

**STAR WARS™**

# ARMADA

DEUTSCHE AUSGABE

FAQ Version 1.6d/Gültig ab 23.04.2018

Basiert auf v3.3.1e bis v4.1.2e

Dieser Abschnitt enthält offizielle Änderungen zu Regel- und Kartentexten für *Star Wars: Armada*, sowie häufig gestellte Fragen (FAQ).

Alle Änderungen und Neuerungen zur Vorversion sind in **rot** markiert.

## ERRATA

### AUFWERTUNGSKARTEN

#### BOMBER-KOMMANDOZENTRALE

Dem Karteneffekt dieser Karte sollte folgender Abschnitt folgen:  
„Eine Staffel kann nicht mehr als 1 „Bomber-Kommandozentrale“-Karte pro Angriff abhandeln.“

#### GENERAL RIEKAN

Der Karteneffekt dieser Karte sollte lauten:  
„Ein Mal pro Runde, sobald ein befreundetes Schiff oder eine einzigartige befreundete Staffel zerstört wird, bleibt sie auf der Spielfläche und wird bis zum Ende der Statusphase so behandelt, als ob sie nicht zerstört worden wäre.“

#### STÖRFELD

Der Text dieser Aufwertungskarte sollte lauten:  
„Solange eine Staffel in Entfernung 1–2 eine Staffel angreift oder sich gegen eine Staffel verteidigt, muss der Angriff als versperrt gelten.“

#### RÄCHER

Der Karteneffekt dieser Karte sollte lauten:  
„Solange du angreifst, darfst du diese Karte erschöpfen. Falls du dies tust, kann der Verteidiger während dieses Angriffs keine erschöpften Verteidigungsmarker ausgeben.“

#### SCHNELLSTART-HANGAR

Der Karteneffekt dieser Karte sollte lauten:  
„Vor dem Aufstellen der Flotten darfst du bis zu X befreundete Staffeln neben deiner Schiffskarte beiseitestellen (X ist dein Staf-felwert).

Ⓢ: Für jede Staffel, die du mit diesem Kommando aktivieren würdest, darfst du 1 deiner beiseitegestellten Staffeln innerhalb von Entfernung 1 platzieren. Sie kann sich in dieser Aktivierung nicht bewegen.“

#### TAPFERKEIT

Der Karteneffekt dieser Karte sollte lauten:  
„Bevor eine befreundete Staffel in Entfernung 1 durch einen Angriff Schaden nimmt, verringere die Schadenssumme um 1 bis zu einem Minimum von 1.“

#### TURBOLASER-UMLEITUNGSSCHALTKREISE

Der Karteneffekt dieser Karte sollte lauten:  
„Solange du angreifst, darfst diese Karte erschöpfen und 1 ↗-Verteidigungsmarker ausgeben, um 1 roten Würfel auf eine Seite mit einem ⚡-Symbol oder 2 ⚡-Symbolen zu ändern.“

#### VERNICHTER

Der Karteneffekt dieser Karte sollte lauten:  
„Während deiner Aktivierung kannst du 1 deiner Angriffe durchführen, nachdem du dein erstes Manöver ausgeführt hast.“

#### YAVARIS

Der Karteneffekt dieser Karte sollte lauten:  
„Ⓢ: Jede von dir aktivierte Staffel kann zwei Mal angreifen, falls sie sich während ihrer Aktivierung nicht bewegt.“

### STAFFELKARTEN

#### COLONEL JENDON

Der Text des **Übertragung 2**-Schlüsselworts dieser Karte sollte lauten:  
„Sobald ein befreundetes Schiff ein Ⓢ-Kommando abhandelt, falls du in Reichweite bist aktiviert zu werden, können bis zu 2 der von ihm aktivierten Staffeln in Entfernung 1–3 zu dir sein.“

#### MAJOR RHYMER

Der Karteneffekt dieser Karte sollte lauten:  
„Befreundete Staffeln in Entfernung 1 können feindliche Schiffe in kurzer Reichweite mit allen Würfeln ihrer Geschützbatte-rie-Bewaffnung angreifen.“

#### RAUMFÄHRE DER LAMBDA-KLASSE

Der Text des **Übertragung 2**-Schlüsselworts dieser Karte sollte lauten:  
„Sobald ein befreundetes Schiff ein Ⓢ-Kommando abhandelt, falls du in Reichweite bist aktiviert zu werden, können bis zu 2 der von ihm aktivierten Staffeln in Entfernung 1–3 zu dir sein.“

#### VCX-100 FRACHTER

Der Text des **Übertragung 1**-Schlüsselworts dieser Karte sollte lauten:  
„Sobald ein befreundetes Schiff ein Ⓢ-Kommando abhandelt, falls du in Reichweite bist aktiviert zu werden, können bis zu 1 der von ihm aktivierten Staffeln in Entfernung 1–3 zu dir sein.“

### RAUMSTATIONSKARTEN

#### BEWAFFNETE RAUMSTATION

Die Anti-Jäger-Bewaffnung dieser Karte sollte 1 blauer Würfel sein. Die Geschützbatte-rie-Bewaffnung dieser Karte sollte 2 rote und 2 blaue Würfel sein.

# EINSATZZIELKARTE

## DRINGEND GESUCHT!

Die Sonderregeln der Einsatzzielkarte „Dringend gesucht!“ sollten lauten:

„Solange ein Schiff ein Einsatzziel-Schiff angreift, darf es seinem Angriffspool 1 Würfel hinzufügen. Der Würfel muss eine Farbe haben, die bereits im Angriffspool vorhanden ist.“

## STÖRBARRIERE

Die Sonderregeln der Einsatzzielkarte „Störbarriere“ sollten lauten:

„Sobald bei einem Angriff, falls sich weder der Angreifer noch der Verteidiger mit einem Einsatzzielmarker überschneidet, die Sichtlinie durch ein Einsatzzielmarker oder durch die Strecke zwischen den beiden Einsatzzielmarkern gezogen wird, muss der Angreifer die Hälfte der Würfel im Angriffspool (abgerunden) auswählen und entfernen, bevor er würfelt.“

# KAMPAGNENEINSATZZIELKARTE

## HYPERRAUMROUTENÜBERFALL

Der Abschnitt „Spielende“ dieser Kampagneneinsatzzielkarte sollte mit dem folgenden Satz enden:

„Bei Gleichstand gewinnt der erste Spieler.“

## NEBELRANDREGION

Der letzte Satz im Abschnitt „Sonderregeln“ auf dieser Kampagneneinsatzzielkarte sollte lauten:

„Die Gesamtzahl der Kommandoräder, die jedem Schiff des zweiten Spielers in jeder Kommandophase zugewiesen werden müssen, sinkt um 1 bis zu einem Minimum von 1.“

# KONFLIKT UM CORELLIA (KAMPAGNENLEITFADEN)

## KAMPAGNENSPIEL, S.4

Der Querverweis bei **KAMPAGNENPUNKTE** sollte lauten:

„(siehe „Kampagnensieg“ auf Seite 9).“

## BASEN PLATZIEREN, S.6

- Die letzten drei Sätze des vierten Absatzes sollte lauten:

„Jeder Rebellenspieler muss 2 Rebellenpräsenz-Aufkleber platzieren. Diese Aufkleber können Außenposten oder Basen repräsentieren. Jedoch darf nur die eine Hälfte der Rebellen-Aufkleber Basen repräsentieren. Die andere Hälfte muss Außenposten repräsentieren. Ob der Rebellenpräsenz-Aufkleber dabei für einen Außenposten oder eine Basis steht, wird nur im Teambogen der Rebellen eingetragen und vor dem imperialen Team geheim gehalten.“

## EFFEKTE EINER SCHLACHT BESTIMMEN, S.10

Der zweite Absatz dieses Abschnitts sollte lauten:

„Nachdem ein Spieler, der eine Offensive an einem Standort mit Basen- oder Außenpostenaufkleber angekündigt hat, die Schlacht gewonnen hat, wird die Basis bzw. der Außenposten zerstört und das feindliche Team platziert einen Zerstört-Aufkle-

ber auf dem alten Aufkleber. Dann erhält das Team des Spielers, der die Offensive angekündigt hat, 1 Kampagnenpunkt plus Kampagnenpunkte in Höhe des bei dem Ort angegebenen **SIEGBONUSWERTES**.“

## ORTE IM CORELLIANISCHEN SEKTOR, S.17

Der Siebonuswert für Corfai sollte „+2“ lauten.

Der Siegbonuswert für Talfaglio sollte „+0“ lauten.

# FLOTTILLE

Die Regeln für Flottillen sollten lauten:

„Das Schiff in dieser Erweiterung ist eine Flottille. Schiffe dieser Art bestehen aus zwei Plastikmodellen (anstatt einem). Für Flottillen gelten dieselben Regeln wie für andere Schiffe mit den folgenden Ausnahmen:

- Sobald es zur Überschneidung zwischen einer Flottille und einem anderen Schiff kommt, wird der Flottille eine verdeckte Schadenskarte zugeteilt. Dem nächstgelegenen Schiff, das an der Überschneidung beteiligt ist, wird keine verdeckte Schadenskarte zugeteilt, es sei denn, es ist ebenfalls eine Flottille.
- Eine Flottille kann nicht mit einer -Aufwertung (Commander) ausgestattet sein.

# SPIELREGEL

## EINSCHRÄNKUNGEN BEI DER FLOTTENZUSAMMENSTELLUNG, S.22

Dieser Abschnitt sollte den folgenden Punkt enthalten:

„Ein Schiff kann nicht mit mehr als einer Kopie derselben Aufwertungskarte ausgestattet werden.“

# REFERENZHANDBUCH

## ABMESSUNG VON FEUERWINKEL UND REICHWEITE, S.2

Dieser Eintrag sollte den folgenden Absatz enthalten:

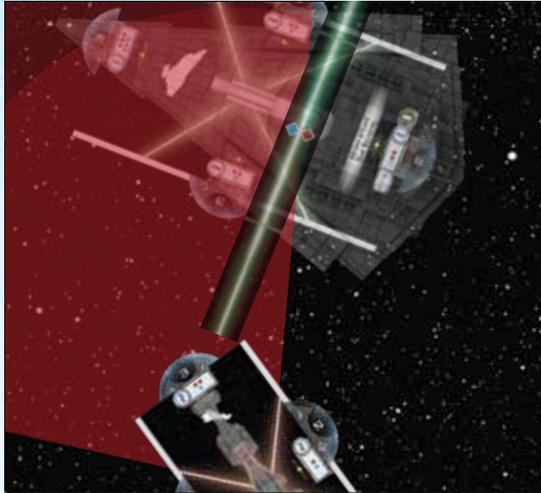
„Sobald die Angriffsreichweite für ein Schiff gemessen wird, wird jeder Teil des Verteidigers, der außerhalb des Feuerwinkels der angreifenden Hüllensektion liegt, ignoriert. Dies gilt auch dann, wenn sich dieser Teil in kürzerer Reichweite befindet.“

## ABMESSUNG VON FEUERWINKEL UND REICHWEITE, S.2

Dieser Eintrag sollte den folgenden Absatz enthalten:

„Falls die Angriffsreichweite durch eine Hüllensektion des Verteidigers gemessen wird, die nicht die verteidigende Sektion ist, hat der Angreifer keine Sichtlinie und muss ein anderes Ziel wählen.“

## BEISPIEL: REICHWEITE



Die Front-Hüllensektion der CR90 Corvette versucht die Heck-Hüllensektion der Sieges-Klasse anzugreifen. Der Rebellen-Spieler misst die Reichweite zum nächsten Punkt der Heck-Hüllensektion der Sieges-Klasse, der sich innerhalb des Feuerwinkels befindet. Diese Messung geht durch die linke Hüllensektion der Sieges-Klasse, deshalb hat die Front-Hüllensektion der CR-90 keine Sichtlinie zur Heck-Hüllensektion der Sieges-Klasse.

## ANGREIFEN, S.3

Der zweite Satz von Schritt 6 „Weitere Staffel als Ziel festlegen“ sollte lauten:

„Der neue Verteidiger muss im Feuerwinkel und in Angriffsreichweite derselben angreifenden Hüllensektion liegen und der Angreifer muss die Sichtlinie normal überprüfen.“

## ANGREIFEN, S.3

Der Schritt 6 „Weitere Staffel als Ziel festlegen“ sollte folgenden Punkt enthalten:

„Jede Wiederholung der Schritte 2 bis 6 wird als neuer Angriff im Bezug auf die Abhandlung von Karteneffekten behandelt.“

## FLOTTENZUSAMMENSTELLUNG, S.6

Der Eintrag sollte den folgenden Punkt enthalten:

„Ein Schiff kann nicht mit mehr als einer Kopie derselben Aufwertungskarte ausgestattet werden.“

## KOMMANDOS, S.8

Der Eintrag sollte den folgenden Punkt enthalten:

„Ein Schiff kann ein Kommando abhandeln und wählen, dass der Effekt nicht abgehandelt wird. Dies zählt weiterhin, als ob das Kommando abgehandelt wurde, um z. B. Effekte von Aufwertungskarten auszulösen.“

## SICHTLINIE, S.11

Der vierte Punkt sollte lauten:

„Falls die Sichtlinie oder die Angriffsreichweite eine Hüllensek-

tion des Verteidigers kreuzt, die nicht die verteidigende Sektion ist, hat der Angreifer keine Sichtlinie und muss ein anderes Ziel wählen.“

## ÜBERSCHNEIDUNG, S.12

Der letzte Satz des ersten Absatzes sollte lauten:

„Er darf die Staffeln in beliebiger Reihenfolge platzieren, aber er kann sie nicht außerhalb der Spielfläche platzieren.“

## GRÖSSENKATEGORIE, S.6

Die Größe für kleine Schiffe sollte lauten: „43 x 71 mm“. Die Größe für mittelgroße Schiffe sollte lauten: „63 x 102 mm“. Die Größe für große Schiffe sollte lauten: „77,5 x 129 mm“.

# REGELKLARSTELLUNG

## OFFENE, ABGELEITETE UND VERDECKTE INFORMATIONEN

### OFFENE INFORMATIONEN

Offene Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und die Schiffe, die allen Spielern zugänglich sind. Dazu gehören offene Schadenskarten, alle relevanten Marker, das gewählte Einsatzziel, abgelegte Aufwertungskarten und jede andere Informationen, die allen Spielern ständig zugänglich sind.

Alle Spieler müssen jederzeit Zugang zu offenen Informationen haben und dürfen diese nicht vor einem Gegner verbergen oder spezielle Details davon auslassen. Ein Spieler muss dem anderen Spielern erlauben diese Informationen selbst herauszufinden, wenn er denn möchte.

### ABGELEITETE INFORMATIONEN

Abgeleitete Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und Schiffe, an die alle Spieler durch Karten-oder Spieleffekte oder durch Schlussfolgerungen über bekannte Informationen gelangen können. Dazu gehören die derzeitige Punktzahl der Spieler, wie viel Kopien einer bestimmten Schadenskarte im Schadensdeck übrig sind, welche Räder zu welchem Schiff gehören usw.

Abgeleitete Informationen dürfen mithilfe von Markern oder anderen Mitteln nachgehalten werden, sodass sich die Spieler daran erinnern können. Spieler dürfen abgeleitete Informationen nicht verfälschen und offene Informationen, die notwendig sind, um an abgeleitete Informationen zu gelangen, nicht verbergen.

Falls die abgeleitete Information von einer vorherigen Entscheidung oder einer Aktion eines Spielers abhängig ist, muss dieser Spieler wahrheitsgemäß antworten, wenn er zu dieser Entscheidung oder Aktion gefragt wird. Beispiel: Stefanie wählt zwei Schiffe für das Einsatzziel Dringend Gesucht!. Eine Runde später hat Brian vergessen, welche Schiffe Stefanie gewählt hat und fragt sie danach. Sie muss ehrlich antworten, welche zwei Schiffe sie für ihr Einsatzziel gewählt hat.

## VERDECKTE INFORMATIONEN

Verdeckte Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und Schiffe, die einem oder mehreren Spielern nicht zugänglich sind. Dazu gehören verdeckte Schadenskarten (auch wenn sie zuvor offen waren), verdeckte Manöverräder, Karten in den Schadensdecks usw.

Ein Spieler kann verdeckte Informationen nicht ohne Hilfe von Spieleffekten, Regeln oder die Mitteilung eines anderen Spielers erfahren. Falls ein Spieler allerdings Zugang zu verdeckten Informationen zum Spiel oder zu Karten hat und diese seinem Mitspieler mitteilt, dann muss er nicht unbedingt die Wahrheit sagen.

---

## FAQ

---

Dieser Abschnitt beantwortet Fragen, die bei *Star Wars: Armada* häufig gestellt werden.

## AKTIVIERUNGEN

**F: Wenn ein Spieler am Zug ist, um ein Schiff zu aktivieren, was passiert, falls alle nicht-aktivierten Schiffe jenes Spielers durch Karteneffekte daran gehindert werden, aktiviert zu werden (wie z. B. durch Admiral Raddus oder Gouverneurin Pryce)?**

A: Jener Spieler passt seinen Zug zum Aktivieren.

## ANGRIFFE

**F: Sobald ein Schiff eine Fähigkeit abhandelt, die es ihm erlaubt, dem Angriffspool Würfel hinzuzufügen, kann es Würfel hinzufügen, die bei der Reichweite des Angriffs normalerweise nicht erlaubt wären?**

A: Ja. Die Reichweitenbeschränkung für die Würfelfarben findet nur Anwendung, sobald man die Angriffswürfel im Schritt „Angriffswürfel werfen“ eines Angriffs nimmt.

**F: Falls ein Angriff eines Schiffs keine Würfel enthalten würde, aber das Schiff über einen Karteneffekt Würfel hinzufügen kann, kann es dann den Angriff durchführen?**

A: Nein. Falls ein Schiff keine Würfel im Schritt „Angriffswürfel werfen“ eines Angriffs nimmt, wird der Angriff negiert.

**F: Kann ein Schiff einen Verteidigungsmarker ausgeben, selbst wenn der Marker keinen Effekt hat?**

A: Ja.

*Beispiel: Ein Schiff kann einen ⤴-Marker ausgeben und eine angrenzende Hüllensektion wählen, der keine Schilde verbleiben.*

**F: Kann ein Schiff einen Ausweichmarker ausgeben, um einen Würfel neu zu werfen und erst auf das Ergebnis warten, bevor es einen weiteren Verteidigungsmarker ausgibt?**

A: Ja.

**F: Blockieren Hüllensektionen des Angreifers die Sichtlinie, wenn diese überprüft wird?**

A: Nein.

**F: Welche Teile der Schiffsbasis blockieren die Sichtlinie?**

A: Die gesamte Kunststoffbasis blockiert die Sichtlinie, ausgenommen der Kunststoffteile, welche die Schildräder einrahmen. Auch die Schildräder blockieren oder versperren die Sichtlinie nicht.

**F: Wenn die Sichtlinie gemessen wird und ein Schiff Weg ist, beeinträchtigen die Schildräder und ihre Plastikrahmen die Sichtlinie?**

A: Nein. Aber alle anderen Teile der Schiffsbasis kann die Sichtlinie versperren.

**F: Kann ein Schiff eine Staffel angreifen, die sich im Nahkampf befindet?**

A: Ja.

## AUFBAU UND FLOTTEN-ZUSAMMENSTELLUNG

**F: Wie viele Punkte kann ein Spieler während der Flottenzusammenstellung für Staffeln ausgeben?**

A: Ein Spieler kann bis zu einem Drittel der Gesamt-Flottenpunkte ausgeben, aufgerundet.

*Beispiel: In einem 200-Punkte-Spiel kann eine Flotte bis zu 67 Punkte an Staffeln beinhalten, selbst wenn die Gesamtkosten der Flotte nur 190 betragen.*

**F: Können die Spieler beim Aufbau während des Schritts „Hindernisse platzieren“ jede beliebige Kombination von sechs Hindernismarkern platzieren?**

A: Nein. Die Spieler müssen 3 Asteroidenfelder, 2 Trümmfelder und 1 Raumstation platzieren.

**F: Kann ein Spieler beim Aufbau während des Schritts „Schiffe aufstellen“ die Geschwindigkeit seiner Schiffe auf 0 stellen?**

A: Nein.

**F: Kann ein Schiff so platziert werden, dass es ein anderes Schiff überschneidet?**

A: Nein.

## BEISEITEGESTELLTE SCHIFFE UND STAFFELN

**F: Ist ein Spieler besiegt, wenn er keine Schiffe mehr im Spiel hat, aber er noch durch einen Karteneffekt beiseitegestellte Schiffe hat?**

A: Ja. Alle beiseitegestellten Schiffe und Staffeln jenes Spielers werden zerstört. In offiziellen Turnieren passiert dies am Ende der Spielrunde.

**F: Falls ein Schiff oder eine Staffel beiseitegestellt worden ist und es/sie zu Beginn einer Spielrunde durch eine Fähigkeit oder einen Aufwertungskarteneffekt aufgestellt wird, kann es/sie die Fähigkeiten und Aufwertungskarteneffekte zu Beginn jener Runde abhandeln?**

A: Ja, solange jene Fähigkeiten zu Beginn der Runde abgehandelt werden könnten, in der jenes Schiff oder jene Staffel aufgestellt worden ist.

**F: Können einem beiseitegestellten Schiff Marker zugewiesen werden oder kann es durch Fähigkeiten oder Karteneffekte als ein Einsatzziel-Schiff gewählt werden?**

A: Nein. Falls dem Schiff aber **vor** dem Beiseitestellen Marker zugewiesen worden sind (z. B. durch Blockadebrecher) oder es **vor** dem Beiseitestellen als Einsatzziel-Schiff gewählt worden ist (z. B. durch Spionageflug), dann werden jene Marker oder Effekte nicht entfernt, sobald das Schiff beiseitegestellt wird.

**F: Kann ein beiseitegestelltes Schiff oder eine beiseitegestellte Staffel durch einen anderen Karteneffekt aufgestellt werden, als durch den, der es/sie beiseitegestellt hat (z. B. durch Schnellstart-Hangar und Jägerangriff aus dem Hinterhalt)?**

A: Nein. Beiseitegestellte Schiffe und Staffeln können nur von der Fähigkeit oder dem Karteneffekt betroffen werden, die sie auch beiseitegestellt haben.

## BEWEGUNG

**F: Sobald ein Schiff ein Manöver ausführt, bewegt es sich entlang der Manöverhilfe?**

A: Nein. Das Schiff wird von der Startposition aufgenommen und an der Endposition positioniert. Es ignoriert jedes Hindernis, Schiff und Staffel, das es nicht an der Endposition überschneidet.

**F: Sobald ein Schiff ein Manöver ausführt, wird es zerstört, wenn ein Teil der Manöverhilfe außerhalb der Spielfläche ist, aber das Schiff selbst komplett innerhalb der Spielfläche ist?**

A: Nein.

**F: Falls ein Schiff mehr als ein Schiff überschneidet, wie stellt ein Spieler fest welches Schiff am nächsten ist?**

A: Der Spieler misst die Entfernung zu dem überschrittenen Schiff, das näher wirkt und markiert vorübergehend die Entfernung (z. B. indem er seinen Fingernagel an die Stelle hält, an welcher der Maßstab das überschrittene Schiff erreicht). Die Messung wird festgehalten und dann die Entfernung zum anderen Schiff gemessen. Befindet sich die zweite Messung hinter der ersten Messung, ist das erste Schiff näher. Ansonsten das zweite Schiff.

**F: Wann darf ein Spieler mit der Manöverhilfe vormessen?**

A: Die Spieler dürfen mit der Manöverhilfe nur während des „Kurs bestimmen“-Schritts für das bestimmte Schiff vormessen.

**F: Falls ein Schiff ein Manöver ausführt, sodass es auf der Endposition exakt ein anderes Schiff oder eine andere Staffel berührt, überschneidet das bewegte Schiff die Schiffe oder Staffeln, welche es berührt?**

A: Nein.

**F: Falls ein Schiff sich mit einem anderen Schiff überschneidet und Schaden nimmt, so dass es Schadenskarten in Höhe seines Hüllenwertes hat, aber es sich in seiner Endposition mit einem Raumstation-Hindernis überschneidet, wird das Schiff dann zerstört?**

A: Ja. Der Effekt der Raumstation wird nicht abgehandelt, bis nachdem das Schiff sein Manöver ausgeführt hat.

**F: Sobald ein Schiff ein Manöver ausführt und dabei in der geplanten Endposition ein Teil des Schiffs außerhalb der Spielfläche ist, aber das Schiff sich mit einem anderen Schiff an dieser Position überschneidet und seine Bewegung komplett innerhalb der Spielfläche endet, wird das sich bewegende Schiff zerstört?**

A: Nein.

**F: Sobald ein Effekt ein Schiff dazu anweist, ein Manöver außerhalb des gewöhnlichen „Manöver ausführen“-Schrittes auszuführen, was ist dann der Schub des Schiffs?**

A: Während des Ausführens zusätzlicher Manöver wird der Schub des Schiffs kurzzeitig auf den Schub gesetzt, der im Effekt, der abgehandelt wird, angegeben ist. Das Schiff führt das Manöver aus, indem es die Schritte „Kurs bestimmen“ und „Schiff bewegen“ beendet. Der derzeitige Schub des Schiffs wird aber dennoch mit dem Schubrad festgehalten. Das Schiff hat offiziell aber seinen Schub nicht geändert.

## FLOTTILLEN

**F: Welche Schiffsgröße haben Flottillen, wenn es darum geht, Karteneffekte abzuhandeln?**

A: Ein Flottillen-Schiff hat die Schiffsgröße, die durch den Marker und die Basis des Schiffes festgelegt ist. Ein Flottillen-Schiff auf einer kleinen Basis gilt zum Beispiel als keines Schiff für alle Interaktionen mit Regeln und Effekten. Flottillen werden nur dann anders behandelt, wenn sie sich mit anderen Schiffen überschneiden oder andere Schiffe sich mit ihnen überschneiden.

## KOMMANDOS

**F: Wenn ein Schiff ein Kommandorad und einen Marker des gleichen Typs ausgibt, zählt das als eine Abhandlung des Kommandos?**

A: Ja.

**F: Falls ein Schiff ein Kommandorad und einen Marker des gleichen Typs ausgeben will, muss es das dann gleichzeitig tun?**

A: Ja. Es muss bereits beides, Rad und Marker, haben und diese zusammen ausgeben.

**F: Kann ein Schiff sein Kommandorad zu einem beliebigen Zeitpunkt während seiner Aktivierung ausgeben, um einen Kommandomarker des gleichen Typs zu erhalten?**

A: Nein. Es kann dies nur tun wenn es das Kommandorad aufdeckt.

**F: Falls ein Schiff sein Kommandorad ausgibt, um einen Kommandomarker des gleichen Typs zu erhalten, kann es den Marker später in der Runde ausgeben?**

A: Ja.

**F: Falls ein Schiff ein Ⓢ-Rad und einen Ⓢ-Marker hat, kann es diese gegen verschiedene Ziele in der gleichen Runde einsetzen?**

A: Nein. Ein Schiff kann dasselbe Kommando nicht mehr als ein Mal pro Runde einsetzen.

**F: Falls ein Schiff ein Ⓢ-Rad und einen Ⓢ-Marker zusammen ausgibt, kann es den Würfel, den es hinzugefügt hat, neu würfeln? Ist es gezwungen einen Würfel neu zu würfeln?**

A: Es kann den hinzugefügten Würfel neu würfeln und es kann wählen, keinen Würfel neu zu würfeln.

**F: Kann ein Schiff den Effekt eines Kommandos abhandeln, indem es mehrere passende Kommandoräder oder Kommandomarker ausgibt?**

A: Nein. Ein Schiff darf nur ein Kommando abhandeln, indem es 1 Kommandorad, 1 Kommandomarker oder 1 Kommandorad und 1 passenden Kommandomarker ausgibt.

**F: Werden Fähigkeiten oder Karteneffekte, die abgehandelt werden, sobald ein Schiff sein Kommandorad aufdeckt, auch abgehandelt, sobald ein Kommandorad aufgedeckt wird, das auf einer Aufwertungskarte liegt, mit dem jenes Schiff ausgestattet ist?**

A: Nein. Effekte, die abgehandelt werden, sobald ein Schiff sein Kommandorad aufdeckt, werden nur abgehandelt, sobald ein Schiff ein Kommandorad vom Stapel aufdeckt, das der Schiffskarte als Teil ihrer Aktivierung zugewiesen worden ist.

## SCHADENSKARTEN

**F: Dürfen sich Spieler verdeckte Schadenskarten ansehen, die Schiffen zugeteilt worden sind?**

A: Nein.

## STAFFELN

**F: Sobald eine Staffel aktiviert wird, muss sie sich bewegen und/oder angreifen?**

A: Nein. Eine Staffel kann aktiviert werden und die Aktivierung beenden, ohne sich zu bewegen und/oder anzugreifen.

**F: Kann eine Staffel während des Aufbaus außerhalb des Startgebiets aufgestellt werden, solange sie innerhalb der Entfernung 1–2 zu einem befreundeten Schiff ist?**

A: Nein. Sie kann außerhalb des Aufstellungsbereichs platziert werden, aber nicht außerhalb des Startgebiets.

**F: Sobald eine Staffel mit KONTER ihren KONTER-Angriff durchführt, kann es Fähigkeiten abhandeln, die auf Angriffe wirken?**

A: Ja. Ein KONTER-Angriff funktioniert genauso wie ein normaler Angriff, mit dem Unterschied, dass die Würfel für den Angriff durch den Konterwert der Staffel festgelegt werden und nicht durch die Anti-Jäger-Angriffswürfel. Diese können durch das SCHWARM-Schlüsselwort, Kreischläufers Fähigkeit usw. beeinflusst werden.

**F: Wie funktioniert das Staffel-Schlüsselwort BOMBER?**

A: Sobald eine Staffel mit dem Schlüsselwort BOMBER ein Schiff angreift, kann es den normalen kritischen Effekt abhandeln bevor der Gesamtschaden ermittelt wird, solange sie mindestens ein ✨-Ergebnis hat. Um den Gesamtschaden des Angriffs gegen ein Schiff zu ermitteln wird die Anzahl der ✨- und ✨-Ergebnisse, statt nur der ✨-Ergebnisse zusammengezählt.

**F: Falls ein Schiff eine große Anzahl an Staffeln überschneidet, kann der gegnerische Spieler die Staffeln dann so platzieren, dass es unmöglich ist, dass alle Staffeln das Schiff berühren?**

A: Nein. Der Spieler muss so viele Staffeln wie möglich derart platzieren, dass sie das Schiff berühren. Er darf keine Lücken lassen, um zu verhindern, dass einige Staffeln das Schiff berühren.

**F: Falls ein Schiff eine große Anzahl an Staffeln überschneidet und es unmöglich ist, alle Staffeln so zu platzieren, dass sie das Schiff berühren, wo sollen die restlichen Staffeln platziert werden?**

A: Eine Staffel, die nicht so platziert werden kann, dass sie das Schiff berührt, muss so platziert werden, dass sie eine andere Staffel berührt, die ihrerseits das Schiff berührt.

**F: Ein Schiff führt ein Manöver aus, das dazu führt, dass sein Schildrad oder das Kunststoffteil, welches das Schildrad einrahmt, die Basis einer Staffel überschneidet: Zählt dies als Überschneiden?**

A: Ja. In gleicher Weise kann eine Staffel nicht unter das Schildrad eines Schiffes bewegt oder platziert werden, da auch dies als Überschneidung zählen würde.

**F: Kann eine Staffel mit HALUNKE in beliebiger Reihenfolge angreifen und bewegt werden, wenn sie in der Staffelphase aktiviert wird?**

A: Ja.

**F: Wird eine Staffel mit DRAUFGÄNGER daran gehindert, sich zu bewegen, solange sie sich mit 2 Staffeln im Nahkampf befindet (eine davon mit SCHWER und die andere ohne SCHWER)?**

A: Ja.

**F: Meine Staffel ist in Entfernung 1 zu 2 feindlichen Staffeln, wobei eine davon im Nahkampf ist und die andere nicht, weil sie durch ein Hindernis getrennt wird. Muss meine Staffel die Staffel angreifen, mit der sie im Nahkampf ist?**

A: Nein. Eine Staffel kann eine andere Staffel in Entfernung 1 angreifen, egal ob sie mit der anderen Staffel im Nahkampf ist oder nicht.

**F: Kann eine Staffel mit STRATEGIE Einsatzzielmarker bewegen, die einem Schiff zugewiesen sind?**

A: Nein.

**F: Falls eine Staffel mit SCHARFSCHÜTZE im Nahkampf ist und sich eine andere Staffel in Entfernung 2 befindet, kann sie die Staffel in Entfernung 2 angreifen?**

A: Ja. Falls die Staffel mit SCHARFSCHÜTZE aber mit einer Staffel mit ESKORTE im Nahkampf ist, kann sie keine andere Staffel, der ESKORTE fehlt, angreifen.

**F: Muss eine Staffel mit ÜBERTRAGUNG in kurzer-mittlerer Reichweite eines Schiffes sein, das Staffeln aktiviert, so dass jene Staffeln aktivieren können?**

A: Nein.

**F: Kann ein Karteneffekt oder eine Staffel mit STRATEGIE Einsatzzielmarker zu oder von einer Position bewegen, wo sie sich mit einem Schiff überschneiden?**

A: Ja. Falls nötig darf der Besitzer jenes Schiffes die Position des Schiffes markieren, es aus dem Weg stellen, den Marker bewegen und das Schiff dann wieder zurückstellen.

**F: Werden Effekte, die den Schubwert einer Staffel verändern, auch angewendet, sobald die Staffel sich wegen eines Karteneffekts bewegt?**

A: Nein. Der Schub einer Staffel wird nur angewendet, sobald sie ihre normale Bewegung während ihrer Aktivierung durchführt.

## VERSPERRT

**F: Während ein Schiff sich mit einem Hindernis überschneidet und die gezogene Sichtlinie der angreifenden Hüllensektion keinen sichtbaren Bereich dieses Hindernisses kreuzt, ist dieser Angriff dann versperrt?**

A: Nein.

# KONFLIKT UM CORELLIA FAQ

Dieser Abschnitt beantwortet Fragen, die bei der Kampagne *Kampf um Corellia* häufig gestellt werden.

## FLOTTEN ZUSAMMENSTELLEN

**F: Behalten die Spieler nach dem Zusammenbau ihrer anfänglichen 400-Punkte-Flotte übriggebliebene Punkte oder Ressourcen?**

A: Nein.

## BASEN PLATZIEREN

**F: Wann ist der Rebellenspieler am Zug seine Rebellenpräsenz-Aufkleber zu platzieren? Muss er den Standort einer Basis und Außenpostens als Paar vermerken?**

A: Nein. Das Rebellenteam muss aber so planen, dass die eine Hälfte der Rebellenpräsenz-Aufkleber Außenposten repräsentieren und die andere Hälfte Basen, nachdem alle Aufkleber platziert worden sind.

## INITIATIVE BESTIMMEN

**F: Kann der Spieler, der die Offensive angekündigt hat, wählen, ob er erster oder zweiter Spieler ist?**

A: Nein. Der Spieler, der die Offensive angekündigt hat, hat die Initiative und ist der erste Spieler.

## SIEGPUNKTE BEI SCHLACHTEN

**F: Was passiert den Staffeln eines Spielers, falls alle seine Schiffe zerstört werden oder sich alle seine Schiffe in den Hyperraum zurückziehen?**

A: Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler keine verbliebenen Schiffe mehr auf der Spielfläche hat. Der Spieler mit verbliebenen Schiffen auf der Spielfläche gewinnt jene Schlacht. Alle Staffeln des verlierenden Spielers verbleiben auf der Spielfläche und werden nicht als zerstört behandelt und erhalten nicht den Status Geschwächt.

## FLOTTENSTATUSAKTUALISIERUNG

**F: Falls ein Schiff während einer Schlacht durch eine Bewegung aus der Spielfläche zerstört wird, erhält es dann den Status Geschwächt?**

A: Ja.

**F: Kann ein Schiff mit dem Status Geschwächt seinen abgelegten Verteidigungsmarker zurückerhalten oder kann eine Staffel mit dem Status Geschwächt seinen Hüllensektionen während einer Schlacht durch das Abhandeln eines Effekts wiederherstellen?**

A: Ja. Der Geschwächt-ID-Marker kann aber nur während des Schrittes „Flotten instand setzen und erweitern“ entfernt werden. Falls jenes Schiff oder jene Staffel zu Beginn der nächsten Schlacht geschwächt bleibt, muss der passende Effekt abgehandelt werden.



**F: Kann ein Schiff oder eine Staffel seinen Veteranenstatus außer durch das Entfernen aus der Kampagne dauerhaft verlieren?**

A: Nein.

## FLOTTEN INSTAND SETZEN UND ERWEITERN

**F: Wann werden Änderungen im Flottenbogen für alle Spieler öffentlich gemacht?**

A: Die Spieler müssen während des Schrittes „Flotten instand setzen und erweitern“ ihre Entscheidungen nicht diskutieren. Zu Beginn der Strategiephase werden Flottenbögen öffentlich gemacht und die Spieler dürfen darum bitten, auf die Bögen des anderen Teams schauen zu dürfen, bevor Offensive und Verteidiger angekündigt werden.

**F: Kann ein Spieler freiwillig Schiffe oder Staffeln aus seiner Flotte entfernen, um seinen Flottenpunktwert zu verringern?**

A: Ja. Aber Schiffe und Staffeln, die auf diese Weise entfernt werden, werden als zerstört behandelt. Der Spieler erhält keine Ressourcenpunkte für seinen Flottenpunktwert zurück. Karten mit einzigartigem Namen (wie z. B. Titel-Aufwertungskarten), die auf diese Weise aus dem Spiel entfernt worden sind, können während der Kampagne von keinem Spieler mehr erworben werden.

**F: Zählen Aufwertungen, die nicht ausgestattet sind und beiseitegelegt sind, zum Flottenpunktwert dazu?**

A: Alle erworbenen Aufwertungen zählen zum Flottenpunktwert dazu, ob sie nun ausgestattet sind oder nicht.

**F: Gib es ein Limit für das Hinzufügen von Staffeln in eine Flotte?**

A: Der Flottenpunktwert einer Flotte für Staffeln darf ein Drittel des Gesamt-Flottenpunktwerts (aufgerundet) nicht übersteigen. Ein Spieler kann zusätzliche Staffeln hinzufügen, solange der endgültige Gesamt-Staffelwert ein Drittel des endgültigen Gesamt-Flottenwerts nicht übersteigt.

## AUFGEHALTEN DURCH GRAVITATIONSTRICHTER

**F: Falls sich ein Schiff, das mit einer Ⓢ-Aufwertung (experimentelle Sonderausstattung) ausgestattet ist, bewegt, sodass es sich in Entfernung 1–5 von einem feindlichen Schiff befindet, das bereits seine Rad abgelegt hat, um sich in den Hyperraum zurückzuziehen, kann sich jenes feindliche Schiff dann immer noch zurückziehen?**

A: Ja.

## STRATEGIE-EFFEKTE

**F: Kann der zweite Spieler einen Erfahrene-Raumfahrer-Marker verwenden, um eine Kampagneneinsatzzielkarte mit einer anderen Kampagneneinsatzzielkarte oder einer normalen Einsatzzielkarte zu ersetzen?**

A: Nein.

# KARTEN-KLARSTELLUNG

Dieser Abschnitt erklärt einzelne Kartentexte und das Zusammenspiel einiger Karten.

## SCHADENSKARTEN

### ENERGIEAUSFALL

Wenn ein Schiff zwei „Energieausfall“-Karten hat, wird eine nach der anderen angewandt. Der Technikwert von 5 eines Schiffes würde z. B. zuerst auf 2 und danach auf 1 verringert werden.

### FEHLFUNKTION DER SCHUBKONTROLLE

Ein bewegliches Gelenk ist ein Gelenk mit einem Kurskorrekturwert von „I“ oder „II“; ein Gelenk mit einem „–“ ist nicht betroffen. Diese Karte betrifft den aufgedruckten Kurskorrekturwert auf der Schubtabelle; der Wert kann noch immer von einem Ⓢ-Kommando oder anderen Karteneffekten erhöht werden.

### SCHADEN AN DER STEUERKONSOLE

Dieser Karteneffekt wird während des „Schiff bewegen“-Schritts abgehandelt, solange ein Manöver ausgeführt wird.

## EINSATZZIELE

### ANGRIFF AUS DEM HYPERRAUM

Schiffe und Staffeln, die beiseite gestellt wurden befinden sich nicht im Spiel. Ihre Fähigkeiten und Aufwertungen sind inaktiv und können nicht Ziel von Fähigkeiten werden.

Sobald eine Staffel, die beiseite gestellt wurde, aufgestellt wird, wird der Aktivierungsmarker so eingestellt, dass er dieselbe Farbe hat wie der Initiativemarker.

Während des Aufbaus, falls der zweite Spieler eine Staffel aufstellen muss, dies aber nicht kann, da er keine Schiffe auf dem Spielfeld hat, werden die Staffeln, die nicht beiseitegestellt wurden, zerstört.

Der zweite Spieler kann die Einsatzzielmarker zu Beginn der ersten Runde nicht bewegen.

Falls Schiffe eines Spielers auf dem Spielfeld zerstört werden, werden beiseite gestellte Schiffe und Staffeln ebenfalls zerstört. Falls das Spiel das Zeitlimit erreicht hat oder am Ende der sechsten Runde, werden seine Schiffe und Staffeln, die beiseite gestellt worden sind, zerstört.

### BLOCKADEBRECHER

Der zweite Spieler weist jedem seiner Schiffe 1 Einsatzzielmarker zu, nachdem das Einsatzziel gewählt worden ist, aber noch bevor Schiffe durch Karteneffekte beiseitegestellt werden.

## ERÖFFNUNGSALVE

Die Würfel, die durch den Karteneffekt hinzugefügt werden, werden dem Angriffspool hinzugefügt, nachdem der Angriffspool gewürfelt wurde. Die vom zweiten Spieler hinzugefügten Würfel können von beliebiger Farbe sein, unabhängig von der Reichweite des Angriffs.

Die Flottenpunktekosten eines Schiffs beinhalten auch alle Punkte für ausgerüstete Aufwertungskarten.

## FORTSCHRITTLICHE ARTILLERIE

Falls das Einsatzziel-Schiff eines Spielers mit Bordschützen-Team ausgestattet ist und während seiner Aktivierung von der gleichen Hüllensektion angreift, kann dieses Schiff nicht das gleiche Schiff oder die gleiche Staffel mehr als ein Mal während der Aktivierung ins Ziel nehmen.

Falls das Einsatzziel-Schiff eines Spielers mit Gekoppelte Geschütze ausgestattet ist, kann dieses Schiff nicht mehr als ein Mal pro Runde angreifen.

## GEFÄHRLICHES TERRAIN

Eine Staffel mit **STRATEGIE** kann Einsatzzielmarker von oder auf Hindernisse bewegen. Ein Einsatzzielmarker kann nur entfernt werden, um 1 Siegmarker zu erhalten, falls er sich mit einem Hindernis überschneidet. Falls sich mehrere Einsatzzielmarker mit einem Hindernis überschneiden, kann nur 1 entfernt werden, sobald ein Schiff sich mit jenem Hindernis überschneidet.

Der Sonderregeln-Effekt dieser Karte wird während des „Schiff bewegen“-Schritts abgehandelt, solange ein Manöver ausgeführt wird.

## HINTERHALT

Der erste Spieler kann Staffeln innerhalb der Entfernung 1–2 zu einem Schiff in der Hinterhaltsszone aufstellen.

Nachdem ein Spieler alle seine Schiffe platziert hat, beginnt er bei seinem nächsten Aufstellungszug damit, Staffeln zu platzieren. Der andere Spieler macht solange mit dem Platzieren von Schiffen weiter, bis alle seine Schiffe platziert worden sind. Dann beginnt auch er mit dem Platzieren von Staffeln.

## MINENFELD

Der Sonderregeln-Effekt dieser Karte wird während des „Schiff bewegen“-Schritts abgehandelt, solange ein Manöver ausgeführt wird.

## PLANETARE IONENKANONE

Der Effekt der Sonderregeln dieser Karte kann nur verwendet werden, um 1 feindliches Schiff pro Runde anzugreifen.

Solange mit dem Effekt der Sonderregeln dieser Karte angegriffen wird, kann der Angreifer wählen, den normalen kritischen Effekt abzuhandeln, anstatt den kritischen Effekt dieser Karte, falls die verteidigende Hüllensektion keinen Schild hat.

## SCHUSSBAHNEN

Falls nur ein Teil der Bewaffnung der Hüllensektion in Angriffsreichweite zum Einsatzzielmarker ist, wird auch nur dieser Teil zur Summe addiert.

Eine Hüllensektion kann nur ihre aktuellen Geschützbatte-rie-Angriffswürfel zur Summe addieren, inklusive Erhöhungen und Verringerungen durch Karten wie „Verbesserte Bewaffnung“. Würfel, die erst nach einem Angriff hinzugefügt werden, wie durch das Kommando „Feuer konzentrieren“ oder den Titel „Dominator“, werden nicht hinzugefügt.

## UMKÄMPFTER AUSSENPOSTEN

Die Raumstation versperrt keine Angriffe oder die Sichtlinie für Schiffe oder Staffeln.

## ZIELBAKEN

Die Sonderregeln dieser Karte können nicht mehr als 1 Mal während jedes Angriffs abgehandelt werden, auch wenn sich mehr als 1 Einsatzzielmarker in Entfernung 1–2 des Verteidigers befindet.

## KAMPAGNENEINSATZZIELE

### BASENVERTEIDIGUNG: BEWAFFN. RAUMSTATION

Der zweite Spieler kann den Sonderregeln-Effekt dieser Karte nur abhandeln, falls die Bewaffnete Station einen Angriff gegen ein Schiff oder eine Staffel durchführen könnte, bei dem er mindestens 1 Würfel werfen würde.

### BASENVERTEIDIGUNG: IONENKANONE

Der Effekt der Sonderregeln dieser Karte kann nur verwendet werden, um 1 feindliches Schiff pro Runde anzugreifen.

Solange mit dem Effekt der Sonderregeln dieser Karte angegriffen wird, kann der Angreifer wählen, den normalen kritischen Effekt abzuhandeln, anstatt den kritischen Effekt dieser Karte, falls die verteidigende Hüllensektion keinen Schild hat.

### HYPERRAUMROUTENÜBERFALL

Der erste Spieler erhält für jedes feindliche Schiff, das sich in den Hyperraum zurückzieht, 1 Siegmarker.

Der zweite Spieler erhält nicht 1 Siegmarker für jedes Schiff innerhalb von 2 Maßstablängen von Rand des ersten Spielers, das sich am Ende des Spiels in den Hyperraum zurückzieht.

### MACHTDEMONSTRATION

Falls der zweite Spieler alle seine verbliebenen Schiffe in den Hyperraum zurückzieht, wird die verbleiben Raumstation als zerstört behandelt, sobald am Spielende Siegpunkte berechnet werden.

## STAFFELKARTEN

### BIGGS DARKLIGHTER

Während der Abhandlung von Biggs Darklighters Fähigkeit kannst du keine befreundete Staffel wählen, die zerstört worden ist, sich wegen General Rieekans Karteneffekt aber noch auf der Spielfläche befindet.

### COLONEL JENDON

Colonel Jendon kann seinen Effekt abhandeln, falls er nicht im Nahkampf ist und falls es ihm nicht möglich ist aufgrund eines anderen Effekts einen Angriff durchzuführen.

Dieser Karteneffekt aktiviert nicht die gewählte Staffel.

### „DUTCH“ VANDER

Falls „Dutch“ Vander angreift und der Verteidiger keinen Schaden nimmt, aber eine andere feindliche Staffel Schaden erleidet (aufgrund der Abhandlung eines Effekts wie z. B. auf Biggs Darklighter), dann verschiebt „Dutch“ Vanders Effekt den Aktivierungsanzeiger des Verteidigers nicht.

### JAN ORS

Solange Jan Ors nicht sich selbst verteidigt, können ihre Verteidigungsmarker nicht von einem -Effekt als Ziel gewählt werden.

### LUKE SKYWALKER

Luke Skywalkers Fähigkeit wird ignoriert, solange die Effekte der Schadenskarten „Fehlfunktion des Schildprojektors“ und „Schilde ausgefallen“ abgehandelt werden.

Solange er ein Schiff mit Schilden angreift, handelt Luke Skywalker den kritischen Effekt nicht ab, der ihm von Norra Wexleys Fähigkeit gewährt wird.

### MAJOR RHYMER

Befreundete Staffeln, die sich in Reichweite 1 zu Major Rhymer befinden, können Schiffe in kurzer Reichweite angreifen, anstatt auf Entfernung 1 begrenzt zu sein. Dies schließt auch Major Rhymer selbst ein.

Sobald eine befreundete Staffel auf diese Weise angreift, ignoriert sie die Würfelfarbenbeschränkung auf der Reichweite-seite des Maßstabs und verwendet stattdessen alle Würfel entsprechend der Staffelkarte (die Bewaffnung ganz rechts auf der Staffelkarte).

### VALEN RUDDOR

Eine feindliche Staffel, die mit einer anderen Staffel im Nahkampf ist, kann keinen **KONTER**-Angriff gegen Valen Rudor durchführen.

## RAUMSTATIONSKARTEN

### BEWAFFNETE RAUMSTATION

Die Bewaffnete Raumstation darf angreifen und zu Schiffen und Staffeln Sichtlinie ziehen, die sich mit der Station überschneiden.

Solange die Bewaffnete Raumstation angreift, falls der Verteidiger ein Schiff ist, der sich mit der Bewaffneten Raumstation überschneidet, darf die Bewaffnete Raumstation angreifen und Sichtline zu einer beliebigen Hüllensektion des Verteidigers ziehen.

Die Bewaffnete Raumstation kann ihre eigenen Angriffe nicht versperren.

## AUFWERTUNGSKARTEN

### ADMIRAL ACKBAR

Falls ein Schiff mit Bordschützenteam ausgestattet ist, darf Admiral Ackbars Fähigkeit für beide Angriffe, die von derselben Hüllensektion durchgeführt werden, angewandt werden.

### ADMIRAL CHIRANEAU

Falls ein Schiff *Korruptor* und Admiral Chiraneau ausgerüstet hat, haben Staffeln mit **BOMBER**, die das Schiff aktiviert, im Nahkampf eine Geschwindigkeit von „3“.

### ADMIRAL KONSTANTINE

Falls Admiral Konstantines Effekt den Schub eines Schiffs mit einer offenen Schadenskarte Risse in den Schubdüsen ändert, nimmt dieses Schiff nicht 1 Schaden durch den Effekt von Risse in den Schubdüsen.

### ADMIRAL MONTFERRAT

Ein Schiff mit einer offenen Schadenskarte Feuerkontrolle außer Funktion kann kein Schiff ins Ziel nehmen, das mit Admiral Montferrat ausgestattet ist, dessen Schub 3 oder höher ist.

### ADMIRAL MOTTI

Falls durch den Verlust des Effekts von Admiral Motti der Hüllenwert eines Schiffs der Anzahl seiner Schadenskarten entspricht, wird das Schiff zerstört.

### ADMIRAL OZZEL

Ein befreundetes Schiff, das mit Navigationsteam ausgestattet ist und ein -Kommando abhandelt, indem es einen -Marker nutzt, um den Kurskorrekturwert zu erhöhen, darf Admiral Ozzels Fähigkeit abhandeln, um den Schub um 1 zu verändern.

## ADMIRAL RADDUS

Falls ein Schiff, das mit dieser Aufwertung ausgestattet ist, zerstört wird, nachdem dieser Karteneffekt abgehandelt worden ist, um ein Schiff aufzustellen, kann das durch diesen Karteneffekt aufgestellte Schiff nicht das erste Schiff sein, das in jener Runde aktiviert wird.

Falls während der Schiffsphase in der Runde, in der das Schiff durch diesen Karteneffekt aufgestellt worden ist, alle Schiffe beider Spieler durch einen Karteneffekt (wie z. B. von Admiral Raddus oder von Gouverneurin Pryce) am Aktivieren gehindert werden, darf ein Schiff, das durch diesen Karteneffekt aufgestellt worden ist, auch dann aktivieren, auch wenn es das erste Schiff ist, das in jener Runde aktiviert.

## ADMIRAL SCREED

Dieser Karteneffekt kann während der Aktivierung eines Schiffes oder einer Staffel abgehandelt werden.

## ADMIRAL SLOANE

Ein durch diesen Karteneffekt ausgegebener Marker kann vom Verteidiger während jenes Angriffs nicht ausgegeben werden. Der Verteidiger kann aber einen anderen Marker desselben Typs während jenes Angriffs ausgeben.

## ADMONITOR

Ein Schiff, das mit *Admonitor* ausgestattet ist, kann einen einzigen Verteidigungsmarker ablegen, während es verteidigt.

## ALLE JÄGER MIR NACH!

Falls das Schiff, das mit dieser Aufwertung ausgestattet ist, zerstört wird, nachdem dieser Effekt abgehandelt worden ist, sind Staffeln, die durch befreundete Schiffe aktiviert worden sind, noch bis zum Ende der Runde betroffen.

## ANGRIFFS-ERSCHÜTTERUNGSRAKETEN

Der Schaden, der durch diese Karte verursacht wird, kann nicht durch einen  $\otimes$ -Verteidigungsmarker reduziert werden.

## ANTRIEBSTECHNIKER

Falls das Schiff dieses Manöver ausführt, kann es das erste Gelenk der Manöverhilfe bewegen, indem es seinen normalen Kurskorrekturwert für das erste Gelenk bei Geschwindigkeit 1 nutzt.

## ASPIRATION

Schilder können auf Hüllensektionen des Schiffes verschoben werden, das mit dieser Karte ausgestattet ist, solange die Anzahl an Schilden in der Hüllensektion nicht den maximalen Schildwert jener Hüllensektion übersteigt. (Dies schließt auch Karteneffekte wie z. B. von Projektionsexperten mit ein.)

## BAIL ORGANA

Falls das Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, beiseitegestellt ist, kannst du diesen Karteneffekt nicht abhandeln, um dieser Karte einen Rundenmarker zuzuweisen.

## DER GROSSINQUISITOR

Dieser Karteneffekt wird abgehandelt, sobald sich der Wert auf einem Schubrad eines feindlichen Schiffes ändert.

## DEVASTATOR

Falls dieses Schiff einen seiner Verteidigungsmarker ersetzt (z. B. durch Captain Needas Fähigkeit), zählt der ersetzte Verteidigungsmarker nicht als abgelegt.

Falls das Schiff einen abgelegten Verteidigungsmarker wiederherstellt, gilt der Marker nicht länger als abgelegt.

Dieses Schiff kann keinen Verteidigungsmarker als Teil der Kosten ausgeben, um den Effekt einer Aufwertungskarte abzuhandeln, es sei denn, der Effekt besagt, dass ein Verteidigungsmarker ausgegeben werden darf.

## DOMINATOR

Falls das Schiff zwei Schilde ausgibt, darf es beide von einer Hüllensektion nehmen oder je einen von zwei verschiedenen Hüllensektionen.

## DOPPEL-TURBOLASERGESCHÜTZ

Solange du diesen Karteneffekt abhandelst, kannst du keine anderen Effekte abhandeln, die Würfel modifizieren, bis du diesen Karteneffekt vollständig abgehandelt hast.

## EINSATZTEAM ANTILLES

Beim Abhandeln dieses Karteneffekts kannst du nicht mehr als 1 Kopie dieser Karte wählen und erschöpfen.

## ELEKTRONISCHE GEGENMASSNAHMEN

Dieser Karteneffekt erlaubt dir **nicht ...**

- ... einen Verteidigungsmarker bei Schub 0 auszugeben.
- ... einen Verteidigungsmarker vom gleichem Typ auszugeben, den der Verteidiger während eines Angriffs ausgegeben hat.
- ... einen Verteidigungsmarker mehr als 1 Mal während eines Angriffs auszugeben.

## ENTERKOMMANDO

Um diesen Karteneffekt abzuhandeln, wähle welche Verteidigungsmarker du ausgeben willst, dann gib jene Marker einen nach dem anderen aus.

Beim Abhandeln dieses Effekts kann ein Verteidigungsmarker nicht mehr als 1 Mal gewählt werden.

## ERFAHRENER BORDSCHÜTZE

Solange ein Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, angreift, kann es  $\clubsuit$ -Symbole ausgeben, bevor dieser Effekt abgehandelt wird. Jene Würfel werden aus dem Angriffspool entfernt und werden nicht neu gewürfelt.

## EXPERIMENTELLER G-8-PROJEKTOR

Sobald dieser Effekt bei einem feindlichen Schiff abgehandelt wird und dieses Schiff im „Kurs bestimmen“-Schritt sein Schubrad ändert, wird der Schub des Schiffs kurzzeitig um 1 vom Wert des aktuellen Schub auf den Schubrad reduziert.

Dieser Effekt kann bei einem feindlichen Schiff abgehandelt werden, das ein Manöver ausführt durch Effekte wie auf Antriebstechniker. Dieser Effekt wird vor dem „Kurs bestimmen“-Schritt dieses Manövers abgehandelt und reduziert den Schub des Schiffs kurzfristig um 1 bis zu einem Minimum von 0.

## FEUERLEITTEAM

Falls ein Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, beide kritischen Effekte (den von XX-9-Turbolaser und den normalen) abhandelt, werden nur die ersten 2 Schadenskarten offen ausgeteilt.

Falls das Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, nicht nur den kritischen Effekt von Angriffs-Protonentorpedos sondern auch den normalen kritischen Effekt abhandelt wird nur die Schadenskarte, die durch das Abhandeln von Angriffs-Protonentorpedos zugeteilt wird, offen zugeteilt.

## FLECHETTE-TORPEDOS

Falls ein Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, während der Aktivierung der verteidigenden Staffel einen **KONTER-Angriff** durchführt, beendet das Verschieben des Aktivierungsanzeigers der verteidigenden Staffel nicht die Aktivierung jener Staffel.

## FLUGLOTSEN

Dieser Effekt erhöht auch die Bewaffnung der Staffel, solange sie mit **SCHARFSCHÜTZE** angreift.

Falls ein Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, Colonel Jendon aktiviert und Colonel Jendon seine Fähigkeit verwendet, um eine andere befreundete Staffel einen Angriff durchführen zu lassen, wird die Bewaffnung jener Staffel durch diesen Karteneffekt nicht erhöht.

## GARM BEL IBLIS

Ein Schiff kann nicht mehr als eine Kopie des gleichen Kommandomarkers haben.

## GEHEIMDIENSTOFFIZIER

Ein Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, kann 1 eigenen Verteidigungsmarker wählen, sobald diese Karte abgehandelt wird.

## GEKOPPELTE GESCHÜTZE

Falls ein Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, eine Staffel angreift, kann es während seines Angriffs zusätzliche Staffeln als Ziel wählen.

## GENERAL DODONNA

Während einer Großoffensive kann dieser Karteneffekt nur abgehandelt werden, sobald ein Schiff, das dem Gegner gehört, den du im Schritt „Ziel zuweisen“ gewählt hast, eine offene Schadenskarte zugeteilt wird.

## GENERAL MADINE

Sobald ein befreundetes Schiff das **☉**-Kommando abhandelt und ein **☉**-Rad ausgibt, kann es den Effekt nutzen, den Kurs korrekturwert um 1 weiteren zu erhöhen.

Sobald ein befreundetes Schiff, das mit Navigationsteam ausgestattet ist, das **☉**-Kommando abhandelt und ein **☉**-Rad ausgibt, ist der Effekt von Navigationsteam nicht kumulativ mit General Madines Effekt.

## GENERAL RIEEKAN

Schiffe und Staffeln, die von dieser Fähigkeit betroffen sind, werden am Ende der Statusphase zerstört, ohne Berücksichtigung der zugeteilten Schadenskarten und verbliebenen Hüllenpunkte. Diese Schiffe oder Staffeln werden entfernt, bevor irgendein „Rundenende“- oder „Spielende“-Effekt abgehandelt wird.

Schiffe und Staffeln, die von dieser Fähigkeit betroffen sind, werden bis zum Ende der Statusphase so behandelt, als wären sie nicht zerstört (in Bezug auf Angriff, Verteidigung, Abhandlung von Kartenfähigkeiten usw.). Diese Schiffe und Staffeln können weiteren Schaden durch die Abhandlung von Effekten wie auf Skrupellose Strategen nehmen.

Falls ein Schiff oder eine Staffel durch das Verlassen der Spielfläche zerstört werden würde, wird das Schiff/die Staffel sofort zerstört (trotz General Rieekans Fähigkeit).

Falls das Schiff, das mit General Rieekan ausgestattet ist, die Spielfläche verlässt, bleibt eine Schiff oder eine Staffel, die von dieser Fähigkeit betroffen ist, bis zum Ende der Statusphase auf der Spielfläche.

Rieekans Fähigkeit betrifft das Schiff, das mit im ausgestattet ist. Falls diese Fähigkeit das letzte Schiff in Rieekans Flotte vor der Zerstörung „retten“ würde, endet das Spiel am Ende der Spielrunde.

Das Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, kann wählen, ob der Karteneffekt abgehandelt wird, bevor das zerstörte Schiff oder die zerstörte Staffel von der Spielfläche entfernt wird.

## GOUVERNEURIN PRYCE

Du kannst diesen Karteneffekt nicht abhandeln, um dieser Karte einen Rundenmarker zuzuweisen, falls das Schiff, das mit ihr ausgestattet ist, beiseitegestellt ist.

Während der Schiffsphase der Runde, die dem Rundenmarker auf dieser Karte entspricht, falls dieses Schiff dein einziges nicht-aktiviertes Schiff ist, müssen alle feindlichen Schiffe aktivieren, bevor dieses Schiff aktiviert, auch wenn ein Karteneffekt es anderweitig vor dem Aktivieren hindern würde (wie z. B. Admiral Raddus).

Während der Schiffsphase der Runde, die dem Rundenmarker auf dieser Karte entspricht, falls die Flotten beider Spieler ein Schiff beinhalten, die mit dieser Karte ausgestattet sind, und der gleiche Rundenmarker auf beiden Kopien dieser Karte platziert worden ist, aktiviert das mit dieser Karte ausgestattete Schiff des Startspielers vor dem mit dieser Karte ausgestatteten Schiff des zweiten Spielers.

## GROSSADMIRAL THRAWN

Sobald ein befreundetes Schiff als Teil von Großadmiral Thrawns Effekt ein Kommandorad erhält, kann jenes Schiff jenes Rad ausgeben, um einen passenden Kommandomarker zu erhalten.

## GRAVITATIONSVERSCHIEBER

Die durch diesen Effekt bewegten Hindernisse dürfen sich nur nicht an ihrer Endposition mit Markern, Hindernissen und Schiffen überschneiden.

Falls ein Hindernis sich mit ein oder mehr Staffeln überschneidet, bewege jede überschneidende Staffel aus dem Weg und platziere das Hindernis. Dann platziert der Spieler, der das Hindernis nicht bewegt (unabhängig davon, wer sie besitzt), die überschneidenden Staffeln an irgendeine Position, die das Hindernis berührt oder sich mit der Staffel überschneidet.

Ein Hindernis, das durch diesen Effekt bewegt worden ist, kann gedreht werden, solange kein Teil des Hindernisses jenseits Reichweite 2 von der ursprünglichen Position des Objekts entfernt ist.

Falls ein Hindernis mit einem platzierten Einsatzzielmarker darauf während des Spielaufbaus von Gefährliches Terrain durch den Effekt von Gravitationsverschieber bewegt wird, dann bleibt der Einsatzzielmarker auf dem Hindernis liegen.

Falls das Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, nach dem Flottenaufbau nicht im Spiel ist (weil es beiseitegestellt worden ist), kann der Besitzer jenes Schiffs den Rest dieses Karteneffekts nicht weiter abhandeln.

## GX-7-GRAVITATIONSPROJEKTOR

Schiffe, die in Entfernung 1–3 zu einem Gravitationskegel-Marker aufgestellt werden, können den Effekt dieser Karte nicht abhandeln, falls der Besitzer jenes Marker nicht mindestens 1 Schiff im Spiel hat, das mit dieser Karte ausgestattet ist.

Gravitationskegel-Marker bleiben bis zum Ende des Spiels im Spiel.

## HEIMTÜCKE

Dieses Schiff kann einen Angriff gegen eine Heck-Hüllensektion eines feindlichen Schiffs in mittlerer Reichweite durchführen, auch wenn es keine blauen oder roten Würfel in seiner Bewaffnung hat.

## HETZER

Staffeln können dieses Schiff angreifen, falls sie nicht mit einer feindlichen Staffel ohne SCHWER auf der Spielfläche in einen Nahkampf verwickelt sind.

Das Schlüsselwort SPIONAGE betrifft die Fähigkeit dieses Schiffs nicht.

## HONDO OHNAKA

Sobald dieser Karteneffekt abgehandelt wird, müssen beide Spieler 2 Kommandomarker auf 2 verschiedene Schiffe zuweisen, auch wenn sie dadurch feindlichen Schiffen Marker zuweisen müssen.

Dein Gegner kann Kommandomarker Schiffen zuweisen, denen du Marker zugewiesen hast.

## KOMMUNIKATIONSNETZ

Dieser Effekt kann nur nach dem „Kommandorad aufdecken“-Schritt des Schiffs, das mit dieser Karte ausgestattet ist, abgehandelt werden.

## KRIEGSHERR

Kriegsherr kann einen roten Würfel auf die Seite drehen, die zwei ★-Symbole zeigt.

## LEIA ORGANA (COMMANDER)

Dieser Karteneffekt kann nicht abgehandelt werden, sobald ein Schiff ein Kommando abhandelt, indem er ein Kommandorad und einen passenden Kommandomarker ausgibt.

## MON MOTHMA

Mon Mothmas Fähigkeit bietet eine alternative Möglichkeit, wie ⚔-Verteidigungsmarker ausgegeben werden können; ein ⚔-Verteidigungsmarker, der in dieser Weise ausgegeben wird, produziert nicht zusätzlich den normalen Effekt.

## MS-1-IONENKANONEN

Effekte von Aufwertungskarten, die keine „Erschöpfen“-Voraussetzungen haben, können auch dann abgehandelt werden, solange diese Karte erschöpft ist.

## PHYLON-Q7-TRAKTORSTRAHL

Ein Schiff, das von dieser Fähigkeit betroffen ist, muss einen Ⓞ-Marker ablegen, falls es einen besitzt. Andernfalls wird der Schub verringert.

## PROFUNDITY

Wenn am Ende des Spiels die Flottenpunktekosten dieses Schiffes und des Schiffes bestimmt werden, das durch diesen Karteneffekt aufgestellt worden ist, werden die Aufwertungskarten, mit denen aktuell jedes Schiff ausgestattet ist, als Teil der Flottenpunktekosten jenes Schiffes gezählt.

Falls in **Konflikt um Corellia** bei der Flottenstatusaktualisierung entweder das Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, oder das Schiff, das durch diese Karte aufgestellt worden ist, vom Flottenbogen eines Spielers entfernt wird, werden nur die Aufwertungskarten entfernt, mit denen jenes Schiff am Ende des Spiels ausgestattet ist.

## SCHERENFORMATION!

Falls das Schiff, das mit dieser Aufwertung ausgestattet ist, zerstört wird, nachdem dieser Effekt abgehandelt worden ist, sind befreundete Schiffe noch bis zum Ende der Runde betroffen.

## SCHILDE AUF MAXIMUM!

Falls das Schiff, das mit dieser Aufwertung ausgestattet ist, zerstört wird, nachdem dieser Effekt abgehandelt worden ist, sind befreundete Schiffe noch bis zum Ende der Runde betroffen.

## SCHIMÄRE

Falls die -Aufwertungskarte, mit der *Schimäre* ausgestattet ist, abgelegt wird (um z. B. ihren eigenen Karteneffekt abzuhandeln), kann sie dann nicht abgelegt werden, um den Effekt von *Schimäre* abzuhandeln, um sie zu ersetzen.

Um diesen Karteneffekt abzuhandeln, wähle eine beliebige andere -Aufwertungskarte, deren Name nicht mit einem einzigartigen Namen einer anderen Karte in deiner Flotte übereinstimmt (Flottenpunktekosten spielen keine Rolle), und rüste sie aus.

Aufwertungskarten, die durch diesen Karteneffekt ersetzt werden, rüsten nicht länger dieses Schiff aus und sind nicht länger Teil deiner Flotte. Sie können von diesem Karteneffekt gewählt werden, um deine aktuell ausgerüstete -Aufwertungskarte zu ersetzen.

Wenn am Ende des Spiels die Flottenpunktekosten für das Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, bestimmt werden, zählt nur die aktuell ausgerüstete -Aufwertungskarte (auch wenn jene Karte durch ihren eigenen Effekt abgelegt worden ist).

In **Konflikt um Corellia** wird nach der Bestimmung der Siegpunkte bei der Schlacht, aber noch vor der Flottenstatusaktualisierung die aktuelle -Aufwertungskarte, mit der *Schimäre* ausgestattet ist, mit der -Aufwertungskarte auf dem Flottenbogen des Spielers ersetzt.

## SCHNELLSTART-HANGAR

Sobald ein Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, ein -Kommando abhandelt, kann es seine beiseite gestellten Staffel bis zu der Anzahl platzieren wie es während jenes -Kommandos aktivieren würde. Nachdem die Staffeln platziert worden sind, können sie als Teil des -Kommandos (eine nach der anderen) aktiviert werden. Sie können sich aber nicht bewegen. Das Platzieren einer beiseite gestellten Staffel zählt nicht als Aktivierung.

*Beispiel: Ein Schiff, das mit Schnellstart-Hangar ausgestattet ist, hat einen Staffelnwert von 4 und stellt 4 B-Flügler-Staffeln beiseite. Während einer späteren Runde handelt das Schiff ein -Kommando von seinem Rad ab und wählt, zuerst alle 4 seiner B-Flügler-Staffeln zu platzieren. Dann aktiviert das Schiff 3 jener B-Flügler-Staffeln und 1 X-Flügler, der sich in Staffelnaktivierungsreichweite befindet. Die B-Flügler können angreifen, sich als Teil jener Aktivierung aber nicht bewegen.*

## SPRENGKAPSELN

Dieser Karteneffekt erlaubt es dem Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, einen Anti-Jäger-Angriff gegen ein gültiges Ziel im Feuerwinkel der gewählten Hüllensektion durchzuführen.

## STRATEGISCHER BERATER

Dieser Karteneffekt kann nur abgehandelt werden, falls das Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, in diesem Zug aktivieren könnte.

## STURMBÖ

Dieser Karteneffekt wird vor dem Aufdecken deines Schiffsrads abgehandelt.

## TECHNIKER DES ENTERKOMMANDOS

Um diesen Karteneffekt abzuhandeln, wähle, welche der verdeckten Schadenskarten du umdrehen willst, dann drehe jene Karten eine nach der anderen um.

Beim Abhandeln dieses Effekts kann eine verdeckte Schadenskarte nicht mehr als 1 Mal gewählt werden.

## VERNICHTER

Falls *Vernichter* zusammen mit Antriebstechniker ausgerüstet ist, kann das Schiff keinen seiner Angriffe ausführen, nachdem es das Manöver, das durch Antriebstechniker gewährt wird, ausgeführt hat.

*Vernichter* betrifft nur einen Angriff des Schiffs. Es muss seinen anderen Angriff während des Schritts „Angreifen“ seiner Aktivierung ausführen oder der Angriff verfällt.

Falls sich ein mit *Vernichter* ausgerüstetes Schiff bei der Einsatzzielkarte „Minenfeld“ in Reichweite eines Minenmarkers befindet, nachdem es ein Manöver ausgeführt hat, erleidet es erst den Effekt der Mine, bevor es seinen verzögerten Angriff durchführen kann. Der Angriff wird von allen erlittenen offenen Schadenskarten beeinflusst und *Vernichter* kann nicht angreifen, falls es zerstört wird.

## VIERLINGS-LASERGESCHÜTZ

Ein Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, würfelt 1 blauen Würfel, wenn es einen **KONTER**-Angriff durchführt. Dabei wird seine Anti-Jäger-Bewaffnung nicht genutzt.

Sobald ein Schiff, das mit dieser Karte ausgestattet ist, einen **KONTER**-Angriff durchführt, wählt der Besitzer des Schiffs, von welcher Hüllensektion aus der Angriff durchgeführt wird.

## **WALEX BLISSEX**

Verteidigungsmarker, die durch diese Fähigkeit wiederhergestellt worden sind, werden bereitgemacht.

## **WULLF YULAREN**

Falls ein Schiff einen Kommandomarker ausgibt, um ein Kommando auszuführen, kann es nicht den entsprechenden Marker, den es durch das Erschöpfen von Wullf Yularen erhält, nutzen, um dieses Kommando oder den Effekt nochmals in dieser Runde auszuführen.

## **X17-TURBOLASER**

Selbst wenn der Verteidiger mit Verbesserte Projektoren ausgerüstet ist, verhindert X17-Turbolaser, dass der Verteidiger mehr als insgesamt 1 Schaden in anderen Hüllensektionen als der verteidigenden Hüllensektion erleiden kann.

Beispiel: Falls ein Angriff 4 Schaden verursacht, muss ein Verteidiger mit Verbesserte Projektoren mindestens 3 Schaden an der verteidigenden Hüllensektion erleiden, den vierten Schaden kann eine beliebige Sektion erleiden.

**[WWW.ASMODEE.DE/STARWARS](http://WWW.ASMODEE.DE/STARWARS)**

© & ™ Lucasfilm Ltd. The FFG logo is © of Fantasy Flight Publishing, Inc.  
German version published by Asmodee Germany  
Vervielfältigung zum privaten Gebrauch gestattet.