

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



**REFERENZ-
HANDBUCH**

STOPP!

Lest zuerst die Spielregel bevor ihr euch diesem Handbuch widmet. Nachdem ihr das getan habt, seid ihr bereit für euer erstes Spiel

Fragen, die im Laufe einer Partie aufkommen, lassen sich am besten anhand dieses Handbuchs klären, und nicht durch Nachblättern in der Spielregel.

ÜBERSICHT

Dieses Handbuch ist die maßgebliche Quelle aller **X-Wing**-Regeln. Im Gegensatz zur Spielregel befasst sich das Handbuch auch mit den komplexeren und selteneren Spielsituationen.

Der Hauptinhalt dieses Handbuchs besteht aus einem alphabetisch geordneten Glossar wichtiger Spielbegriffe. Es enthält außerdem optionale Regeln, einen Index und eine Kurzübersicht auf der Rückseite.

Die Regeln dieses Handbuchs können jederzeit von allen Spielern gelesen werden.

GOLDENE REGELN

Sollte eine Regel dieses Handbuchs der Spielregel widersprechen, so gelten die Regeln des Handbuchs.

Kartenfähigkeiten wiederum können die Regeln dieses Handbuchs aufheben oder ersetzen. Missionsregeln wiederum können die Regeln dieses Handbuchs und Kartenfähigkeiten aufheben oder ersetzen.

Falls eine Kartenfähigkeit oder Mission „kann nicht“ verwendet, dann ist dies absolut und kann nicht von anderen Effekten ersetzt oder aufgehoben werden.

KARTENAUSLEGUNG

Viele Schiffskarten nutzen die persönliche Anrede „du oder deine“, um sich auf das entsprechende Schiff zu beziehen. Aufwertungs- und Schadenskarten nutzen die persönliche Anrede, um sich auf das Schiff zu beziehen, dem die Karte zugewiesen ist.

ERWEITERUNGSREGELN

Dieses Handbuch soll ein umfassendes Dokument sein. Es enthält Begriffe und Spielkonzepte, die in Erweiterungen vorkommen. Das Dolchsymbol (†) soll diese Begriffe kennzeichnen. Spieler können die so markierten Einträge ignorieren, außer natürlich sie besitzen Erweiterungsmaterial, das diese Begriffe verwendet.

GLOSSAR

In diesem Glossar sind alle wichtigen Spielbegriffe ausführlich beschrieben. Falls ein Begriff nicht gefunden werden kann, hilft der Index auf Seite 22 weiter.

AKTIONEN

Das aktive Schiff kann im Schritt „Aktion durchführen“ der Aktivierungsphase eine Grundaktion durchführen. Ebenso können Schiffe freie Aktionen durchführen, wie dies auf Karten oder in Missionsregeln angegeben ist. Alle Aktionen, die einem Schiff zur Verfügung stehen, sind in der Aktionsleiste der Schiffskarte angegeben.

- Als Aktion darf ein Schiff eine Fähigkeit abhandeln, die mit dem Wort **„Aktion:“** auf einer Aufwertungs- oder Schadenskarte eingeleitet wird.
- Ein Schiff kann keine Aktionen – auch keine freien Aktionen – durchführen, solange es gestresst ist.
- Ein Schiff muss den Schritt „Aktion durchführen“ überspringen, wenn es sich während der Ausführung eines Manövers mit einem anderen Schiff überschneidet.
- Ein Schiff kann dieselbe Aktion während derselben Runde nicht mehr als ein Mal ausführen, auch dann nicht, wenn eine oder mehrere dieser Aktionen freie Aktionen sind.
 - ◇ Wenn ein Schiff mehr als eine Kopie derselben Aufwertungs- oder Schadenskarte hat, kann es dennoch die Aktionen, die auf diesen Karten beschrieben sind, nicht mehr als ein Mal pro Runde durchführen.
- Falls eine Kartenfähigkeit oder Missionsregel einem Schiff eine freie Aktion gewährt, für die es nicht das passende Aktionsymbol in seiner Aktionsleiste hat, darf es diese Aktion dennoch ausführen.
- Im Schritt „Aktion durchführen“ eine Aktion oder eine freie Aktion durchzuführen ist immer freiwillig.

Verwandte Themen: Zielerfassung, Fassrolle, Schub, Tarnen¹, Ausweichen, Fokussierung, Freie Aktionen, Überschneidende Schiffe, Stress

AKTIVES SCHIFF

Das Schiff, das gerade die Aktivierungs- oder Kampfphase abhandelt, wird Aktives Schiff genannt.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Kampfphase

AKTIVIERUNGSPHASE

Während der Aktivierungsphase wird ein Schiff nach dem anderen aktiviert. Das Schiff mit dem niedrigsten Pilotenwert beginnt und es wird in aufsteigender Reihenfolge fortgefahren. Jedes Schiff handelt die nachstehenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab:

1. **Manöverrad aufdecken:** Das Manöverrad des Schiffs wird aufgedeckt und man nimmt sich die entsprechende Manöverschablone.

2. **Manöver ausführen:** Folgende Unterschritte werden in der angegebenen Reihenfolge abgehandelt:

- a. **Schiff bewegen:** Die Manöverschablone wird so zwischen die beiden Stopper an der Vorderseite der Schiffsbasis geschoben, dass sie bündig daran anliegt. Dann wird das Schiff von der Spielfläche genommen und am anderen Ende der Manöverschablone zurück auf die Spielfläche gesetzt, sodass die Manöverschablone bündig zwischen den beiden Stoppern an der Hinterseite der Schiffsbasis anliegt.
- b. **Stress des Piloten überprüfen:** Falls das ausgeführte Manöver ein rotes war, wird dem Schiff ein Stressmarker zugeordnet; falls das ausgeführte Manöver ein grünes war, wird ein Stressmarker vom Schiff entfernt.
- c. **Aufräumen:** Die verwendete Manöverschablone wird in den Vorrat zurückgelegt. Das aufgedeckte Manöverrad wird von der Spielfläche genommen und neben die zugehörige Schiffskarte gelegt.

3. **Aktion durchführen:** Das Schiff darf eine Aktion durchführen.

- Falls ein Spieler mehrere Schiffe mit demselben Pilotenwert hat, kann er diese Schiffe in einer beliebigen Reihenfolge aktivieren.
- Falls beide Spieler Schiffe mit demselben Pilotenwert haben, aktiviert der Spieler mit der Initiative alle seine betreffenden Schiffe zuerst.
- Ein gestresstes Schiff kann keine roten Manöver ausführen und auch keine Aktionen durchführen. Falls ein gestresstes Schiff ein rotes Manöver aufdeckt, wählt der Gegner ein beliebiges nicht-rotes Manöver auf dem Rad des betreffenden Schiffs, das dieses nun ausführen muss.
- Sobald eine Fähigkeit ein Schiff anweist ein bestimmtes Manöver auszuführen, handelt es nur den Schritt „Manöver ausführen“ ab.
- Jedes Schiff wird in dieser Phase nur ein Mal zum aktiven Schiff.
- Sobald ein Schiff ein Manöver ausführt, wird es an seiner Startposition von der Spielfläche genommen und an seiner Endposition wieder auf die Spielfläche zurückgestellt. Die volle Breite der Schiffsbasis wird ignoriert, sie spielt nur für die Start- und Endposition des Schiffs eine Rolle.
- Falls ein Schiff in dieser Phase kein Manöverrad aufdeckt, wenn es aktiviert wird (z. B. weil es ionisiert ist), löst es auch keine Fähigkeiten aus, die sich auf Manöverräder beziehen.

Verwandte Themen: Aktionen, Initiative, Manöver, Hindernisse, Überschneidende Schiffe, Pilotenwert, Stress

ANGREIFER

Das Schiff, das einen Angriff durchführt, ist der Angreifer.

Verwandte Themen: Angriff, Kampfphase, Verteidiger

ANGRIFF

Sobald ein Schiff während der Kampfphase zum aktiven Schiff wird, kann es einen Angriff durchführen. Um einen Angriff durchzuführen, handelt das Schiff die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab:

- Ziel bestimmen:** Der Angreifer darf die Reichweite zu beliebig vielen feindlichen Schiffen messen und überprüfen, ob sie sich in seinem Feuerwinkel befinden. Dann wählt der Angreifer eine seiner Waffen aus, mit der er angreifen möchte. Als Nächstes wählt er dann ein feindliches Schiff als Ziel aus und zahlt alle eventuell erforderlichen Kosten für diesen Angriff.
 - Falls mit den Primärwaffen angegriffen wird, muss sich das Ziel im Feuerwinkel des Angreifers und in Reichweite 1–3 befinden.
 - Falls mit einer Primärwaffe Geschützturm angegriffen wird, muss sich das Ziel in Reichweite 1–3 befinden. Es muss sich in diesem Fall nicht zwingend im Feuerwinkel des Angreifers befinden.
 - Falls mit einer Sekundärwaffe angegriffen wird, muss sich das Ziel im Feuerwinkel des Angreifers befinden (es sei denn, es ist etwas anderes angegeben) und es muss sich in der Reichweite der Sekundärwaffe befinden, wie es auf der entsprechenden Aufwertungskarte angegeben ist.
 - Falls es kein gültiges Ziel für die gewählte Waffe gibt oder falls der Angreifer die Kosten für den Angriff nicht bezahlen kann, darf der Angreifer eine andere Waffe und/oder ein anderes Ziel wählen.
 - Nachdem eine gültige Waffe und ein gültiges Ziel ausgewählt und alle angegebenen Kosten bezahlt worden sind, wird das Ziel zum Verteidiger.
- Angriffswurf:** Der Angreifer wirft die bei seinem Primärwaffenwert angegebene Anzahl Angriffswürfel; falls er mit einer Sekundärwaffe angreift, wirft er stattdessen die beim Angriffswert dieser Waffe angegebene Anzahl Angriffswürfel (auf der entsprechenden Aufwertungskarte angegeben).
 - Der Angreifer handelt alle Kartenfähigkeiten ab, die ihm erlauben zusätzliche oder weniger Würfel zu werfen.
 - Falls in Reichweite 1 mit der Primärwaffe angegriffen wird, wirft der Angreifer 1 zusätzlichen Angriffswürfel.
 - Alle Additionen und Subtraktionen zur Anzahl der Angriffswürfel werden vollzogen, bevor der Spieler die Angriffswürfel wirft.
- Angriffswürfel modifizieren:** Der Verteidiger kann alle Kartenfähigkeiten abhandeln, die ihm erlauben die Angriffswürfel zu modifizieren. Danach kann der Angreifer seine Angriffswürfel durch eine oder mehrere der folgenden Möglichkeiten modifizieren und zwar so oft wie möglich:
 - Fokussieren:** Der Angreifer kann einen Fokusmarker ausgeben, um alle seine  Ergebnisse in  Ergebnisse zu ändern.
 - Zielerfassung:** Der Angreifer kann eine Zielerfassung, die er auf dem Verteidiger hat, ausgeben, um eine beliebige Anzahl seiner Angriffswürfel neuzuwürfeln.
 - Kartenfähigkeit:** Der Angreifer kann eine Kartenfähigkeit abhandeln, durch die Angriffswürfel modifiziert werden und die er während dieses Angriffs noch nicht abgehandelt hat.
- Verteidigungswurf:** Der Verteidiger wirft die bei seinem Wendigkeitswert angegebene Anzahl Verteidigungswürfel.
 - Der Verteidiger handelt alle Kartenfähigkeiten ab, die ihm erlauben zusätzliche oder weniger Würfel zu werfen.
 - Falls in Reichweite 3 gegen eine Primärwaffe verteidigt wird, wirft der Verteidiger 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.
 - Falls die Schusslinie versperrt ist, wirft der Verteidiger 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.
 - Alle Additionen und Subtraktionen zur Anzahl der Verteidigungswürfel werden vollzogen, bevor der Spieler die Verteidigungswürfel wirft.
- Verteidigungswürfel modifizieren:** Der Angreifer kann alle Kartenfähigkeiten abhandeln, die ihm erlauben die Verteidigungswürfel zu modifizieren. Danach kann der Verteidiger seine Verteidigungswürfel durch eine oder mehrere der folgenden Möglichkeiten modifizieren und zwar so oft wie möglich:
 - Fokussieren:** Der Verteidiger kann einen Fokusmarker ausgeben, um alle seine  Ergebnisse in  Ergebnisse zu ändern.
 - Ausweichen:** Der Verteidiger kann einen Ausweichmarker ausgeben, um ein  Ergebnis zu seinem Verteidigungswurf hinzuzufügen.
 - Kartenfähigkeit:** Der Verteidiger kann eine Kartenfähigkeit abhandeln, durch die Verteidigungswürfel modifiziert werden und die er während dieses Angriffs noch nicht abgehandelt hat.
- Ergebnisse vergleichen:** Pro  Ergebnis negiert der Verteidiger ein  oder  Ergebnis. Alle  Ergebnisse müssen negiert werden, ehe  negiert werden können. Falls mindestens ein nicht-negiertes  oder  Ergebnis übrig bleibt, wurde der Verteidiger durch den Angriff getroffen, ansonsten hat der Angriff verfehlt.

7. **Schiff beschädigen:** Falls der Verteidiger getroffen wurde, nimmt er 1 Schaden für jedes nicht-negierte ✨ Ergebnis und 1 kritischen Schaden für jedes nicht-negierte ✨ Ergebnis. Bevor ein Schiff kritischen Schaden nehmen kann, muss es erst allen normalen Schaden genommen haben.

- Ein Schiff kann kein freundliches Schiff angreifen.
- Ein Schiff ist in der Kampfphase nicht gezwungen einen Angriff durchzuführen. Während eines Angriffs muss ein Schiff jedoch Würfel werfen, sobald dies von ihm erwartet wird.
- Falls ein Spieler mehr Würfel werfen muss, als ihm zur Verfügung stehen, werden die Würfelergebnisse notiert und von den bereits geworfenen Würfeln so viele Würfel erneut geworfen, bis man auf die benötigte Anzahl Würfel kommt. Achtung: Dies zählt nicht als Neuwürfeln im Sinne von „Modifizieren von Würfeleregebnissen“.

Verwandte Themen: Wendigkeit, Schaden, Schiffe zerstören, Hülle, Feuerwinkel, Würfeleregebnisse modifizieren, Versperrt, Pilotenwert, Primärwaffe, Reichweite, Reichweiten-Kampf-Bonus, Sekundärwaffen, Schilde, Gleichzeitiger Angriff, Primärwaffe Geschützturm¹

AUFBAU

Vor dem Spielen wird das Spiel wie folgt aufgebaut:

1. **Streitkräfte sammeln:** Die Spieler decken ihre Jägerstaffeln auf und nehmen sich alle Schiffe, Karten und alle nötigen Spielkomponenten. Jeder Spieler muss sicherstellen, dass Schiffsmodell, Schiffsmarker, Manöverrad, Schiffskarte und jede Aufwertungskarte korrekt gewählt sind. Ebenso müssen die Schiffe mit den richtigen ID-Markern versehen sein, falls nötig.
2. **Initiative bestimmen:** Der Spieler mit den niedrigsten Kommandopunktekosten bestimmt, welcher Spieler die Initiative hat. Bei Gleichstand wird zufällig bestimmt, wer die Initiative hat.
3. **Spielfläche abstecken:** Man steckt eine ca. 90 x 90 cm große Spielfläche auf einer flachen Oberfläche wie einem Tisch oder einer Spielmatte ab.
4. **Hindernisse platzieren:** Beginnend mit dem Spieler, der die Initiative hat, wählt jeder Spieler einen verfügbaren Hindernismarker aus und legt ihn auf die Spielfläche. Insgesamt werden 6 Hindernismarker platziert. Hindernisse können nicht in Reichweite 1 zueinander oder in Reichweite 1–2 von einem Spielflächenrand aus gemessen platziert werden. Nachdem der 6. Hindernismarker platziert worden ist, wählt der Spieler, der nicht die Initiative hat, einen Spielflächenrand als seine Seite aus. Sein Gegner erhält die andere Seite der Spielfläche.
5. **Streitkräfte platzieren:** Die Spieler platzieren ihre Schiffe in aufsteigender Reihenfolge ihrer Pilotenwerte auf der Spielfläche. Wenn mehrere Schiffe den gleichen Pilotenwert haben, platziert der

Spieler mit der Initiative seine Schiffe mit diesem Pilotenwert zuerst. Die Schiffe müssen innerhalb Reichweite 1 zum eigenen Spielflächenrand aufgestellt werden.

6. **Schilde hochfahren:** Auf jeder Schiffskarte werden Schildmarker in Höhe des auf der Schiffskarte angegebenen Schildwertes platziert.
7. **Restliches Spielmaterial bereitlegen:** Der Schadensstapel wird gemischt und verdeckt für beide Spieler gut erreichbar neben die Spielfläche gelegt. Auch die Manöverschablonen, die Würfel, der Maßstab und alle anderen Marker werden griffbereit neben der Spielfläche platziert.

Verwandte Themen: Initiative, Große Schiffe¹, Hindernisse, Pilotenwert, Spielfläche, Reichweite, Runde, Schilde, Individualisierte Jägerstaffeln

AUFWERTUNGSKARTEN

Beim Zusammenstellen einer Jägerstaffel kann ein Spieler seine Schiffe mit Aufwertungskarten ausrüsten. Dazu muss er die Kommandopunktekosten zahlen, die in der unteren rechten Ecke auf der Aufwertungskarte angegeben sind. Auf jeder Schiffskarte befindet sich unten eine Aufwertungsleiste. Diese Leiste zeigt verschiedene Symbole, die angeben, mit welchen Aufwertungen ein Schiff ausgerüstet werden kann. Für jedes Symbol in der Aufwertungsleiste kann ein Schiff genau eine Aufwertung mit dem passenden Symbol ausrüsten.

Auf einigen Aufwertungskarten befindet sich ein oder mehrere der folgenden Attribute:

- **Modifikationen:** Diese Aufwertungen können von beliebigen Schiffen ausgerüstet werden, jedoch kann ein Schiff maximal eine Modifikation ausrüsten.
- **Titel:** Diese Aufwertungen können von beliebigen Schiffen ausgerüstet werden, jedoch kann ein Schiff maximal einen Titel ausrüsten.
- **Limitiert:** Ein Schiff kann nur eine einzige Kopie derselben Karte mit diesem Attribut ausrüsten.
- **Nur Rebellen/Imperium/Abschaum:** Diese Aufwertungen können nur von einem Schiff der angegebenen Fraktion ausgerüstet werden.
- **Nur Kleine/Große/Riesige Schiffe:** Diese Aufwertungen können nur von einem Schiff der angegebenen Größe ausgerüstet werden.
- **Nur Schiffstyp:** Diese Aufwertungen können nur von einem Schiff des angegebenen Typs ausgerüstet werden. Wenn ein Schiffstyp vollständig die genannten Einschränkungen enthält, kann es die Aufwertung ausrüsten. Beispiel: Ein TIEo-Jäger kann eine Aufwertungskarte ausrüsten, welche die Einschränkung „Nur TIE-Jäger“ hat. Die Einschränkungen „Nur TIE-Jäger“ und „Nur TIE-Fighter“ bzw. „Nur X-Flügler“ und „Nur X-Wing“ bedeuten das gleiche. So kann z.B. ein TIE-Jäger auch eine Aufwertung nutzen, welche die Einschränkung „Nur TIE-Fighter“ hat und umgekehrt.

- Sobald eine Aufwertungskarte abgelegt wird, wird sie auf ihre verdeckte Seite gedreht. Diese Karte ist aus dem Spiel. Sie wird nur noch berücksichtigt, um die Gesamt-Kommandopunktekosten des Schiffs zu bestimmen, das sie ausgerüstet hatte. Sollte eine Aufwertungskarte durch irgendeinen Spieleffekt wieder auf die offene Seite gedreht werden, kommt sie zurück ins Spiel. Sie wird dann von demselben Schiff ausgerüstet.

Verwandte Themen: Fraktion, Riesiges Schiff, Großes Schiff, Sekundärwaffen, Individualisierte Jägerstaffeln, Aufwertungssymbole

AUFWERTUNGSSYMBOL

Die Aufwertungssymbole haben die folgenden Namen:

- | | |
|--|--|
| •  Elite | •  System |
| •  Astromech | •  Titel |
| •  Torpedo | •  Modifikation |
| •  Rakete | •  Schmuggelware |
| •  Kanone | •  Fracht |
| •  Geschütz | •  Waffenaufhängung |
| •  Bombe | •  Team |
| •  Mannschaft | •  Technik |
| •  Abgewrackter Astromech | |

Verwandte Themen: Individualisierte Jägerstaffeln, Aufwertungskarten

AUSGEBEN

Sobald ein Schiff einen Marker oder eine andere Spielkomponente ausgibt, wird diese Spielkomponente vom Schiff entfernt und zurück in den Vorrat gelegt. Ein Schiff kann keine Komponente ausgeben, die einem anderen Schiff zugeordnet ist, es sei denn, ein Effekt gibt dies ausdrücklich an.

Verwandte Themen: Kartenfähigkeiten

AUSWEICHEN

Schiffe mit dem Ausweichen (↖) Symbol in ihrer Aktionsleiste dürfen die Aktion Ausweichen durchführen. Um diese Aktion durchzuführen, wird dem Schiff ein Ausweichmarker zugeordnet. Sobald das Schiff verteidigt, darf es seinem Verteidigungswurf ein zusätzliches Ausweichen (↖) Ergebnis zufügen. Alle Ausweichmarker, die nicht ausgegeben wurden, werden in der Endphase von den Schiffen entfernt.

- Ein Schiff kann mehr als einen Ausweichmarker haben.
- Wenn eine Fähigkeit einen Spieler anweist einem Schiff einen Ausweichmarker zuzuordnen, ist dies ein anderer Mechanismus als die Durchführung

einer Aktion Ausweichen. Dem Schiff wird der Marker zugeordnet, ohne dass es dafür eine Aktion durchführen muss. Es darf dann in dieser Runde immer noch eine Aktion Ausweichen durchführen.

Verwandte Themen: Aktionen, Endphase, Würfelergebnisse modifizieren

BERÜHREN

Zwei Schiffe berühren sich, wenn sie sich bei der Ausführung eines Manövers überschneiden haben und sich ihre Basen als Ergebnis nun berühren. Ein Schiff kann ein anderes Schiff, das es berührt, nicht angreifen.

- Wenn sich zwei Schiffe berühren, berühren sie sich so lange, bis sich eines der Schiffe so bewegt, dass sich ihre Basen nicht mehr in physischem Kontakt zueinander befinden (z. B. indem es ein Manöver ausführt, sich enttarnt oder eine Aktion durchführt).
 - ◇ Manchmal berühren sich zwei Schiffe am Ende einer Runde und stehen dabei parallel zueinander und sind in dieselbe Richtung ausgerichtet. Nachdem beide Schiffe ein Manöver ausgeführt haben oder einen Schub oder eine Fassrolle durchgeführt haben, berühren sie sich nicht länger (auch wenn sich ihre Basen weiterhin in physischem Kontakt befinden), es sei denn, sie überschneiden sich.
- Ein Schiff kann zwei oder mehr Schiffe berühren, wenn es sich mit diesen Schiffen überschneidet und seine Basis auch nach der Rückwärtsbewegung entlang der Manöverschablone weiterhin in Kontakt mit ihnen bleibt.

Verwandte Themen: Manöver, Überschneidende Schiffe

BOMBEN †

Jede Bomben-Aufwertungskarte (💣) erlaubt einem Schiff eine bestimmte Art von Bombenmarkern zu legen und gibt an, wann eine Bombe detoniert. Sobald eine Bombe detoniert, wird der Effekt ausgelöst, der auf der entsprechenden Referenzkarte für den Bombenmarker angegeben ist. Um eine Bombe zu legen, werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Man nimmt die Manöverschablone (↑ 1) und schiebt sie zwischen die Stopper am Heck der Schiffsbasis.
2. Man platziert den auf der entsprechenden Referenzkarte angegebenen Bombenmarker auf der Spielfläche und schiebt die Stopper des Bombenmarkers an das andere Ende der Manöverschablone.
 - Bomben-Aufwertungskarten sind keine Sekundärwaffen.
 - Bombenmarker sind keine Hindernisse.
 - Wenn ein Bombenmarker auf ein Schiff gelegt wird, wird es unter die Schiffsbasis gelegt. Die Bombe detoniert dadurch nicht sofort, es sei denn die Bomben-Aufwertungskarte sagt ausdrücklich, dass die Bombe detoniert, sobald sie sich mit einem Schiff überschneidet.

- Wenn eine Bombe, die detoniert, sobald sie sich mit einem Schiff überschneidet, unter mehr als eine Schiffsbasis gelegt wird, entscheidet das Schiff, das die Bombe gelegt hat, welches dieser Schiffe die Bombe detonieren lässt.
- Wenn der Effekt einer Bombe besagt, dass die Bombe detoniert, sobald sich ein Schiff oder die Manöverschablone eines Schiffs mit dem Bombenmarker überschneidet, detoniert die Bombe unabhängig davon, ob das Schiff ein Manöver ausgeführt hat, eine Fassrolle durchgeführt hat oder einen anderen Effekt abgehandelt hat, der seine Position verändert hat.
- Zum Bestimmen der Reichweite und zur Überprüfung, ob sich ein Bombenmarker überschneidet, zählen die Stopper am Bombenmarker mit.
- Ein Schiff kann nur eine Bombe pro Runde legen.
- Eine Bombe kann auch mit einem Teil des Markers außerhalb der Spielfläche gelegt werden. Der Teil des Markers, der sich außerhalb der Spielfläche befindet, wird dann ignoriert.
- Wenn sich ein Schiff mit einem anderen Schiff überschneidet, wird bei der Feststellung, ob sich ein Schiff mit einem Bombenmarker überschneidet, nur der Teil der Manöverschablone berücksichtigt, der sich zwischen Start- und tatsächlicher Endposition des Schiffs befindet. Der Teil der Manöverschablone, an dem entlang sich das Schiff rückwärts bewegt hat, um die Überschneidung abzuhandeln, wird ignoriert.
- Die Effekte der jeweiligen Bombenmarker sind auf der entsprechenden Bombenmarker-Referenzkarte beschrieben und hier zur Übersichtlichkeit nochmals aufgelistet:

- ◇ **Protonenbombe:** Sobald dieser Bombenmarker detoniert, wird jedem Schiff in Reichweite 1 zu dem Marker 1 offene Schadenskarte zugeteilt. Dann wird der Marker abgelegt.
- ◇ **Annäherungsmine:** Sobald dieser Bombenmarker detoniert, würfelt das Schiff, das sich durch den Marker bewegt hat oder ihn überschneidet, 3 Angriffswürfel. Es nimmt jeden gewürfelten Schaden (✱) und kritischen Schaden (✱✱). Dann wird der Marker abgelegt.
- ◇ **Seismische Bombe:** Sobald dieser Bombenmarker detoniert, nimmt jedes Schiff in Reichweite 1 des Markers 1 Schaden. Dann wird der Marker abgelegt.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten

EINZIGARTIGE NAMEN

Einige Schiffe haben einzigartige Namen. Diese sind durch einen kleinen schwarzen Punkt (●) links neben dem Namen gekennzeichnet. Ein Spieler kann nicht zwei oder mehr Karten mit dem gleichen einzigartigen Namen in seiner Jägerstaffel verwenden, auch nicht, wenn sich dieser Name auf verschiedenen Kartentypen befindet.

Verwandte Themen: Individualisierte Jägerstaffeln, Aufwertungskarten

ENDPHASE


Während der Endphase entfernen die Spieler alle Fokus- und Ausweichmarker von den Schiffen auf der Spielfläche. Andere Marker werden während dieser Phase nicht entfernt.

Verwandte Themen: Ausweichen, Fokussierung, Runde

ENTTARNEN

Siehe „Tarnen“ auf Seite 17.

FASSROLLE

Schiffe mit dem  Symbol in ihrer Aktionsleiste dürfen die Aktion Fassrolle durchführen. Dies erlaubt ihnen sich seitwärts zu bewegen und ihre Position anzupassen. Um eine Fassrolle mit einem kleinen Schiff durchzuführen, werden die folgende Schritte abgehandelt:

1. Man nimmt die Manöverschablone (↑ 1).
 2. Ein Ende der Schablone wird an die linke oder rechte Seite der Schiffsbasis angelegt. Kein Teil der Schablone darf nach vorne oder nach hinten über die Kante der Schiffsbasis herausragen.
 3. Das Schiff wird von der Spielfläche genommen und bündig am anderen Ende der Schablone wieder zurück auf die Spielfläche gesetzt. Auch hier darf kein Teil der Schablone nach vorne oder nach hinten über die Kante der Schiffsbasis herausragen und das Schiff muss in dieselbe Flugrichtung wie vor der Fassrolle ausgerichtet sein.
- Ein Schiff kann keine Fassrolle durchführen, wenn es sich nach der Fassrolle mit einem anderen Schiff oder einem Asteroiden überschneiden würde oder wenn sich die Manöverschablone mit einem Asteroiden überschneiden würde.
 - Ein Schiff kann keine Fassrolle durchführen, wenn es dadurch von der Spielfläche fliehen würde.
 - Sobald ein Spieler für eines seiner Schiffe eine Aktion Fassrolle ansagt, muss er auch ansagen, ob es die Fassrolle nach links oder nach rechts durchführen möchte, bevor er die Manöverschablone auf die Spielfläche legt.
 - Wenn ein Spieler eine Aktion Fassrolle für sein Schiff ansagt, die Aktion aber nicht in die gewünschte Richtung vollständig abschließen kann, darf er eine andere Richtung oder eine vollständig andere Aktion wählen.
 - Eine Fassrolle durchzuführen zählt nicht als Ausführen eines Manövers.
 - Große Schiffe führen Fassrollen wie im Abschnitt Große Schiffe auf Seite 10 beschrieben durch.

Verwandte Themen: Aktionen, Flucht, Große Schiffe, Manöver, Hindernisse

FEINDLICH

Alle Schiffe, die vom Gegner kontrolliert werden, sind feindliche Schiffe.

Verwandte Themen: Angriff, Kartenfähigkeiten, Schiff

FEUERWINKEL

Der primäre Feuerwinkel eines Schiffs ist der Bereich, den man erhält, wenn man die Feuerwinkel-Linien, die vorne auf dem Schiffsmarker eines Schiffs aufgedruckt sind, vom Schiffsmarker weg verlängert. Ein Feuerwinkel kann über die gesamte Spielfläche hinaus verlängert werden. Ein Schiff befindet sich im Feuerwinkel eines Schiffs, wenn ein beliebiger Teil der Schiffsbasis in dem Bereich liegt, der durch die verlängerten Feuerwinkel-Linien gebildet wird.

- Der primäre Feuerwinkel eines Schiffs wird für alle Angriffe verwendet, inklusive Angriffe mit Sekundärwaffen, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes angegeben.
- Der Zusatzfeuerwinkel eines Schiffs kann nicht für Angriffe mit einer Sekundärwaffe verwendet werden.

Verwandte Themen: Angriff, Zusatzfeuerwinkel¹, Reichweite, Sekundärwaffen, Primärwaffe Geschützturm

FLUCHT

Sobald ein Schiff ein Manöver ausführt oder eine Aktion durchführt, die seine Position verändert und sich ein **beliebiger** Teil seiner Basis außerhalb der Spielfläche befindet, ist das Schiff vom Schlachtfeld geflohen. Ein Schiff, das vom Schlachtfeld geflohen ist, ist zerstört.

- Wenn ein Schiff ein Manöver ausführt oder eine Aktion durchführt, die seine Position verändert und nur die Manöverschablone des Schiffs außerhalb der Spielfläche ist, wird das Schiff nicht zerstört.
- Falls ein Schiff aufgrund eines Manövers außerhalb der Spielfläche platziert wird, ist es vom Schlachtfeld geflohen und wird sofort zerstört. Es kann keine Aktion mehr ausführen und kein Manöver durchführen, wodurch es zurück auf die Spielfläche gelangen würde.
- Sollte ein Schiff aufgrund der Regel für das Überschneiden mit anderen Schiffen unerwartet sein Manöver außerhalb der Spielfläche beenden, flieht es dennoch vom Schlachtfeld und wird zerstört.
- Sobald ein Schiff vom Schlachtfeld flieht, ist es sofort zerstört und wird von der Spielfläche entfernt. Es kann keine Fähigkeiten mehr von seinen Schiffs- oder Aufwertungskarten abhandeln.

Verwandte Themen: Fassrolle, Schub, Tarnen¹, Schiffe zerstören, Manöver, Überschneidende Schiffe

FLUGRICHTUNG

Die Flugrichtung wird durch Pfeile auf dem Manöverrad angegeben. Jedem Schiff stehen mehrere Manöverarten zur Verfügung und die verschiedenen Schiffe unterscheiden sich durch die Manöverarten, die ihnen zur Verfügung stehen.

- **Geradeaus:** Das Schiff fliegt geradeaus (↑) ohne sich dabei zu drehen.
- **Drehmanöver:** Das Schiff fliegt eine flache Kurve nach links (↶) oder nach rechts (↷). Es dreht sich dabei um 45°.
- **Wendemanöver:** Das Schiff fliegt eine enge Kurve und wendet sich dabei nach links (↶) oder nach rechts (↷). Es dreht sich dabei um 90°.
- **Koiogran-Wende:** Das Schiff fliegt geradeaus und dreht sich dabei um 180° (↲). Um die neue Flugrichtung zu erhalten, schiebt der Spieler die Manöverschablone in die vorderen Stopper der Schiffsbasis anstatt in die hinteren.
- **Segnor-Looping:** Das Schiff fliegt eine flache Kurve nach links (↶) oder nach rechts (↷). Es dreht sich dabei um 225°. Um die neue Flugrichtung zu erhalten, schiebt der Spieler die Manöverschablone in die vorderen Stopper der Schiffsbasis anstatt in die hinteren.
- **Tallon-Rolle:** Das Schiff fliegt eine enge Kurve nach links (↶) oder nach rechts (↷). Es dreht sich dabei um 180°. Um die neue Flugrichtung zu erhalten, dreht der Spieler das Schiff um 90° nach links (bei einer Tallon-Rolle links) oder um 90° nach rechts (bei einer Tallon-Rolle rechts). Die Seite der Schiffsbasis muss bündig an der Manöverschablone anliegen und kein Teil der Schablone darf über die Kante der Basis hinausragen.
- **Stationäres Manöver:** Das stationäre Manöver (▣) wird ohne Manöverschablone ausgeführt und hat immer eine Geschwindigkeit von „0“, um anzuzeigen, dass sich das Schiff nicht von seiner momentanen Position wegbewegt.
- Wenn sich ein Schiff beim Ausführen einer Koiogran-Wende oder einem Segnor-Looping mit einem anderen Schiff überschneidet, wird es am anderen Ende der Schablone nicht um 180° gedreht. Der Spieler verwendet die Stopper am Heck des Schiffes, wenn er es zurück auf die Spielfläche stellt.
- Sobald ein Schiff eine Tallon-Rolle ausführt, muss es soweit wie möglich die Überschneidung mit anderen Schiffen vermeiden. Kann eine Überschneidung mit einem anderen Schiff nicht verhindert werden, dreht sich das Schiff am Ende der Manöverschablone nicht um 90°.
- Führt ein Schiff ein stationäres Manöver durch, zählt dies dennoch als Durchführung eines Manövers, auch wenn es seine Position auf der Spielfläche nicht verändert.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Schwierigkeit, Manöver, Geschwindigkeit, Stress

FOKUSSIERUNG

Schiffe mit dem Fokus (👁️) Symbol in ihrer Aktionsleiste dürfen die Aktion Fokussierung durchführen. Um diese Aktion durchzuführen, wird dem Schiff ein Fokusmarker zugeordnet. Sobald das Schiff angreift oder verteidigt, darf es diesen Marker ausgeben, um alle seine (👁️) Ergebnisse in ✨ Ergebnisse (beim Angriffswurf) oder in 🛡️ Ergebnisse (beim Verteidigungswurf) zu ändern. Alle Fokusmarker, die nicht ausgegeben worden sind, werden in der Endphase von der Spielfläche entfernt.

- Ein Schiff kann mehr als einen Fokusmarker haben.
- Ein Schiff kann einen Fokusmarker ausgeben, auch wenn es keine (👁️) Ergebnisse gewürfelt hat.
- Wenn eine Kartenfähigkeit einen Spieler anweist einem Schiff einen Fokusmarker zuzuordnen, ist dies ein anderer Mechanismus, als die Aktion Fokussierung durchzuführen. Dem Schiff wird der Fokusmarker zugeordnet, ohne dass es dazu eine Aktion durchführen musste und es kann die Aktion Fokussierung in dieser Runde immer noch durchführen.

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff, Endphase, Würfelergebnisse modifizieren

FRAKTION

Es gibt drei Hauptfraktionen im Spiel: Rebellen (Die Rebellenallianz und der Widerstand), Imperium (Das Galaktische Imperium und die Erste Ordnung) und Abschaum (Abschaum & Kriminelle). Alle Schiffskarten und einige Aufwertungskarten gehören zu einer dieser drei Hauptfraktionen. Eine Jägerstaffel kann keine Karten aus verschiedenen Hauptfraktionen haben.

- Aufwertungskarten sind neutral solange sie kein Attribut haben, dass sie nur auf eine der Hauptfraktionen beschränkt. Neutrale Aufwertungskarten gehören zu keiner Fraktion und können in beliebigen Jägerstaffeln verwendet werden.

Verwandte Themen: Schiff, Individualisierte Jägerstaffeln, Aufwertungskarten

FREIE AKTIONEN

Eine freie Aktion wird einem Schiff durch eine Kartenfähigkeit oder einen anderen Effekt gewährt. Sie wird nicht auf die eine Standardaktion angerechnet, die ein Schiff im Schritt „Aktion durchführen“ durchführen darf.

- Ein gestresstes Schiff kann keine freien Aktionen durchführen.
- Ein Schiff kann freie Aktionen auch dann durchführen, wenn es den Schritt „Aktion durchführen“ aufgrund der Überschneidung mit einem Asteroiden oder aufgrund eines anderen Spieleffekts übersprungen hat.
- Wenn einem Schiff als freie Aktion die Durchführung einer Fassrolle oder eines Schubes gewährt wird und das Schiff kann diese Aktion nicht in die gewünschte

Richtung abschließen, dann darf es eine andere Richtung wählen. Es kann jedoch keine andere Aktion wählen.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierungsphase, Kartenfähigkeiten

FREUNDLICH

Alle Schiffe, die vom selben Spieler kontrolliert werden, sind freundliche Schiffe.

- Schiffe können keine freundlichen Schiffe angreifen und keine freundlichen Schiffe in die Zielerfassung nehmen.
- Ein Schiff ist immer zu sich selbst freundlich und alle seine Effekte, die sich auf freundliche Schiffe beziehen, schließen auch das Schiff selbst mit ein, es sei denn, der Effekt bezieht sich ausdrücklich auf „andere freundliche Schiffe“.

Verwandte Themen: Angriff, Kartenfähigkeiten, Schiff

GESCHWINDIGKEIT

Die Geschwindigkeit eines Manövers wird durch die Zahl unter dem Pfeil für die Flugrichtung auf dem Manöverrad angegeben.

- Das stationäre Manöver (■) wird ohne Manöverschablone ausgeführt und hat immer eine Geschwindigkeit von „0“, um anzuzeigen, dass sich das Schiff nicht von seiner momentanen Position wegbewegt.

Verwandte Themen: Flugrichtung, Schwierigkeit, Manöver

GLEICHZEITIGER ANGRIFF

Während der Kampfphase haben alle Schiffe, die den gleichen Pilotenwert haben wie das aktive Schiff, die Möglichkeit, anzugreifen, ehe sie zerstört werden. Wenn ein Schiff zerstört werden würde und es denselben Pilotenwert wie das aktive Schiff hat, es aber noch **nicht** die Möglichkeit zum Angriff hatte, ist es noch nicht zerstört. Stattdessen behält es seine Schadenskarten und funktioniert normal weiter. Es erleidet alle Effekte auf seinen Schadenskarten. Nachdem das Schiff eine Möglichkeit zum Angriff gehabt hat, ist es zerstört und wird von der Spielfläche entfernt.

- Selbst wenn das Schiff kein gültiges Ziel für einen Angriff gehabt hat, wird es von der Spielfläche entfernt, nachdem seine Möglichkeit zum Angriff verstrichen ist.
- Solange ein Schiff durch die Regel für den gleichzeitigen Angriff auf der Spielfläche bleibt, bleiben auch seine Fähigkeiten und seine Schadenskarten aktiv.
- Nachdem ein Schiff seine Möglichkeit zum Angriff abgehandelt hat, kann es alle Fähigkeiten abhandeln, die durch das Ausführen eines Angriffs ausgelöst werden, ehe es zerstört wird.

Verwandte Themen: Angriff, Schiffe zerstören, Pilotenwert

GROSSE SCHIFFE†

Ein großes Schiff nutzt eine Plastikbasis, die ca. 8 cm lang ist. Für große Schiffe gelten die gleichen Regeln wie für kleine Schiffe mit folgenden Ausnahmen:

- Ein einziger Ionenmarker hat auf ein großes Schiff noch keine Auswirkung; er bleibt diesem jedoch zugeordnet. Sobald dem großen Schiff zwei oder mehr Ionenmarker zugeordnet sind, erleidet es deren regulären Effekt. Am Ende der Aktivierungsphase werden dann alle Ionenmarker vom Schiff entfernt.
- Sobald ein großes Schiff eine Fassrolle durchführt, wird statt dem kurzen Ende der Schablone die lange Seite an die Schiffsbasis angelegt. Ansonsten funktionieren Fassrollen auch bei großen Schiffen wie in den Grundregeln beschrieben.
- Die Basis eines großen Schiffs kann beim Spielaufbau über Reichweite 1 (bzw. das Startgebiet einer Mission) hinausragen, solange sie das Startgebiet in voller Länge ausfüllt. Beim Platzieren eines großen Schiffes darf kein Teil der Basis über den Spielflächenrand hinausragen.

Verwandte Themen: Fassrolle, Riesige Schiffe¹, Ionenmarker¹, Aufbau, Kleine Schiffe

HINDERNISSE

Hindernisse fungieren als Gefahren die ein Schiff behindern oder beschädigen können. Sobald ein Schiff ein Manöver ausführt und dabei seine Basis oder seine Manöverschablone einen Hindernismarker überschneidet, führt es sein Manöver normal aus, erleidet aber einen der folgenden Effekte, abhängig von der Hindernisart:

- **Asteroiden:** Das Schiff überspringt den Schritt „Aktion durchführen“ für diese Runde. Nachdem es den Schritt „Aktion durchführen“ übersprungen hat, wirft man 1 Angriffswürfel. Bei ✨ nimmt das Schiff 1 Schaden; bei ✨ nimmt es 1 kritischen Schaden. Solange sich ein Schiff mit einem Asteroiden überschneidet, kann es keine Angriffe durchführen.
- **Trümmerwolke¹:** Nach dem Schritt „Stress des Piloten prüfen“ erhält das Schiff einen Stressmarker. Nach dem Schritt „Aktion durchführen“ wirft der Spieler einen Angriffswürfel. Bei ✨ nimmt das Schiff 1 kritischen Schaden. Das Schiff kann weiterhin Angriffe durchführen.

Sobald ein Schiff einen Angriff durchführt und die Messung der Reichweite durch ein Hindernis geht, ist der Angriff versperrt.

- Hindernisse werden während des Schrittes „Hindernisse platzieren“ im Aufbau platziert.
- Wenn sich ein Schiff durch ein Hindernis bewegt oder sich damit überschneidet, während es ein ↻, ↻ oder ↻ Manöver ausführt, dreht es sich dennoch um 180°, wenn es platziert wird.
- Wenn sich ein Schiff durch ein Hindernis bewegt oder sich damit überschneidet, während es ein ↻ oder ↻ Manöver ausführt, dreht es sich dennoch um 90°, wenn es platziert wird.

- Ein Schiff kann auch dann eine freie Aktion durchführen, wenn es sich durch ein Hindernis bewegt oder sich damit überschneidet, solange das Schiff nicht gestresst ist.
- Wenn sich ein Schiff mit einem anderen Schiff überschneidet, wird bei der Feststellung, ob sich ein Schiff mit einem Hindernismarker überschneidet, nur der Teil der Manöverschablone berücksichtigt, der sich zwischen Start- und tatsächlicher Endposition des Schiffes befindet. Der Teil der Manöverschablone, an dem entlang sich das Schiff rückwärts bewegt hat, um die Überschneidung abzuhandeln, wird ignoriert.
- Wenn sich ein Schiff durch mehrere Hindernisse bewegt oder mit mehreren Hindernissen überschneidet, handelt es die Effekte von jedem Hindernis ab. Begonnen wird mit dem Hindernis, das sich am nächsten an der Startposition des Schiffes befand. Weiter werden die Hindernisse dann in Richtung Endposition abgehandelt.
- Wenn sich ein Schiff zu Beginn seines Manövers mit einem Hindernis überschneidet, ignoriert es dieses Hindernis, außer seine Manöverschablone oder die Endposition überschneiden sich wieder.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Angriff, Schaden, Manöver

HINDURCHBEWEGEN

Sobald ein Manöver ausgeführt wird, bewegt sich ein Schiff durch ein Hindernis oder Schiff, wenn sich seine Manöverschablone dabei mit einem Hindernis oder einem Schiff überschneidet. Ein Schiff kann sich ohne Konsequenzen durch ein anderes Schiff hindurchbewegen. Bewegt es sich jedoch durch ein Hindernis, führt dies zu den Effekten, die im Abschnitt „Hindernisse“ beschrieben sind.

- Wenn sich ein Schiff durch ein anderes Schiff bewegt, sollte der Spieler die Manöverschablone über das andere Schiff halten und versuchen die genaueste Position zu bestimmen an der das sich bewegende Schiff seine Bewegung beenden würde.
 - ◇ Wenn die Spieler eine höhere Genauigkeit wollen, können sie die Position des dazwischen liegenden Schiffes markieren. Man entfernt das Schiff und beendet das Manöver, dann stellt man das Schiff wieder an die markierte Stelle zurück (mit der gleichen Ausrichtung).

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Manöver, Hindernisse, Überschneidende Schiffe, Schiff

HÜLLE

Die gelbe Zahl auf einer Schiffskarte ist ihr Hüllenwert. Der Hüllenwert gibt an wie viele Schadenskarten das Schiff nehmen kann, bevor es zerstört ist.

Verwandte Themen: Schaden, Schiffe zerstören

ID-MARKER

ID-Marker kennzeichnen Schiffe auf der Spielfläche und ihre dazugehörigen Schiffskarten. Stellt ein Spieler mehrere nicht-einzigartige Schiffe auf, so muss er jedes Schiff mit unterschiedlichen ID-Markern kennzeichnen.

Um Schiffe mit einem ID-Marker zu kennzeichnen, legt der Spieler einen ID-Marker auf die Schiffskarte. Dann fügt er zwei weitere ID-Marker in die Steckplätze an der Schiffsbasis ein. Die nach außen zeigenden Farben müssen die gleiche Farbe aufweisen wie die des Markers auf der Schiffskarte.

- Wenn beide Spieler mit Staffeln derselben Fraktion spielen, nennt man dies eine Spiegelbegegnung. Bevor man eine Spiegelbegegnung startet, müssen die Spieler jedem ihrer Schiffe ID-Marker zuweisen. Ein Spieler verwendet die ID-Marker mit den weißen Zahlen, der andere Spieler die Marker mit den schwarzen Zahlen.

Verwandte Themen: Fraktion, Aufbau, Individualisierte Jägerstaffeln

INDIVIDUALISIERTE JÄGERSTAFFELN

Jeder Spieler stellt sich während des Spielaufbaus im Schritt „Streitkräfte sammeln“ eine Jägerstaffel aus Schiffen und Aufwertungskarten zusammen, deren Kommandopunktekosten nicht die Punkte überschreitet, welche die Spieler vorab ausgemacht haben. Die Kommandopunktekosten jeder Schiffskarte und jeder Aufwertungskarte sind in der unteren rechten Ecke jeder Karte angegeben. Die empfohlene Summe für einen normalen Zweikampf beträgt 100 Punkte pro Staffel.

Ein Spieler kann sich seine Staffel aus allen verfügbaren Schiffen und Aufwertungskarten zusammenstellen, mit folgenden Ausnahmen:

- Eine Staffel ist einer Hauptfraktion zugeordnet. Sie kann keine Schiffe einer anderen Hauptfraktion aufstellen und keine Aufwertungskarten ausrüsten, die auf eine bestimmte Hauptfraktion beschränkt sind.
- Jedes Schiff kann nur 1 Modifikation und nur 1 Titel haben.
- Ein Schiff kann keine Aufwertungen ausrüsten, die auf andere Schiffstypen oder -größen beschränkt sind.
- Ein Schiff kann nicht mehr als eine Kopie derselben Karte mit dem Attribut *Limitiert* ausrüsten. Es kann jedoch mehrere verschiedene Karten mit dem Attribut „*Limitiert*“ ausrüsten.

Verwandte Themen: Initiative, Aufbau, Kommandopunkte, Einzigartige Namen, Aufwertungskarten, Aufwertungsymbole

INITIATIVE

Der Spieler, dessen Staffel die niedrigsten Kommandopunkte aufweist, entscheidet welcher Spieler die Initiative erhält. Haben beide Spieler gleich viele Kommandopunkte, würfelt ein Spieler einen roten Würfel. Bei ✨ oder ✨ entscheidet der Spieler der gewürfelt hat, wer die Initiative hat, bei 👁 oder Leerseite entscheidet sein Gegner.

- Wenn während der Aktivierungsphase Schiffe beider Spieler identische Pilotenwerte haben, werden die Schiffe des Spielers mit der Initiative zuerst aktiviert.
- Wenn während der Kampfphase Schiffe beider Spieler identische Pilotenwerte haben, werden die Schiffe des Spielers mit der Initiative zuerst aktiviert.
- Wenn beide Spieler Effekte zur gleichen Zeit abhandeln müssen, handelt der Spieler mit der Initiative seine Effekte zuerst ab.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Kartenfähigkeiten, Kampfphase, Pilotenwert, Aufbau, Individualisierte Jägerstaffeln, Kommandopunkte

IONENMARKER †

Einige Kartenfähigkeiten können dazu führen, dass Schiffe Ionenmarker erhalten. Ein Schiff ist ionisiert, solange ein Ionenmarker auf ihm liegt. Ein ionisiertes Schiff muss in folgenden Phasen Sonderregeln befolgen:

- **Planungsphase:** Der kommandierende Spieler ordnet dem Schiff kein Manövrerad zu.
- **Aktivierungsphase:** Der kommandierende Spieler bewegt das Schiff, als hätte er ihm ein weißes († 1) Manöver zugeordnet. Danach werden alle Ionenmarker vom Schiff entfernt und es darf wie gewohnt eine Aktion durchführen.
- **Kampfphase:** Das Schiff kann wie gewohnt angreifen.
- Da einem ionisierten Schiff kein Manövrerad zugeordnet wird, wird es auch nicht behandelt, als hätte es in der Aktivierungsphase ein Manövrerad aufgedeckt.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Schwierigkeit, Planungsphase

KAMPFPHASE

Während der Kampfphase hat jedes Schiff die Möglichkeit, einen Angriff durchzuführen. Das Schiff mit dem höchsten Pilotenwert beginnt und es wird in absteigender Reihenfolge fortgefahren.

- Wenn ein Spieler mehrere Schiffe mit demselben Pilotenwert hat, kann er mit ihnen in beliebiger Reihenfolge angreifen.
- Wenn beide Spieler Schiffe mit demselben Pilotenwert haben, greift der Spieler, der die Initiative hat, mit all seinen Schiffen mit diesem Pilotenwert zuerst an.

- Jedes Schiff wird in dieser Phase nur ein Mal zum aktiven Schiff.
- Ein Schiff ist nicht dazu verpflichtet anzugreifen.

Verwandte Themen: Aktives Schiff, Angriff, Initiative, Pilotenwert, Runde

KARTENFÄHIGKEITEN

Kartenfähigkeiten werden so abgehandelt, wie es der Text auf der Karte vorgibt, mit folgenden Einschränkungen:

- Eine Kartenfähigkeit kann nicht mehr als ein Mal pro auf der Karte angegebenen Zeitfenster abgehandelt werden. So kann eine Karte mit dem Timing „Sobald du angreifst“ vom Verteidiger nicht zwei Mal im selben Angriff abgehandelt werden.
- Das Wort „du“ oder „deine“ auf der Schiffskarte bezieht sich immer auf das entsprechende Schiff. Fähigkeiten auf Schiffskarten beziehen sich nie auf andere Schiffe, es sei denn die Fähigkeit besagt dies ausdrücklich.
- Das Wort „du“ oder „deine“ auf Schadens- und Aufwertungskarten bezieht sich auf das Schiff, dem die entsprechende Karte zugeordnet wurde. Diese Karten haben nur Auswirkungen auf das Schiff, dem die Karte zugeordnet ist, es sei denn die Karte besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Kartenfähigkeiten sind immer Pflicht und müssen abgehandelt werden, es denn die Kartenfähigkeit verwendet das Wort „dürfen“ oder wird durch die Wörter „**AKTION:**“ oder „**ANGRIFF:**“ eingeleitet.
- Wenn mehrere Fähigkeiten zur selben Zeit abgehandelt werden müssen, entscheidet der Spieler mit der Initiative in welcher Reihenfolge seine Fähigkeiten abgehandelt werden. Danach macht der gegnerische Spieler dies mit seinen eigenen Fähigkeiten.
- Wenn ein Schiff mehr als eine Kopie von derselben Aufwertungskarte ausgerüstet hat und keine Aktion benötigt wird, um die Fähigkeit der Karte auszulösen, kann es zu dem angegebenen Zeitpunkt jede Kopie dieser Karte auslösen.
- Sobald ein Schiff zerstört worden ist, sind seine Kartenfähigkeiten nicht länger aktiv. Die einzige Ausnahme sind Kartenfähigkeiten, deren Effekt bereits ausgelöst worden ist und einen bestimmten Zeitpunkt angeben, zu dem der Effekt endet, wie z. B. „bis zum Ende der Kampfphase“.

Verwandte Themen: Angriff, Feind, Freundlich, Würfelergebnisse modifizieren, Sekundärwaffen, Ausgeben, Aufwertungskarten

KLEINE SCHIFFE

Kleine Schiffe verwenden Basen mit 4 cm Länge. Kleine Schiffe müssen keine speziellen Regeln berücksichtigen, obwohl auf ihre Größe bei einigen Kartenfähigkeiten Bezug genommen werden kann.

Verwandte Themen: Riesige Schiffe¹, Große Schiffe¹, Schiff

KOIOGRAN-WENDE

Siehe „Flugrichtung“ auf Seite 8.

KOMMANDOPUNKTE

Jede Schiffskarte und jede Aufwertungskarte hat Kommandopunktekosten, die in der unteren rechten Ecke auf der Karte aufgedruckt sind.

- Einige Aufwertungskarten haben negative Kommandopunktekosten. Diese Karten reduzieren die Summe der Kommandopunkte einer Staffel.

Verwandte Themen: Individualisierte Jägerstaffeln, Aufwertungskarten, Spielsieg

KRITISCHER SCHADEN

Während eines Angriffs nimmt ein Schiff einen kritischen Schaden für jedes nicht-negierte ✨ Ergebnis. Wenn einem Schiff aufgrund von kritischem Schaden eine Schadenskarte zugeteilt wird, wird ihm diese Karte offen zugeteilt und der Text auf der Karte wird sofort abgehandelt.

- Der Effekt auf einer offenen Schadenskarte ist ein anhaltender Effekt, der solange anhält, bis die Karte abgelegt oder umgedreht wird.
- Sobald einem Schiff eine offene Schadenskarte zugeteilt wird, wird dem Schiff ein Kritische-Treffer-Marker zugeordnet, damit man den anhaltenden Effekt nicht vergisst. Der Marker wird abgelegt, sobald die offene Schadenskarte abgelegt oder umgedreht wird.
- Jede offene Schadenskarte hat entweder das Attribut **Schiff** oder **Pilot**. Diese Attribute haben an sich keine Auswirkungen, aber andere Effekte können auf sie Bezug nehmen.

Verwandte Themen: Angriff, Kartenfähigkeiten, Schaden

LEGEN EINER BOMBE

Siehe „Bomben“ auf Seite 6.

LIMITIERT †

Ein Schiff kann nicht mehr als eine Kopie derselben Karte mit dem Attribut *Limitiert* ausrüsten.

Verwandte Themen: Individualisierte Jägerstaffeln, Aufwertungskarten

MANÖVER

Jede Einstellung an einem Manöverrad ist ein einzelnes Manöver, das aus Geschwindigkeit (Zahl), einer Flugrichtung (Pfeil) und der Schwierigkeit (Farbe) besteht. Schiffe führen ihre Manöver während ihrer Aktivierungsphase im Schritt „Manöver ausführen“ aus.

- Sobald eine Fähigkeit ein Schiff anweist ein bestimmtes Manöver auszuführen, handelt es nur den Schritt „Manöver ausführen“ der Aktivierungsphase ab.

- Sobald ein Schiff ein Manöver ausführt, nimmt man es von seiner Ausgangsposition und stellt es auf seine Endposition. Die ganze Breite der Schiffsbasis wird dabei ignoriert, außer in ihrer Ausgangs- und Endposition.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Flugrichtung, Schwierigkeit, Hindernisse, Überschneidende Schiffe, Geschwindigkeit

MISSIONEN

Missionen sind eine andere Art, das Spiel zu spielen. Die Regeln für Missionen und drei unterschiedliche Missionen werden im Missionsheft beschrieben. Einige Erweiterungen enthalten zusätzliche Missionen.

Verwandte Themen: Spielformate

MODIFIKATIONEN †

Modifikationen sind besondere Aufwertungen, die nicht in den Aufwertungsleisten der Schiffe erscheinen. Sofern sie nicht auf einen bestimmten Schiffstyp beschränkt sind, können Modifikationen von allen Schiffen verwendet werden. Jedes Schiff kann maximal eine Modifikation haben.

Verwandte Themen: Individualisierte Jägerstaffeln, Aufwertungskarten

NEGIEREN

Sobald ein Würfelresultat negiert wird, nimmt ein Spieler einen Würfel mit dem negierten Ergebnis und entfernt ihn aus dem Spielbereich. Alle negierten Würfelresultate werden ignoriert.

Verwandte Themen: Angriff

PILOTENWERT

Der Pilotenwert eines Schiffs ist die orange Zahl auf der Schiffskarte links vom Schiffsnamen. Der Pilotenwert gibt an, in welcher Reihenfolge die Schiffe sich während der Aktivierungsphase bewegen und während der Kampfphase angreifen. Ebenso legt er die Reihenfolge fest, in der die Schiffe während des Aufbaus aufgestellt werden.

- Wenn mehrere Effekte den Pilotenwert eines Schiffs verändern, wird nur der zuletzt aufgetretene Effekt angewendet.
 - ◊ Wenn der zu allerletzt auftretende Effekt endet (wie zum Beispiel „am Ende der Kampfphase“), ändert sich auch der Pilotenwert des Schiffs. Dann wird der Pilotenwert angewendet, der durch einen noch aktiven Effekt nun der zuletzt aufgetretene ist.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Kampfphase, Initiative, Aufbau

PLANUNGSPHASE

Während der Planungsphase wählt jeder Spieler geheim ein Manöver für jedes seiner Schiffe. Um ein Manöver zu wählen, dreht der Spieler die Deckscheibe des Manörrades solange, bis das gewünschte Manöver im Fenster erscheint. Dann teilt er das Manörrad dem passenden Schiff zu, indem er es verdeckt auf die Spielfläche neben das Schiff legt.

Die Phase endet, wenn jedes Schiff ein Manörrad zugeteilt bekommen hat, und kein Spieler mehr etwas an einem seiner Manörräder ändern möchte.

- Spielern ist es nicht erlaubt, die verdeckten Manörräder des Gegenspielers anzusehen. Jeder Spieler darf jederzeit seine eigenen Manörräder ansehen.
- Spieler können ihre Manörräder in beliebiger Reihenfolge zuteilen, unabhängig vom Pilotenwert.
- Spieler können ihre Entscheidungen jederzeit ändern, solange die Phase noch nicht beendet ist.

Verwandte Themen: Manöver, Runde

PRIMÄRWAFFE

Die Primärwaffe eines Schiffs wird durch die rote Zahl auf seiner Schiffskarte dargestellt. Dieser Wert gibt an, wie viele rote Angriffswürfel das Schiff werfen darf, wenn es während des Schritts „Angriffswurf“ angreift, es sei denn, es greift mit einer Sekundärwaffe an.

- Während eines Primärwaffen-Angriffs darf der Angreifer oder der Verteidiger Kampfvorteile durch Reichweite hinzufügen.
- Ein Schiff mit einem Primärwaffenwert von „0“ kann dennoch zusätzliche Angriffswürfel werfen, die ihm durch den Kampfvorteil durch Reichweite oder Kartenfähigkeiten zustehen.
- Alle Modifikationen, die der Primärwaffe eines Schiffes hinzuaddiert werden, sind kumulativ. Nachdem alle Modifikatoren angewendet worden sind, und der Primärwaffenwert unter „0“ ist, zählt er als „0“.

Verwandte Themen: Angriff, Zusatzfeuerwinkel¹, Reichweite, Reichweiten-Kampf-Bonus, Sekundärwaffen, Primärwaffe Geschützturm¹

PRIMÄRWAFFE GESCHÜTZTURM †

Einige Schiffe nutzen Geschütztürme als Primärwaffe. Jedes dieser Schiffe hat ein besonderes Primärwaffe-Symbol und auf jedem Schiffsmarker ist ein kreisförmiger roter Pfeil um die Mitte des Markers aufgedruckt. Greift ein Schiff mit seiner Primärwaffe Geschützturm an, kann es Schiffe innerhalb oder außerhalb seines Feuerwinkels als Ziel wählen.

- Der aufgedruckte Feuerwinkel eines Schiffs mit einer Primärwaffe Geschützturm ist weiterhin nicht 360°.

- Sobald das Schiff mit einer Sekundärwaffe angreift, muss es ein feindliches Schiff in seinem Feuerwinkel angreifen (es sei denn, dass auf der Aufwertungskarte ausdrücklich etwas anderes angegeben ist).

Verwandte Themen: Angriff, Zusatzfeuerwinkel¹, Feuerwinkel, Primärwaffe, Sekundärwaffen

REICHWEITE

Reichweite ist der Abstand zwischen zwei Schiffen, der mithilfe des Maßstabes gemessen wird. Der Maßstab ist in drei Sektionen unterteilt. Um die Reichweite zwischen zwei Schiffen zu messen, legt man den Maßstab an den Punkt der Basis des ersten Schiffes, der den kürzesten Abstand zum zweiten Schiff hat. Dann führt man das andere Ende des Maßstabes an den Punkt der Basis des zweiten Schiffes, der den kürzesten Abstand zur Basis des ersten Schiffes hat. Die Reichweite ist die Sektion des Maßstabes, die sich mit dem Messpunkt am zweiten Schiff überschneidet.

Sobald man die Reichweite für einen Angriff misst, bestimmt der Angreifer den nächsten Punkt zum Zielschiff, der sich **im** Feuerwinkels des Angreifers befindet.

- Im Zusammenhang mit Reichweite werden folgende Begriffe verwendet:
 - ◇ **Reichweite #-#:** Der Begriff Reichweite umfasst alle Sektionen auf dem Maßstab, vom Minimum bis zum Maximum, wie angegeben (z. B. umfasst Reichweite 1–3 die Sektionen 1 bis 3 auf dem Maßstab).
 - ◇ **In:** Ein Schiff befindet sich in einer bestimmten Reichweite, wenn der nächste Punkt seiner Basis in diese Sektion auf dem Maßstab fällt.
 - ◇ **Innerhalb:** Ein Schiff befindet sich innerhalb einer bestimmten Reichweite, wenn seine gesamte Basis in dieser Sektion auf dem Maßstab liegt.
 - ◇ **Jenseits:** Ein Schiff ist jenseits einer bestimmten Reichweite, wenn kein Teil seiner Basis zwischen Reichweite 1 und der angegebenen Reichweite liegt.
- Beim Angriff mit einer Primärwaffe Geschützturm oder einer Sekundärwaffe, mit der man auf ein Ziel außerhalb des Feuerwinkels des Angreifers zielen darf, **muss** der Angreifer den nächsten Punkt zur Basis des Ziel-Schiffes messen, auch wenn sich dieser Punkt außerhalb des Feuerwinkels befindet.
- Wenn die Reichweite zu einem Marker gemessen wird, wird zu dem Punkt am Marker gemessen, der dem Schiff am nächsten ist.
- Zur Messung der Reichweite wird nur eine Kante des Maßstabes verwendet. Die Breite und Dicke des Maßstabes sind nicht relevant.

- Ein Schiff ist in Reichweite 1 zu sich selbst und zu jedem Schiff, das es berührt.

Verwandte Themen: Angriff, Feuerwinkel, Primärwaffe, Reichweiten-Kampf-Bonus, Sekundärwaffen, Primärwaffe Geschützturm¹

REICHWEITEN-KAMPF-BONUS

Beim Abhandeln eines Angriffs mit einer Primärwaffe, darf der Angreifer oder Verteidiger, abhängig von der Reichweite, in welcher der Angriff stattfindet, zusätzliche Würfel werfen. In Reichweite 1 wirft der Angreifer im Schritt „Angriffswurf“ einen zusätzlichen Angriffswürfel. In Reichweite 3 wirft der Verteidiger im Schritt „Verteidigungswurf“ einen zusätzlichen Verteidigungswürfel.

- Bei einem Angriff mit einer Sekundärwaffe werden keine Reichweiten-Kampf-Boni angewendet.

Verwandte Themen: Angriff, Primärwaffe, Reichweite, Primärwaffe Geschützturm¹

RIESIGE SCHIFFE †

Ein Schiff mit mehr als einer Plastikbasis, ist ein riesiges Schiff. Die Regeln für riesige Schiffe befinden sich in den entsprechenden Produkten.

Verwandte Themen: Spielformate, Große Schiffe¹, Kleine Schiffe, Individualisierte Jägerstaffeln

RUNDE

Eine Spielrunde besteht aus 4 Phasen, die in folgender Reihenfolge abgehandelt werden: Planungsphase, Aktivierungsphase, Kampfphase, Endphase. Die erste Runde beginnt, nachdem der Spielaufbau beendet ist.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Kampfphase, Endphase, Planungsphase, Aufbau, Spielsieg

RUNDENMARKER

Rundenmarker werden verwendet, um während des Spiels die gespielten Runden anzuzeigen. Zum Anzeigen der Runden legen die Spieler beim Spielaufbau und nach jeder gespielten Runde einen Rundenmarker neben die Spielfläche. Die Anzahl der Rundenmarker neben der Spielfläche gibt an, die wievielte Runde gerade gespielt wird.

- Rundenmarker werden nur verwendet, wenn die Spieler mit der optionalen Regel „Runden-Limit“ spielen oder wenn eine Mission gespielt wird, in der Rundenmarker verwendet werden.
- In den Sonderregeln einiger Missionen kann angegeben sein, dass die Rundenmarker für einen anderen Zweck als das Zählen der Runden verwendet werden.

Verwandte Themen: Runde, Aufbau

SCHADEN

Während des Schritts „Schaden zufügen“ eines Angriffs nimmt ein Schiff 1 Schaden für jedes nicht-negierte ✨ Ergebnis und 1 kritischen Schaden für jedes nicht-negierte ✨ Ergebnis.

Sobald ein Schiff einen Schaden oder kritischen Schaden nimmt, verliert es 1 Schildmarker. Hat es keine Schildmarker mehr, die es verlieren könnte, wird ihm stattdessen eine Schadenskarte zugeteilt. Für jeden normalen Schaden wird ihm die Schadenskarte verdeckt zugeteilt; für jeden kritischen Schaden wird ihm die Schadenskarte offen zugeteilt und ihr Effekt wird sofort abgehandelt.

Wenn ein Schiff so viele Schadenskarten hat, wie sein Hüllenwert beträgt, ist das Schiff zerstört.

- Nimmt ein Schiff Schaden oder kritischen Schaden, wird sein Hüllenwert nicht verringert.
- Sobald ein Schiff zerstört wird, werden seine Schadenskarten offen auf dem Ablagestapel abgelegt.
- Die Spieler können sich den Ablagestapel der Schadenskarten jederzeit ansehen.
- Wenn der Schadensstapel aufgebraucht ist, wenn eine Schadenskarte zugeteilt wird oder eine Schadenskarte gezogen werden muss, wird der Ablagestapel der Schadenskarten zu einem neuen Schadensstapel gemischt.
- Wenn sowohl der Schadensstapel als auch der Ablagestapel des Schadensstapels leer sind, können die Spieler keine Schadenskarten ziehen. Wenn in diesem Fall eine Schadenskarte zugeteilt werden müsste, sollten die Spieler einen geeigneten Ersatz (z. B. Münzen, Glasperlen etc.) verwenden anstelle der Schadenskarten, bis am Ende der Runde wieder Schadenskarten verfügbar sind, um einen neuen Schadensstapel zu bilden. Diese Marker werden alle wie verdeckte Schadenskarten behandelt.
- Wenn ein Effekt einen Spieler anweist eine Schadenskarte zuzuteilen, ist dies ein anderer Spielmechanismus, wie wenn das Schiff Schaden nimmt. Die Karte wird dem Schiff in diesem Fall zugeteilt, völlig unabhängig davon, ob das Schiff noch Schilde hat oder nicht.
- Wenn einem Schiff mehr Schadenskarten zugeteilt werden würden, als nötig sind, um das Schiff zu zerstören, werden diese Karten dennoch zugeteilt. Ein Schiff das aufgrund der Regel für gleichzeitiges Angreifen auf der Spielfläche bleibt, ist von all seinen offenen Schadenskarten betroffen, unabhängig davon, ob sie überschüssig sind oder nicht.
- Wenn eine Schadenskarte auf die offene Seite gedreht wird, bedeutet dies nicht, dass die Schadenskarte zugeteilt wurde. Eine Schadenskarte auf die offene Seite zu drehen löst keine Fähigkeiten aus, die sich auf Schadenskarten zuteilen beziehen.

- Wenn die Spieler mit mehr als einem Schadensstapel spielen, sollten sie die beiden Stapel nicht zusammenmischen. Stattdessen sollte jeder Spieler seinen eigenen Schadensstapel und seinen eigenen Ablagestapel für Schadenskarten verwenden. Die Spieler sollten auch keine eigenen Schadenskarten einem feindlichen Schiff zuteilen.

- Der Schadensstapel in dieser Schachtel ersetzt den Schadensstapel, der im Original-*X-Wing*-Grundspiel enthalten ist. Wenn die Spieler beide Grundspiele besitzen, sollten sie den neuen Schadensstapel aus dieser Schachtel verwenden.

Verwandte Themen: Angriff, Kritischer Schaden, Schiffe zerstören, Hülle, Schilde, Gleichzeitiger Angriff

SCHIFF

Ein Schiff besteht aus dem Schiffsmodell, den Haltestäbchen, der Basis, dem Schiffsmarker und – falls nötig – den ID-Markern.

- Das Schiffsmodell muss mit dem auf der Schiffskarte angegebenen Schiffstyp übereinstimmen.
- Ein Schiff muss das Manörrad verwenden, das zu seinem Schiffstyp passt.
- Einige Schiffsmodelle ragen über ihre Basis hinaus. Die Schiffsmodelle wirken sich jedoch nicht auf die Spielmechanik aus. Sie können ohne Konsequenzen Hindernisse überschneiden oder über den Spielflächenrand hinausragen. Wenn ein Schiffsmodell ein anderes Schiff berührt oder bei seiner Bewegung behindert, sollte man ein Haltestäbchen entfernen oder hinzufügen, sodass sich die Schiffsmodelle auf unterschiedlichen Höhen befinden.

Verwandte Themen: Riesige Schiffe¹, ID-Marker, Große Schiffe¹

SCHIFFE ZERSTÖREN

Ein Schiff ist zerstört, wenn ihm Schadenskarten in Höhe seines Hüllenwerts zugeteilt worden sind oder wenn es von der Spielfläche geflohen ist. Sobald ein Schiff zerstört ist, wird es von der Spielfläche entfernt, alle seine Schadenskarten werden abgelegt und alle seine Marker in den Vorrat zurückgelegt.

- Wenn ein Schiff aufgrund der Regel für gleichzeitige Angriffe auf der Spielfläche verbleibt, wird es erst dann zerstört, wenn es in dieser Runde die Gelegenheit zum Angriff hatte.
- Bei der Bestimmung, ob ein Schiff zerstört ist oder nicht, zählt die Schadenskarte „Direkter Treffer!“ wie zwei Schadenskarten.

Verwandte Themen: Angriff, Schaden, Flucht, Gleichzeitiger Angriff, Spielsieg


SCHILDE

Schilde erlauben es Schiffen, Schaden zu nehmen, ohne dass ihnen Schadenskarten zugeteilt werden. Die blaue Zahl auf einer Schiffskarte ist der Schildwert des Schiffs. Sie gibt an, wie viele Schildmarker während des Aufbaus auf der Schiffskarte platziert werden.

- Ein Schiff kann niemals mehr Schildmarker haben, als sein Schildwert angibt. Wenn ein Schiff Schildmarker in Höhe seines Schildwertes hat, kann es keine Schilde aufladen.

Verwandte Themen: Angriff, Schaden, Aufbau

SCHUB

Schiffe mit dem  Symbol in ihrer Aktionsleiste dürfen die Aktion Schub durchführen. Um einen Schub durchzuführen, werden folgende Schritte abgehandelt:

1. Man nimmt die Manöverschablone (↑ 1), (↖ 1) oder (↗ 1).
 2. Man schiebt die Manöverschablone zwischen die beiden Stopper am Bug der Schiffsbasis.
 3. Man bewegt das Schiff an das andere Ende der Manöverschablone und schiebt die Stopper am Heck der Schiffsbasis um das andere Ende der Manöverschablone.
- Ein Schiff kann keinen Schub durchführen, wenn es sich mit einem anderen Schiff oder einem Hindernismarker überschneiden würde oder wenn sich seine Manöverschablone mit einem Hindernismarker überschneiden würde..
 - Ein Schiff kann keinen Schub durchführen, wenn es dadurch von der Spielfläche fliehen würde.
 - Sobald ein Spieler einen Schub ansagt, muss er ebenfalls ansagen, in welche Richtung er den Schub durchführen möchte, bevor er bestimmt, ob er den Schub in die angesagte Richtung überhaupt vollständig durchführen kann.
 - Wenn ein Spieler einen Schub in eine Richtung ansagt und den Schub in die gewünschte Richtung nicht vollständig durchführen kann, darf er eine andere Richtung oder auch eine vollständig andere Aktion ausführen.
 - Einen Schub durchzuführen zählt nicht als Ausführen eines Manövers.

Verwandte Themen: Aktionen, Flucht, Manöver, Hindernisse

SCHWIERIGKEIT

Die Schwierigkeit eines Manövers wird durch die Farbe des Symbols für die Flugrichtung angegeben. Sobald ein Schiff ein rotes Manöver ausführt, erhält es einen Stressmarker. Sobald ein Schiff ein grünes Manöver ausführt, wird ein Stressmarker von dem Schiff entfernt. Weiße Manöver haben keine eigenständigen Effekte.

- Solange ein Schiff gestresst ist, kann es keine roten Manöver ausführen. Sollte ein gestresstes Schiff ein rotes Manöver aufdecken, wählt der Gegner ein

beliebiges nicht-rotes Manöver auf dem Manöverrad des Schiffes, welches es ausführen muss.

- Einem Schiff kann mehr als ein Stressmarker zugeordnet sein.
- Wenn zwei Spieleffekte, welche die Schwierigkeit eines Manövers ändern, in Konflikt zueinander stehen, hat der Effekt, der das Manöver schwieriger macht, Priorität. Der andere Effekt wird ignoriert.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Flugrichtung, Manöver, Geschwindigkeit, Stress

SEGNOR-LOOPING

Siehe „Flugrichtung“ auf Seite 8.

SEKUNDÄRWAFFEN

Sekundärwaffen sind Aufwertungen, deren Kartentext durch das Stichwort „**ANGRIFF:**“ eingeleitet wird. Sie bieten zusätzliche Angriffsarten, die sich von Angriffen mit Primärwaffen unterscheiden.

Um eine Sekundärwaffe zu nutzen, muss der Angreifer alle Voraussetzungen erfüllen, die im Kartentext angegeben sind. Ferner muss sich das gewünschte Ziel im Feuerwinkel des Angreifers und in der Reichweite der Waffe befinden, die auf der Karte angegeben ist. Wenn alle Voraussetzungen erfüllt sind, kann der Angreifer im Schritt „Ziel bestimmen“ erklären, dass er mit der Sekundärwaffe angreifen möchte. Im Schritt „Angriffswurf“ wirft er die Anzahl Angriffswürfel, die durch den roten Waffenwert auf der Karte angegeben ist.

- Bei einem Angriff mit einer Sekundärwaffe werden keine Reichweiten-Kampf-Boni angewendet.
- Sekundärwaffen verwenden den primären Feuerwinkel eines Schiffes, es sei denn, auf der Karte ist ausdrücklich etwas anderes angegeben.
- Das Stichwort „**ANGRIFF (ZIELERFASSUNG):**“ zeigt an, dass das der Angreifer den Verteidiger in der Zielerfassung haben muss. Der Angreifer muss diese Zielerfassung nicht ausgeben, es sei denn, auf der Karte ist ausdrücklich etwas anderes angegeben.
- Das Stichwort „**ANGRIFF (FOKUSSIERUNG):**“ zeigt an, dass der Angreifer einen Fokusmarker haben muss. Der Angreifer muss diesen Fokusmarker nicht ausgeben, es denn, auf der Karte ist ausdrücklich etwas anderes angegeben.

Verwandte Themen: Angriff, Feuerwinkel, Reichweite, Reichweiten-Kampf-Bonus, Primärwaffe

SPIELFLÄCHE

Die Spielfläche ist ein festgelegter Bereich auf einer ebenen Fläche, auf der die Schiffe und Manöverräder platziert werden. Befindet sich irgend ein Teil einer Schiffsbasis außerhalb der Spielfläche, ist dieses Schiff aus der Schlacht geflohen.

Die empfohlene Spielfläche ist 90 x 90 cm für einen Standard-Zweikampf mit 100 Punkten. Wenn man mit

größeren oder kleineren Staffeln als 100 Punkte spielt, können die Spieler die Spielfläche auch gerne vergrößern oder verkleinern, um so eine passende Spielfläche für das Spiel zu bilden.

- Die Spielfläche für alle Missionen ist 90 x 90 cm, außer in der Mission wird etwas anderes angegeben.

Verwandte Themen: Flucht, Aufbau, Individualisierte Jägerstaffeln

SPIELFORMATE

Es gibt drei verschiedene Spielformate, die im Folgenden näher beschrieben werden.

- **Standardspiel:** Dieses Format umfasst die normalen Raumkämpfe mit einer empfohlenen Jägerstaffel von 100 Punkten.
- **Filmreifes Spiel:** Bei diesem Format spielt man Missionen mit besonderen Einsatzzielen.
- **Episches Spiel†:** Bei diesem Spielformat sind die empfohlenen Punkte für Jägerstaffeln auf 300 Punkte erhöht. Außerdem sind in diesem Spielformat riesige Schiffe zugelassen und Karten, die mit dem Episch-Symbol (♁) gekennzeichnet sind.

Weitere Informationen zum epischen Spielformat und den Turnierregeln findet man auf www.hds-fantasy.de.

Verwandte Themen: Riesige Schiffe†, Missionen, Individualisierte Jägerstaffeln

SPIELSIEG

Das Spiel endet am Ende einer Runde, wenn alle Schiffe eines Spielers zerstört sind. Der Spieler, der alle Schiffe verloren hat, hat die Partie verloren, der Spieler, der noch mindestens 1 Schiff übrig hat, hat die Partie gewonnen. Wird das letzte Schiff beider Spieler in derselben Runde zerstört, endet die Partie mit einem Unentschieden.

- Bei einer Mission endet das Spiel sofort, wenn einer der beiden Spieler sein Missionsziel erfüllt hat. Der Spieler, der sein Missionsziel erfüllt hat, hat das Spiel dann gewonnen.

Verwandte Themen: Schiffe zerstören, Runde

STOPPER

Jede Schiffsbasis hat zwei Paare von Stopperrn, an welche die Manöverschablone angelegt wird: ein Paar vorne und ein Paar hinten. Diese Stopper werden mit folgenden Ausnahmen ignoriert: beim Ausführen von Manövern und bei der Überschneidung mit Hindernissen und anderen Schiffen. In diesen Fällen zählen sie zur Basis.

Verwandte Themen: Manöver, Hindernisse, Überschneidende Schiffe

STRESS

Ein Schiff ist solange gestresst, wie ihm ein Stressmarker zugeordnet ist. Ein gestresstes Schiff kann keine roten Manöver ausführen und keine Aktionen durchführen (auch keine freien Aktionen). Ein Schiff erhält einen Stressmarker, wenn es ein rotes Manöver ausführt und verliert einen Stressmarker, wenn es ein grünes Manöver ausführt.

- Einem Schiff kann mehr als ein Stressmarker zugeordnet sein.
- Stressmarker werden nicht in der Endphase entfernt.
- Wenn ein Schiff ein grünes Manöver ausführt, entfernt es einen Stressmarker von sich, selbst wenn es sich durch ein Hindernis oder anderes Schiff bewegt oder sich mit ihm überschneidet.
- Ein gestresstes Schiff kann keine roten Manöver ausführen und keine Aktionen durchführen. Wenn ein gestresstes Schiff ein rotes Manöver aufdeckt, wählt der gegnerische Spieler ein nicht-rotes Manöver auf dem Manöverrad des Schiffs, das dieses dann ausführen muss.

Verwandte Themen: Aktionen, Schwierigkeit, Freie Aktionen, Manöver

TALLON-ROLLE

Siehe „Flugrichtung“ auf Seite 8.

TARNEN†

Schiffe mit dem (♁) Symbol in ihrer Aktionsleiste dürfen die Aktion Tarnen durchführen. Sobald ein Schiff die Aktion Tarnen durchführt, wird ihm ein Tarnungsmarker zugeordnet. Ein getarntes Schiff befolgt die nachstehenden Regeln:

- Der Wendigkeitwert eines Schiffs mit Tarnungsmarker ist um 2 erhöht.
- Solange ein Schiff einen Tarnungsmarker hat, kann es keine Angriffe durchführen.
- Ein Schiff kann die Aktion Tarnen nicht durchführen, solange es bereits einen Tarnungsmarker hat.
- Tarnungsmarker werden in der Endphase nicht entfernt.

Zu Beginn der Aktivierungsphase, nachdem die Spieler alle anderen Fähigkeiten, die zu Beginn der Aktivierungsphase ausgelöst werden, abgehandelt haben, darf ein Schiff einen Tarnungsmarker ausgeben, um sich zu enttarnen. Das Schiff mit dem niedrigsten Pilotenwert beginnt (Gleichstände werden durch die Initiative aufgelöst).

Sobald sich ein Schiff enttarnt, muss es einen der folgenden Effekte auswählen:

1. Eine Fassrolle durchführen, bei der es die Manöverschablone († 2) verwendet.
2. Einen Schub durchführen, bei dem es die Manöverschablone († 2) verwendet.

Nachdem alle Enttarnungen abgehandelt worden sind, wird die Aktivierungsphase ganz normal fortgesetzt.

- Enttarnen ist weder eine Aktion noch ein Manöver.
- Ein Schiff kann sich auch enttarnen, wenn es gestresst ist.
- Sobald ein Spieler ansagt, dass sich sein Schiff enttarnen wird, muss er, bevor er die Manöverschablone auf die Spielfläche legt, auch ansagen, ob sein Schiff eine Fassrolle nach links, eine Fassrolle nach rechts oder einen Schub nach vorne durchführen wird.
- Ein Schiff kann sich nicht enttarnen, wenn es sich mit einem anderen Schiff oder einem Hindernismarker überschneiden würde oder wenn sich seine Manöverschablone mit einem Hindernismarker überschneiden würde.
- Ein Schiff kann sich nicht enttarnen, wenn es dadurch von der Spielfläche fliehen würde.
- Wenn sich ein Schiff nicht in die gewünschte Richtung enttarnen kann, darf es eine andere Richtung wählen oder es darf wählen sich nicht zu enttarnen.
- Wenn sich ein Schiff in gar keine Richtung enttarnen kann, darf es sich nicht enttarnen.

Verwandte Themen: Aktionen, Wendigkeit, Fassrolle, Schub, Endphase, Flucht, Stress

TITEL†

Ein Titel ist eine bestimmte Art von Aufwertungskarten. Jedes Schiff kann einen Titel ausrüsten, solange der Titel nicht für einen anderen Schiffstyp bestimmt ist. Ein Schiff kann nicht mehr als 1 Titel ausgerüstet haben.

Verwandte Themen: Individualisierte Jägerstaffeln, Aufwertungskarten

TREFFER

Während des Angriffs im Schritt „Ergebnisse vergleichen“, ist ein Schiff getroffen, wenn entweder ✨ oder ✨ Ergebnisse nach dem Negieren übrig bleiben.

Verwandte Themen: Angriff, Würfelergebnisse

ÜBERSCHNEIDENDE SCHIFFE

Ein Schiff überschneidet sich beim Ausführen eines Manövers mit einem anderen Schiff, wenn sich seine Schiffsbasis mit der Basis des anderen Schiffs überschneidet. Wenn dies passiert, bewegt man das sich bewegende Schiff entlang der Schablone rückwärts, bis es sich nicht mehr mit dem Schiff überschneidet. Während man dies tut, sollte man die Richtung des Schiffs ständig anpassen, sodass die Schablone immer zentriert zwischen den Stoppfern bleibt. Überschneiden sich die Schiffe nicht mehr, stellt man das Schiff so hin, dass es das vorher überschchnittene Schiff nur noch berührt.

- Solange ein Schiff ein anderes Schiff berührt, können sich diese Schiffe nicht angreifen. Sie können immer noch andere feindliche Schiffe angreifen, sofern sie diese nicht berühren.

- Ein Schiff darf immer noch eine freie Aktion durchführen, auch wenn es sich mit einem anderen Schiff überschneidet.
- Wenn ein Manöver ausgeführt wird und sich ein Schiff mit mehreren Schiffen überschneiden würde, wird dies so abgehandelt, als wenn sich das bewegende Schiff nur mit dem Schiff oder den Schiffen, das/die es an seiner Endposition berührt, überschneiden hätte.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Aktionen, Manöver, Berühren

VERSPERRT

Ein Angriff ist versperrt, wenn der Angreifer die Reichweite durch ein Hindernis messen muss. Wenn ein Angriff versperrt ist, wirft der Verteidiger während des Schritts „Verteidigungswurf“ 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

- Ein Angriff ist entweder versperrt oder nicht versperrt; die Anzahl der Hindernisse ändert nichts an der Anzahl der zusätzlichen Verteidigungswürfel die gewürfelt werden.
- Kleine und große Schiffe versperrern keine Angriffe.
- Der Angreifer darf die Messung der Reichweite nicht an einem anderen Punkt der Basis des Verteidigers vornehmen, um die Messung durch das Hindernis zu umgehen. Er muss immer die kürzeste Strecke zwischen seiner eigenen Basis und der Basis des Verteidigers verwenden. Wenn mehrere Punkte gleich weit entfernt zum Angreifer sind, kann er einen dieser Punkte zur Messung der Reichweite wählen.

Verwandte Themen: Angriff, Hindernisse, Reichweite

VERTEIDIGER

Das Schiff, das im Schritt „Ziel bestimmen“ eines Angriffs erfolgreich zum Ziel bestimmt wurde, ist der Verteidiger.

Verwandte Themen: Angriff

VORRAT

Den Vorrat bilden alle Spielkomponenten, die beide Spieler gemeinsam verwenden (z. B. nicht zugeordnete Fokusmarker, nicht verwendete Schiffskarten usw.).

WAFFENREICHWEITE

Jede Sekundärwaffe hat eine Waffenreichweite, die auf der Aufwertungskarte unterhalb des roten Angriffswerts angegeben ist. Ein Schiff kann mit einer Sekundärwaffe nicht angreifen, solange sich das Schiff nicht in der angegebenen Waffenreichweite befindet (ist die Waffenreichweite z. B. 2–3, kann das Schiff kein Ziel in Reichweite 1 angreifen).

Verwandte Themen: Angriff, Reichweite, Sekundärwaffen, Aufwertungskarten

WENDIGKEIT

Die Wendigkeit eines Schiffs wird durch die grüne Zahl auf seiner Schiffskarte dargestellt. Sie gibt an, wie viele Würfel ein Schiff wirft, sobald es verteidigt.

- Ein Schiff mit einem Wendigkeitswert von „0“ kann immer noch zusätzliche Verteidigungswürfel werfen, die ihm aufgrund von Reichweiten-Kampf-Boni, versperrten Schussbahnen, Kartenfähigkeiten usw. gewährt werden.
- Alle Modifikatoren sind kumulativ. Falls der Wendigkeitswert kleiner als „0“ ist, nachdem alle Modifikatoren angewandt worden sind, wird er als „0“ behandelt.

Verwandte Themen: Angriff

WÜRFELERGEBNISSE

Folgende Ergebnisse befinden sich auf einem Angriffswürfel:

- **Treffer (★):** Wenn dieses Ergebnis nicht negiert wird, nimmt der Verteidiger einen Schaden.
- **Kritischer Treffer (★★):** Wenn dieses Ergebnis nicht negiert wird, nimmt der Verteidiger einen kritischen Schaden.
- **Fokussierung (👁):** Diese Ergebnisse haben keinen eigenen Effekt, aber der Angreifer kann einen Fokusmarker ausgeben, um sie in ★ Ergebnisse zu ändern.
- **Leer:** Dieses Ergebnis zeigt keine Symbole. Es hat keinen Effekt.

Folgende Ergebnisse befinden sich auf dem Verteidigungswürfel:

- **Ausweichen (⚡):** Dieses Ergebnis negiert ein ★ Ergebnis.
- **Fokussierung (👁):** Diese Ergebnisse haben keinen eigenen Effekt, aber der Verteidiger kann einen Fokusmarker ausgeben, um sie in ⚡ Ergebnisse zu ändern.
- **Leer:** Dieses Ergebnis zeigt keine Symbole. Es hat keinen Effekt.

Sobald ein Effekt einen Spieler anweist Würfel für einen anderen Zweck als für einen Angriff zu werfen, haben die Ergebnisse keine eigenen Effekte.

Verwandte Themen: Angriff, Treffer, Würfelerggebnisse modifizieren

WÜRFELERGEBNISSE MODIFIZIEREN

Spieler können Würfel modifizieren, indem sie Fokusmarker, Ausweichmarker, Zielerfassung und Kartenfähigkeiten ausgeben. Würfel können wie folgt modifiziert werden:

- **Hinzufügen:** Um ein Würfelergebnis hinzuzufügen, legt man einen ungenutzten Würfel mit dem entsprechenden Ergebnis neben die bereits geworfenen Würfel. Ein so hinzugefügter Würfel wird wie ein normal geworfener Würfel behandelt. Er kann auch modifiziert und negiert werden.
- **Ändern:** Um ein Würfelergebnis zu ändern dreht man den Würfel so, dass das gewünschte Ergebnis nach oben zeigt.
- **Neuwürfeln:** Um einen Würfel neuzuwürfeln, nimmt man den Würfel und wirft ihn erneut.
- Würfel können durch mehrere Effekte modifiziert werden, aber ein Würfel kann nicht mehr als ein Mal neugewürfelt werden.

Verwandte Themen: Zielerfassung, Angriff, Kartenfähigkeiten, Würfelerggebnisse, Ausweichen, Fokussierung




ZIEL

Das Ziel eines Angriffs wird im Schritt „Ziel bestimmen“ bestimmt. Ein erfolgreich als Ziel bestimmtes Schiff wird Verteidiger genannt.

Verwandte Themen: Angriff, Verteidiger


ZIELERFASSUNG

Schiffe mit dem  Symbol in der Aktionsleiste können die Aktion **ZIELERFASSUNG** auf ein feindliches Schiff in Reichweite 1–3 durchführen. Beim Angreifen kann ein Schiff eine Zielerfassung, die es auf dem Verteidiger hat, ausgeben, um eine beliebige Anzahl Würfeln neuzuwürfeln.

Eine Zielerfassung besteht aus einem roten und einem blauen Zielerfassungsmarker, die beide denselben Buchstaben zeigen. Sobald ein Schiff in die Zielerfassung genommen wird, wird der blaue Marker dem Schiff zugeordnet, das die Aktion durchführt (das zielerfassende Schiff), und der rote Marker wird dem Ziel zugeordnet (das Schiff, das in die Zielerfassung genommen wird).

Zielerfassungen werden in der Endphase nicht entfernt.

Ein Schiff kann immer nur eine Zielerfassung aufrechterhalten. Falls ein Schiff ein neues Schiff in die Zielerfassung nimmt, muss es die alte Zielerfassung entfernen.

- Ein Schiff, in dessen Aktionsleiste kein  Symbol vorhanden ist, kann ebenfalls Schiffe in die Zielerfassung nehmen und Zielerfassungen aufrechterhalten, wenn ein anderer Spieleffekt ihm dies gestattet.
- Falls ein Schiff eine Zielerfassung als Teil der Kosten für einen Effekt ausgibt, erlaubt diese Zielerfassung dem Schiff nicht auch noch das Neuwürfeln eines Würfels.
- Falls ein Spieler erklärt, dass er als Aktion ein feindliches Schiff in die Zielerfassung nehmen will und sich das gewählte Schiff nicht in Reichweite befindet, darf er ein anderes Schiff für seine Zielerfassung wählen oder auch eine ganz andere Aktion durchführen.
- Falls eine Fähigkeit ein Schiff anweist ein anderes Schiff „in die Zielerfassung zu nehmen“, ist dies ein anderer Spielmechanismus, als eine Aktion Zielerfassung durchzuführen. Das Schiff führt eine Zielerfassung durch, ohne eine Aktion durchzuführen und kann dies auch tun, wenn es in dieser Runde bereits eine Aktion Zielerfassung durchgeführt hat.
- Ein Schiff kann ein Schiff erneut in die Zielerfassung nehmen, auch wenn es das Schiff bereits in der Zielerfassung hat. Die alte Zielerfassung wird dann entfernt.
- Ein Schiff kann ein Schiff in die Zielerfassung nehmen und dann entscheiden, dass es keine Würfel neuwürfeln möchte.
- Falls ein Effekt einen roten oder blauen Zielerfassungsmarker entfernt, wird der entsprechende blaue bzw. rote Zielerfassungsmarker ebenfalls entfernt

(außer wenn der blaue Zielerfassungsmarker einem anderen Schiff zugeordnet wird).

- Ein Schiff kann von mehreren Schiffen gleichzeitig in die Zielerfassung genommen werden.

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff

ZUSATZFEUERWINKEL †

Einige Schiffe haben einen Zusatzfeuerwinkel, den man an der gestrichelten Linie auf dem Schiffsmarker erkennen kann. Diese Schiffe haben außerdem ein besonderes Primärwaffensymbol auf ihrer Schiffskarte aufgedruckt. Sobald ein Schiff mit diesem Symbol mit seiner Primärwaffe angreift, darf es ein feindliches Schiff in Reichweite 1–3 in seinem normalen oder seinem Zusatzfeuerwinkel angreifen.

- Sobald es mit einer Sekundärwaffe angreift, muss das Schiff weiterhin ein feindliches Schiff in seinem normalen Feuerwinkel angreifen (es sei denn, dass auf der entsprechenden Aufwertungskarte etwas anderes angegeben ist).

Verwandte Themen: Angriff, Feuerwinkel, Primärwaffe, Reichweite, Sekundärwaffen

OPTIONALE REGELN

Vor einem Spiel können sich die Spieler auf eine oder mehrere der folgenden optionalen Regeln einigen.

TEAM-SPIEL

Eine Partie *X-Wing* besteht immer aus zwei Seiten, die sich gegenüberstehen. Es ist aber auch möglich, das Spiel mit mehr als zwei Spielern zu spielen. Dazu teilen sich die Spieler gleichmäßig in zwei Teams auf.

Es wird empfohlen, bei Team-Spielen die Regeln für individualisierte Jägerstaffeln zu verwenden. Jedes Team erhält gleichviele Kommandopunkte, unabhängig von der Spieleranzahl des Teams.

Die Spieler eines Teams sprechen sich ab, welcher Spieler im Team das Kommando über welches Schiff übernimmt. Jeder Spieler plant sämtliche Aktionen für seine eigenen Schiffe und trifft sämtliche Entscheidungen bei Aktionen und Angriffen. Fähigkeiten, die sich auf alle Schiffe beziehen, die zum selben Team gehören (z. B. die Fähigkeit von „Epsilon Eins“) betreffen alle Schiffe des Teams, gleichgültig, welcher Spieler des Teams das Schiff kontrolliert.

Die Spieler gewinnen (und verlieren) gemeinsam als Team. Es ist möglich, dass ein Spieler alle seine Schiffe verliert und sein Teamkollege trotzdem sämtliche Schiffe des gegnerischen Teams zerstört.

Die Spieler eines Teams dürfen sich gemeinsam eine Strategie gegen ihre Gegner ausdenken. Sie dürfen alle Informationen mit ihren Teamkollegen (und Gegnern) diskutieren. Alle Diskussionen müssen aber öffentlich stattfinden (d. h. ihre Gegner müssen in der Lage sein, die Diskussionen hören zu können). Die Teamkollegen dürfen sich gegenseitig ihre auf ihren Manöverradern gewählten Manöver zeigen.

RUNDEN- UND ZEITLIMIT

Anstatt so lange zu spielen, bis alle Schiffe eines Spielers zerstört sind, können sich die Spieler auch auf ein festes Runden- oder ein Zeitlimit einigen.

Um mit einem Rundenlimit zu spielen, einigen sich die Spieler vor dem Spielaufbau auf eine Rundenzahl. Nachdem die vereinbarte Rundenzahl gespielt worden ist, endet das Spiel. Ebenso können sich die Spieler vor Spielbeginn auf eine bestimmte Minutenzahl einigen, nach der das Spiel enden soll. Sobald diese Zeit abgelaufen ist, spielen die Spieler die begonnene Runde noch zu Ende, ehe das Spiel dann endet.

Um bei einem Spiel mit Runden- oder Zeitlimit einen Sieger zu ermitteln, bestimmt jeder Spieler seine Punktzahl. Dazu addiert er die Gesamtsumme der Kommandopunkte jedes zerstörten **feindlichen** Schiffs, inklusive aller Aufwertungskarten, mit denen das Schiff ausgerüstet ist (selbst wenn sie abgelegt sind). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel! Haben beide Spieler gleichviele Punkte, endet das Spiel mit einem Unentschieden.

CREDITS

Spieldesign: Jay Little

Entwicklung: Alex Davy und James Kniffen, mit Corey Konieczka, Adam Sadler und Brady Sadler

3D-Modellierung: Jason Beaudoin

Schachtelillustration: Darren Tan

Illustration des Spielmaterials: Matt Bradbury, Anthony Devine, Taylor Ingvarsson, Jeff Lee Johnson, Scott Murphy, Darren Tan und Ben Zweifel

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson und John Taillon

Abteilungsleitung Kunst: Andy Christensen

Original-Grafikdesign: Dallas Mehlhoff, with Chris Beck, Shaun Boyke, Michael Silsby und Evan Simonet

Grafikdesign: Shaun Boyke und Christopher Hosch

Abteilungsleitung Grafikdesign: Brian Schomburg

Bearbeitung und Lektorat: Adam Baker und Robert McCowen

Produktionskoordination: John Britton, Jason Glawe und Johanna Whiting

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliott

FFG-Lizenzkoordination: Amanda Greenhart

Leitender Spielproduzent: Steven Kimball

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Ausführendes Spieldesign: Corey Konieczka

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Abdalla Alasfour, Mishary Alfaris, Zaid Alkhaled, Mohammad Alkhateeb, Fajhan Almutairi, Neil Amswych, Derek Baswell, Matt Baxter, Jeff Berling, Eric Berling, Ronald Brannan, Ashley Brannan, Christian Busch, Kent Campos, Daniel Casslasy, Jeffrey Dunford, James Elhardt, John Garcia, Josh Grace, John Grasser, Daniel Hars, James Hobbs, Matt Holland, Chris Jenkins, Wayne Johnson, Alex Marban, Robert McCowen, Jason McMahon, Gavin Norman, Jason O’Gorman, Grant O’Dwyer, Frank Omilian, Landon Otis, Jake Pichelmeyer, Morgan Reid, Johnathan Reinig, Anthony Rossi, Gianni Rossi, Trevor Ryan, Robert Suminsky III, Sean Vayda, Ryan Voigt, Josh Wilson, Damian Wilson, Leo Wilson, Blake Wise, Lloyd Wood, Joseph Woodworth und Kelly Yuhas

Lucasfilm-Lizenzerteilung: Chris Gollaher und Brian Merten

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Heiko Eller und Marco Reinartz

Übersetzung: Marcus Lange und Marco Reinartz

Layout: Heiko Eller und Marco Reinartz

Grafische Bearbeitung: Heiko Eller

Produktionsmanagement: Heiko Eller

INDEX

A

Aktion durchführen (siehe Aktivierungsphase)	3
Aktionen	3
Aktives Schiff	3
Aktivierungsphase	3
Angreifer	4
Angriff	4
Aufbau	5
Aufwertungskarten	5
Aufwertungssymbole	5
Ausgeben	6
Ausweichen	6
Außerhalb (siehe Reichweite)	14

B

Berühren	6
Bomben	6
Bomben detonieren lassen	6
Bomben legen	6

D

Drehmanöver (siehe Flugrichtung)	8
--	---

E

Einzigartige Namen	7
Endphase	7
Enttarnen (siehe Tarnen)	17
Erfassen (siehe Zielerfassung)	20
Erfasst (siehe Zielerfassung)	20

F

Fassrolle	7
Feindlich	8
Feuerwinkel	8
Flucht	8
Flugrichtung	8
Fokussierung	9
Fraktion	9
Freie Aktionen	9
Freundlich	9

G

Gerade (siehe Flugrichtung)	8
Geschwindigkeit	9
Gleichzeitiger Angriff	9
Große Schiffe	10

H

Hindernisse	10
Hindurchbewegen	10
Hülle	10

I

ID-Marker	11
In (siehe Reichweite)	14
Individualisierte Jägerstaffeln	11
Initiative	11
Innerhalb (siehe Reichweite)	14
Ionenmarker	11

K

Kampfphase	11
Kartenfähigkeiten	12
Kleine Schiffe	12
Koiogran-Wende	12
Kommandopunkte	12
Kritischer Schaden	12

L

Limitiert	12
-----------------	----

M

Manöver	12
Manöver ausführen (siehe Aktivierungsphase)	3
Missionen	13
Modifikationen	13

N

Negieren	13
----------------	----

P

Pilotenwert	13
Planungsphase	13
Primärwaffe	13
Primärwaffe Geschützturm	13

R

Reichweite	14
Reichweiten-Kampf-Bonus	14
Riesige Schiffe	14
Runde	14
Rundenmarker	14

S

Schaden	15
Schiff	15
Schiffe zerstören	15
Schilde	16
Schub	16
Schwierigkeit	16
Segnor-Looping	16
Sekundärwaffen	16
Spießfläche	16
Spießformate	17
Spießsieg	17
Stopper	17
Stress	17
Stress des Piloten überprüfen (siehe Aktivierungsphase)	3

T

Tallon-Rolle	17
Tarnen	17
Titel	18
Treffer	18

U

Überschneidende Schiffe	18
-------------------------------	----

V

Versperrt	18
Verteidiger	18
Vorrat	18

W

Waffenreichweite	18
Wendemanöver (siehe Flugrichtung) ..	8
Wendigkeit	19
Würfelergebnisse	19
Würfelergebnisse modifizieren	19

Z

Ziel	20
Zielerfassung	20
Zusatzfeuerwinkel	20

© & ™ Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Besucht uns im Web

WWW.HDS-FANTASY.DE
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



PROOF OF PURCHASE
X-Wing:
Das Erwachen
der Macht
Grundspiel
4 015566 022768

ABBILDUNG: SPIELAUFBAU



- | | | |
|---|---------------------------------|---|
| 1. Schiffskarten der Ersten Ordnung mit Manöverrädern, Aufwertungskarten und ID-Markern | 5. Ausweich- und Fokuserkern | 13. Spielflächenrand des Widerstands |
| 2. Spielflächenrand der Ersten Ordnung | 6. Schadensstapel | 14. Initiativemarker |
| 3. Würfel | 7. Asteroiden | 15. Schiffskarten des Widerstands mit Manöverrädern, Aufwertungskarten und ID-Markern |
| 4. Startgebiet der Ersten Ordnung | 8. Stressmarker | |
| | 9. Maßstab | |
| | 10. Manöverschablonen | |
| | 11. Kritische Schadensmarker | |
| | 12. Startgebiet des Widerstands | |

*Dieser Spielaufbau geht davon aus, dass jeder Spieler ein Grundspiel besitzt (aufgeteilt nach Fraktionen) und dazu Schiffe aus Erweiterungen und zusätzlichen Grundspielen.

KURZÜBERSICHT

DIE SPIELRUNDE

1. **Planungsphase:** Jeder Spieler plant im Geheimen die Manöver seiner Schiffe, indem er ihnen verdeckte Manöverräder zuteilt.
2. **Aktivierungsphase:** Die Schiffe werden **aufsteigend** nach ihrem Pilotenwert aktiviert. Dabei wird jeweils zuerst das Manöverrad aufgedeckt, dann das Manöver durchgeführt und zuletzt kann noch eine Aktion ausgeführt werden.
3. **Kampfphase:** Die Schiffe dürfen **absteigend** nach ihrem Pilotenwert jeweils einen Angriff durchführen. Das angegriffene Schiff muss sich dabei in Reichweite und innerhalb des Feuerwinkels des Angreifers befinden.
4. **Endphase:** Alle nicht-verwendeten Fokus- und Ausweichmarker werden von den Schiffen entfernt.

ÜBERSICHT: ANGRIFF

1. Ziel bestimmen
2. Angriffswurf
3. Angriffswürfel modifizieren
4. Verteidigungswurf
5. Verteidigungswürfel modifizieren
6. Ergebnisse vergleichen
7. Schiff beschädigen

REICHWEITEN-KAMPF-BONUS

Bei Angriffen mit einer Primärwaffe::

Reichweite 1:  Reichweite 3: 

PRIMÄRWAFFENSYMBOLE †



Primärwaffe



Primärwaffe Geschützturm



Zusatzfeuerwinkel

SPEZIALMARKER †



Ionenmarker



Tarnungsmarker

MÖGLICHE AKTIONEN





Schub: Man wählt aus folgenden Manöverschablonen eine aus: [↑ 1], [↖ 1] oder [↗ 1]. Dann bewegt man das Schiff entsprechend der gewählten Schablone nach vorne.




Fassrolle: Man nimmt die Schablone [↑ 1] und bewegt sich seitwärts (nach rechts oder links), ohne dabei die Richtung zu ändern.



Fokussierung: Man legt 1 Fokusmarker auf das aktive Schiff. In der Kampfphase kann man diesen ausgeben, um alle  in  (beim Angriff) oder  (beim Verteidigen) zu ändern.



Ausweichen: Man legt 1 Ausweichmarker auf das aktive Schiff. In der Kampfphase kann man diesen ausgeben, um ein  zum Verteidigungswurf hinzuzufügen.



Zielerfassung: Man legt 1 blauen Zielerfassungsmarker auf das aktive Schiff und 1 roten (mit demselben Buchstaben) auf ein feindliches Schiff in Reichweite 1–3. Wenn das Schiff mit dem blauen Marker das Schiff mit dem passenden roten Marker angreift, kann der Angreifer das Marker-Paar ausgeben, um beliebig viele Angriffswürfel neuzuwürfeln.

FLUGMANÖVER

Die folgenden Tabellen zeigen alle Manöver, die einem T-70-X-Flügler und einem TIE/eo-Jäger zur Verfügung stehen. Sie sind jederzeit und für alle Spieler einsehbar.

T-70-X-FLÜGLER						
4			↑			↻
3	↶	↷	↑	↸	↷	↻
2	↶	↷	↑	↸	↷	
1		↷	↑	↸		

TIE/eo-JÄGER						
5			↑			
4			↑			↻
3	↶	↷	↑	↸		
2	↶	↷	↑	↸	↻	↻
1	↶			↸		

Sobald ein Schiff ein **rotes Manöver** ausführt, legt man 1 Stressmarker darauf. Solange auf dem Schiff ein Stressmarker liegt, kann es keine roten Manöver und keinerlei Aktionen ausführen (nicht einmal freie Aktionen).

Sobald ein Schiff ein **grünes Manöver** ausführt, wird 1 Stressmarker davon entfernt. Wenn das Schiff danach keine Stressmarker mehr hat, kann es in dieser Runde auch eine Aktion durchführen.