

STAR WARS[™]
X-WING[™]
MINIATUREN-SPIEL



SPIELREGEL

EINFÜHRUNG

Die Staffel ist bereit und die Waffen sind geladen und schussbereit. Über den Komlink ertönt das Gequatsche deiner Staffelfkameraden. Dein Radar leuchtet auf – feindliche Jäger sind im Anflug! Ihr seid die letzte Verteidigungslinie zwischen dem verhassten Feind und den Versorgungsgütern, die ihr geschworen habt zu beschützen. Stellt euch dem Feind von Angesicht zu Angesicht und führt eure Staffel zum Sieg!

ÜBERSICHT

Bei **X-Wing** treffen 2 Spieler in einem aufregenden und schnellen Zweikampf im *Star Wars*-Universum aufeinander. Jeder Spieler übernimmt dabei die Kontrolle über die besten Sternenjäger der Galaxis, entweder über einen X-Flügler des Widerstands oder zwei TIE-Jäger der Ersten Ordnung. Dabei messen sie sich in einem verbissenen Kampf um die Kontrolle des Weltraums. Über mehrere Spielrunden hinweg manövrieren und beschießen sich die Schiffe mit Laserkanonen und Raketen, bis alle Schiffe eines Spielers zerstört wurden.

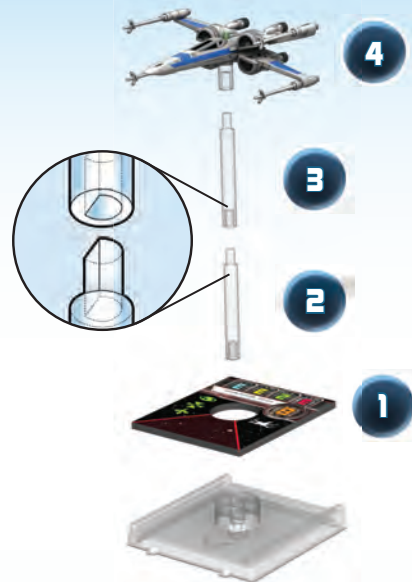
Diese Spielregel beginnt mit einem Einführungsspiel, welches den Spielern die Grundregeln erklären wird. Unter anderem lernen die Spieler, wie man Schiffe bewegt, Angriffe durchführt und wie man das Spiel gewinnt. Für die Spieler ist es wichtig diese Grundregeln zu beherrschen, bevor sie mit den Expertenregeln fortfahren. Sobald die Spieler das Einführungsspiel gespielt haben und die Grundregeln von **X-Wing** beherrschen, können sie lernen, wie man eine eigene Staffel zusammenstellt und Missionen spielt.

VERWENDUNG DIESER SPIELREGEL

Diese Spielregel wurde verfasst, um neuen Spielern die Regeln von **X-Wing** beizubringen. Aus diesem Grund lässt dieses Heft Sonderregeln und Wechselwirkungen zwischen Karten aus.

Zusätzlich zu diesem Heft beinhaltet dieses Spiel auch ein Referenzhandbuch. Das Referenzhandbuch beantwortet Fragen und regelt Ausnahmen welche nicht in diesem Heft angesprochen werden. Sollten während des Spieles Fragen auftauchen sollten die Spieler im Referenzhandbuch nachschlagen.

ZUSAMMENBAU DER SCHIFFE



Ein Schiff wird in folgenden Schritten zusammengebaut:

1. Man legt den gewählten Schiffsmarker mit dem Feuerwinkel nach vorn in die Basis (in Richtung des Pfeils).
2. Ein Haltestäbchen steckt man in die Anhebung in der Basismitte.
3. Dann steckt man ein zweites Haltestäbchen in das erste.
4. Schließlich steckt man das kleine Stäbchen am Rumpf des Schiffs in das zweite Haltestäbchen.

ZUSAMMENBAU DER MANÖVERRÄDER



Vor Spielbeginn muss jedes Rad wie in der Abbildung zusammengebaut werden. Verbindet das Ziffernblatt „T-70“ mit der „T-70-X-Flügler“-Deckscheibe, das Ziffernblatt „EO“ mit der „TIE/eo-Jäger“-Deckscheibe.

SPIELMATERIAL



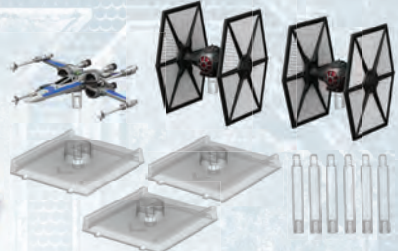
Referenzhandbuch



Missionsheft



6 Würfel
(3 rote, 3 grüne)



3 Schiffe (3 bemalte Plastikschiffe,
6 Haltestäbchen, 3 Plastikbasen)



1 Maßstab



13 Schiffskarten



5 Aufwertungskarten



33 Schadenskarten



11 Manöverschablonen



8 Schiffsmarker



3 Manörräder
(3 Ziffernblätter, 3 Deckblätter,
3 Paar Plastikstecker)



6 Asteroidenmarker



7 Schildmarker

MISSIONSMARKER

Die folgenden Marker werden in Missionen aus dem Missionsheft genutzt.

8 Rundenmarker

4 Schadensmarker

5 Satellitenmarker

6 Minenmarker

1 Staffelmkamerad-Marker



6 Zielerfassungsmarker
(3 rote, 3 blaue)



18 ID-Marker



4 Ausweichmarker



4 Fokusmarker



3 Stressmarker



3 Kritische
Treffer-Marker



1 Initiativemarker



3 Kritische
Treffer-Marker



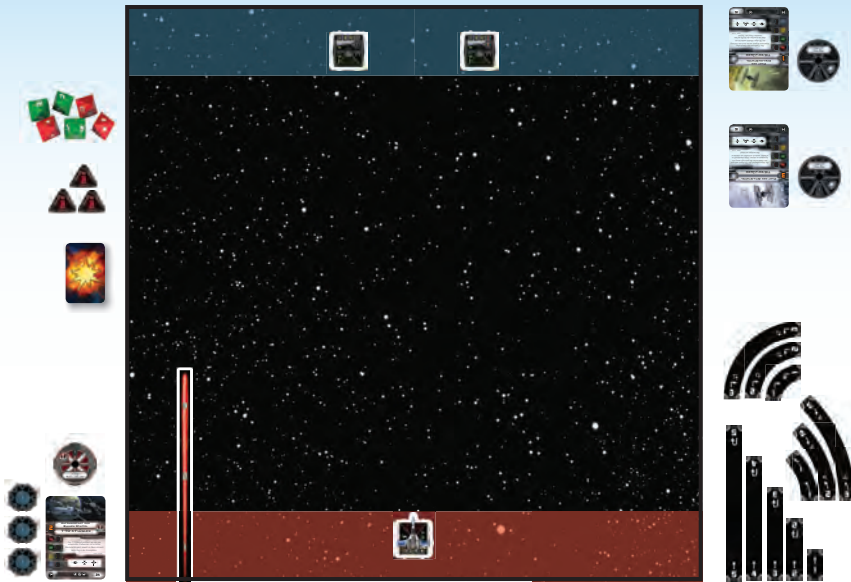
EINFÜHRUNGSSPIEL

Der einfachste Weg, um die Regeln von **X-Wing** zu lernen, ist es zu spielen! Beginnt euer erstes Spiel am besten mit dem Einführungsspiel, welches auf Seite 4-9 erklärt wird. Im Einführungsspiel werden die Grundregeln erklärt und es dient dazu, die Regeln für die Bewegung und den Kampf mit den Schiffen zu lernen. Nachdem das Einführungsspiel gespielt worden ist, können die Spieler die Expertenregeln lernen, wie z. B. Sonderaktionen, Hindernisse und kritischer Schaden. Um das Einführungsspiel zu spielen, befolgt die Schritte in der Abbildung unten. Nachdem ihr den Spielaufbau beendet habt, könnt ihr euer erstes **X-Wing**-Spiel beginnen!

DIE SPIELFLÄCHE

X-Wing wird nicht auf einem Spielplan, sondern auf einer beliebigen ebenen Fläche (mindestens 90 x 90 cm) gespielt. Besonders geeignet ist ein Tuch aus Stoff oder Filz, da man durch die zusätzliche Reibung die Schiffe nicht so leicht umstößt oder versehentlich verschiebt. Man kann aber auch die offiziellen X-Wing-Spielmatten verwenden. Mehr Informationen unter: www.hds-fantasy.de

ABBILDUNG- SPIELAUFBAU DES EINFÜHRUNGSSPIELS



- Schiffe zusammenbauen:** Baut die Schiffe zusammen, wie auf Seite 2 unter „Zusammenbau der Schiffe“ beschrieben. Der X-Flügler sollte die Seite mit Anfängerpilot der Blauen Staffel oben sichtbar haben. Die TIE-Jäger sollten Pilot der Zeta-Staffel und Pilot der Epsilon-Staffel sichtbar haben.
- Fraktion wählen:** Ein Spieler spielt die Erste Ordnung und nimmt die TIE-Jäger, die dazugehörigen Schiffskarten und die beiden Manöverräder der TIE-Jäger. Der andere Spieler spielt den Widerstand und nimmt den X-Flügler, die dazugehörige Schiffskarte und das Manöverrad des X-Flüglers. Dann legt er 3 Schildmarker auf die X-Flügler Schiffskarte.
- Spielfläche abstecken:** Steckt eine Spielfläche von 90 x 90 cm auf einem flachen Untergrund ab. Die Spieler legen ihre Karten und Manöverräder neben die Spielfläche auf die Seite ihrer Fraktion.
- Streitkräfte platzieren:** Setzt die Schiffe, möglichst nah an den im Aufbau angegebenen Platz.
- Restliches Spielmaterial bereitlegen:** Der Schadensstapel wird gemischt und verdeckt neben die Spielfläche gelegt. Der Maßstab, die Manöverschablonen, die Würfel und 3 Stressmarker werden griffbereit neben die Spielfläche gelegt.

DIE SPIELRUNDE

X-Wing wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde werden die folgenden vier Phasen der Reihe nach abgehandelt:

1. **Planungsphase:** Jeder Spieler wählt im Geheimen für jedes seiner Schiffe ein Manöver auf dem entsprechenden Manöverrad.
2. **Aktivierungsphase:** Jedes Schiff bewegt sich entsprechend dem ausgewählten Manöver.
3. **Kampfphase:** Jedes Schiff darf einen Angriff durchführen.
4. **Endphase:** Die Spieler führen alle nötigen Schritte dieser Phase durch.

Nach Ausführen der Endphase beginnt die nächste Spielrunde wieder mit der Planungsphase. Auf den folgenden Seiten werden die einzelnen Phasen näher erläutert. Dies wird so lange wiederholt, bis ein Spieler alle feindlichen Schiffe zerstört hat (siehe „Spielsieg“ auf Seite 7).

1: PLANUNGSPHASE

In dieser Phase benutzen alle Spieler ihre Manöverräder, um **im Geheimen** für jedes Schiff 1 Manöver festzulegen. Die Anzeige des Rads bestimmt, wie sich ein Schiff in der Aktivierungsphase bewegen wird. Jedem Schiff muss ein Rad zugeordnet werden. Manöverräder zeigen die Geschwindigkeit und die Flugrichtung jedes Schiffstyps. Der X-Flügler und die TIE-Jäger haben unterschiedliche Räder, um ihre einzigartigen Fähigkeiten darzustellen.

Um ein Manöver zu wählen, dreht man das Manöverrad eines Schiffs so lange, bis das gewünschte Manöver im Fenster erscheint. Nach der Manöverwahl werden die Räder **verdeckt** neben die jeweils passenden Schiffe auf die Spielfläche gelegt. Damit der Gegenspieler nicht weiß, welches Manöver gewählt wurde.

Zu jeder Auswahlmöglichkeit auf den Manöverrädern gehört eine passende Manöverschablone. Sobald sich ein Schiff in der Aktivierungsphase bewegt, benutzt der Spieler die passende Manöverschablone, welche er für dieses Schiff gewählt hat, um zu sehen, wohin sich das Schiff bewegt.



Gewähltes Manöver
auf dem Manöverrad



Passende
Manöverschablone

Nachdem die Spieler ein Manöver für jedes ihrer Schiffe gewählt haben, folgt die Aktivierungsphase.

BEISPIEL- MANÖVERPLANUNG



1. Der Spieler des Widerstands wählt das Manöver **11** für Anfängerpilot der Blauen Staffel indem er das Ziffernblatt solange dreht bis das Manöver **11** im Fenster sichtbar wird.
2. Er legt das Manöverrad **verdeckt** neben sein Schiff auf die Spielfläche.

2: AKTIVIERUNGSPHASE

In dieser Phase werden alle Schiffe, eines nach dem anderen, aktiviert. Begonnen wird mit dem Schiff, das den niedrigsten Pilotenwert hat, gefolgt von den restlichen Schiffen in aufsteigender Reihenfolge ihres Pilotenwertes.



Pilotenwert auf
der Schiffskarte



Pilotenwert auf
dem Schiffsmarker

Im Einführungsspiel ist die Reihenfolge:

1. Pilot der Epsilon-Staffel
2. Anfängerpilot der Blauen Staffel
3. Pilot der Zeta-Staffel

Um ein Schiff zu bewegen, werden folgende Schritte ausgeführt. Ein Beispiel dieser Schritte wird auf Seite 6 abgebildet.

1. Decke das Manöverrad auf und nimm die passende Manöverschablone.
2. Schiebe das hintere Ende zwischen die beiden Stopper am Bug der Schiffsbasis. Das hintere Ende der Schablone sollte dabei bündig an der Kante der Schiffsbasis anliegen.
3. Die Manöverschablone muss gut festgehalten werden, während man das Schiff von der Spielfläche hochhebt, und es am vorderen Ende der Schablone wieder absetzt. Man schiebt die beiden Stopper am Heck der Schiffsbasis an das vordere Ende der Schablone.

Nachdem jedes Schiff bewegt worden ist, geht es mit der Kampfphase weiter.

SPEZIALMANÖVER

Einige spezielle Manöver erlauben es Schiffen, schnell ihre Richtung zu wechseln. Jedes Spezialmanöver wird unten beschrieben.

Die Koiogran-Wende (↻) und der Segnor-Looping (↻) oder (↻) sind ideal, um schnell zu wenden und zurück zum Kampf zu gelangen. Sobald ein Schiff eines dieser Manöver ausführt, wird das Schiff um 180° gedreht und der **Stopper am Bug** um das vordere Ende der Schablone geschoben.



*Koiogran-Wende
eines X-Flüglers*

Die Tallon-Rolle (↻) oder (↻) ist ideal, um nah am feindlichen Schiff und im Schusswinkel zu bleiben. Sobald ein Schiff eine Tallon-Rolle nach rechts (↻) ausführt, werden die Heck-Stopper nicht um das Ende der Schablone geschoben. Stattdessen wird das Schiff um weitere 90° nach rechts gedreht, sodass die Basenseite bündig zum Schablonenende liegt. Für eine Tallon-Rolle nach links (↻), wird das Schiff um 90° nach links gedreht. Das Schiff kann leicht nach vorne oder hinten entlang der Schablone bewegt werden. Dabei darf aber kein Teil der Schablone nach vorne oder hinten über die Basis hinausragen.



*Tallon-Rolle nach rechts
eines X-Flüglers*

Schwierigkeit

Manöver wie die Koiogran-Wende sind für fast alle Schiffe schwer auszuführen, was durch die rote Farbe des Manövers angezeigt wird. Sobald ein Schiff ein rotes Manöver ausführt, wird ein Stressmarker neben das Schiff auf das Spielfeld gelegt. Solange ein Schiff einen Stressmarker hat, ist es **gestresst** und kann kein rotes Manöver ausführen.



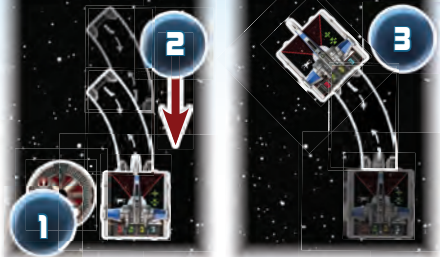
*Rotes Manöver auf
der Manöverschablone*



Stressmarker

Ein gestresstes Schiff kann sich erholen, indem es ein leichtes (grünes) Manöver ausführt. Sobald ein Schiff ein grünes Manöver ausführt, wird ein Stressmarker entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

BEISPIEL: BEWEGUNG



1. Der Spieler des Widerstands deckt sein Manöver auf und zeigt sein gewähltes Manöver (↻).
2. Der Spieler des Widerstands nimmt die (↻) Schablone und schiebt sie um die Stopper am Bug der Schiffsbasis.
3. Dann hält er die Schablone gut fest, während er das Schiff ans andere Ende der Schablone setzt und die beiden Stopper am Heck um das vordere Ende der Schablone schiebt.

BEISPIEL: SCHWIERIGKEIT



1. Anfängerpilot der Blauen Staffel führt ein rotes Manöver (↻) aus. Das Manöver (↻) ist rot, daher platziert der Spieler des Widerstands 1 Stressmarker neben das Schiff.
2. In der nächsten Runde führt der Anfängerpilot der Blauen Staffel ein grünes Manöver (↻) aus. Das Manöver (↻) ist grün, somit entfernt der Spieler des Widerstands 1 Stressmarker vom Schiff.

3: KAMPFFHASE

Während dieser Phase darf jedes Schiff 1 Angriff durchführen. Beginnend mit dem Schiff, das den **höchsten** Pilotenwert hat, gefolgt von den anderen Schiffen in absteigender Reihenfolge ihrer Pilotenwerte. Im Einführungsspiel ist die Reihenfolge:

1. Pilot der Zeta-Staffel
2. Anfängerpilot der Blauen Staffel
3. Pilot der Epsilon-Staffel

Um den Angriff eines Schiffs durchzuführen, werden folgende Schritte abgehandelt. Ein vollständiges Beispiel dieser Schritte befindet sich auf Seite 8.

1. Der Angreifer legt fest, auf welches feindliche Schiff er feuern will. Der Angreifer nimmt eine Anzahl an Angriffswürfeln, die dem Primärwaffenwert seines Schiffs (der roten Zahl) entspricht.



Primärwaffenwert

2. Der Verteidiger würfelt eine Anzahl an Verteidigungswürfeln, die dem Wendigkeitswert seines Schiffs (der grünen Zahl) entspricht.



Wendigkeitswert

3. Die Spieler vergleichen die Ergebnisse der Würfel und negieren je 1 oder 1 für jedes .



Schildwert
(Schildmarker beim Aufbau)

4. Der Verteidiger nimmt Schaden in Höhe der nicht-negierten und . Für jeden Punkt Schaden verliert der Verteidiger 1 Schildmarker. Wenn er keine Schildmarker mehr hat, wird ihm stattdessen 1 Schaden zugeteilt.



Hüllenwert

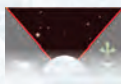
Schadenskarten werden verdeckt zugeteilt und neben die Schiffskarte des Verteidigers gelegt. Sobald die Summe der Schadensmarker eines Schiffs dessen Hüllenwert erreicht oder übersteigt, ist das Schiff zerstört. Das Schiff wird von der Spielfläche genommen und auf seine Schiffskarte gestellt, auch wenn es keine Möglichkeit hatte, in dieser Runde anzugreifen.

Nachdem alle Schiffe die Gelegenheit zum Angriff hatten, endet die Kampfphase und man geht zur Endphase über.

EINSCHRÄNKUNGEN BEIM KAMPF

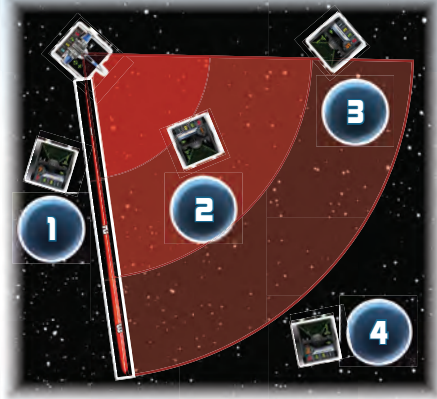
Ein feindliches Schiff kann nur angegriffen werden, wenn es im Feuerwinkel und in Reichweite des Angreifers ist.

- **Feuerwinkel:** Der Feuerwinkel des Angreifers ist die keilförmige Fläche auf den Schiffsmarkern, welche auf die Spielfläche ausgedehnt werden. Um die Kanten des Feuerwinkels zu messen, legt man den Maßstab auf die jeweiligen Linien des Feuerwinkels. Feindliche Schiffe sind in diesem Feuerwinkel, solange ein beliebiger Teil ihrer Basis in den verlängerten Winkel fällt, der von dieser eingezeichneten Fläche ausgeht.



Feuerwinkel
auf einem
Schiffsmarker

BEISPIEL: FEUERWINKEL UND REICHWEITE



1. Ass Omega ist außerhalb des Feuerwinkels von Anfängerpilot der Blauen Staffel.
2. Pilot der Epsilon-Staffel ist innerhalb des Feuerwinkels und in Reichweite 1 von Anfängerpilot der Blauen Staffel.
3. Ass Zeta ist innerhalb des Feuerwinkels und in Reichweite 3 von Anfängerpilot der Blauen Staffel.
4. Pilot der Zeta-Staffel ist innerhalb des Feuerwinkels aber nicht in Reichweite von Anfängerpilot der Blauen Staffel.

- **Reichweite:** Reichweite ist die mithilfe des Maßstabs gemessene Distanz zwischen Angreifer- und Ziel-Schiff. Zum Messen der Reichweite legt man den Maßstab mit der 1 an die Basis des Angreifers und misst die kürzeste Distanz zur Basis des Ziels **innerhalb des Feuerwinkels** des Angreifers. Die niedrigste Sektion (1, 2 oder 3), bei der es eine Überschneidung von Maßstab und Zielbasis gibt, bestimmt die Reichweite, in der sich das Ziel befindet. Das Ziel-Schiff ist in Reichweite, wenn es in Reichweite 1-3 ist. In den Expertenregeln können der Angreifer oder der Verteidiger abhängig von der genauen Reichweite Boni zugeteilt bekommen.

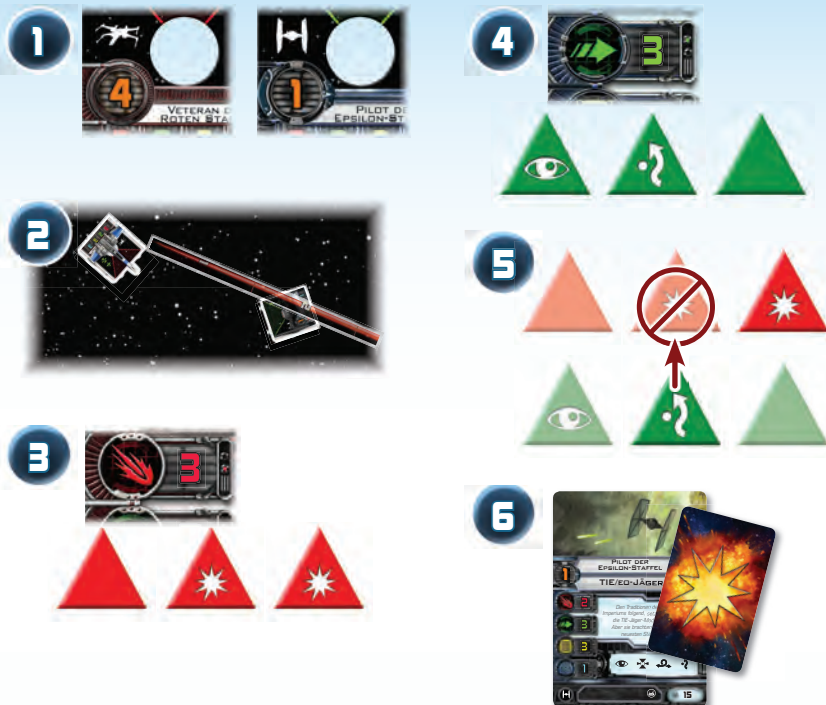
4: ENDPHASE









Die Spieler beginnen eine neue Runde und beginnen wieder mit der Planungsphase. Sobald die Expertenregeln genutzt werden, entfernen die Spieler während dieser Phase einige Marker von der Spielfläche.

SPIELSIEG

Sobald alle Schiffe eines Spielers zerstört worden sind, endet das Spiel und der überlebende Spieler wird zum Sieger erklärt!

BEISPIEL: ANGRIFF



1. Der Veteran der Roten Staffel hat einen Pilotenwert von „4“ und der Pilot der Epsilon-Staffel hat einen Pilotenwert von „1“. Somit kann Veteran der Roten Staffel seinen Angriff zuerst durchführen.
2. Der Pilot der Epsilon-Staffel ist innerhalb des Feuerwinkels von Veteran der Roten Staffel. Der Spieler des Widerstands misst die Reichweite vom Veteran der Roten Staffel bis zum Pilot der Epsilon-Staffel. Der Pilot der Epsilon-Staffel ist in Reichweite 2, somit kann Veteran der Roten Staffel ihn angreifen.
3. Der Veteran der Roten Staffel nimmt sich so viele Angriffswürfel, wie die Höhe seines Primärwaffenwerts angibt, und würfelt. Er würfelt eine Leerseite und 2 .
4. Der Pilot der Epsilon-Staffel würfelt mit 3 Verteidigungswürfeln, entsprechend seines Wendigkeitswerts, und hat 1 Leerseite, 1  und 1 .
5. Die Schiffe vergleichen ihre Ergebnisse. Ein  des Verteidigers hat keinen Effekt. Ein  negiert 1 . 1  bleibt übrig, somit trifft der Angriff.
6. Nachdem 1  nicht negiert worden ist, nimmt der Verteidiger 1 Schaden. Er hat keine Schildmarker, somit wird ihm eine verdeckte Schadenskarte zugeteilt und neben seine Schiffskarte gelegt.

ZUSÄTZLICHE BEWEGUNGSREGELN

In diesem Abschnitt werden einige zusätzliche Situationen erklärt, die womöglich auftreten können, sobald ein Schiff sein Manöver ausführt.

FLUCHT

Nachdem sich ein Schiff bewegt hat, und **ein beliebiger** Teil seiner Schiffsbasis über den Spielfeldrand hinausragt, flieht das Schiff aus dem Kampf. Ein Schiff, das flieht, ist zerstört; es wird von der Spielfläche entfernt und auf seine Schiffskarte gestellt.

BEWEGUNG DURCH ANDERE SCHIFFE HINDURCH

Schiffe können sich problemlos durch andere Schiffe hindurchbewegen. Es wird angenommen, es gibt genügend Platz, dass die Schiffe Abstand haben, um aneinander vorbeizufliegen. Ein Schiff bewegt sich durch ein anderes Schiff hindurch, wenn seine Manöverschablone wegen dem anderen Schiff nicht flach auf die Spielfläche gelegt werden kann. Da der Spieler die Schablone nicht legen kann, hält er die Schablone über das andere Schiff und versucht es so genau wie möglich an seinen geplanten Platz zu stellen.

ÜBERSCHNEIDUNGEN

Es kann zu Spielsituationen kommen, in denen sich Schiffe gefährlich nahe kommen. Sobald dies passiert muss das sich bewegende Schiff ausweichen.

Wenn die Bewegung eines Schiffs damit enden sollte, dass sich seine Basis mit der Basis eines anderen Schiffs überschneiden würde, bewegt man das sich bewegende Schiff entlang der Schablone solange rückwärts, bis sie sich nicht mehr überschneiden. Während man dies tut, sollte man die Richtung des Schiffes ständig anpassen, sodass die Schablone immer zentriert zwischen den Stoppern bleibt. Sobald sich die Schiffe nicht mehr überschneiden, stellt man das Schiff so hin, dass es das vorher überschrittene Schiff nur noch berührt.

Wenn das sich bewegende Schiff eine Koiogran-Wende (R), einen Segnor-Looping (A) oder (B) oder eine Tallon-Rolle (T oder T) ausführt und dabei ein anderes Schiff überschneidet, dreht es sich auf seiner endgültigen Position nicht.

Schiffe, die sich berühren, können sich gegenseitig nicht angreifen.

BEISPIEL: ÜBERSCHNEIDUNG



1. Der Anfängerpilot der Blauen Staffel führt ein Manöver aus, welches zu einer Überschneidung mit Ass Omega führen könnte.
2. Während er die Bewegung ausführt, überschneidet der Anfängerpilot der Blauen Staffel tatsächlich Ass Omega.
3. Der Spieler des Widerstands bewegt Anfängerpilot der Blauen Staffel entlang der Schablone rückwärts, nun aber überschneidet er sich mit Pilot der Zeta-Staffel.
4. Der Spieler des Widerstands bewegt Anfängerpilot der Blauen Staffel entlang der Schablone rückwärts und stellt ihn so auf, dass er Pilot der Zeta-Staffel berührt.

STOPP!

Jetzt wisst ihr genug, um das Einführungsspiel zu spielen. Nachdem ihr dies getan habt, kennt ihr die Grundlagen. Danach habt ihr die Möglichkeit, euch mit den Expertenregeln zu beschäftigen und eure eigenen Jägerstaffeln zusammenzustellen.

EXPERTENREGELN

Nachdem die Spieler das Einführungsspiel beendet und die Grundregeln verstanden haben, sind sie nun bereit die vollständigen Regeln des Spiels zu erlernen. Diese Regeln bringen mehr Tiefe und Strategie ins Spiel. Diese Regeln werden für alle kommenden **X-Wing**-Spiele genutzt.

AKTIONEN

Während der Aktivierungsphase darf jedes Schiff nach der Bewegung 1 Aktion ausführen. Aktionen bieten eine Fülle von Vorteilen, wie Angriffe zu verbessern oder die Position des Schiffs leicht zu verändern. Alle Aktionen, die ein X-Flügler oder ein TIE-Jäger durchführen kann, werden unten beschrieben.

Jedes Schiff hat Symbole in seiner Aktionsleiste, welche die Aktionen darstellen, die das Schiff durchführen kann. Zusätzlich erlauben einige Pilotenfähigkeiten, Aufwertungskarten, Schadenskarten oder Missionen, Schiffen weitere Aktionen durchzuführen.




Aktionenleiste auf einer Schiffskarte

Die folgenden Einschränkungen gelten, sobald Aktionen durchgeführt werden:

- Ein Schiff mit einem Stressmarker kann keine Aktionen durchführen.
- Ein Schiff, welches sich mit einem anderen Schiff überschneidet, kann keine Aktionen durchführen.
- Wenn eine Fähigkeit einem Schiff erlaubt mehr als eine Aktion in einer Runde durchzuführen, **kann** es die gleiche Aktion **nicht** mehr als ein Mal pro Runde durchführen.




FOKUSSIERUNG

Schiffe mit dem  Symbol in ihrer Aktionsleiste dürfen die Aktion **FOKUSSIERUNG** durchführen. Das Schiff kann diesen Marker später während eines Angriffs ausgeben, um die Chance eines Treffers zu erhöhen oder um einem Angriff auszuweichen (siehe „Würfel modifizieren“ auf Seite 12).

Fokusmarker

Nicht ausgegebene Aktionsmarker werden in der Endphase von den Schiffen entfernt.


AUSWEICHEN

Schiffe mit einem  Symbol in der Aktionsleiste können die Aktion **Ausweichen** durchführen. Dazu wird ein Ausweichmarker neben das Schiff gelegt. Das Schiff kann den Marker später während eines Angriffs ausgeben, um vom Angreifer 1 gewürfelten  oder  zu negieren (siehe Würfel modifizieren Seite 12).

Ausweichmarker

Nicht ausgegebene Aktionsmarker werden in der Endphase von den Schiffen entfernt.

FASSROLLE

Schiffe mit einem  Symbol in der Aktionsleiste können die Aktion **FASSROLLE** durchführen. Dies ist eine Seitwärtsbewegung, mit der man die Position des Schiffs leicht anpassen kann. Um eine Fassrolle zu fliegen, handelt man folgende Schritte ab:

1. Man nimmt die Manöverschablone (↑ 1).
2. Dann legt man sie entweder an die linke oder an die rechte Seite der Schiffsbasis an. Dabei darf kein Teil der Schablone nach vorne oder hinten über die Basis hinausragen.
3. Man nimmt das Schiff und setzt es ans andere Ende der Schablone. Auch hier darf kein Teil der Schablone über den Rand der Basis hinausragen. Der Bug des Schiffs muss nach der Fassrolle in dieselbe Richtung zeigen wie zuvor.

Ein Schiff kann keine Fassrolle ausführen, wenn seine Basis ein anderes Schiff oder einen Hindernismarker überschneiden würde, oder wenn die Manöverschablone ein Hindernis überschneiden würde.


BEISPIEL: FASSROLLE






Ass Omega führt in der Hoffnung, sich außerhalb des Feuerwinkels des T-70-X-Flüglers zu bewegen, eine Aktion Fassrolle aus.

1. Der Spieler der Ersten Ordnung möchte nach rechts rollen. Er nimmt die (↑ 1) Schablone und setzt sie an die rechte Seite seiner Schiffsbasis.
2. Dann bewegt er Ass Omega auf die andere Seite der Schablone, indem die Schablone nun die linke Seite der Schiffsbasis berührt.


SCHUB

Schiffe mit einem  in ihrer Aktionsleiste dürfen die Aktion **SCHUB** durchführen. Dazu werden folgende Schritte abgehandelt.

1. Man wählt aus folgenden Manöverschablonen eine aus:  1),  1) oder  1).
2. Dann legt man diese zwischen die beiden Stopper am Bug des Schiffs.
3. Anschließend wird das Schiff ans andere Ende der Schablone gesetzt, sodass die beiden Stopper am Heck des Schiffs das Ende der Schablone umschließen.

Ein Schiff kann keinen Schub durchführen, wenn seine Basis ein anderes Schiff oder einen Hindernismarker überschneiden würde, oder wenn die Manöverschablone ein Hindernis überschneiden würde.

ZIELERFASSUNG

Schiffe mit einem  Symbol in der Aktionsleiste können die Aktion **ZIELERFASSUNG** durchführen. Um ein Schiff in die Zielerfassung zu nehmen, wählt der Spieler ein feindliches Schiff in Reichweite 1-3. Man legt 1 roten Zielerfassungsmarker neben das feindliche Schiff und einen blauen Zielerfassungsmarker neben das Schiff, welches die Aktion durchführt. Die Buchstaben auf den beiden Markern müssen identisch sein.

Ein Schiff kann eine Zielerfassung ausgeben, sobald es angreift, um seine Trefferchance zu erhöhen. Zielerfassungen werden **nicht** während der Endphase entfernt, sie können in späteren Runden ausgegeben werden.

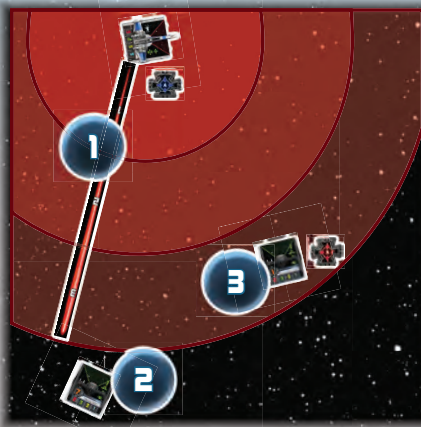
Jedes Schiff kann nur 1 Zielerfassung aufrechterhalten. Wenn ein Schiff eine neue Zielerfassung durchführen möchte, muss es zuerst die aktuelle Zielerfassung ablegen.

SONSTIGE AKTIONEN

Einige Kartentexte enthalten das Stichwort „**AKTION**“. Ein Schiff darf 1 dieser Aktionen als seine Aktion abhandeln.

Einige Spieleffekte erlauben es Schiffen zu verschiedenen Zeiten während des Spieles eine **FREIE** Aktion durchzuführen. Eine freie Aktion zählt nicht als Grundaktion, welche ein Schiff nach der Bewegung durchführen darf. Eine freie Aktion darf zusätzlich zur Grundaktion durchgeführt werden.

BEISPIEL: ZIELERFASSUNG



Nach seiner Bewegung führt Anfängerpilot der Blauen Staffel als Aktion eine Zielerfassung durch.

1. Der Spieler des Widerstands misst in 360° um das Schiff und überprüft, welche feindlichen Schiffe in Reichweite 1-3 sind.
2. Ass Omega ist außer Reichweite, der Anfängerpilot kann ihn also nicht in die Zielerfassung nehmen.
3. Der Pilot der Epsilon-Staffel ist in Reichweite 3. Der Anfängerpilot nimmt ihn also in die Zielerfassung, d. h. der Spieler des Widerstands legt einen roten Zielerfassungsmarker zum Schiff des Piloten der Epsilon-Staffel. Zum Schiff des Anfängerpiloten legt er einen blauen Zielerfassungsmarker mit demselben Buchstaben.

KAMPFVORTEILE DURCH REICHWEITE

Man kann Lasersalven wesentlich leichter ausweichen, wenn Angreifer und Verteidiger weit voneinander entfernt sind. Ebenso ist es wesentlich schwerer Schüssen auszuweichen, wenn man nah dran ist.

Um diesen Aspekt des Zweikampfs darzustellen, darf der Angreifer oder der Verteidiger einen Zusatzwürfel werfen. Dies ist abhängig von der Reichweite. Ist der Angriff in Reichweite 1 würfelt der Angreifer 1 zusätzlichen Angriffswürfel. Wenn der Angriff in Reichweite 3 stattfindet würfelt der Verteidiger mit 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel. In Reichweite 2 hat kein Schiff einen Vorteil.

KAMPFEFFEKTE

Spieler können den Ausgang eines Angriffs beeinflussen, indem sie Würfel hinzufügen oder modifizieren können.

WÜRFEL HINZUFÜGEN



Einige Effekte, wie Reichweitenvorteil, erlauben es Spielern, Angriffs- oder Verteidigungswürfel hinzuzufügen. Diese Effekte werden abgehandelt, bevor man die entsprechenden Würfel wirft oder zu den zu werfenden Würfeln hinzugefügt.

WÜRFEL MODIFIZIEREN

Während eines Angriffs, erlaubt es eine Vielzahl von Effekten den Spielern, bestimmte Würfelresultate hinzuzufügen, die Ergebnisse auf den Würfeln zu ändern, oder Würfel neu zu würfeln. Würfelresultate können mehrfach verändert werden, aber ein neu gewürfelter Würfel, **kann nicht** nochmals neu gewürfelt werden.




ANGRIFFSWÜRFEL MODIFIZIEREN

Angriffswürfel dürfen, nachdem sie geworfen worden sind, verändert werden, jedoch vor dem Wurf der Verteidigungswürfel. Angriffswürfel können wie folgt modifiziert werden:


- **Fokusmarker ausgeben:** Wenn der Angreifer einen Fokusmarker hat, darf er ihn zurück in den Vorrat legen, um alle  in  zu ändern.
- **Zielerfassungsmarker ausgeben:** Wenn der Angreifer den Verteidiger in der Zielerfassung hat, darf er beide Zielerfassungsmarker zurück in den Vorrat legen, um einen oder mehrere Angriffswürfel seiner Wahl neu zu würfeln.
- **Karteneffekte nutzen:** Ein Spieler darf die Angriffswürfel modifizieren, wie auf der Karte beschrieben.


VERTEIDIGUNGSWÜRFEL MODIFIZIEREN

Verteidigungswürfel dürfen, nachdem sie geworfen worden sind, verändert werden, jedoch bevor Angriffswürfel und Verteidigungswürfel verrechnet werden. Verteidigungswürfel können wie folgt modifiziert werden:



- **Fokusmarker ausgeben:** Wenn der Verteidiger einen Fokusmarker hat, darf er ihn zurück in den Vorrat legen, um alle  in  zu ändern.
- **Ausweichmarker ausgeben:** Wenn der Verteidiger einen Ausweichmarker hat, darf er diesen zurück in den Vorrat legen, um ein zusätzliches  zu seinem Verteidigungswurf hinzuzufügen.
- **Karteneffekte nutzen:** Ein Spieler darf die Angriffswürfel modifizieren wie, auf der Karte beschrieben.

KRITISCHER SCHADEN

Schiffe können **KRITISCHEN SCHADEN**  nehmen. Kritischer Schaden kann Schiffe dazu zwingen, besondere Nachteile zu erhalten, wie Kampfkraft zu verlieren oder extra Schaden zu nehmen.

Während eines Angriffs nimmt ein Schiff je 1 kritischen Schaden für jedes , welches nicht negiert wurde. Sobald ein Schiff kritischen Schaden nimmt, entfernt man 1 seiner Schildmarker. Wenn es keinen Schildmarker mehr besitzt, den man entfernen kann, nimmt es stattdessen eine **offene** Schadenskarte. Dann muss man den Text auf der Schadenskarte abhandeln.

Kritische Ergebnisse und Kritischer Schaden erfolgen nach zwei speziellen Regeln:

- Alle  müssen negiert werden, bevor  negiert werden können.
- Man nimmt erst allen Schaden, bevor man kritischen Schaden nimmt.

GLEICHZEITIG ANGREIFEN

Obwohl die Angriffe von Schiffen stets nacheinander ausgeführt werden, kann ein Schiff, das denselben Pilotenwert wie das aktive Schiff hat, noch angreifen bevor, es zerstört wird.

Wenn ein Schiff von einem anderen Schiff mit demselben Pilotenwert angegriffen und zerstört wird, ohne die Chance zu haben, zurückzuschießen, behält es zunächst seine Schadenskarten, wird aber nicht von der Spielfläche genommen. Nachdem dieses Schiff die Möglichkeit gehabt hat, in dieser Runde anzugreifen, wird es sofort zerstört und von der Spielfläche genommen.

Beispiel: *Der Veteran der Roten Staffel (Pilotenwert 4) feuert auf einen Piloten der Omega-Staffel (Pilotenwert 4). Durch diesen Angriff nimmt der Pilot der Omega-Staffel Schaden in Höhe seines Hüllenwerts. Eigentlich wäre der Pilot der Omega-Staffel zerstört, doch da er denselben Pilotenwert wie das aktive Schiff hat, kann er vorher noch ein Mal angreifen. Nachdem der Pilot der Omega-Staffel alle Schritte der Kampfphase durchlaufen hat, wird er zerstört und von der Spielfläche entfernt.*



Aufgedeckte Schadenskarte

HINDERNISSE

Im Weltraum lauern viele Gefahren, wie z. B. Asteroiden und umhertreibende Trümmer. Hindernisse werden der Spielfläche während des Missionsaufbau hinzugefügt (siehe „Vollständiger Aufbau“ Seite 16). Der folgende Abschnitt beschreibt deren Effekte.

BEWEGEN ÜBER UND DURCH HINDERNISSE

Wenn ein Schiff ein Manöver ausführt, bei dem entweder die Manöverschablone oder die Basis des Schiffs sich mit einem Hindernismarker überschneiden, werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Das Manöver wird normal ausgeführt, man überspringt aber den Schritt „Aktion durchführen“.
2. Es wird ein Angriffswürfel geworfen. Bei ✱ nimmt das Schiff einen Schaden. Bei ✱✱ nimmt das Schiff einen kritischen Schaden.

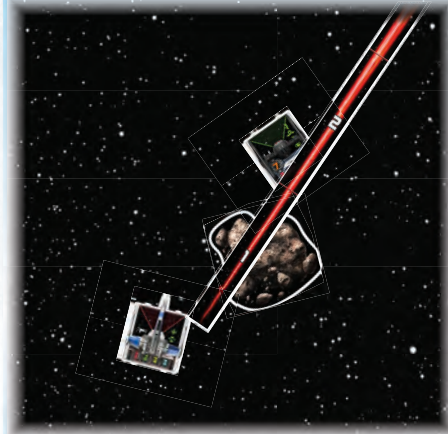
Ein Schiff, das sich mit einem Hindernismarker überschneidet, kann nicht angreifen.

KAMPF DURCH HINDERNISSE

Hindernismarker stellen Objekte im Weltraum dar, durch die man nur schwer schießen kann.

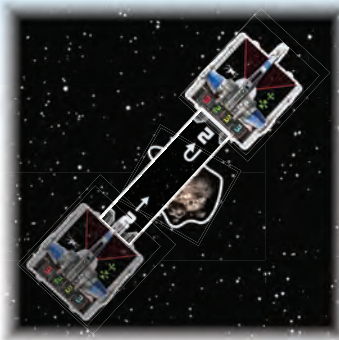
Wenn sich beim Ausmessen der Reichweite im Kampf die Kante des Maßstabes, mit einem Hindernismarker überschneidet, gilt die Schussbahn als **VERSPERRT**. Bei einer versperrten Schussbahn wirft der Verteidiger einen zusätzlichen Verteidigungswürfel.

BEISPIEL: KAMPF DURCH HINDERNISSE

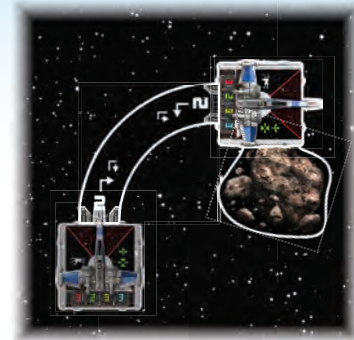


Anfängerpilot der Blauen Staffel greift Ass Omega an und misst die Reichweite zum kürzesten Punkt der Schiffsbasis von Ass Omega innerhalb des Feuerwinkels. Die Kante des Maßstabes überschneidet sich beim Ziehen der Sichtlinie mit einem Asteroidenmarker. Dadurch ist der Angriff versperrt. Somit erhält Ass Omega einen zusätzlichen Verteidigungswürfel während des Angriffes.

BEISPIEL: BEWEGEN ÜBER UND DURCH ASTEROIDEN



1. Anfängerpilot der Blauen Staffel führt ein Manöver (↑ 2) aus und seine Schablone überschneidet sich mit einem Asteroiden. Das Schiff fliegt also durch den Asteroiden. Somit kann es seine Aktion nicht durchführen und muss einen Angriffswürfel werfen. Es nimmt (✱) Schaden oder (✱✱) kritischen Schaden je nach Würfelergbnis.



2. Anfängerpilot der Blauen Staffel führt ein Manöver (↗ 2) aus und seine Basis überschneidet sich mit einem Asteroiden. Er verliert nicht nur seine Aktion und muss einen Angriffswürfel werfen, er kann auch keinen Angriff in dieser Runde durchführen.

INDIVIDUALISIERTE JÄGERSTAFFELN

Spieler können ihre eigenen Staffeln zusammenstellen, um neue Kombinationen und Fähigkeiten zu kombinieren, die ihrem Spielstil entsprechen. Ob man nun privat oder bei einem offiziellen **X-Wing**-Turnier spielt, Staffeln zusammenstellen ist eine spannende Beschäftigung, bevor man beginnt **X-Wing** zu spielen.

Alle Schiffe und Aufwertungskarten besitzen eine Zahl in der unteren rechten Ecke. Diese sind die **KOMMANDO-PUNKTE** des Schiffs oder der Aufwertungskarte.



Kommandopunkte eines Schiffes



Kommandopunkte einer Aufwertungskarte

Beim „Streitkräfte Sammeln“ während des Spielaufbaus einigen sich beide Spieler zunächst darauf, mit wie vielen Kommandopunkten sie spielen wollen. Die empfohlene Summe ist 100 Punkte pro Spieler, kann aber nach Belieben variiert werden. Wenn man nur mit den drei Schiffen aus diesem Grundspiel spielt, sollte jeder Spieler 36 Punkte erhalten.

Nachdem man sich auf eine Summe geeinigt hat, stellen beide Spieler gleichzeitig im Geheimen ihre Jägerstaffeln zusammen. Dazu wählen sie beliebig viele Schiffs- und Aufwertungskarten, deren Kommandopunktekosten addiert die beschlossene Summe nicht überschreiten. Während des Schritts „Streitkräfte zusammenstellen“ im Aufbau decken beide Spieler gleichzeitig alle ihre Schiffskarten auf (siehe „Vollständiger Aufbau“ Seite 16).

EINZIGARTIGE NAMEN

Dieses Grundspiel enthält berühmte Piloten und Astromechdroiden aus dem *Star Wars*-Universum. Jeder dieser berühmten Charaktere wird durch eine Karte mit einzigartigem Namen dargestellt. Dieser ist durch den schwarzen Punkt (●) links neben dem Namen gekennzeichnet.

Karten mit dem gleichen einzigartigen Namen dürfen nur ein Mal in der Jägerstaffel eines Spielers vertreten sein.

INITIATIVE

Ein Spieler wird immer die **INITIATIVE** haben, ein Unterschied um Timingkonflikte zu lösen. Während des Aufbaus darf der Spieler mit den niedrigsten Kommandopunkten entscheiden, welcher der Spieler die Initiative erhält. Haben beide Spieler gleichviele Kommandopunkte, würfelt ein Spieler einen roten Würfel. Bei ✨ oder ✨ entscheidet der Spieler, der gewürfelt hat, wer die Initiative hat, ansonsten entscheidet der Gegner. Der Spieler mit der Initiative legt den Initiativemarker neben seine Karten.



Initiativemarker

Wenn Schiffe mit identischen Pilotenwerten aktiviert werden sollen, aktiviert zunächst der Spieler, der die

Initiative hat, all seine Schiffe mit diesem Pilotenwert. Dann kommen die Schiffe des Gegenspielers mit diesem Pilotenwert an die Reihe. Diese Regel gilt auch in der Kampfphase, d. h. bei gleichen Pilotenwerten greifen die Schiffe des Spielers, der die Initiative hat, zuerst an (siehe oben).

Wenn mehrere Fähigkeiten gleichzeitig in Kraft treten, beginnt ebenfalls der Spieler, der die Initiative hat.

AUFWERTUNGSKARTEN

Schiffe können auf verschiedenste Arten individuell angepasst werden, z. B. kann man einen Astromechdroiden, eine Sekundärwaffe oder Elitetraining für den Piloten hinzufügen. Jede Schiffskarte gibt einzeln an, welche und wie viele Aufwertungen möglich sind.



Aufwertungsleiste auf einer Schiffskarte



Aufwertungssymbol auf einer Aufwertungskarte

Die Aufwertungsleiste am unteren Rand der Schiffskarte gibt mithilfe von Symbolen an, welche Aufwertungen dieses Schiff ausrüsten kann. Für jedes Symbol in der Aufwertungsleiste kann man eine entsprechende Aufwertung ausrüsten. Aufwertungskarten können von allen Schiffen beider Fraktionen benutzt werden, solange das passende Symbol in der Aufwertungsleiste des Schiffs abgebildet ist.

EINSCHRÄNKUNGEN

Einige Aufwertungskarten haben Attribute aufgelistet, welche zusätzliche Einschränkungen angeben. Zum Beispiel, „Nur X-Flügler“ gibt an, dass nur X-Flügler mit dieser Aufwertung ausgestattet werden können. Achtung! Die Attribute X-Flügler und X-Wing, sowie TIE-Jäger und TIE-Fighter sind synonym zu verwenden und Aufwertungen des jeweils einen können auch vom jeweils anderen Schiff ausgerüstet werden. Alle Einschränkungen werden unter Aufwertungskarten auf Seite 5 im Referenzhandbuch genauer beschrieben.

SEKUNDÄRWAFFEN

Einige Schiffe können mit Sekundärwaffen, wie z. B. Protonentorpedos, ausgestattet werden. Sekundärwaffenkarten sind mit dem Stichwort **„ANGRIFF“** versehen. Diese Aufwertungskarten statten Schiffe mit speziellen Angriffen aus, die härter treffen oder Feinde behindern können.

Der Angreifer kann eine Sekundärwaffe wählen, wenn er ein Ziel angreift. Das Ziel muss in der auf der Karte angegebenen Reichweite des Angreifers sein. Der Angriff kann weitere Bedingungen in Klammern erfordern, wie **„ANGRIFF (ZIELERFASSUNG):“**, was bedeutet, dass der Angreifer das Ziel in der Zielerfassung haben muss.



Sekundärwaffe
Waffenwert

Waffenreichweite

Wenn das Schiff seinen Angriff durchführt, verwendet es den Waffenwert der auf der Aufwertungskarte steht, anstelle des Primärwaffenwertes. Kampfvorteile durch Reichweite werden bei Sekundärwaffen nicht angewendet. (siehe Kampfvorteil durch Reichweite Seite 11).

ID-MARKER

Wenn ein nicht-einzigartiger Pilot mehrfach verwendet wird (z. B. Pilot der Omega-Staffel), hält man mithilfe von ID-Markern fest, welches Modell zu welcher Schiffskarte gehört. Dies ist besonders beim Zuweisen von Schaden relevant und hilft die richtigen Fähigkeiten zu nutzen.

Um ID-Marker zu nutzen, führt man vor dem Spielbeginn folgende Schritte aus:

1. Man nimmt drei ID-Marker mit identischen Zahlen.
2. Einen legt man neben die Schiffskarte.
3. Die zwei übrigen steckt man in die Ausbuchtungen in der Basismitte. Die nach außen zeigenden Seiten sollten die gleiche Farbe haben wie der Marker neben der Schiffskarte.

ZUSAMMENBAU DER SCHIFFE MIT ID-MARKERN



Lege einen ID-Marker auf die Schiffskarte und stecke die passenden ID-Marker in jede Halterung auf der Basis, wie in der Abbildung gezeigt.

ALLE EINHEITEN MELDEN!

X-Wing ist schnell und kurzweilig allein mit den drei Schiffen in diesem Spiel. Man kann seine taktischen Möglichkeiten erhöhen indem man weitere Schiffe hinzufügt. Viele der berühmtesten Sternenjäger aus den *Star Wars* Filmen, sowohl den vergangenen als auch den aktuellen sind in Erweiterung-Packs erhältlich. Mit diesen Packs kann man nicht nur seine Staffeln vom Widerstand und der Ersten Ordnung erweitern, sondern auch um Kopfgeldjäger, Piraten und die Söldner der Fraktion Abschaum und Kriminelle.



DER
WIDERSTAND



DIE ERSTE
ORDNUNG



DIE REBELLEN-
ALLIANZ



ABSCHAUM UND
KRIMINELLE



DAS GALAKTISCHE
IMPERIUM

Es gibt drei Hauptfraktionen: Rebellen, Imperium, und Abschaum. Die Rebellen-Hauptfraktion besteht aus dem Widerstand und der Rebellenallianz. Die Imperium-Hauptfraktion besteht aus der Ersten Ordnung und dem Galaktischen Imperium. Die Abschaum-Hauptfraktion besteht aus den Abschaum und Kriminelle Unterfraktionen. Jede Staffel gehört einer dieser Hauptfraktionen an und darf alle Schiffe und Aufwertungskarten seiner Unterfraktion nutzen.

Weitere Informationen über die gesamte *X-Wing*-Reihe findet ihr auf www.hds-fantasy.de

VOLLSTÄNDIGER AUFBAU

Um ein normales **X-Wing**-Spiel aufzubauen, werden folgende Schritte abgehandelt:

1. **Streitkräfte zusammenstellen:** Die Spieler zeigen ihre Staffeln und stellen ihre Schiffe, Karten und anderen Spielkomponenten zusammen, die für ihre Staffeln notwendig sind. Sie fügen ID-Marker hinzu, wo es nötig ist.
2. **Initiative bestimmen:** Der Spieler mit der niedrigsten Summe an Kommandopunkten bestimmt den Spieler der die Initiative erhält. Bei Gleichstand entscheiden die Spieler per Zufall wer die Initiative erhält.
3. **Spielfläche abstecken:** Auf einer flachen Spielfläche oder einer Spielmatte wird eine ca. 90 x 90 cm große Spielfläche abgesteckt.
4. **Hindernisse platzieren:** Beginnend mit dem Spieler der die Initiative hat, nimmt jeder Spieler einen Hindernismarker aus dem Vorrat und legt ihn auf die Spielfläche. Hindernisse können nicht in Reichweite 1 von anderen Hindernissen sein, noch in Reichweite 1-2 vom Spielflächenrand. Nachdem das letzte Hindernis gelegt wurde, entscheidet der Spieler, der nicht die Initiative hat, welche Seite er für sich bestimmt. Die gegenüberliegende Seite ist dann die seines Gegners.
5. **Streitkräfte platzieren:** Die Spieler platzieren ihre Schiffe auf der Spielfläche. Beginnend mit dem Schiff mit dem niedrigsten Pilotenwert und dann in aufsteigender Reihenfolge. Wenn mehrere Schiffe denselben Pilotenwert haben, muss der Spieler, der die Initiative hat, sein Schiff zuerst platzieren. Schiffe müssen innerhalb Reichweite 1 vom eigenen Spielflächenrand platziert werden.
6. **Schilde hochfahren:** Legt die passende Anzahl Schildmarker, in Höhe der Schildwerte auf die jeweiligen Schiffskarten.
7. **Restliches Spielmaterial bereitstellen:** Der Schadenstapel wird gemischt und verdeckt neben die Spielfläche gelegt. Auch die anderen Spielmaterialien sollten griffbereit in der Nähe der Spielfläche liegen.

WAS JETZT?

Jetzt da ihr alle Regeln des Spiels kennt, könnt ihr eure eigenen Staffeln zusammenstellen und ein vollständiges Spiel starten. Sollten während des Spiels Fragen aufkommen, solltet ihr diese im Referenzhandbuch nachlesen.

Das beiliegende Missionsheft bietet einen anderen Ansatz in Form von thematischen Szenarien mit einzigartigen Verwendungsmöglichkeiten des Spielens. Die Regeln für Missionen findet ihr im Missionsheft.

