Schaden wird sie **offen** zugeteilt und ihr Text wird abgehandelt. Es wird zuerst aller \*-Schaden erlitten, **bevor** \*-Schaden erlitten wird.

Ein Schiff ist **BESCHÄDIGT**, solange es mindestens 1 Schadenskarte hat. Ein Schiff ist **KRITISCH BESCHÄDIGT**, solange es mindestens 1 offene Schadenskarte hat.

- Falls ein Effekt dazu auffordert, einem Schiff eine Schadenskarte zuzuteilen, ist dies etwas anderes als das Erleiden von Schaden. Die Karte wird dem Schiff zugeteilt, egal ob es aktive Schilde hat oder nicht.
- Wenn ein Schiff Schaden erleidet oder anderweitig Schadenskarten zugeteilt bekommt, die über seinen Hüllenwert hinausgehen, werden die überschüssigen Schadenskarten trotzdem zugeteilt.

## SCHADENSKARTEN

Schadenskarten werden verwendet, um festzuhalten, wie viel Schaden ein Schiff bereits erlitten hat. Wenn einem Schiff Schadenskarten zugeteilt werden müssen, verwendet jeder Spieler seinen eigenen Schadensstapel. Nachdem ein Schiff zerstört worden ist, bleiben die Schadenskarten auf dem Schiff liegen.



Schadenskarten

Manche Fähigkeiten führen dazu, dass Schadenskarten umgedreht werden. Eine verdeckte Schadenskarte kann **OFFENGELEGT** werden; dies bedeutet, dass sie auf die offene Seite gedreht und ihr Effekt abgehandelt wird. Sowohl verdeckte als auch offene Schadenskarten können **REPARIERT** werden. Wird eine offene Schadenskarte repariert, dreht man sie auf die verdeckte Seite. Verdeckte Schadenskarten werden beim Reparieren abgelegt.

- Das Offenlegen einer Schadenskarte zählt nicht als Zuteilen einer Schadenskarte und löst somit keine Fähigkeiten aus, die mit dem Erleiden von Schaden zu tun haben.
- Wenn eine Fähigkeit eine verdeckte Schadenskarte eines Schiffes offenlegt oder repariert, und das Schiff mehrere verdeckte Schadenskarten hat, wird aus allen verdeckten Schadenskarten des Schiffes eine zufällige ausgewählt.
  - ◊ Um eine zufällige verdeckte Schadenskarte auszuwählen, mischt man alle diese Karten und lässt den Gegenspieler eine davon ziehen.
- Erlaubt eine Fähigkeit das Reparieren einer Schadenskarte, ohne genau anzugeben, ob es sich um eine offene oder eine verdeckte Karte handelt, kann man eine Karte beliebiger Art reparieren.
- Der Hüllenwert eines Schiffes wird durch das Zuteilen von Schadenskarten nicht verringert.
- Der Text einer verdeckten Schadenskarte eines Schiffes darf nicht angesehen werden, es sei denn, ein Effekt erlaubt es ausdrücklich.

- Wenn eine Schadenskarte zugeteilt oder gezogen werden muss und der Schadensstapel leer ist, werden alle Karten von den zerstörten Schiffen entfernt, auf die verdeckte Seite gedreht und zu einem neuen Schadensstapel zusammengemischt.
- Jede Schadenskarte hat am unteren Kartenrand eine Zahl zwischen 1 und 14. Die Punkte neben dieser Zahl geben an, wie viele Kopien dieser Schadenskarte im Stapel sind. Dies ist hilfreich, wenn ermittelt werden soll, ob ein Stapel vollständig ist und wenn nicht, welche Karten fehlen.

## SCHIEDERN

Manche Effekte können **SCHIEDERN**, was bedeutet, dass der Effekt nicht wie beabsichtigt abgehandelt werden konnte und stattdessen nach einer Standardmethode abgehandelt wird.

- Ein Schiff kann bei Folgendem scheitern: Fassrolle, Schub, Koordinieren, Enttarnen, Absetzen, Störsignal, Zielerfassung und SLAM.
- Ein gescheiterter Effekt löst keinerlei Effekte aus, die nach dem Abhandeln jenes Effekts eintreten würden.
- Scheitert eine Aktion, darf man keine andere Aktion zum Durchführen auswählen oder entscheiden, den Effekt auf andere Art abzuhandeln.
- Wenn eine Aktion scheitert, kann das betroffene Schiff keine gekoppelte Aktion durchführen, da die Aktion nicht abgeschlossen wurde.
- Nachdem eine rote Aktion scheitert, erhält das Schiff einen Stressmarker.

## SCHIFF

Ein Schiff besteht aus einem Schiffsmodell, einer Basis, Haltestäbchen, einem Schiffsmarker und ID-Markern.

- Das Schiffsmodell muss zu dem auf der Schiffskarte angegebenen Schiffstyp passen.
- Jedes Schiff muss das zu seinem Schiffstyp passende Rad verwenden.
- Manche Schiffsmodelle ragen über ihre Plastikbasen hinaus. Aus diesem Grund hat das Schiffsmodell keinerlei Einfluss auf das Spielgeschehen, d. h. es darf sich ohne Konsequenzen mit Hindernissen überschneiden oder über den Spielflächenrand hinausragen.

Berühren sich zwei Schiffsmodelle oder behindert das eine die Bewegung des anderen, kann man Haltestäbchen hinzufügen oder entfernen, um diesen Kontakt zu vermeiden. Alternativ kann man das Modell vorübergehend von der Basis entfernen und es nach der Bewegung wieder zurückstecken.

## SCHIFFE ZERSTÖREN

Ein Schiff wird **ZERSTÖRT**, nachdem die Anzahl seiner Schadenskarten seinen Hüllenwert erreicht oder überschritten hat. Ein zerstörtes Schiff wird auf seiner Schiffskarte platziert.

- Nachdem ein Schiff in einer anderen Phase als der Kampfphase zerstört worden ist, wird es aus dem Spiel entfernt.
- Wird ein Schiff während der Kampfphase zerstört, entfernt man es erst, nachdem alle Schiffe mit derselben Initiative wie das gegenwärtig kämpfende Schiff gekämpft haben. Dies nennt man gleichzeitige Angriffe.
- Wird ein Effekt nach dem Zerstören eines Schiffes ausgelöst, handelt man ihn unmittelbar vor dem Entfernen des Schiffes ab.
- Die Fähigkeiten eines zerstörten Schiffes bleiben aktiv, bis das Schiff entfernt wird, es sei denn, die Fähigkeit gibt einen anderen Zeitpunkt an, zu dem ihr Effekt endet (z. B. „bis zum Ende der Kampfphase“). Derartige Effekte bleiben bis zum Ende des angegebenen Zeitpunktes aktiv.

## SCHIFFSFÄHIGKEITEN

Manche Schiffe haben **SCHIFFSFÄHIGKEITEN** auf ihren Schiffskarten. Diese stehen unterhalb der Pilotenfähigkeit bzw. dem atmosphärischen Text. Alle Piloten eines bestimmten Schiffstyps haben dieselbe Schiffsfähigkeit.

- Manche Schiffsfähigkeiten werden durch das Stichwort „**AKTION:**“ eingeleitet. Diese Aktionen werden **SCHIFFSFÄHIGKEITSAKTIONEN** genannt und tauchen nicht in den Aktionsleisten der Schiffe auf.

## SCHIFFSGRÖSSEN

Es gibt vier verschiedene Schiffsgrößen: klein, mittel, groß und riesig.

Kleine Schiffe verwenden Plastikbasen mit ca. 4 cm Seitenlänge. Da die Regeln von **X-Wing** für kleine Schiffe geschrieben sind, gelten für sie keine besonderen Ausnahmen.

Mittlere Schiffe verwenden Plastikbasen mit ca. 6 cm Seitenlänge. Für mittlere Schiffe gelten folgende Ausnahmen:

- Ein mittleres Schiff benötigt 2 Ionenmarker, um ionisiert zu sein, und 2 Fangstrahlmarker, um gefangen zu sein.
- Mittlere Schiffe verfahren anders beim Fliegen von Fassrollen (auch beim Enttarnen).

Große Schiffe verwenden Plastikbasen mit ca. 8 cm Seitenlänge. Für große Schiffe gelten folgende Ausnahmen:

- Ein großes Schiff benötigt 3 Ionenmarker, um ionisiert zu sein, und 3 Fangstrahlmarker, um gefangen zu sein.
- Große Schiffe verfahren anders beim Fliegen von Fassrollen (auch beim Enttarnen).
- Während des Spielaufbaus darf die Basis eines großen Schiffes über Reichweite 1 des Spielflächenrandes hinausragen, solange sie die Breite des Startgebiets vollständig ausfüllt. Ein großes Schiff darf nicht so platziert werden, dass ein Teil seiner Basis außerhalb der Spielfläche ist.

Riesige Schiffe verwenden mehr als eine Plastikbasis. Für sie gelten diverse Sonderregeln, die in der ersten Edition von **X-Wing** eingeführt wurden und mit einer neuen Erweiterung zurückkehren werden.

## SCHIFFSTYP

Jedes Schiff gehört einem Schiffstyp an, der am unteren Rand seiner Schiffskarte vermerkt ist.

- Jedes Schiff muss das zu seinem Schiffstyp passende Rad verwenden.
- Manche Aufwertungskarten haben Schiffsbeschränkungen, die sich auf bestimmte Schiffstypen beziehen.

## SCHILDE

Ein Schiff mit Schilden kann Schaden erleiden, ohne die Zuteilung von offenen Schadenskarten befürchten zu müssen. Die blaue Zahl auf der Schiffskarte gibt den **SCHILDWERT** des Schiffes an. Dieser bestimmt, wie viele Schilde während des Spielaufbaus mit der aktiven Seite nach oben auf der Schiffskarte platziert werden. Solange ein Schiff mindestens 1 aktiven Schild hat, spricht man davon, dass es **SCHILDE HAT**.

- Wenn ein Effekt ein Schiff zum **WIEDERHERSTELLEN** eines Schildes auffordert, wird ein inaktiver Schild auf der Schiffskarte auf die aktive Seite gedreht. Liegen alle Schilde eines Schiffes bereits auf der aktiven Seite, kann es keine Schilde wiederherstellen.



- Wenn ein Effekt ein Schiff zum **VERLIEREN** eines Schildes auffordert, wird ein Schild, welcher der Schiffskarte zugeordnet ist, auf die inaktive Seite gedreht.
- Wenn ein Effekt ein Schiff zum **AUSGEBEN** eines Schildes auffordert, verliert die Karte einen Schild. Sind alle Schilde eines Schiffes bereits inaktiv, kann es keine Schilde ausgeben.



Schildwert auf einer Schiffskarte

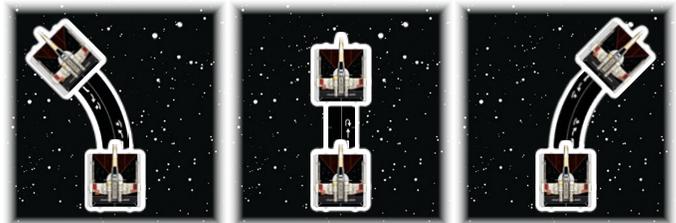
## SCHUB (↔)

Schub geben bedeutet, dass der Pilot zusätzliche Düsen zündet, um größere Strecken zurückzulegen. Sobald ein Schiff eine ↔-Aktion durchführt, gibt es Schub und befolgt die nachstehenden Schritte:

1. Eine der folgenden Schablonen wird gewählt [1 ↑], [1 ↖] oder [1 ↗].
  2. Die Schablone wird zwischen die vorderen Stopper des Schiffes geschoben.
  3. Das Schiff wird am anderen Ende der Schablone platziert und mit den hinteren Stoppern um das Ende der Schablone geschoben.
  4. Die Schablone wird in den Vorrat zurückgelegt.
- Sobald ein Schub deklariert wird, muss man auch deklarieren, ob das Schiff nach links, nach rechts oder geradeaus Schub gibt.

- Die Aktion kann scheitern, falls bei dem Versuch, das Schiff am Ende des Schubes zu platzieren, eine der folgenden Situationen eintritt:

- ◇ Das Schiff würde sich an seiner Endposition mit einem anderen Schiff überschneiden.
- ◇ Das Schiff würde sich durch ein Hindernis hindurchbewegen oder sich mit einem Hindernis überschneiden.



Ein X-Flügler gibt Schub nach links, geradeaus oder nach rechts.

- ◇ Die Endposition des Schiffes würde sich außerhalb der Spielfläche befinden (es würde also fliehen).

- Scheitert der Schub, wird das Schiff in die Ausgangsposition zurückgesetzt, die es vor dem versuchten Schub innehatte.
- Wenn die Endposition nicht zum Scheitern der Aktion führt, kann man sich nicht freiwillig dafür entscheiden, den Schub scheitern zu lassen.
- Das Durchführen eines Schubes zählt nicht als Ausführen eines Manövers, aber es zählt als Bewegung.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff zum Schubgeben auffordert, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer ↔-Aktion. Ein Schiff, das Schub gibt, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die ↔-Aktion durchführen.

## SCHWIERIGKEIT

Jedes Manöver besteht aus drei Elementen: Geschwindigkeit (eine Zahl zwischen 0 und 5), Schwierigkeit (rot, weiß oder blau) und Flugrichtung (ein Pfeil oder ein anderes Symbol).

Beim Ausführen eines Manövers wird während des Schrittes „Schwierigkeit überprüfen“ die Farbe des Manövers überprüft. Ist es rot, erhält das Schiff 1 Stressmarker; ist das Manöver blau, entfernt das Schiff 1 Stressmarker.

- Ein gestresstes Schiff kann keine roten Manöver ausführen und keine Aktionen durchführen.
- Erhöht ein Effekt die Schwierigkeit eines Manövers, wird blau zu weiß, und weiß wird zu rot. Verringert ein Effekt die Schwierigkeit eines Manövers, wird rot zu weiß, und weiß wird zu blau.
- ◇ Eine Fähigkeit, welche die Schwierigkeit eines roten Manövers erhöht oder die Schwierigkeit eines blauen Manövers verringert, kann abgehandelt werden, hat jedoch keinen weiteren Effekt.

- ◊ Falls mehrere Fähigkeiten die Schwierigkeit eines Manövers verändern, sind die Effekte kumulativ. Beispiel: Ein Schiff deckt ein rotes [4 ↑]-Manöver auf. Es hat einen Effekt, der die Schwierigkeit des Manövers erhöht und einen anderen, der die Schwierigkeit des Manövers verringert. Das Manöver wird also wie ein rotes Manöver behandelt.

## SEGNOR-LOOPING (↶) UND (↷)

Siehe Flugrichtung.

## SLAM (⚡)

Piloten können ihren SLAM (Sublicht-Antriebsmotor) zünden, um mit ungeahnten Geschwindigkeiten durchs All zu düsen. Ein Schiff führt die ⚡-Aktion in folgenden Schritten durch:

1. Der Spieler wählt ein Manöver auf dem Rad des Schiffes. Das Manöver muss dieselbe Geschwindigkeit haben wie das Manöver, welches das Schiff in dieser Runde ausgeführt hat.
2. Das Schiff führt das gewählte Manöver aus.
3. Das Schiff erhält 1 Entwaffnet-Marker.

Die ⚡-Aktion kann nur während des Schrittes „Aktion durchführen“ (als die 1. Aktion, die dem Schiff zusteht) durchgeführt werden. Wird dem Schiff durch einen anderen Effekt eine Aktion gewährt, kann es damit keine ⚡-Aktion durchführen.

- Würde die Endposition dazu führen, dass das Schiff flieht, scheitert die ⚡-Aktion.
- Was Fähigkeiten betrifft, hat ein Schiff, das eine ⚡-Aktion durchführt, sowohl eine Aktion durchgeführt als auch ein Manöver ausgeführt.

## SOLITÄR

Eine Staffel darf nicht mehr als 1 Karte derselben Aufwertungsart mit der „Solitär“-Beschränkung beinhalten. Da alle ⚡-Aufwertungen (Taktische Leitung) die „Solitär“-Beschränkung haben, darf keine Staffel mehr als 1 ⚡-Aufwertung beinhalten.

## STAFFELZUSAMMENSTELLUNG

Jeder Spieler stellt eine Staffel zusammen, indem er Schiffs- und Aufwertungskarten wählt, deren Kommandopunktekosten die vom Spielmodus vorgeschriebene Summe nicht überschreiten. Die empfohlene Summe für ein Standardgefecht sind 200 Kommandopunkte.

Staffeln werden aus Schiffs- und Aufwertungskarten zusammengestellt. Dabei gelten folgende Beschränkungen:

- Jedes Schiff hat eine Aufwertungsleiste mit einer Reihe von Aufwertungsymbolen. Diese bestimmen, wie viele Aufwertungen welcher Art das Schiff ausrüsten kann. Der **X-Wing-Staffelkonfigurator** berücksichtigt diese Regel automatisch. Darüber hinaus gibt es unter [Asmodee.de/StarWars](http://Asmodee.de/StarWars) eine Liste mit allen Schiffen und ihren Aufwertungsleisten.
- Beinahe alle Spielmodi beschränken die Auswahl der Schiffe auf eine Fraktion. Alle Schiffsarten einer Staffel müssen derselben Fraktion angehören. Zudem haben manche Aufwertungskarten Fraktionsbeschränkungen in ihrem Beschränkungsfeld.
- Manche Aufwertungskarten haben Schiffsgrößenbeschränkungen. Sie können nur von Schiffen der jeweiligen Größe ausgerüstet werden.
- Manche Aufwertungskarten haben Schiffstypenbeschränkungen. Sie können nur von Schiffen des jeweiligen Typs ausgerüstet werden.
- Alle Karten einer Staffel unterliegen den Regeln für limitierte und Solitär-Karten.
- Ein Schiff kann nicht mehr als 1 Kopie einer gleichnamigen Aufwertungskarte ausrüsten.

## STANDARDWINKEL

Siehe Winkel.

## STARTEN

Siehe Gerät.

## STARTSPIELER

Siehe Spielerreihenfolge.

## STATIONÄR (■)

Siehe Flugrichtung.

## STOPPER

Jede Schiffsbasis hat zwei Stopperpaare, ein vorderes und ein hinteres. Manche Geräte haben ebenfalls ein Stopperpaar.

- Für das Abmessen der Reichweite sowie für die Frage, ob ein Schiff in einem bestimmten Winkel ist, werden die Stopper an der Schiffsbasis ignoriert.

## STÖRSIGNAL (⚡)

Piloten können ein Störsignal senden, um mithilfe von elektronischen Kampfmitteln die feindlichen Schiffssysteme zu blockieren. Sobald ein Schiff die ⚡-Aktion durchführt, sendet es ein Störsignal. Ein **STÖRENDES** Schiff ist ein Schiff, das in folgenden Schritten versucht ein Störsignal zu senden:



Störsignalmarker

1. Das störende Schiff misst die Reichweite zu beliebig vielen feindlichen Schiffen ab.
2. Es wählt ein feindliches Schiff in Reichweite 1.
3. Das gewählte Schiff erhält 1 Störsignalmarker.

Ein Schiff ist **GESTÖRT**, falls es mindestens 1 Störsignalmarker hat. Störsignalmarker sind kreisförmige, orangefarbene Marker. Sobald ein Schiff gestört wird, entscheidet der Spieler, dessen Effekt zum Erhalt des Störsignalmarkers geführt hat, ob das Schiff 1 seiner grünen Marker entfernt oder 1 seiner Zielerfassungen verliert. Wird einer dieser Effekte abgehandelt, entfernt das Schiff den Störsignalmarker. Wenn das Schiff keine grünen Marker hat und momentan keine Zielerfassungen aufrechterhält, bleibt es gestört.

Nachdem ein gestörtes Schiff einen grünen Marker erhalten oder ein Ziel erfasst hat, entfernt das gestörte Schiff jenen Marker bzw. verliert jene Zielerfassung. Dann entfernt es 1 Störsignalmarker.

- Manche Spezialwaffen fügen Störsignalmarker zu, anstatt Schaden zuzuteilen.
- Das Störsignal scheitert, falls kein Schiff gewählt wird.
- Eine Fähigkeit, die ein gestörtes Schiff einen grünen Marker erhalten oder ein Ziel erfassen lässt, löst trotzdem Effekte aus, die durch das Abhandeln dieser Fähigkeit eintreten, auch wenn der Marker sofort wieder entfernt wird bzw. die Zielerfassung verloren geht. Der Störsignalmarker führt nicht zum Scheitern der Fähigkeit.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff zum Senden eines Störsignals auffordert, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer ⚡-Aktion. Ein Schiff, das ein Störsignal sendet, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die ⚡-Aktion durchführen.

## STRESS

Solange ein Schiff mindestens 1 Stressmarker hat, ist es **GESTRESST**. Ein gestresstes Schiff kann keine roten Manöver ausführen und keine Aktionen durchführen. Stressmarker sind rote Marker.



Stressmarker

- Ein Schiff erhält 1 Stressmarker, solange es ein rotes Manöver ausführt, oder nachdem es eine rote Aktion durchgeführt hat. Solange ein Schiff ein blaues Manöver ausführt, entfernt es 1 Stressmarker.
- Versucht ein gestresstes Schiff, ein rotes Manöver auszuführen, führt es stattdessen ein weißes [2 ↑]-Manöver aus.
  - ◊ Nachdem ein gestresstes Schiff ein rotes Manöver aufgedeckt hat, können Fähigkeiten verwendet werden, die dieses Manöver verändern. Würde das Schiff nach dem Abhandeln dieser Fähigkeiten immer noch ein rotes Manöver ausführen, führt es stattdessen ein weißes [2 ↑]-Manöver aus.

## SPEZIALWAFFEN

Spezialwaffen werden in Kartentexten durch das Stichwort „Angriff:“ eingeleitet. Sie stellen zusätzliche Angriffsoptionen dar, die eine Alternative zu den Primärwaffen des Schiffes bieten.

Spezialwaffen setzen sich aus einer Kombination aus Winkelvoraussetzungen, Reichweitenvoraussetzungen, Angriffswerten und ggf. anderen Voraussetzungen zusammen. Das **WINKELSYMBOL** gibt an, wo sich das Ziel befinden muss, damit diese Waffe verwendet werden kann. Die **REICHWEITENVORAUSSETZUNG** bezeichnet die Spanne der zulässigen Angriffsreichweiten. Der rote **ANGRIFFSWERT** bestimmt, wie viele Angriffswürfel während des Schrittes „Angriffswürfel werfen“ geworfen werden. Bei Karten mit speziellen Voraussetzungen müssen alle diese Voraussetzungen erfüllt sein, damit der Angriff durchgeführt werden kann.

- Manche Spezialwaffen haben ein kleines **RAKETENSYMBOL**. Dies zeigt an, dass bei Angriffen mit diesen Waffen keine Reichweitenbonusse angewandt werden.
- Winkelvoraussetzungen stehen in Form von Winkelsymbolen links neben dem Angriffswert. Eine Winkelvoraussetzung bedeutet, dass der Verteidiger in jenem Winkel des Angreifers sein muss.
- Reichweitenvoraussetzungen stehen in Form von weißen Zahlen unter dem Angriffswert und der Winkelvoraussetzung.
- Manche Angriffe haben zudem spezielle Voraussetzungen, die hinter dem Stichwort „**ANGRIFF:**“ in Klammern stehen.
  - ◇ Das Stichwort „**ANGRIFF (X):**“ bedeutet, dass der Angreifer den Verteidiger als Ziel erfasst haben muss.
  - ◇ Das Stichwort „**ANGRIFF (O):**“ bedeutet, dass der Angreifer einen Fokusmarker haben muss.
- Da Spezialwaffen keine Primärwaffen sind, profitieren sie nicht von Fähigkeiten, die durch das Durchführen eines Primärangriffs ausgelöst werden.
- Jede Art von Aufwertungskartenangriff (wie z. B. ein -Angriff) ist ein Spezialangriff.



Raketensymbol

## SPIELERREIHENFOLGE

Viele Spieleffekte greifen im Falle eines Gleichstands auf die Spielerreihenfolge zurück. Soll ein Effekt in **SPIELERREIHENFOLGE** abgehandelt werden, handelt zuerst der Startspieler alle seine Effekte ab, dann handelt der zweite Spieler alle seine Effekte ab.



Startspielermarkierung

Während des Schrittes „Spielerreihenfolge festlegen“ des Spielaufbaus entscheidet der Spieler, dessen Staffel insgesamt die wenigsten Kommandopunkte gekostet hat, wer Startspieler wird. Dem Startspieler wird die Startspielermarkierung zugeordnet.

Haben die Staffeln der Spieler gleich viele Kommandopunkte gekostet, sagt ein Spieler „Treffer“ ( oder ) oder „Fehlschüsse“ (Leerseite oder ). Dann wirft der andere Spieler 1 Angriffswürfel. Hat der Spieler richtig geraten, wählt er den Startspieler; andernfalls wählt der andere Spieler den Startspieler.

- Während der System-, Aktivierungs- und Kampfphase entscheidet die Spielerreihenfolge bei gleichen Initiativwerten.
- Bei mehr als zwei Spielern muss die Spielerreihenfolge für alle teilnehmenden Spieler festgelegt werden. Der Spieler, dessen Staffel insgesamt die wenigsten Kommandopunkte gekostet hat, wählt einen Spieler zum Startspieler. Dann wählt der Spieler, dessen Staffel am zweitwenigsten gekostet hat, einen anderen Spieler zum zweiten Spieler usw., bis jedem Spieler eine Position in der Spielerreihenfolge zugeordnet ist.

## SPIELFLÄCHE

Die Spielfläche ist der zuvor abgesteckte Bereich eines flachen Untergrunds, auf dem die Schiffe platziert werden. Falls nach dem Ausführen eines Manövers irgendein Teil einer Schiffsbasis außerhalb der Spielfläche liegt, ist das Schiff geflohen.

Die empfohlene Spielfläche für ein Standardgefecht mit 200 Kommandopunkten ist 3' x 3' (ca 90 x 90 cm) groß. Wird mit anderen Punktesummen gespielt, kann die Länge und/oder Breite der Spielfläche entsprechend vergrößert oder verkleinert werden.

## SPIELMODUS

Es gibt verschiedene Spiemodi, die bestimmen, welche Schiffs- und Aufwertungskarten für die Staffelnzusammenstellung zur Verfügung stehen. Der **X-Wing-Staffelkonfigurator** berücksichtigt die Einschränkungen der einzelnen Spielmodi automatisch. Mehr dazu unter [Asmodee.de/StarWars](http://Asmodee.de/StarWars).

- Die Kommandopunktekosten einer Karte könnten sich je nach Spielmodus unterscheiden.

## SPIELSIEG

Sind am Ende einer Runde alle Schiffe eines Spielers aus dem Spiel entfernt worden, ist die Partie zu Ende. Der Spieler, der keine Schiffe mehr hat, verliert; der Spieler, der noch mindestens 1 Schiff übrig hat, gewinnt. Wurden die letzten Schiffe beider Spieler in derselben Runde zerstört, endet die Partie mit einem Unentschieden.

## SYSTEMPHASE

Die Systemphase ist die zweite Phase der Runde. Während dieser Phase wird in aufsteigender Initiativreihenfolge gespielt, beginnend mit dem Schiff, das die niedrigste Initiative hat.

Während dieser Phase bekommt jedes Schiff die Gelegenheit, beliebige Fähigkeiten, die ausdrücklich während der Systemphase abgehandelt werden, zu wählen und abzuhandeln.

- Ohne spezielle Aufwertungen, Fähigkeiten oder Marker können die meisten Schiffe während dieser Phase keine Effekte abhandeln. Zu den Fähigkeiten, die zu diesem Zeitpunkt verwendet werden, gehört das Abwerfen und Starten von Geräten, das Enttarnen sowie das Absetzen und Andocken von Schiffen.
- Hat ein Spieler mehrere Schiffe mit gleichem Initiativwert, handelt er ihre Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge ab, wobei er zuerst alle Fähigkeiten eines Schiffes abhandeln muss, bevor er die Fähigkeiten des nächsten Schiffes mit gleicher Initiative abhandeln kann.
- Haben mehrere Spieler Schiffe mit gleichem Initiativwert, entscheidet die Spielerreihenfolge. Zuerst handelt der Startspieler alle Fähigkeiten seiner Schiffe mit diesem Initiativwert in beliebiger Reihenfolge ab, dann handelt der zweite Spieler alle Fähigkeiten seiner Schiffe mit diesem Initiativwert in beliebiger Reihenfolge ab usw.

## TALLON-ROLLE (↖ UND ↗)

Siehe Flugrichtung.

## TARNEN (👁)

Schiffe können sich tarnen, um ihren Gegnern ein schlechteres Ziel zu bieten, oder sich enttarnen, um plötzlich an anderer Stelle aufzutreten. Sobald ein Schiff die -Aktion durchführt, erhält es 1 Tarnungsmarker.



Tarnungsmarker

Solange ein Schiff einen Tarnungsmarker hat, ist es **GETARNT**. Tarnungsmarker sind blaue Marker. Ein getarntes Schiff hat folgende Effekte:

- Sein Wendigkeitswert ist um 2 erhöht.
- Es ist entwaffnet.
- Es kann die Aktion „Tarnen“ nicht durchführen und keinen zweiten Tarnungsmarker erhalten.

Während der Systemphase darf jedes getarnte Schiff seinen Tarnungsmarker abgeben, um sich zu **ENTTARNEN**. Sobald ein kleines Schiff sich enttarnt, muss es einen der folgenden Effekte wählen:

1. Es fliegt eine Fassrolle unter Verwendung der [2 ↑]-Schablone.
2. Es gibt Schub unter Verwendung der [2 ↑]-Schablone.

Sobald ein mittleres oder großes Schiff sich enttarnt, muss es einen der folgenden Effekte wählen:

3. Es fliegt eine Fassrolle unter Verwendung der [1 ↑]-Schablone.
4. Es gibt Schub unter Verwendung der [1 ↑]-Schablone.

- Enttarnen zählt nicht als Ausführen eines Manövers und nicht als Durchführen einer Aktion, aber es zählt als Bewegung.
- Ein Schiff kann sich auch enttarnen, solange es gestresst ist.
- Sobald die Enttarnung eines Schiffes deklariert wird, muss man auch deklarieren, welche Art von Schub oder Fassrolle es durchführen wird, bevor man eine Schablone auf der Spielfläche platziert.

- Scheitert das Enttarnen, wird das Schiff in die Ausgangsposition zurückgesetzt, die es vor der versuchten Enttarnung innehatte, und sein Tarnungsmarker wird nicht entfernt.
- Jedes Schiff darf in derselben Phase in der es sich enttarnt, keine Geräte abwerfen oder starten.

## TEILWEISE AUSFÜHREN

Siehe Überschneiden.

## TITEL (📄)

Ein Titel ist eine Art von Aufwertung, die ein ganz bestimmtes Exemplar eines Schiffes darstellt. Aus diesem Grund ist jeder Titel auf einen bestimmten Schiffstyp beschränkt. Ein Beispiel für eine 📄-Aufwertung ist der *Millennium Falke*.

## TREFFEN

Ein Angriff **TRIFFT**, falls während des Schrittes „Ergebnisse neutralisieren“ mindestens 1 ✨- oder ✨-Ergebnis übrigbleibt, ohne negiert zu werden. Bleibt kein ✨- oder ✨-Ergebnis übrig, verfehlt der Angriff.

## ÜBERSCHNEIDEN

Ein Schiff **ÜBERSCHNEIDET** sich mit einem Objekt, wenn es beim Ausführen eines Manövers oder einer anderen Bewegung an seiner Endposition dieses Objekt physisch überlappt würde.

Kommt es nicht zur Überschneidung mit einem anderen Schiff, führt das Schiff sein Manöver **VOLLSTÄNDIG** aus. Überschneidet es sich beim Ausführen seines Manövers mit einem anderen Schiff, muss es das Manöver **TEILWEISE** ausführen. Dies geschieht in folgenden Schritten:

5. Das Schiff wird entlang der Schablone zurückbewegt, bis es kein anderes Schiff mehr überlappt. Dabei wird das Schiff so ausgerichtet, dass die Markierungen zwischen beiden Stopperpaaren auf die Mittellinie der Schablone zentriert sind.
6. Sobald das Schiff kein anderes Schiff mehr überlappt, wird es so platziert, dass es das letzte Schiff, über das es zurückbewegt wurde, berührt. Dies kann unter Umständen dazu führen, dass es an seine Ausgangsposition zurückkehrt.
7. Das Schiff überspringt seinen Schritt „Aktion durchführen“.

- Ein Schiff, das ein Manöver teilweise ausführt, muss zwar seinen Schritt „Aktion durchführen“ überspringen, kann aber dennoch Aktionen durchführen, die ihm durch andere Spieleffekte gewährt werden.
- Auch wenn ein Schiff ein Manöver nur teilweise ausführt, wird es behandelt, als hätte es ein Manöver mit der angegebenen Geschwindigkeit, Flugrichtung und Schwierigkeit ausgeführt.

## VERFEHLEN

Ein Angriff **VERFEHLT**, falls während des Schrittes „Ergebnisse neutralisieren“ kein ✨- oder ✨-Ergebnis übrigbleibt. Wird mindestens ein ✨- oder ✨-Ergebnis nicht negiert, trifft der Angriff.

- Wenn ein Angriff verfehlt, wird der Schritt „Schaden zuteilen“ des Angriffs übersprungen.

## VERLIEREN

Siehe Zielerfassung.

## VERTEIDIGEN

Siehe Angreifen.

## VERSPERRT

Ein Angriff ist **VERSPERRT**, falls der Angreifer die Reichweite durch ein Objekt hindurch abmisst. Ist der Angriff durch ein Schiff oder Gerät versperrt, hat dies keinen Effekt. Versperrt ein Hindernis den Angriff, kommt es zu folgendem zusätzlichen Effekt.

- Falls der Angriff von mindestens 1 Asteroiden, 1 Trümmerwolke **oder** 1 Gaswolke versperrt ist, wirft der Verteidiger während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen“ 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.
- Falls der Angriff von mindestens 1 Gaswolke versperrt ist, darf der Verteidiger 1 Leerseite in ein 🎲-Ergebnis ändern.

- Der Angreifer misst stets die kürzeste Strecke, also vom nächsten Punkt seiner Basis zum nächsten Punkt der Basis des Verteidigers im Angriffswinkel. Der Angreifer kann nicht von einem anderen Punkt aus messen, um ein Objekt zu umgehen.

- ◇ Gibt es mehrere Punkte in gleicher Entfernung (z. B. wenn Angreifer und Verteidiger parallel zueinander stehen), wählt der Angreifer eine dieser Strecken zum Abmessen der Reichweite. Im untenstehenden Beispiel kann der X-Flügler wählen, ob sein Angriff versperrt sein soll oder nicht.



## VERSTÄRKEN (🛡️)

Piloten können verstärken, um ihre Deflektorschilde zu kalibrieren und eine Sektion ihres Schiffes besonders gut zu schützen. Sobald ein Schiff die 🛡️-Aktion durchführt, erhält es einen Verstärkungsmarker, bei dem entweder die Bugseite oder die Heckseite nach oben zeigt.

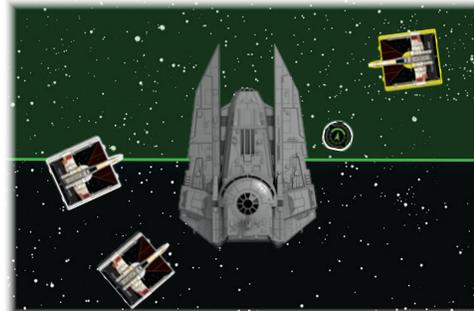


Bug-Verstärkung



Heck-Verstärkung

Ein Schiff ist **VERSTÄRKT**, solange ihm ein Verstärkungsmarker zugeordnet ist. Verstärkungsmarker sind kreisförmige, grüne Marker. Solange ein verstärktes Schiff verteidigt, falls der Angreifer innerhalb des vollen Winkels ist, der dem Verstärkungsmarker entspricht (und nicht im anderen vollen Winkel), entfaltet der Marker seine Wirkung. Für einen Bug-Verstärkungsmarker muss der Angreifer im 📄 des Verteidigers sein; für einen Heck-Verstärkungsmarker muss der Angreifer im 📄 des Verteidigers sein.



Da der VT-49-Decimator einen **Bug-Verstärkungsmarker** hat, wird der Effekt nur angewandt, solange er gegen den einen X-Flügler verteidigt, der vor ihm ist.

Wenn sich während des Schrittes „Ergebnisse neutralisieren“ herausstellt, dass der Angriff treffen würde und mehr als 1 ✨/✨-Ergebnis übrig ist, wird 1 🎲-Ergebnis hinzugefügt, um 1 Ergebnis zu negieren.

- Ein Schiff kann auch mehrere Verstärkungsmarker haben. Hat ein Schiff mehrere gleichartige Verstärkungsmarker, werden ihre Effekte einzeln nacheinander angewandt. Damit zwei Verstärkungsmarker ihre Wirkung entfalten können, müssen also mindestens drei ✨/✨-Ergebnisse übrig sein.
- Sobald ein Schiff einen Verstärkungsmarker erhält, entscheidet sein kontrollierender Spieler, ob es ein Bug- oder Heck-Verstärkungsmarker sein soll, es sei denn, etwas anderes ist angegeben.
- Schiffe geben ihre Verstärkungsmarker nicht aus, wenn sie deren Effekte abhandeln.
- Wenn eine Fähigkeit besagt, dass ein Schiff 1 Verstärkungsmarker erhält, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer 🛡️-Aktion. Ein Schiff, das einen Verstärkungsmarker erhält, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die 🛡️-Aktion durchführen.

## VERTEIDIGER

Ein Schiff, das während des Unterschlittes „Verteidiger deklarieren“ des Schrittes „Ziel deklarieren“ eines Angriffs gewählt wird, ist der Verteidiger.

- Das Schiff bleibt der Verteidiger, bis im Schritt „Nachwirkungen“ alle „Nachdem du einen Angriff durchgeführt hast“- und „Nachdem du verteidigt hast“-Fähigkeiten abgehandelt worden sind.

## VOLLER WINKEL

Siehe Winkel.

## VOLLSTÄNDIG AUSFÜHREN

Siehe Überschneiden.

## VOR

Siehe Winkel.

## VORRAT

Der Vorrat enthält das gemeinsame Spielmaterial, das momentan von keinem Spieler verwendet wird, z. B. nicht zugeordnete Fokusmarker, nicht verwendete Schiffskarten usw.

## WENDIGKEIT

Die Wendigkeit eines Schiffes ist die grüne Zahl auf der Schiffskarte. Dieser Wert bestimmt, wie viele Verteidigungswürfel das Schiff wirft, solange es verteidigt.



Wendigkeitswert auf einer Schiffskarte

- Ein Schiff mit einem Wendigkeitswert von 0 kann während eines Angriffs trotzdem alle zusätzlichen Verteidigungswürfel werfen, die ihm durch Spieleffekte wie den Reichweitenbonus, die Versperrung durch ein Hindernis oder durch andere Kartenfähigkeiten gewährt werden.
- Fähigkeiten und Spieleffekte, die bewirken, dass ein Schiff zusätzliche oder weniger Verteidigungswürfel wirft, modifizieren nicht den Wendigkeitswert des Verteidigers.
- Alle Modifikationen der Wendigkeit sind kumulativ. Falls nach Anwendung aller Modifikationen ein Wurf mit weniger als 0 Verteidigungswürfeln gemacht werden müsste, wird er wie ein Wurf mit 0 Würfeln behandelt.

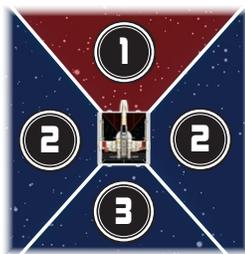
## WINKEL

Ein Winkel ist die Fläche zwischen zwei Linien, die durch Verlängerung der aufgedruckten Markierungen oder Winkellinien eines Schiffsmarkers auf Reichweite 3 entstehen. Ein Schiff ist **in** einem Winkel, falls seine Basis zumindest partiell auf dieser Fläche steht.

- Winkel werden jenseits der Schiffsbasis abgemessen. Der Teil eines Objekts, der unter einem Schiff liegt, ist nicht in irgendeinem Winkel jenes Schiffes.

## STANDARDWINKEL

Es gibt drei Arten von **STANDARDWINKELN**, die durch das Kreuz aus diagonalen Winkellinien gebildet werden:



1. **Vorderer Winkel** (☀️): Dieser Winkel erstreckt sich in Blickrichtung des Schiffes. Die meisten Schiffe haben ☀️-Primärwaffen. Beinahe alle ☀️-, ☁️- und ☁️-Waffen verwenden diesen Winkel.
2. **Seitenwinkel**: Diese beiden Winkel befinden sich auf der linken und rechten Seite des Schiffes.
3. **Hinterer Winkel** (🌑): Dieser Winkel erstreckt sich entgegengesetzt zur Blickrichtung des Schiffes. Manche Schiffe haben 🌑-Primärwaffen.

## ZENTRALER WINKEL

Jedes Schiff hat innerhalb seines vorderen Winkels einen zentralen Winkel.



**Zentraler Winkel** (☀️): Dieser Winkel befindet sich innerhalb des ☀️. Wenn etwas im ☀️ eines Schiffes ist, so ist es immer auch in seinem ☀️.

- Der ☀️ hat die Breite und Länge des Maßstabes.
- Angriffe auf ein Schiff im ☀️ haben an sich keinen besonderen Effekt, jedoch können Kartenfähigkeiten darauf Bezug nehmen.

## VOLLE WINKEL

Es gibt 2 **VOLLE WINKEL** welche die Mittellinie, anstatt der aufgedruckten Winkel verwenden.



1. **Vorderer voller Winkel** (☀️): Dieser Winkel deckt den gesamten Bereich vor dem Schiff ab. Manche Schiffe haben ☀️-Primärwaffen.
2. **Hinterer voller Winkel** (🌑): Dieser Winkel deckt den gesamten Bereich hinter dem Schiff ab.

Über die Winkel ☀️ und 🌑 sowie eine Verlängerung der Mittellinie auf Reichweite 3 lässt sich das räumliche Verhältnis von Schiffen zueinander beschreiben. Dabei kommen folgende Begriffe zum Einsatz:

- **Hinter**: Wenn Schiff A im 🌑 von Schiff B ist und Schiff A nicht über die Mittellinie von Schiff B hinausragt, dann ist Schiff A **HINTER** Schiff B.
- **Vor**: Wenn Schiff A im ☀️ von Schiff B ist und Schiff A nicht über die Mittellinie von Schiff B hinausragt, dann ist Schiff A **VOR** Schiff B.
- **Flankieren**: Wenn Schiff A über die Mittellinie von Schiff B hinausragt, dann wird Schiff B von Schiff A **FLANKIERT**.

## GESCHÜTZTURM-WINKEL

Manche Waffen haben einen drehbaren Winkel, dessen Position mit einem Geschützturm-Winkelanzeiger markiert wird. Es gibt zwei Arten von Geschützturm-Winkelanzeigern: einzel (☀️) und doppel (☀️☀️). Wenn ein Schiff eine ☀️- oder ☀️☀️-Waffe als Primär- oder Spezialwaffe hat, wird während des Spielaufbaus ein passender Geschützturm-Winkelanzeiger zu seiner Basis hinzugefügt.



Der Geschützturm-Winkelanzeiger zeigt auf einen der vier Standardwinkel des Schiffes. Dieser Winkel ist weiterhin ein Standardwinkel, aber gleichzeitig auch ein **♣**. Solange ein Schiff einen **♣**-Angriff durchführt, kann es ein Ziel in seinem **♣** angreifen.

Ein Schiff mit einem Doppel-Geschützturm-Winkelanzeiger hat zwei **♣** in entgegengesetzten Richtungen.

Mit der Aktion „Rotieren“ (🔄) kann ein Schiff seinen Geschützturm-Winkelanzeiger auf einen (oder zwei) andere Standardwinkel drehen.



Doppel-Geschützturm-Winkelanzeiger

## FEUERWINKEL

Die **FEUERWINKEL** eines Schiffes umfassen alle eingefärbten Winkel auf dem Schiffsmarker sowie alle **♣**, falls vorhanden.

- Wenn eine Aufwertungskarte einem Schiff einen **♣** oder eine Primärwaffe mit einem bestimmten Winkel verleiht, so sind diese Winkel ebenfalls Feuerwinkel.

## WÜRFELMODIFIKATION

Die Spieler können verschiedene Marker ausgeben und Fähigkeiten abhandeln, um Würfel zu modifizieren. Würfel können auf folgende Arten modifiziert werden:

- **Hinzufügen:** Ein Würfelergebnis wird hinzugefügt, indem man einen ungenutzten Würfel auf das jeweilige Ergebnis dreht und ihn neben den geworfenen Würfeln platziert. Ein auf diese Weise hinzugefügter Würfel gilt in allen Belangen als normaler Würfel und kann modifiziert und negiert werden.
- **Ändern:** Ein Würfelergebnis wird geändert, indem man den Würfel auf das neue Ergebnis dreht.
- **Neu werfen:** Ein Würfelergebnis wird neu geworfen, indem man den Würfel nimmt und ihn erneut wirft.
- **Ausgeben:** Ein Würfelergebnis wird ausgegeben, indem man den Würfel aus dem Würfelpool entfernt.

Außerdem gilt:

- Würfelmodifikationen finden während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ bzw. „Verteidigungswürfel modifizieren“ statt, es sei denn, etwas anderes ist angegeben.
- Würfel können zwar von mehreren Effekten modifiziert werden, aber jeder Würfel kann höchstens ein Mal neu geworfen werden.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff anweist, ein Ergebnis auszugeben, kann es die Ergebnisse eines anderen Schiffes nicht ausgeben, sofern nicht anders angegeben.
- Das Negieren von Würfeln ist keine Würfelmodifikation.
- Das Werfen zusätzlicher oder weniger Würfel ist keine Würfelmodifikation.
- Wenn ein Würfel nicht zu einem bestimmten Ergebnis geändert werden kann, passiert nichts.
  - ◊ Beispiel: Ein Angriffswürfel kann nicht auf ein **♣**-Ergebnis geändert werden, da der Würfel dieses Symbol nicht hat.

## ZEITPUNKTE

Bestimmte Begriffe werden verwendet, um den genauen Zeitpunkt eines Effekts zu definieren:

- **Bevor:** Der Effekt wird unmittelbar vor dem genannten Zeitpunkt abgehandelt.
- **Zu Beginn des/der:** Dieser Zeitpunkt ist mit einer bestimmten Phase oder einem Spielschritt verbunden. Der Effekt wird ausgelöst, bevor irgendetwas anderes während dieser Phase oder dieses Schrittes passiert.
- **Solange:** Dieser Begriff wird oft im Zusammenhang mit Spieeffekten verwendet, die aus mehreren Schritten bestehen (wie z. B. ein Angriff, eine Aktion oder ein Manöver). Er ist nicht so spezifisch wie andere Begriffe, grenzt aber den Zeitrahmen ein, in dem die Fähigkeit abgehandelt wird. Der genaue Zeitpunkt, zu dem der Effekt angewandt wird, ergibt sich aus dem Kontext.

- ◊ Beispiel: Eine Fähigkeit, die zusätzliche Angriffswürfel werfen lässt, wird während des Schrittes „Angriffswürfel werfen“ ausgelöst. Eine Fähigkeit, die Verteidigungswürfel modifiziert, wird während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ ausgelöst.

- **Am Ende des/der:** Dieser Zeitpunkt ist mit einer bestimmten Phase oder einem Schritt der Schiffsaktivierung verbunden. Der Effekt wird ausgelöst, nachdem die normalen Effekte der Phase oder des Schrittes eingetreten sind.
- **Nachdem:** Der Effekt wird unmittelbar nach dem genannten Zeitpunkt abgehandelt.

Die Fähigkeits-Warteschlange hilft beim Abhandeln von Fähigkeiten, die eigentlich gleichzeitig abgehandelt werden sollten.

## ZEITZÜNDER

Ein Gerät ist **GEZÜNDET**, solange es mindestens 1 Zeitzünder hat. Sobald ein Gerät detonieren würde, falls es gezündet ist, wird stattdessen 1 Zeitzünder vom Gerät entfernt und das Gerät detoniert nicht.

## ZENTRALER WINKEL (📍)

Siehe Winkel.

## ZIEL

Das Ziel eines Angriffs wird während des Schrittes „Ziel deklarieren“ festgelegt. Ein feindliches Schiff, das erfolgreich zum Ziel deklariert wurde, wird Verteidiger genannt.

## ZIELERFASSUNG (🔍)

Piloten können ein Ziel erfassen, um Gefahrenstellen oder andere Schiffe vom Bordcomputer analysieren zu lassen. Sobald ein Schiff eine **🔍**-Aktion durchführt, erfasst es ein Ziel. Ein **ERFASSENDES** Schiff ist ein Schiff, das in folgenden Schritten versucht, ein Ziel zu erfassen:

1. Das erfassende Schiff misst die Reichweite zu beliebig vielen Objekten ab.
2. Es wählt ein anderes Objekt in Reichweite 0–3.
3. Dem gewählten Objekt wird ein Zielerfassungsmarker zugeordnet, dessen Nummer dem ID-Marker des erfassenden Schiffes entspricht.



Zeitzünder

Ein Objekt ist **ALS ZIEL ERFASST**, solange ihm mindestens 1 Zielerfassungsmarker zugeordnet ist. Zielerfassungsmarker sind rote Marker. Solange ein Schiff ein anderes Schiff als Ziel erfasst hat, gilt folgende Regel:

- Beim Angreifen kann ein Schiff während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ einen Zielerfassungsmarker, den es auf dem Verteidiger hat, ausgeben, um 1 oder mehrere seiner Angriffswürfel neu zu werfen.

Außerdem gilt:

- Besagt eine Anweisung, dass ein Schiff eine seiner Zielerfassungen **VERLIERT**, wird der zu seinem ID-Marker gehörende Zielerfassungsmarker entfernt.
- Solange du ein Ziel erfasst, scheitert das nur, falls kein zulässiges Objekt gewählt werden kann.
- Ein Schiff kann sich nicht selbst als Ziel erfassen.
- Ein Objekt kann auch von mehreren Schiffen gleichzeitig als Ziel erfasst sein.
- Ein Schiff kann nur 1 Zielerfassung aufrechterhalten. Bevor ein Schiff ein zweites Objekt als Ziel erfasst, wird der bisherige Zielerfassungsmarker entfernt.
- Wenn eine Fähigkeit ein Schiff zum Erfassen eines Ziels auffordert, ist dies etwas anderes als das Durchführen einer **🔍**-Aktion. Ein Schiff, das ein Ziel erfasst, ohne die Aktion durchzuführen, kann in dieser Runde immer noch die **🔍**-Aktion durchführen.
  - ◊ Wird ein Schiff dazu angewiesen, ein Ziel zu erfassen, muss das erfasste Objekt in Reichweite 0–3 sein, es sei denn, etwas anderes ist angegeben.

## ZUFÜGEN

Manche Spezialwaffen fügen Marker zu, anstatt Schaden zuzuteilen. Wenn ein Angriff Marker zufügt, erhält der Verteidiger die genannte Anzahl und Art an Markern.

## ZUSTANDSKARTEN

Zustandskarten sind Karten, die über Schiffs- und Aufwertungskarten zugeordnet werden, und einen andauernden Spieleffekt darstellen. Eine Zustandskarte ist nicht im Spiel, bis sie durch einen Spieleffekt einem Schiff zugeordnet wird. Sobald eine Zustandskarte zugeordnet wird, handelt man ihren Text ab.

Nachdem einem Schiff eine Zustandskarte zugeordnet worden ist, wird dem Schiff der passende Zustandsmarker zugeordnet, um an den andauernden Effekt der Karte zu erinnern.

- Ein Zustandsmarker wird entfernt, sobald die zugehörige Zustandskarte entfernt wird.
- Ein entfernter Zustand kann erneut zugeordnet werden.
- Manche Zustandskarten sind limitiert. Wenn ein Effekt einen limitierten Zustand eines Spielers zuordnet, und dieser Spieler den Zustand bereits im Spiel hat, wird die Zustandskarte entfernt und anschließend neu zugeordnet.
- Wird ein Schiff aus dem Spiel entfernt, werden alle Zustandskarten, die ihm zugeordnet waren, nicht entfernt.

## ANHANG

Es folgen zusätzliche Informationen, darunter ausführliche Beispiele und Kartenübersichten.

### AUSFÜHRLICHE BEISPIELE

#### BEISPIEL FÜR DIE FÄHIGKEITS-WARTESCHLANGE 1

Jake Farrell (A-Flügler) hat die Pilotenfähigkeit: „Nachdem du eine - oder -Aktion durchgeführt hast, darfst du ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–1 wählen. Jenes Schiff darf eine -Aktion durchführen.“ Außerdem hat er die Schiffsfähigkeit: „Nachdem du eine Aktion durchgeführt hast, darfst du eine rote -Aktion durchführen.“

Jake Farrell wird aktiviert und führt eine -Aktion durch. In diesem Moment werden sowohl seine Schiffs- als auch seine Pilotenfähigkeit ausgelöst. Er entscheidet, in welcher Reihenfolge sie in die Fähigkeits-Warteschlange gestellt werden, und beschließt, zuerst seine Pilotenfähigkeit und dann seine Schiffsfähigkeit hinzuzufügen.



Beim Abhandeln seiner Pilotenfähigkeit kann er ein befreundetes Schiff in Reichweite 0–1 wählen. Er wählt sich selbst und führt eine -Aktion durch. Dies löst seine Schiffsfähigkeit erneut aus. Die zweite Ausführung seiner Schiffsfähigkeit wird vor die erste Ausführung seiner Schiffsfähigkeit in die Warteschlange gestellt.

Beim Abhandeln seiner Schiffsfähigkeit führt er eine rote -Aktion durch. Dies löst abermals seine Pilotenfähigkeit und seine Schiffsfähigkeit aus. Er entscheidet, zuerst seine Pilotenfähigkeit in die Warteschlange zu stellen und dann seine Schiffsfähigkeit.



Beim erneuten Abhandeln seiner Pilotenfähigkeit, wählt er einen befreundeten Piloten der Phönix-Staffel (A-Flügler) in Reichweite 1. Der andere A-Flügler führt die Aktion „Fokussieren“ durch, was seine Schiffsfähigkeit auslöst. Diese wird an den Anfang der Fähigkeits-Warteschlange gestellt.



Der Pilot der Phönix-Staffel handelt seine Schiffsfähigkeit ab und führt eine rote -Aktion durch. Jetzt sind nur noch zwei Ausführungen von Jake Farrells Schiffsfähigkeit in der Warteschlange. Da er gestresst ist und keine Aktionen mehr durchführen kann, hat keine der beiden Fähigkeiten einen Effekt und die Warteschlange wird geleert.

#### BEISPIEL FÜR DIE FÄHIGKEITS-WARTESCHLANGE 2

Rebellenspielerin Rachel kontrolliert „Chopper“ (VCX-100) und Kyle Katarn (HWK-290). Abschaumspieler Sam kontrolliert den alten Teroch (Fangjäger), ausgerüstet mit einem Elektrostatischen Entlader.

„Chopper“, Kyle Katarn und der alte Teroch haben Fähigkeiten, die zu Beginn der Kampfphase ausgelöst werden. „Choppers“ Fähigkeit lautet: „Zu Beginn der Kampfphase erhält jedes feindliche Schiff in Reichweite 0 2 Störsignalmarker.“ Da Rachel Startspielerin ist, beschließt sie, „Choppers“ Fähigkeit zuerst abzuhandeln.



Rachel verwendet „Choppers“ Fähigkeit und der alte Teroch erhält 2 Störsignalmarker. Die Fähigkeit des Elektrostatischen Entladers lautet: „Falls du einen Ionen- oder Störsignalmarker erhalten würdest, darfst du ein Schiff in Reichweite 0–1 wählen. Falls du das tust, erhalte 1 Stressmarker und transferiere 1 Ionen- oder Störsignalmarker auf jenes Schiff.“ Da es sich um einen Ersetzungseffekt handelt, tritt er sofort in Kraft. Sam entscheidet, dass der alte Teroch 1 Stressmarker erhält, und transferiert einen der Störsignalmarker auf Kyle.

Kyle hat 2 Fokusmarker. Einer von ihnen wird durch den Störsignalmarker entfernt. Rachel beschließt, Kyles Fähigkeit zu verwenden, um seinen übrigen Fokusmarker auf „Chopper“ zu transferieren.

Die Fähigkeit des alten Teroch lautet: „Zu Beginn der Kampfphase darfst du 1 feindliches Schiff in Reichweite 1 wählen. Falls du das tust und du in seinem bist, entfernt es alle seine grünen Marker.“ Obwohl der alte Teroch im beider feindlicher Schiffe ist, hat seine Fähigkeit keinen Effekt, da „Chopper“ in Reichweite 0 ist und Kyle keine grünen Marker mehr hat.

## OBJEKTE: BOMBEN UND MINEN

### Streubombe

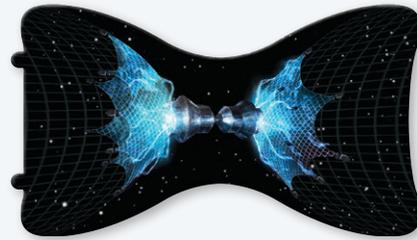


**Typ:** Gerät, Bombe

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jedes Schiff **und Remote** in Reichweite 0–1 2 Angriffswürfel. Jedes Schiff **und Remote** erleidet 1 ✨-Schaden für jedes ✨/✨-Ergebnis.

### Connernetz



**Typ:** Gerät, Mine

Nachdem ein Schiff sich durch dieses Gerät hindurchbewegt oder sich mit ihm überschritten hat, detoniert es.

Sobald dieses Gerät detoniert, erleidet das Schiff 1 ✨-Schaden und erhält 3 Ionenmarker.

### Elektro-Protonen-Bombe



**Typ:** Gerät, Bombe

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jedes Schiff und jedes Remote in Reichweite 0–2 4 Angriffswürfel. Jedes Schiff verliert 1 Schild für jedes Leerseiten-Ergebnis, erhält 1 Ionenmarker für jedes 🌀/✨-Ergebnis und erhält 1 Entwarnet-Marker für jedes ✨-Ergebnis. Jedes Remote verliert 1 Schild für jedes Leerseiten-Ergebnis und erleidet 1 Schaden für jedes 🌀/✨-Ergebnis.

### Protonenbombe

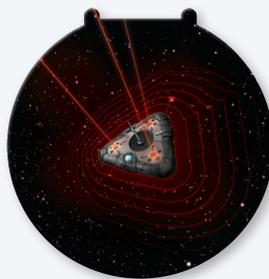


**Typ:** Gerät, Bombe

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, erleidet jedes Schiff **und Remote** in Reichweite 0–1 1 ✨-Schaden.

### Annäherungsmine



**Typ:** Gerät, Mine

Nachdem sich ein Schiff durch dieses Gerät hindurchbewegt oder mit ihm überschritten hat, detoniert es.

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jenes Schiff 2 Angriffswürfel. Jenes Schiff erleidet dann 1 ✨-Schaden sowie 1 ✨/✨-Schaden für jedes passende Ergebnis.

### Seismische Bombe



**Typ:** Gerät, Bombe

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wähle 1 Hindernis in Reichweite 0–1. Jedes Schiff **und Remote** in Reichweite 0–1 zu jenem Hindernis erleidet 1 ✨-Schaden. Dann entferne jenes Hindernis.

## OBJEKTE: HINDERNISSE

### Freie Fracht



**Typ:** *Hindernis*

Freie Fracht ist eine Trümmerwolke.

### Ersatzteile

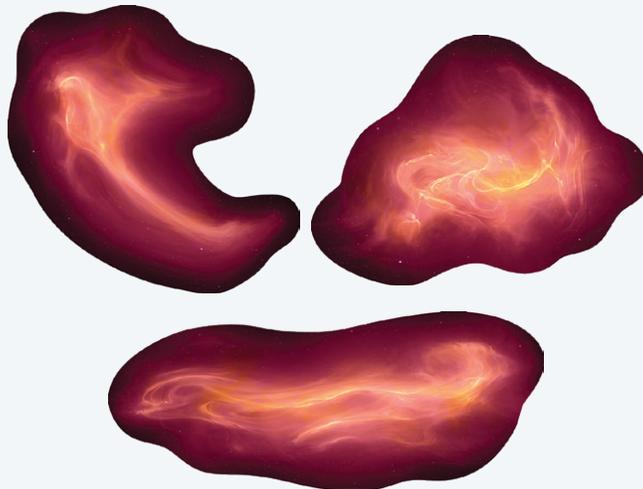


**Typ:** *Hindernis*

Ersatzteile sind eine Trümmerwolke.

Sobald dieses Objekt abgeworfen wird, wird es zwischen den hinteren Stopper des Schiffes angelegt.

### Gaswolken



**Typ:** *Hindernis (Gaswolken)*

*Dies sind Gaswolken.*

## OBJEKTE: REMOTES

### Buzz-Droidenschwarm



**Typ:** Gerät, 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 sich ein feindliches Schiff 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, erhält der Schwarm und das feindliche Schiff, das sich durch ihn hindurchbewegt oder ihn überschritten hat, je 1 ✨-Schaden.

### DRK-1-Sondendroide



**Typ:** Gerät, Remote

**Systemphase:** Der kontrollierende Spieler des DRK-1-Sondendroiden darf die [2 ↖]-, [2 ↑]- oder [2 ↗]-Schablone wählen und an einem beliebigen Stopperpaar des DRK-1-Sondendroiden anlegen. Dann platziert er den DRK-1-Sondendroiden am anderen Ende der Schablone. Er kann dabei auch in Überschneidung mit einem Objekt platziert werden.

Falls der DRK-1-Sondendroide ein Schiff überschneidet, wird die Position des Schiffes mit einer Positionsmarkierung festgehalten. Dann wird das Schiff auf dem Remote platziert.

**Aktivierungs-, Kampf- und Endphase:** Kein Effekt.

**Sonstige Regeln:** Solange ein Schiff ein Objekt als Ziel erfasst oder ein Störsignal zu einem feindlichen Schiff sendet, darf es die Reichweite von einem befreundeten DRK-1-Sondendroiden aus messen.

Nachdem ein feindliches Schiff ein Manöver ausgeführt hat, das zur Überschneidung mit einem DRK-1-Sondendroiden führt, wirft der kontrollierende Spieler des Schiffes 1 Angriffswürfel. Bei einem -Ergebnis erleidet der DRK-1-Sondendroide 1 ✨-Schaden.

# BEISPIELE FÜR DAS ABSETZEN, ABWERFEN UND STARTEN

## Absetzen



Die Phantom II wird unter Verwendung der 12 ⚡-Schablone von der Ghost abgesetzt.

## Bombe abwerfen



Die HWK-290 wirft unter Verwendung der 11 ⚡-Schablone eine Seismische Bombe ab.

## Bombe starten



Der TIE-Vergelter startet unter Verwendung der 15 ⚡-Schablone eine Protonenbombe.

## AUFBAU DER KARTEN

### Schiffskarten

### SCHIFFSWERTE

### Aufwertungskarten

### ANGRIFFSBESCHRÄNKUNGEN



Disney [starwars.com](http://starwars.com)

© & ™ Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Made in China. Diese Information bitte aufbewahren.

# SAWS REBELLENMILIZ UND TIE-SCHNITTER (SWX74-75) KORREKTUREN

Diese Produkte wurden bereits in der 1. Edition mit einer Vorschau auf die Karten der 2. Edition released und das Wording, wie auch die Formatierung einiger Karten entsprechen nicht den Versionen der Karten der 2. Edition.

## SCHIFFSKARTEN

### • EDRIO TWO TUBES (T-65-X-FLÜGLER)

Soll heißen: „Bevor du aktiviert wirst, falls du ...“

(Änderung: „Nachdem“ zu „Bevor“)

### • MAJOR VERMEIL (TIE-SCHNITTER)

Soll heißen: „..., darfst du 1 deiner Leerseiten- oder -Ergebnisse in ein -Ergebnis ändern.“

(Änderung: „Leerseite/-Ergebnisse“ zu „Leerseiten- oder -Ergebnisse“)

### • CAPTAIN FEROPH (TIE-SCHNITTER)

Soll heißen: „darfst du 1 deiner Leerseiten- oder -Ergebnisse in ein -Ergebnis ändern.“

(Änderung: „Leerseite/-Ergebnisse“ zu „Leerseiten- oder -Ergebnisse“)

## AUFWERTUNGSKARTEN

### VERBESSERTE SENSOREN

Soll heißen: „Falls du das tust, kannst du während deiner Aktivierung keine weitere Aktion durchführen.“

(Änderung: „überspringe deinen Schritt „Aktion durchführen“ zu „kannst du während deiner Aktivierung keine weitere Aktion durchführen.“)

### SCHWENKFLÜGEL

Soll heißen: „UT-60D-U-Flügler“ im Beschränkungsfeld.

(Änderung: „UT-D60“ zu „UT-60D“)

### PROTONENTORPEDOS

Sollte das Raketen-Symbol neben der Angriffreichweite haben.

(Änderung: Kegel-Symbol zu Raketen-Symbol)



Raketen-Symbol

### R3-ASTROMECHDROIDE

Soll heißen: „... 2 Zielerfassungen aufrechterhalten. Jede Zielerfassung muss ein anderes Objekt als Ziel haben.“

(„Jede Zielerfassung muss ein anderes Objekt als Ziel haben.“ hinzugefügt)

### SCHWARMTAKTIK

Soll nicht nur aufs Imperium beschränkt werden.

(„Galaktisches Imperium“-Symbol entfernt)

### • MAGVA YARRO UND • SAW GERRERA

Soll „Rebellen“ im Beschränkungsfeld heißen.

(Änderung: „Rebellenallianz“-Symbol zu „Rebellen“)

### • TODESTRUPPEN, • DIREKTOR KRENNIC UND ISB-HACKER

Soll „Imperium“ im Beschränkungsfeld heißen.

(Änderung: „Galaktisches Imperium“-Symbol zu „Imperium“)

## ZUSTANDSKARTEN

### • OPTIMIERTER PROTOTYP

Soll heißen „darfst du 1 , - oder -Ergebnis ausgeben.“

(Änderung: „1 //-Ergebnis“ zu „1 , - oder -Ergebnis“)

## ERRATA

Dieser Abschnitt enthält die offiziellen Errata, die zu einzelnen Karten und anderen Spielkomponenten in **Star Wars: X-Wing** 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.

## AUFWERTUNGSKARTEN

### • Outrider

Soll heißen: „Solange du einen Angriff durchführst, der durch ein Hindernis versperrt wird ...“

(Änderung: „versperrter Angriff“ zu „Angriff durchführst, der durch ein Hindernis versperrt wird“)

### ELEKTROSTATISCHER ENTLADER

Soll heißen: „Bevor du 1 Ionen- oder Störsignalmarker erhalten würdest, falls du nicht gestresst bist, darfst du ein anderes Schiff in Reichweite 0–1 wählen und 1 Stressmarker erhalten. Falls du das tust, erhält stattdessen das gewählte Schiff jenen Ionen oder Störsignalmarker.“

(Geändert von: „Falls du einen Ionen- oder Störsignalmarker erhalten würdest, darfst du ein Schiff in Reichweite 0–1 wählen. Falls du das tust, erhalte 1 Stressmarker und transferiere 1 Ionen- oder Störsignalmarker auf jenes Schiff.“)

## BEIBLATT

„System“ und „Bombe“-Aufwertungskarten sollten stattdessen „Sensor“- und „Gerät“-Aufwertungskarten sein.

### ANNÄHERUNGSMINE

Soll heißen: „Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jenes Schiff 2 Angriffswürfel. Jenes Schiff erleidet dann 1  plus 1 /-Schaden für jedes entsprechende Ergebnis.“

(Geändert von: „Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jenes Schiff 2 Angriffswürfel. Jenes Schiff erleidet dann 1 / Schaden für jedes entsprechende Ergebnis.“)

# FAQ

Dieser Abschnitt enthält häufig gestellte Fragen und deren Antworten.

## WINKEL

**F: Können Schiffe, die nur - oder -Angriffe verwenden, Effekte verwenden, die verlangen, dass das Schiff einen -Angriff durchführt? (z. B. Furchtlos, Ausmanövrieren)**

A: Nein. Beachte den Unterschied zwischen den Beschränkungen von Furchtlos:

„Solange du einen -Primärangriff durchführst, ...“

und *Vollstrecker Eins*:

„Solange du einen Primärangriff durchführst, falls der Verteidiger in deinem  ist, ...“

Ein -Angriff verwendet das -Symbol über dem Angriffswert, wie auf der Schiffskarte angegeben. Dies unterscheidet sich von einem Angriff, der gegen ein Schiff in seinem  durchgeführt wird.

**F: Wenn ein Schiff mit seinem Geschützturm-Winkelanzeiger auf sein  zeigt, ein  Angriff durchführt, greift es auch von seinem  aus an?**

A: Nein. Z. B. falls ein Schiff, das mit Kampferprobter Geschützkanonier ausgerüstet ist, einen Primär--Angriff durchführt, kann es die Fähigkeit von Kampferprobter Geschützkanonier verwenden, um einen -Angriff durchzuführen, auch wenn der Geschützturm-Winkelanzeiger auf seinen  zeigt.

**F: Ist ein Schiff in seinem eigenen Feuerwinkel?**

A: Nein.

**F: Erstreckt sich der Feuerwinkel eines Schiffes bis auf Reichweite 3, auch wenn das für die Waffe, die diesen Winkel verwendet, nicht gilt?**

A: Ja. Falls zum Beispiel Drea Renthal (Abschaum, BTL-A4-Y-Flügler) mit Dorsaler Geschützturm ausgerüstet wird, kann sie ihre Fähigkeit auf Schiffen mit Reichweite 1–3 in ihrem Geschützturmwinkel verwenden.

## ABSETZEN

**F: Falls ein Schiff, das mit Boba Fett ausgerüstet ist, nicht in Reichweite 0 zu einem Hindernis und jenseits von Reichweite 3 zu einem beliebigen, feindlichen Schiff platziert werden kann, was passiert dann?**

A: Jenes Schiff wird stattdessen in Reichweite 1 zum Spielflächenrand des Spielers aufgestellt.

## LISTEN BAUEN

**F: Falls ein Schiff eine Aufwertung ausrüstet, die einen seiner Werte ändert (z. B. Wendigkeit), wie wirkt sich das auf Aufwertungen mit variablen Kosten aus?**

A: Andere Aufwertungen werden bei der Berechnung der variablen Kosten ignoriert und es werden die Basiswerte des Schiffes verwendet.

## ZIEL ERFASSEN

**F: Kann ein Spieler während der Zielerfassung kein Objekt auswählen?**

A: Ja, aber nur, wenn es keine gültigen Objekte zur Auswahl gibt. Während der Zielerfassung muss ein Spieler ein anderes Objekt in Reichweite 0-3 wählen, falls möglich. Folglich kann die Zielerfassung scheitern, wenn es in Reichweite 0-3 kein anderes Objekt gibt, es scheitert aber nur unter diesem Umstand.

**F: Was passiert, wenn zwei Zielerfassungen vom gleichen Schiff mit einem R3-Astromechdroiden auf ein einzelnes Schiff transferiert werden (z. B. durch die Pilotenfähigkeit von Captain Kagi)?**

A: Der R3-Astromechdroide erlaubt es nur, zwei Zielerfassungen zu haben, wenn sie auf verschiedenen Schiffen sind, so dass eine der Zielerfassungen bricht, falls sie auf ein einziges Schiff transferiert wird.

## OBJEKTE

**F: Was bedeutet „Hindernisse ignorieren“? Arbeiten Han Solo (Pilot, Modifizierter YT-1300) und Qi'ra zusammen? Was ist mit Dash Rendar (YT-2400) und Outrider?**

A: Wenn ein Effekt besagt, dass ein Schiff „Hindernisse ignoriert“, bedeutet das, dass dieses Schiff „alle Effekte von Hindernissen ignoriert“. Ein Schiff, das „Hindernisse ignoriert“, wendet keine Hinderniseffekte an, wenn es Hindernisse überschneidet oder sich durch sie hindurchbewegt. Wenn dieses Schiff einen Angriff durchführt, der von einem Hindernis versperrt wird, ignoriert es die Effekte dieses Versperrens. Das bedeutet, dass der Verteidiger keinen zusätzlichen Verteidigungswürfel wirft, wenn der ignorierende Angriff versperrt würde.

Allerdings gelten die Hindernisse trotzdem als auf der Spielfläche befindlich für Effekte, die überprüfen ob es Hindernisse gibt. Außerdem wird ein Angriff trotzdem durch ein Hindernis versperrt, auch wenn die Effekte des Hindernisses ignoriert werden. Das betrifft Karten wie Outrider, Han Solo (Pilot, Modifizierter YT-1300) und Trickschuss.

Außerdem ignorieren andere Schiffe Hindernisse nicht, wenn sie Effekte abhandeln, die mit einem Schiff interagieren, das Hindernisse ignoriert. Solange zum Beispiel ein Schiff, das Hindernisse ignoriert, verteidigt und falls der Angriff versperrt ist, würfelt es trotzdem 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel, da der Angreifer keine Effekte von Hindernissen ignoriert.

**F: Detoniert eine Annäherungsmine sofort, wenn sie in der Systemphase so abgeworfen wird, dass sie ein Schiff überschneidet?**

A: Ja. Wenn ein Objekt unter einem Schiff platziert wird, wird das Schiff als das Objekt überschneidend gewertet.

**F: Wenn sich ein Schiff durch eine Annäherungsmine hindurchbewegt (und sie überschneidet), ist das Zeitfenster von Sabine Wren bevor oder nachdem das Schiff die Möglichkeit hatte, eine Aktion durchzuführen?**

A: Fangfrage! Sabine beeinflusst nur Geräte, die als Bomben klassifiziert sind, keine anderen Geräte oder Minen wie die Annäherungsmine.

**F: Wie interagieren Zeitzünder (siehe S. 20) mit Minen?**

A: Falls sich ein Schiff durch eine gezündete **Mine** hindurchbewegen und/oder sie überschneiden würde, wird 1 Zeitzünder von dieser Mine entfernt und sie detoniert nicht, selbst falls das Schiff auf der Mine stehen bleibt, nachdem der Zeitzünder entfernt wurde.

**F: Was passiert, wenn die Freie Fracht von Manipulierte Frachtrampe oder Ersatzteile von Ersatzteilkanister ein anderes Schiff überschneidet?**

A: Sie wird unter das Schiff platziert und das Schiff überschneidet sie.

**F: Falls ein Remote keine Winkel hat, können Fähigkeiten abgehandelt werden, die abgehandelt werden, solange man sich nicht in einem Winkel des Verteidigers befindet?**

A: Nein. Ein Schiff kann nicht außerhalb eines Winkels eines Remotes sein, falls dieses Remote keine Winkel hat.

## WÜRFEL WERFEN UND NEU WERFEN

**F:** Wenn eine Karte wie Han Solo [YT-1300, Verwegener Söldner] oder Flächenangriff einen Spieler anweist, "alle Würfel" oder eine bestimmte Anzahl von Würfeln erneut zu werfen, aber es nicht genügend geeignete Würfel gibt, was passiert dann?

**A:** Der Spieler wirft so viele geeignete Würfel wie möglich erneut.

Im Falle von Han Solo [Verwegener Söldner] und anderen Effekten, die "alle Würfel" erneut werfen, bedeutet dies, dass Han Solo trotzdem die verfügbaren Würfel, die geeignet sind, erneut wirft, wenn 1 oder mehr Würfel aus irgendeinem Grund nicht wieder geworfen oder verändert werden können.

Im Falle von Flächenangriff und ähnlichen Effekten, wenn ein Schiff Flächenangriff (das 2 Verteidigungswürfel neu wirft) gegen ein Schiff verwendet, das nur 1 Verteidigungswürfel wirft, kann es immer noch dazu führen, dass dieses Schiff seinen 1 Verteidigungswürfel neu wirft, indem es den Effekt so vollständig wie möglich abhandelt (gegen den 1 geeigneten Verteidigungswürfel).

Beachtet, dass, wenn das Schiff Flächenangriff gegen ein Schiff verwendet, das 3 Verteidigungswürfel wirft (z. B. ⚡, Leerseite, Leerseite), es genau 2 dieser Würfel wählen muss, um sie neu zu werfen, da es den Effekt so vollständig wie möglich abhandeln muss (in diesem Fall bei 2 geeigneten Würfeln).

**F:** Kann die Fähigkeit von Han Solo (Pilot, Modifizierter YT-1300) mit einem Würfel verwendet werden, der neu geworfen wurde?

**A:** Ja. Han Solos Fähigkeit wird nicht als Neuwurf behandelt, deswegen kann sie mit einem neu geworfenen Würfel verwendet werden.

## SCHADENSKARTEN

**F:** Wird der erste Effekt der Schadenskarte Verletzter Pilot („Nachdem du eine Aktion durchgeführt hast, wirf 1 Angriffswürfel. Bei einem ✨- oder ✨-Ergebnis erhalte 1 Stressmarker.“) abgehandelt, wenn man sie repariert?

**A:** Nein. Die Karte ist repariert, deswegen gibt es keinen Effekt mehr, der abgehandelt werden müsste.

## AKTIVIERUNGSPHASE UND AKTIONEN

**F:** Was ist die Schwierigkeit einer Aktion, deren Schwierigkeit nicht angegeben ist? (Z.B. Lando Calrissians (Rebellen) einzigartige Aktion oder die Koordinieren-Aktion, die „Wesir“ (TIE-Schnitter) als Teil seiner Pilotenfähigkeit durchführen kann.)

**A:** Weiß. Allerdings verwendet ein Schiff die Schwierigkeit einer Aktion auf der Aktionsleiste, falls es dazu angewiesen wird, eine Aktion „auf seiner Aktionsleiste“ durchzuführen

**F:** Falls ein Schiff ein rotes Ausweichen an eine andere Aktion gekoppelt hat (wie z.B. der TIE-Aggressor oder das Jagdshuttle), Trümmertanz ausgerüstet hat und in Reichweite eines Hindernisses ist, behandelt es dann das gekoppelte rote Ausweichen als weiß?

**A:** Ja. Trümmertanz verändert jede rote Ausweichen-Aktion auf der Aktionsleiste des Schiffes, dazu zählen auch gekoppelte Aktionen.

## KAMPFPHASE UND ANGREIFEN

**F:** Wenn ein Schiff durch einen Spieleffekt zerstört wird, der „vor dem Kampf“ ausgelöst wird, zählt es trotzdem für den Kampf?

**A:** Ja. Da das Spiel bereits in diesem Initiativschritt ist, wird es nicht entfernt, bevor nicht alle Schiffe bei dieser Initiative gekämpft haben, siehe Gleichzeitiger Angriff.

## SPEZIFISCHE FRAGEN ZU KARTEN

**F:** Kann Cikatro Vizago eine ⚡-Aufwertungskarte auf einem Schiff austauschen, gegen eine Aufwertung die es normalerweise nicht ausrüsten konnte (z. B. ein Z-95-Kopfgänger mit einer Tarnvorrichtung ausrüsten und dann gegen eine Manipulierte Frachtrampe auf einen YV-666 austauschen)?

**A:** Ja. Beschränkungen werden nach dem Aufbau ignoriert, sofern nicht anders angegeben.

**F:** Kann der Großinquisitor [TIE-v1 Turbojäger] den Reichweitenbonus anwenden, wenn er mit einer Waffe mit dem Sprengkörpersymbol (z. B. Protonenraketen) angreift oder sich gegen einen Angriff mit dem Sprengkörpersymbol verteidigt?

**A:** Nein.

**F:** Ist Han Solos [Rebel, ⚡] zusätzlicher Angriff ein Bonusangriff?

**A:** Ja. Alles, was einen Angriff außerhalb des Standardangriffs auf ein Schiff erlaubt, wenn es angreift, ist ein Bonusangriff.

**F:** Muss ein Schiff mit Han Solo (Rebel) Han Solos Bonusangriff zuerst durchführen, falls es bei Initiative 7 angreift (durch Roark Garnet (HWK-290), Geschärft Reflexe etc.)?

**A:** Ja. Han Solos Effekt tritt bei Initiative 7 ein, bevor irgendein Schiff bei dieser Initiative kämpft (darunter auch das Schiff, das mit Han Solo ausgerüstet ist), deswegen wird Han Solos Bonusangriff immer zuerst durchgeführt. Das bedeutet, dass das Schiff nicht Han Solos Bonusangriff und anschließend einen weiteren Angriff aus demselben Geschützturmwinkel durchführen kann.

**F:** Wie interagieren Effekte, die „Schäden verhindern“, wie z. B. Iden Versio, mit Effekten wie Ionenkanone und Fangstrahl, die „Marker [z. B. Ionen-, Fangstrahl- und Störsignalmarker] zufügen, anstatt Schaden zuzuteilen“?

**A:** Wenn ein Effekt ✨/✨-Ergebnisse für einen Effekt verwendet, anstatt Schaden zuzuteilen (z. B. Ionen-, Fangstrahl- oder Störsignalmarker), kann dieser Effekt nicht durch einen Effekt verhindert werden, der "Schaden verhindert".

Beachtet, dass Iden Versio den 1. Schaden verhindern kann, den eine Ionenkanone verursacht, bevor sie Ionenmarkern zufügt, aber dies verhindert nicht, dass Iden Versio die nachfolgenden Ionenmarker erhält.

**F:** Wenn der *Nashtahwelp* absetzt, erhält er dann Ladungen in Höhe der Ladungskapazität von der Schiffskarte der *Reißzahn*?

**A:** Nein, wenn der *Nashtahwelp* per Notabsetzung abgesetzt wird, erhält er die Anzahl der aktiven und inaktiven Ladungen, die das Schiff mit der *Reißzahn* hatte, bevor es zerstört wurde.

**F:** Wird die Fähigkeit von Autopilot-Drone (Fluchtschiff) auch ausgelöst, falls sie durch eine andere Art zerstört wird als durch den Verlust aller Ladungen?

**A:** Nein.

**F:** Was passiert, falls ein Schiff mit Tarngerät ein Fokusergebnis wirft und dann scheitert, während es versucht, sich zu enttarnen?

**A:** Das Schiff entfernt seinen Tarnungsmarker nicht.

**F: Kann ein Schiff „Schwer zu treffen“ verwenden, um Ladungen auf anderen Aufwertungen wiederherzustellen, indem es rote Manöver vollständig ausführt?**

A: Nein. „Schwer zu treffen“ und andere Effekte, die mit dem Wiederherstellen von Ladungen zu tun haben, werden nur auf die Ladungen dieser spezifischen Karte angewendet, es sei denn, der Effekt besagt explizit etwas anderes (wie bei Chopper (Rebel, Crew)).

**F: Wirft Kavil (Abschaum, BTL-A4-Y-Flügler) einen zusätzlichen Angriffswürfel, wenn er mit einem Geschützturm angreift und der Geschützturm-Winkelanzeiger auf seinen vorderen Winkel eingestellt ist?**

A: Ja. Außerdem würde Kavil auch einen zusätzlichen Angriffswürfel werfen, wenn er einen Angriff durchführt, der den zentralen Winkel verwendet, obwohl das Ziel per Definition ebenfalls in seinem vorderen Winkel ist.

**F: Kann Lieutenant Sai (Raumfähre der Lambda-Klasse), falls er ein Schiff koordiniert, das eine Aktion gefolgt von einer gekoppelten Aktion durchführt, die gekoppelte Aktion anstatt der ursprünglichen Aktion durchführen?**

A: Nein. Lieutenant Sai kann nur die ursprüngliche Aktion durchführen.

**F: Die Pilotenfähigkeit von Airen Cracken (Z-95-Kopfjäger) erlaubt einem anderen befreundeten Schiff, eine Aktion durchzuführen und als rote Aktion zu behandeln. Kann dieses Schiff eine rote Aktion durchführen und als rote Aktion behandeln? Kann es eine lila Aktion durchführen und als rote Aktion behandeln?**

A: Es kann eine rote Aktion durchführen und sie als rote Aktion behandeln. Allerdings kann es keine lila Aktion durchführen und sie als rote Aktion behandeln, da lila Aktionen schwieriger sind als rote.

**F: Wird die Schiffsfähigkeit der Angriffsplattform der Sternenviper-Klasse (Mikrodüsen) auf die Fassrolle aufgrund von gefangen werden angewendet?**

A: Mikrodüsen beeinflusst diese Fassrolle. Der Spieler, dessen Effekt den Fangstrahlmarker zugeordnet hat, bestimmt die Richtung und Position der Schablone.

**F: Überspringen TIE-Stürmer (und -Schnitter) ihren Schritt „Aktion durchführen“, falls sie einen Asteroiden oder ein anderes Schiff durch das Manöver ihrer Querruder-Fähigkeit überschneiden?**

A: Nein. Nur während des Schrittes „Manöver ausführen“ überspringen Schiffe ihren Schritt „Aktion durchführen“, falls sie ein Schiff oder Hindernis überschneiden.

**F: Kann ein ionisiertes Schiff nach dem Durchführen seiner Fokussieren-Aktion eine Aktion durchführen, die an seine Fokussieren-Aktion gekoppelt ist?**

A: Nein. Fokussieren ist die einzige Aktion, die es während seines Schrittes „Aktion durchführen“ durchführen kann.

**F: Kann ein TIE-x1-Turbojäger, der durch Verbesserter Zielcomputer 1 zusätzlichen Würfel geworfen hat, später während des Angriffs eine Zielerfassung ausgeben? Falls ja, kann er 1 \* in 1 \* ändern?**

A: Während er einen Angriff durchführt, kann ein TIE-x1-Turbojäger seine Zielerfassung ausgeben, um Angriffswürfel neu zu werfen, nachdem er 1 zusätzlichen Würfel geworfen hat.

Er kann außerdem 1 \*-Ergebnis in ein \*-Ergebnis ändern und dann die Zielerfassung ausgeben, um Angriffswürfel neu zu werfen. Allerdings kann er kein \*-Ergebnis in ein \*-Ergebnis ändern, nachdem er die Zielerfassung ausgegeben hat, da er den Verteidiger nicht mehr erfasst hat.

**F: Kann „Todesfeuer“ (TIE-Bomber) ein Gerät starten, das normalerweise nicht gestartet werden kann, nachdem Todesfeuer zerstört wurde?**

A: Nein.

**F: Bei welcher Schiffsinitiative wird die Zustandskarte Abhörgerät, die durch Informant zugeordnet wird, ausgelöst?**

A: Der Effekt von Abhörgerät wird bei der Initiative des Schiffs, das den Zustand hat, ausgelöst.

**F: Wird ein Effekt auch dann abgehandelt, falls ein Schiff als Teil der Kosten dafür einen Entwaffnet-Marker erhalten würde, zum Beispiel durch Vorarbeiter Proach (Modifizierter TIE/In-Jäger) oder Quinn Jast (M3-A-Abfangjäger), aber Raffineriebetreiber Yushyn (Modifizierter TIE/In-Jäger) sie stattdessen einen Stressmarker erhalten lässt?**

A: Ja. Die Fähigkeit von Raffineriebetreiber Yushyn ist ein Ersetzungseffekt, und falls sie einen Teil der Kosten ersetzt, die ein Schiff für einen Effekt ausgeben würde (in diesem Fall der Entwaffnet-Marker, den das Schiff erhalten würde), wird der Effekt trotzdem abgehandelt (siehe „Kosten bezahlen“).

Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „nachdem ein Schiff einen Entwaffnet-Marker erhält“, werden dennoch nicht abgehandelt, da es sich um ein Zeitfenster handelt, das nicht ausgelöst wurde, und nicht um Kosten, die ersetzt wurden.

**F: Wann verliert der Verteidiger ein Schild, falls ein Angriff mit Plasmatorpedos (☉) trifft?**

A: Angriffe treffen am Ende von Schritt 4 „Ergebnisse neutralisieren“. Deswegen verliert das Schiff ein Schild am Ende von Schritt 4 und vor Schritt 5 „Schaden zuteilen“