

STAR WARS™

X-WING™

MINIATUREN-SPIEL

Das Erweiterung-Pack **Sklave I** bringt eine Vielzahl neuer Optionen für **X-Wing** mit sich. Näheres dazu im folgenden Abschnitt „Neue Regeln“. Außerdem befindet sich auf Seite 3 dieses Hefts eine neue Mission, die thematisch besonders gut zur *Sklave I* passt.

Mit Ausnahme der im Folgenden erklärten Regeln richten sich alle Schiffe, Karten und Marker aus dieser Erweiterung nach den Grundregeln von **X-Wing**. Schiffe und Karten aus dieser Erweiterung können beliebig mit anderen Schiffen und Karten aus der **X-Wing**-Spielwelt kombiniert werden. Dabei gelten die normalen Regeln für individualisierte Jägerstaffeln.

INHALT

- Dieses Regelheft
- 1 *Sklave I* Schiffsmodell
- 1 Plastikbasis
- 2 Haltestäbchen aus Plastik
- 2 Schiffsmarker
- 1 Manöverrad
- 1 Fokusmarker
- 1 Ausweichmarker
- 2 Stressmarker
- 1 Kritischer Treffer-Marker
- 6 ID-Marker (Nr. 21–22)
- 4 Schildmarker
- 2 Ionenmarker
- 1 Kopfgeldmarker
- 1 Annäherungsminen-Marker
- 1 Seismische Bomben-Marker
- 2 Regelkarten
- 4 Schiffskarten, bestehend aus:
 - 1 Boba Fett
 - 1 Kath Scarlet
 - 1 Krassis Trelix
 - 1 Kopfgeldjäger

- 13 Aufwertungskarten, bestehend aus:
 - 1 Lenkraketen
 - 1 Angriffsraketen
 - 1 Ionenkanonen
 - 1 Schwere Laserkanone
 - 1 Veteraneninstinkte
 - 1 Aggressiv
 - 1 Seismische Bomben
 - 1 Annäherungsminen
 - 1 Bordschütze
 - 1 Angeheuerter Kopilot
 - 2 Tarnvorrichtung
 - 1 *Sklave I*

NEUE REGELN

Im Folgenden werden sämtliche Regeln erklärt, die bei Verwendung von Spielmaterial aus dieser Erweiterung beachtet werden müssen.

EINZIGARTIGE NAMEN

Diese Erweiterung enthält Schiffs- und Aufwertungskarten mit einzigartigen Namen, gekennzeichnet durch einen schwarzen Punkt (•) links neben dem Namen der Karte. Diese Karten können, wie alle anderen Karten mit einzigartigen Namen, nicht mehr als einmal in der Jägerstaffel eines Spielers vertreten sein, selbst wenn es sich um unterschiedliche Kartentypen handelt.

ZUSATZ-FEUERWINKEL

Jedes Schiff aus dieser Erweiterung hat einen **ZUSATZ-FEUERWINKEL**, erkennbar an den gestrichelten Linien auf den Schiffsmarkern und dem besonderen Primärwaffensymbol auf den entsprechenden Schiffskarten. Beim Angriff mit den Primärwaffen kann ein Schiff mit diesem Symbol auf ein feindliches Schiff in Reichweite 1-3 innerhalb **des normalen oder des Zusatz-Feuerwinkels** schießen. Beim Angriff mit Sekundärwaffen muss das Ziel innerhalb des normalen Feuerwinkels liegen (sofern die Aufwertungskarte nichts Gegenteiliges besagt).



Boba Fetts Zusatz-Feuerwinkel

NEUE AUFWERTUNGSKARTEN

MODIFIKATIONEN UND TITEL

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



BOMBEN

Schiffe können mithilfe bestimmter Aufwertungskarten Bombenmarker **LEGEN**. Im Folgenden werden die Regeln dafür erklärt. Bomben-Aufwertungskarten zählen nicht als Sekundärwaffen.



BOMBENMARKER LEGEN

Jede Bomben-Aufwertungskarte erlaubt das Legen einer bestimmten Art von Bombe. Dafür werden folgende Schritte abgehandelt:

1. Man nimmt die **I** 11-Manöverschablone und legt sie zwischen die beiden Stopper am Heck des Schiffs.
2. Dann legt man den auf der Aufwertungskarte genannten Bombenmarker so auf die Spielfläche, dass die Stopper des Markers das andere Ende der Schablone umfassen.

Landet der Bombenmarker dadurch auf einem Schiff, legt man ihn unter der Schiffsbasis. Die Bombe detoniert nicht unmittelbar, sondern nur unter Berücksichtigung folgender Regeln und Einschränkungen.

DETONATION EINES BOMBENMARKERS

Jede Bomben-Aufwertungskarte gibt genau an, unter welchen Bedingungen der entsprechende Bombenmarker **DETONIERT**. Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, führt man die Anweisungen auf der Bombenmarker-Regelkarte aus (z.B. Schaden verursachen, Marker ablegen, usw.).



GROSSE SCHIFFE

Die *Sklave I* hat eine deutlich größere Basis als die Schiffe aus dem *X-Wing*-Grundspiel. Daher gilt sie als **GROSSES** Schiff und muss unter Berücksichtigung folgender Regeln eingesetzt werden.

IONENMAKER

Es gibt Kartenfähigkeiten, durch die ein Schiff einen Ionenmarker erhält. Ein einziger Ionenmarker hat auf ein großes Schiff noch keine Auswirkung; er bleibt jedoch darauf liegen. Erst wenn das große Schiff zwei oder mehr Ionenmarker angesammelt hat, erleidet es deren regulären Effekt. Am Ende der Aktivierungsphase werden dann **alle** Ionenmarker vom Schiff entfernt.

ÜBERSCHNEIDUNGEN

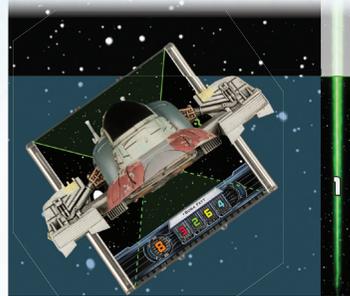
Was Überschneidungen mit anderen Schiffen betrifft, gelten für große Schiffe alle normalen Regeln. Wenn sich ein großes Schiff mit einem anderen Schiff überschneiden würde, bewegt man das große Schiff einfach wie gewohnt entlang der Schablone, wobei für die Abschätzung der korrekten Position und Flugrichtung die Mitte der Schiffsbasis verwendet wird.

AUFBAU

Für große Schiffe gelten alle normalen Aufbaueregeln mit einer Ausnahme: Die Basis eines großen Schiffs kann beim Spieldarstellung 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. Das Schiffsmodell kann dies zwar jederzeit tun, nicht aber die Basis.

BEISPIEL: AUFBAU EINES GROSSEN SCHIFFS



Der imperiale Spieler möchte eine Firespray-31 diagonal in seinem Startgebiet platzieren. Zunächst muss er sicherstellen, dass ein Eckpunkt der Schiffsbasis den äußeren Rand seines Startgebiets berührt. Dann kann er das Schiff nach Belieben ausrichten.

MISSION 5: TREIBJAGD

Neuste HoloNet-Mitteilungen haben die Cantinas auf Tatooine nahezu leergefegt: Auf den Anführer der Rebellengruppe, die sich gerade verzweifelt aus diesem Teil des Raums zurückzieht, wurde ein beträchtliches Kopfgeld ausgesetzt. Der gesamte Abschau des Planeten ist dabei, jeden Stein auf der Suche nach der Beute, umzudrehen. Die besten Jäger haben sie jedoch längst aufgespürt. Sie setzen den Rebellen so lange nach, bis diese schließlich innehalten, um sich den unermüdlichen Verfolgern im Kampf zu stellen.

MISSIONSAUFBAU

Rebellen: 150 Kommandopunkte (unter Berücksichtigung folgender Regeln)

Der Rebellenspieler muss beim Zusammenstellen seiner Jägerstaffel ein Schiff bestimmen, auf das ein **KOPFGELD** ausgesetzt ist. Die Kommandopunktekosten dieses Schiffs werden verdoppelt. Außerdem wird das Schiff behandelt, als hätte es zwei -Symbole in seiner Aufwertungsleiste (unabhängig von der tatsächlichen Anzahl an -Symbolen darin). Die Summe der Kosten aller Aufwertungskarten dieses Schiffes werden um 10 reduziert (bis zu einem Minimum von 0).

Der Rebellenspieler platziert seine Schiffe an beliebigen Punkten auf der Spielfläche, die nicht in Reichweite 1-3 vom Spielflächenrand des Imperiums oder der Rebellen liegen. Jedes Rebellen Schiff muss direkt in Richtung des Spielflächenrands der Rebellen zeigen, wie in der nebenstehenden Abbildung dargestellt. Außerdem erhält jedes vom Rebellenspieler platzierte Schiff einen Stressmarker.

Anschließend steckt der Rebellenspieler den Kopfgeldmarker in eine der Ausbuchtungen in der Basismitte des Schiffs, das er beim Zusammenstellen seiner Jägerstaffel dafür bestimmt hat.



Kopfgeldmarker

Imperium: 90 Kommandopunkte

Der imperiale Spieler platziert dann seine Schiffe in Reichweite 1-3 von seinem Spielflächenrand aus gemessen.

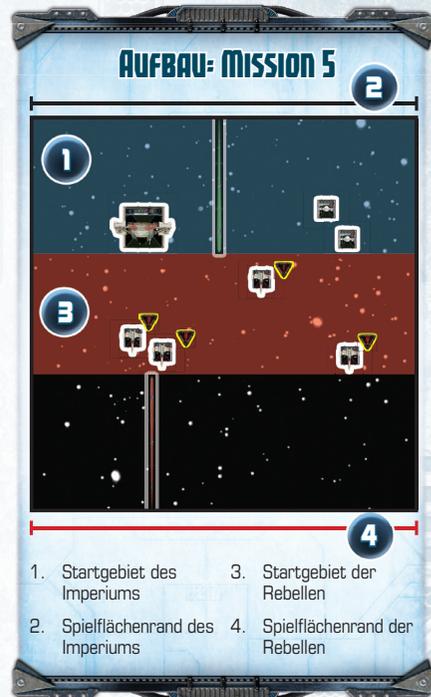
SONDERREGELN

Für diese Mission gibt es keine speziellen Regeln.

MISSIONSZIELE

Ziel der Rebellen: Alle imperialen Schiffe müssen zerstört werden.

Ziel des Imperiums: Das Schiff, auf das ein Kopfgeld ausgesetzt ist, muss zerstört werden.



FIRESPRAY-31-MANÖVER

Die folgende Tabelle zeigt alle Manöver, die einer Firespray-31 zur Verfügung stehen. Sie sollte immer griffbereit und für alle Spieler einsehbar sein.



© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are ™ or © of Fantasy Flight Publishing, Inc. German edition published by Heidelberger Spielverlag. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. 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.

Mehr Infos unter:

www.hds-fantasy.de
www.FantasyFlightGames.com



CREDITS

Spieldesign: Corey Konieczka

Entwicklung: James Kniffen

Autor des Grundspiels: Jay Little

Produzent: Steven Kimball

Redaktion und Lektorat: David Hansen

Illustration des Spielmaterials: Ryan Barger, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Dave Dorman, Fine Molds, Mariusz Gandzel, Stéphane Gantiez, Mike Nash, Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman und Timothy Ben Zweifel

3D-Modellierung der Schiffe: Benjamin Mailliet

Manager Grafikdesign: Brian Schomburg

Grafikdesign der Erweiterung: Dallas Mehlhoff

Grafikdesign des Grundspiels: Dallas Mehlhoff mit Chris Beck, Shaun Boyke, Michael Silsby und Evan Simonet

FFG-Lizenzkoordination: Deb Beck

Abteilungsleiter Kunst: Andrew Navarro

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Produktionsmanager: Eric Knight

Produktionskoordinatoren: John Britton, Megan Duehn und Jason Glawe

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Travis Clarke, Michael Gernes, Ryan Hanson, Chris Hosch, Kalar Komarec, Rob Kouba, Scott Lewis, Kortnee Lewis, Josh Lewis, Andrew Liberko, Brent Rowse, Brady Sadler, Julian Smith, Megan Snow, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Zach Tewalthomas, Ian Travis, Jason Walden und Bryan Wells

Lucas Bereichsleiter Lizenzen: Chris Gollaher

DEUTSCHE AUSGABE

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung: Susanne Kraft

Lektorat: Heiko Eller, Marcus Lange

Grafische Bearbeitung & Layout: Selami Ileman, Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Ralf Siedek