

STAR WARS™

X-WING™

Volle Ladung

Dieses Set enthält Geräte für **Star Wars: X-Wing**.

Für alle Materialien aus diesem Set gelten die Grundregeln, die auf Asmodee.de/StarWars heruntergeladen werden können. In der vorliegenden Regelbeilage werden sämtliche neuen Regeln erklärt, die nicht im Abschnitt „Jenseits des Grundspiels“ der Grundspielregel beschrieben sind.

Inhalt

- diese Regelbeilage
- 3 Entwaffnet-Marker
- 6 Ionenmarker
- 6 Standardladungen
- 8 Zeitzünder
- 6 Siegmarker
- 2 Streubomben
- 1 Clusterminenset (3 Clusterminen)
- 1 Connernetz
- 1 Elektro-Protonen-Bombe
- 2 Ionenbomben
- 2 Protonenbomben
- 2 Annäherungsminen
- 2 Seismische Bomben



- 6 Umgebungskarten:
 - 1 Anhaltendes Bombardement
 - 1 Countdown
 - 1 Minenfeld
 - 1 Munitionslager
 - 1 Gezieltes Bombardement
 - 1 Blindgänger
- 2 Ⓢ-Aufwertungskarten (System):
 - 2 Flugbahnsimulator
- 6 Ⓢ-Aufwertungskarten (Gerät):
 - 1 Clusterminen
 - 1 Connernetz
 - 1 Ionenbomben
 - 1 Protonenbomben
 - 1 Annäherungsminen
 - 1 Seismische Bomben
- 1 ⓈⓈ-Aufwertungskarte (Gerät/Gerät):
 - 1 Streubombengenerator
- 1 Ⓢⓧ-Aufwertungskarte (Gerät/Modifikation):
 - 1 Elektro-Protonen-Bombe
- 2 ⓧ-Aufwertungskarten (Modifikation):
 - 2 Zeitverzögerter Zünder



Neue Regeln

Dieses Set beinhaltet einige neue Regeln, die nicht im Abschnitt „Jenseits des Grundspiels“ der Grundspielregel erklärt werden.

ZEITZÜNDER

Solange ein Gerät mindestens 1 Zeitzünder hat, ist es **GEZÜNDET**.

Sobald ein gezündetes Gerät detonieren würde, wird stattdessen 1 Zeitzünder von jenem Gerät entfernt.



Zeitzünder

UMGEBUNGSKARTEN

Umgebungskarten bieten den Spielern die Möglichkeit, schnell ein Szenario aufzubauen, das neue Hinderniskombinationen und Sonderregeln ins Spiel bringt. Auf jeder Umgebungskarte sind mehrere Materialien genannt, die während des Spielaufbaus herausgesucht werden, sowie die Regeln für deren Verwendung.

Für das Spielen eines Szenarios mit Umgebungskarten wird zunächst die Zustimmung aller Mitspieler benötigt. Dann werden die Umgebungskarten gemischt und im Schritt „Streitkräfte sammeln“ des Spielaufbaus wird 1 zufällige Karte gezogen. Solange die Spieler Hindernisse platzieren, befolgen sie die Anweisungen dieser Karte. Während des Spiels handeln sie ihre Sonderregeln ab.

SIEGMARKER (♣)

In einigen Szenarios gibt es Siegmarker, die während des Spiels als Markierungen auf der Spielfläche sowie zum Festhalten von Fortschritten verwendet werden oder für abgeschlossene Ziele verdient werden können. Im Text werden sie durch das Symbol ♣ dargestellt.



Siegmarker

SIEGMARKER ALS MARKIERUNGEN

In manchen Szenarios werden ♣ als Markierungen auf der Spielfläche platziert oder die Spieler werden angewiesen, sie zum Festhalten von Fortschritten zu verwenden. Die Effekte dieser Markierungen sind beim jeweiligen Szenario angegeben.

Das Verdienen von ♣ ist bei den Umgebungskarten-Szenarios aus diesem Set nicht möglich, dennoch werden im Folgenden die Regeln dafür erklärt, damit das Material aus diesem Set auch für andere offizielle oder selbstentwickelte Szenarios verwendet werden kann.

SIEGMARKER VERDIENEN

Sobald ein Schiff 1 oder mehrere ♣ **VERDIENT**, nimmt der Besitzer die Marker und legt sie zu seinen Karten. Falls mehr als die im Spielumfang enthaltene Menge an Siegmärkern benötigt wird, kann 1 Marker auf die Seite mit drei ♣-Symbolen gedreht werden, um drei Siegmarker darzustellen.

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

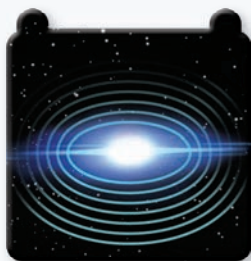
SZENARIOWERTUNG

In manchen Szenarios werden nur die ♣ gezählt, um den Sieger zu bestimmen. In anderen modifizieren die ♣ einen Wert, der sich aus den Punktekosten der zerstörten feindlichen Schiffe berechnet.

GERÄTE

Die Geräte aus diesem Set haben folgende Effekte.

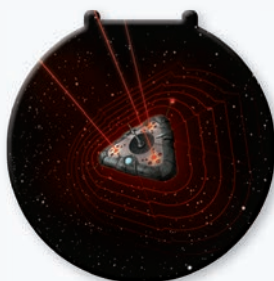
Streubombe



Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät

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

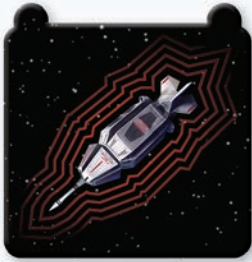
Annäherungsmine








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

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jenes Schiff 2 Angriffswürfel. Jenes Schiff erleidet dann 1 ✱-Schaden plus 1 ✱/✱-Schaden für jedes entsprechende Ergebnis.

Elektro-Protonen-Bombe




Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jedes Schiff und Remote in Reichweite 0-2 4 Angriffswürfel. Jedes Schiff verliert 1  für jedes Leerseiten-Ergebnis, erhält 1 Ionenmarker für jedes /*-Ergebnis und erhält 1 Entwaffnet-Marker für jedes -Ergebnis. Jedes Remote verliert 1  für jedes Leerseiten-Ergebnis und erleidet 1 /*-Schaden für jedes entsprechende Ergebnis.

Protonenbombe



Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

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


Clusterminen



Ein Clusterminenset besteht aus 3 einzelnen Clusterminen-Geräten.

Sobald ein Clusterminenset platziert wird, platziert man die mittlere Clustermine wie gewohnt, dann werden zwei zusätzliche Clusterminen in den Aussparungen platziert.


Nachdem sich ein Schiff durch eine einzelne Clustermine hindurchbewegt oder sie überschritten hat, detoniert sie. Andere Clusterminen des Sets, die nicht von der Bewegung oder Überschneidung betroffen waren, detonieren nicht.

Sobald eines dieser Geräte detoniert, wirft jenes Schiff 2 Angriffswürfel. Jenes Schiff erleidet dann 1 /*-Schaden für jedes entsprechende Ergebnis.

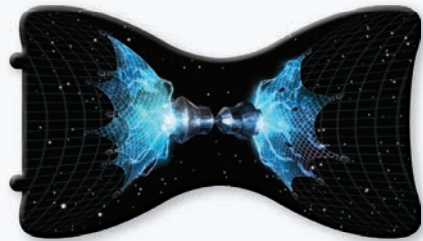
Ionenbombe




Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, erhält jedes Schiff in Reichweite 0-1 3 Ionenmarker und jedes Remote erleidet 1 -Schaden.

Connernetz



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

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

CREDITS

Expansion Design & Development:

Brooks Flugaur-Leavitt

Producer:

Gavin Duffy

Editing:

David Hansen

Proofreading:

Autumn Collier and Allan Kennedy

Miniatures Game Manager:

John Shaffer

Expansion Graphic Design:

Shaun Boyke

Graphic Design Manager:

Christopher Hosch

Cover Art:

Anthony Devine

Interior Art:

Andrius Anezin, Bernard Bittler Arias, Jens Fiedler, Mariusz Gandel, Stephane Gantiez, Ameen Naksewee, Emilio Rodriguez, Ben Zweifel, and the Lucasfilm art archives

Art Direction:

Preston Stone

Managing Art Director:

Tony Bradt

Quality Assurance:

Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators:

Sherry Anisi and Zach Holmes

Licensing Manager:

Simone Elliott

Production Management:

Justin Anger and Jason Glawe

Visual Creative Director:

Brian Schomburg

Senior Project Manager:

John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development:

Chris Gerber

Executive Game Designer:

Corey Konieczka

Head of Studio:

Andrew Navaro

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals:

Brian Merten

PLAYTESTERS

Niek Bergans, Frans Bongers, Filippo Bosi, Annaliese Milne Bosi, Arkadiusz Cala, Evan Cameron, Gregory Chandler Burns, Andy Davis, Christopher DiSarro, Peta Dyken, Konrad Fuczkiewicz, Chris Graff, Pieter Gybels, Iain Hamp, Justin Hoeger, Friso Holtkamp, Kyle Hutchinson, Jesse Jirousek, Michal Kolasinski, Piotr Kucharski, Adam Landon, Jimmy Leurs, Daniel Mahony, Zack Mathews, John McCullough, Michel Melis, Robin Melis, Gabriel Miller, Alex Mogensen, Tony Mohr, Devon Monkhouse, Grover Murphy, Cam Murray, Aaron P., Willem Peeters, Angelic Phelps, Joe Phelps, Evan Pomerantz, Timothy Ralphs, Zach Reynolds, David Runyon, Alec Saunders, Ken Saunders, Stephen Sherwood, Jakub Siedlecki, Wojciech Szafalowicz, Jesse Tonkay, Jeremy Trad, James Trad, Steve Van Weereld, and Joep Vossen

ASMODEE GERMANY

Übersetzung:

Susanne Kraft

Redaktion:

Marco Reinartz

Korrektorat:

Sebastian Klinge

Layout und grafische Bearbeitung:

Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von:

Christian Schepers, Martin Becker und Maximilian Mellis



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