

STAR WARS™

X-WING™

MINIATUREN-SPIEL

REGELHEFT

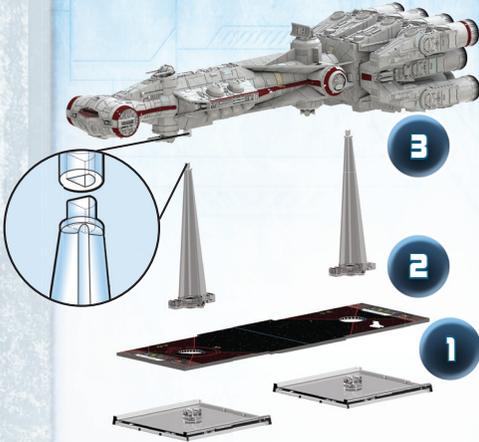
Das Erweiterung-Pack **Tantive IV** enthält eine CR90-Corellianische Korvette sowie eine Fülle an neuem Material sowohl für Gelegenheits- als auch für Turnierspieler – unter anderem die Kampagne „Es gibt kein Zurück“. Die Regeln für die neuen Spielmaterialien werden in diesem Heft unter „Neue Regeln“ erklärt.

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 Missionsheft
- 1 CR90-Schiffsmodell
- 2 große Plastikbasen
- 2 Verlängerungsstäbchen aus Plastik
- 1 CR90-Schiffsmarker
- 1 CR90-Manöverrad
- 1 CR90-Manöverschablone
- 1 riesiger Maßstab (bestehend aus einem Maßstab für die Reichweiten 1-3, einem Maßstab für die Reichweiten 3-5 und zwei Paar Plastikverbindungen)
- 1 Verstärkungsmarker
- 16 Energiemarker
- 2 Zielerfassungsmarker (Q, R)
- 14 Schildmarker
- 6 Ionenmarker
- 1 Kampagnenbogen
- 30 Missionskarten und -marker, bestehend aus:
 - 1 Hyperantrieb-Karte
 - 1 Klasse-E-Frachtcontainer
 - 2 Satellitenmarker
 - 5 Schadensmarker
 - 6 Radarmarker
 - 6 Reparaturmarker
 - 5 Sprengladungsmarker (aktiv)
 - 4 Sprengladungsmarker (Blindgänger)
- 1 Regelkarte
- 10 Schadenskarten Bug
- 10 Schadenskarten Heck
- 2 Schiffskarten, bestehend aus:
 - 1 CR90-Korvette (Bugsektion)
 - 1 CR90-Korvette (Hecksektion)
- 24 Aufwertungskarten, bestehend:
 - 1 Leia Organa
 - 1 R2-D2
 - 1 C-3PO
 - 1 Han Solo
 - 1 Raymus Antilles
 - 1 Zielkoordinator
 - 1 Ingenieurteam
 - 1 Bordschützenteam
 - 1 Sensortechnikerteam
 - 3 Einzelne Turbolaser
 - 3 Quadro-Laserkanonen
 - 1 Tibanna-Gas-Vorräte
 - 1 Ionenreaktor
 - 1 Nachbrenner
 - 1 Sekundärer Schildgenerator
 - 2 Kommunikationsverstärker
 - 1 *Tantive IV*
 - 1 *Dodonnas Stolz*
 - 1 *Jainas Licht*

ZUSAMMENBAU DER CR90



Die CR90 wird in folgenden Schritten zusammengebaut:

1. Der Schiffsmarker wird wie oben gezeigt in die Basen geschoben. Die Pfeile beider Basen müssen in Flugrichtung zeigen.
2. In die Anhebung beider Basen wird je ein Verlängerungsstäbchen gesteckt.
3. Schließlich steckt man die kleinen Stäbchen am Rumpf des Schiffes in die Verlängerungsstäbchen.

SPIELFORMATE

Es gibt drei verschiedene Spielformate für *X-Wing*:

1. **Standard:** Ein Raumkampf mit 100-Kommandopunkte-Staffeln, wie er in den Grundregeln beschrieben wird.
2. **Missionen:** Spezielle Missionen, wie sie auch in dieser Erweiterung enthalten sind. Manche Missionen sind zusammenhängend und bilden eine Kampagne.
3. **Episch:** Eine groß angelegte Raumschlacht, an der auch riesige Schiffe wie die CR90 beteiligt sind.

Mehr Informationen zum epischen Spielformat und Turnierregeln auf: www.hds-fantasy.de.

NEUE REGELN

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

DAS EPISCH-SYMBOL

Schiffskarten, die mit einem Episch-Symbol (⊕) neben dem Kartennamen gekennzeichnet sind, können nur im epischen Spielformat verwendet werden bzw. im Missionsspiel, falls die Mission explizit ihre Anwesenheit fordert. Im Standardformat mit 100-Kommandopunkte-Staffeln sind sie nicht zugelassen.



Episch-Symbol

RIESIGER MASSSTAB

In dieser Erweiterung ist ein Maßstab erhalten, der deutlich größer ist als sein Pendant aus dem Grundspiel. Neben den bekannten Reichweiten 1-3 verfügt der riesige Maßstab zusätzlich über die Reichweiten 4 und 5. Er kommt nur dann zum Einsatz, wenn ein Schiff eine Waffe oder Karte benutzt, die sich explizit auf Ziele jenseits von Reichweite 3 bezieht.

Wenn ein Schiff mit seinen Primärwaffen ein Ziel in **Reichweite 4** angreift, erhält der Verteidiger **zwei** zusätzliche Verteidigungswürfel während des „Verteidigungswurf“-Schrittes der Kampfphase. Wenn ein Schiff mit seinen Primärwaffen ein Ziel in **Reichweite 5** angreift, erhält der Verteidiger **drei** zusätzliche Verteidigungswürfel während des „Verteidigungswurf“-Schrittes der Kampfphase.

REGELN FÜR DIE CR90

Diese speziellen Regeln gelten für die CR90.

Das CR90-SCHIFFSMODELL

Die CR90 zählt als ein Schiff, bestehend aus zwei Basen, einem Schiffsmarker und zwei Schiffskarten. Der Schiffsmarker ist in zwei Hälften unterteilt, angezeigt durch eine blaue **MITTELLINIE**. Die vordere Basis und der vordere Teil des Schiffsmarkers sind die **BUGSEKTION**. Die hintere Basis und der hintere Teil des Schiffsmarkers sind die **HECKSEKTION**.

SCHIFFSKARTEN

Die CR90 hat zwei Schiffskarten, eine für jede Sektion. Beide Schiffskarten sind doppelseitig und zu Spielbeginn voll funktionsfähig (d. h. die „lahmgelegte“ Seite ist verdeckt. Mehr dazu auf S. 5 unter „Lahmgelegte Sektionen“).

ZUSAMMENBAU DES RIESIGEN MASSSTABS

Der riesige Maßstab wird wie folgt zusammengebaut:



AKTIVIERUNGSPHASE

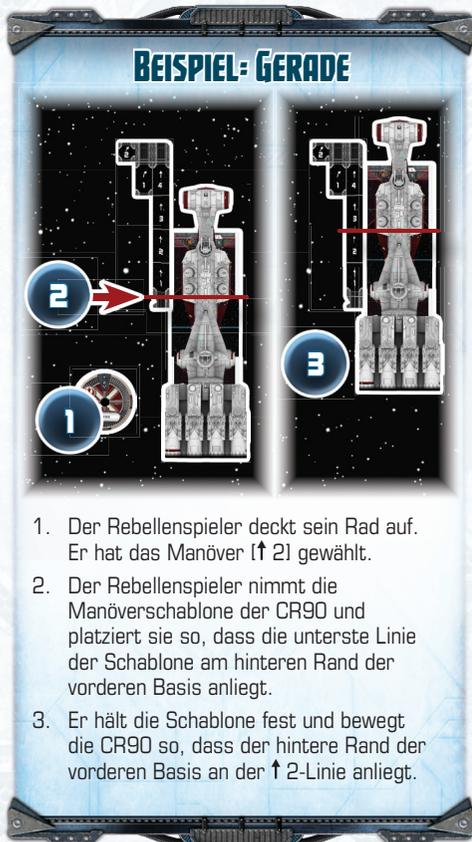
Die CR90 wird in der Aktivierungsphase im Anschluss an alle kleinen und großen Schiffe aktiviert (siehe S. 6).

BEWEGUNG DER CR90

Die CR90 benutzt nicht die Manöverschablonen aus dem Grundspiel, sondern hat ihre eigene Manöverschablone.

Um eine Gerade zu fliegen, werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Die Manöverschablone der CR90 wird an eine beliebige Seite der vorderen Basis gelegt, sodass die unterste Linie der Schablone am **hinteren Rand** der **vorderen Basis** anliegt.
2. Dann wird die CR90 so bewegt, dass der **hintere Rand** der **vorderen Basis** an der Linie des ausgewählten Manövers anliegt.



1. Der Rebellenspieler deckt sein Rad auf. Er hat das Manöver (↑ 2) gewählt.
2. Der Rebellenspieler nimmt die Manöverschablone der CR90 und platziert sie so, dass die unterste Linie der Schablone am hinteren Rand der vorderen Basis anliegt.
3. Er hält die Schablone fest und bewegt die CR90 so, dass der hintere Rand der vorderen Basis an der ↑ 2-Linie anliegt.

Um ein Drehmanöver zu fliegen, werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Die Manöverschablone wird so an der Seite der vorderen Basis angelegt, dass der Richtungspfeil auf der Schablone dem des gewählten Manövers entspricht. Dabei achtet man darauf, dass die Ecke des **hinteren Rands** der **vorderen Basis** genau in die Kerbe an der Unterseite der Schablone passt.
2. Die CR90 wird so bewegt, dass die vordere Ecke der **vorderen Basis** genau in den rechten Winkel unter dem ausgewählten Manöver passt.



1. Der Rebellenspieler deckt sein Rad auf. Er hat das Manöver (↗ 1) gewählt.
2. Der Rebellenspieler nimmt die Manöverschablone der CR90 und platziert sie so, dass die Ecke des hinteren Rands der vorderen Basis genau in die Kerbe an der Unterseite der Schablone passt.

3. Er hält die Schablone fest und bewegt die CR90 so, dass die vordere, rechte Ecke der vorderen Basis genau in den rechten Winkel unter dem ↗ 1 auf der Schablone passt.

ENERGIE

Die CR90 kann **ENERGIE** gewinnen und für spezielle Aktionen und Effekte wieder ausgeben. Für jeden Punkt Energie, den eine CR90 gewinnt, wird ein Energiemarker auf die Heck-Schiffskarte gelegt. Wenn ein Punkt Energie ausgegeben wird, entfernt man den entsprechenden Marker von der Heck-Schiffskarte der CR90 und legt ihn in den Vorrat zurück.

Die maximale Anzahl an Energiemarkern, die gleichzeitig auf einer Karte liegen können, ist das **ENERGIELIMIT** der Karte. Wenn das Energielimit einer Karte überschritten wird, müssen überschüssige Marker sofort in den Vorrat zurückgegeben werden.

Energiemarkern bleiben so lange auf Karten liegen, bis sie ausgegeben oder durch einen Effekt entfernt werden.

Energie-Schritte in der Aktivierungsphase

Um Energie zu gewinnen und auszugeben, führt die CR90 drei zusätzliche Schritte in der Aktivierungsphase durch. Diese finden in folgender Reihenfolge zwischen dem Aufräumen und dem Durchführen von Aktionen statt:

- 1. Energie gewinnen:** Die CR90 erhält so viele Energiemarkern, wie Energiesymbole auf der von ihr gewählten Einstellung des Manövrerrads abgebildet sind (unter der Geschwindigkeitszahl).
- 2. Energie umleiten:** Der kommandierende Spieler der CR90 kann Energiemarkern von der Schiffskarte entfernen und sie auf beliebige Karten mit Energielimit legen, welche diese CR90 ausgerüstet hat. Dabei darf er das Energielimit der Karten nicht überschreiten.
- 3. Energie ausgeben:** Die CR90 kann **eine oder mehrere** ihrer Aufwertungs- oder Schadenskarten mit dem Stichwort **„ENERGIE“** benutzen. Jede Karte mit diesem Stichwort kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.



Energiemarker



Energielimit



Energiesymbole



Stichwort
„Energie“ auf einer
Aufwertungskarte

AKTIONEN DER CR90

Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, welche Aktionen der CR90 zur Verfügung stehen.

Aufladen []

Die Heck-Schiffskarte der CR90 zeigt ein -Aktionssymbol, d. h. das Schiff kann die Aktion **AUFLADEN** durchführen. Dazu werden alle Energiemarkern von der Heck-Schiffskarte der CR90 entfernt. Pro entferntem Energiemarker lädt sie 1 Schild in der Bug- oder Hecksektion wieder auf (bis maximal zum jeweiligen Schildwert der Sektion).

Verstärken []

Die Heck-Schiffskarte der CR90 zeigt ein -Aktionssymbol, d. h. das Schiff kann die Aktion **VERSTÄRKEN** durchführen. Dazu wird ein Verstärkungsmarker entweder neben die Bugsektion oder neben die Hecksektion der CR90 gelegt.

Wenn sich eine CR90 mit einem Verstärkungsmarker verteidigt, fügt der Verstärkungsmarker dem Würfelergebnis ein  hinzu – allerdings nur, wenn der Marker neben der angegriffenen Sektion liegt.

Der Verstärkungsmarker wird dabei nicht ausgegeben, d. h. er kann gegen mehrere Angriffe in derselben Runde schützen.

In der Endphase werden sämtliche Verstärkungsmarker zusammen mit den Fokus- und Ausweichmarkern abgelegt.

Zielerfassung []

Die Bug-Schiffskarte der CR90 zeigt ein -Aktionssymbol, d. h. das Schiff kann, wie auf S. 9 der Grundregeln beschrieben, ein anderes Schiff in die Zielerfassung nehmen.

Wenn die CR90 ein Schiff in die Zielerfassung nimmt, legt man den blauen Zielerfassungsmarker neben das Modell der CR90. Er wird keiner bestimmten Sektion zugeordnet und kann von einer beliebigen Sektion ausgegeben werden.

Koordination []

Die Bug-Schiffskarte der CR90 zeigt ein -Aktionssymbol, d. h. das Schiff kann die Aktion **KOORDINATION** durchführen. Dazu wählt man ein anderes freundliches Schiff in Reichweite 1-2. Das gewählte Schiff darf sofort eine freie Aktion durchführen.

Aktionen der einzelnen Sektionen

Die CR90 hat im Schritt „Aktionen durchführen“ zwei Aktionen. Die erste muss aus der Aktionsleiste der Bugsektion oder von einer Aufwertungs- oder Schadenskarte der Bugsektion stammen. Die zweite Aktion muss aus der Aktionsleiste der Hecksektion oder von einer Aufwertungs- oder Schadenskarte der Hecksektion stammen.

Beim Durchführen von Aktionen und Verwenden von Karten einer Sektion der CR90 ist die Reichweite stets die kürzeste Distanz zwischen der CR90 und dem Ziel, unabhängig davon, welche Sektion die Aktion durchgeführt hat. Beispiel: Wenn die Bugsektion einer CR90 die Aktion Koordination durchführt, kann der Maßstab an einem beliebigen Punkt der CR90 angelegt werden, um ein freundliches Schiff in Reichweite 1-2 zu bestimmen, das sofort eine freie Aktion durchführen darf.



Verstärkungsmarker

KAMPFFHASE

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie die CR90 im Kampf funktioniert.

DIE CR90 ALS ANGRIFFSZIEL

Um die CR90 anzugreifen, muss man eine Sektion (Bug oder Heck) wählen, die das angreifende Schiff auch regulär als Ziel wählen könnte. Dann misst man die Strecke vom Mittelpunkt der Basis des Angreifers bis zum Mittelpunkt der Basis der gewählten Sektion. Wenn diese Strecke nicht durch die blaue Mittellinie auf dem Schiffsmarker der CR90 unterbrochen wird, darf man einen Angriff auf die gewählte Sektion ansagen.

Die Reichweite des Angriffs ist die kürzeste Strecke zwischen Angreifer und der gewählten Sektion der CR90, **die innerhalb des Feuerwinkels des Angreifers liegt**. Wenn es sich um einen Angriff handelt, der den Feuerwinkel ignoriert, wird die kürzeste Strecke ohne Berücksichtigung des Feuerwinkels gemessen.

Falls sich herausstellt, dass der Angreifer die gewählte Sektion doch nicht angreifen kann, darf er ein anderes Ziel wählen.

ANGREIFEN MIT DER CR90

Die CR90 darf in der Kampfphase ein Mal mit ihren Primärwaffen und ein Mal mit **jeder** ausgerüsteten Sekundärwaffe angreifen. Jeder Angriff muss vollständig abgeschlossen sein, bevor man zum nächsten übergehen kann.

PRIMÄRWAFFE: GESCHÜTZ



Die Primärwaffe der CR90 ist ein Geschütz. Damit man es nicht vergisst, ist auf der Bug-Schiffskarte ein **Geschütz-Primärwaffensymbol** und auf dem Schiffsmarker ein roter Pfeilkreis aufgedruckt.

Die CR90 kann beim Angriff mit den Primärwaffen auf ein feindliches Schiff **innerhalb oder außerhalb des Feuerwinkels** schießen. Die Reichweite wird von der **Basis** der Bugsektion aus gemessen.

Wenn die CR90 ein Schiff außerhalb ihres Feuerwinkels angreift, misst man die Strecke vom Mittelpunkt der Basis des Ziels bis zum Mittelpunkt der Bugsektions-Basis der CR90. Wenn diese Strecke nicht durch die blaue Mittellinie auf dem Schiffsmarker der CR90 unterbrochen wird, darf man einen Angriff auf das gewählte Schiff ansagen.

Reichweite der Primärwaffen

Die Geschütz-Primärwaffen der CR90 haben eine Reichweite von 3-5 (siehe „Riesiger Maßstab“ auf S. 2). Zur Erinnerung ist die Reichweite auf der Bug-Schiffskarte der CR90 noch einmal angegeben.



Reichweite der Primärwaffen

FEUERWINKEL DER CR90

Auf dem Schiffsmarker der CR90 sind vier Feuerwinkel eingezeichnet, zwei davon auf der Bugsektion und zwei auf der Hecksektion. Wenn eine Sektion der CR90 eine Sekundärwaffe ausgerüstet hat, können damit nur Ziele angegriffen werden, die in **einem der beiden** Feuerwinkel der jeweiligen Sektion liegen.

VERTEIDIGEN MIT DER CR90

Die CR90 hat einen Wendigkeitswert von 0, kann aber aufgrund von Karteneffekten, Kampfvorteilen durch Reichweite, versperrten Schussbahnen usw. dennoch Verteidigungswürfel erhalten.

SCHADEN

Die CR90 hat zwei spezielle Schadensstapel; einen für die Bugsektion und einen für die Hecksektion des Schiffs. Wenn die CR90 eine Schadenskarte erhält, zieht man sie vom Stapel der angegriffenen Sektion und legt sie neben die entsprechende Schiffskarte.



Schadensstapel Bug

Wenn durch einen Effekt beide Sektionen der CR90 beschädigt würden, entscheidet der Gegenspieler, welche Sektion den Schaden nimmt.



Schadensstapel Heck

Der Gegenspieler entscheidet ebenfalls, wenn die CR90 Schaden nimmt, ohne dass explizit angegeben ist, auf welche Sektion sich der Schaden bezieht. Lahmgelegte Sektionen dürfen nicht gewählt werden.

LAHMGELEGTE SEKTIONEN

Wenn die Anzahl der Schadenskarten einer Sektion deren Hüllenwert erreicht oder überschreitet, wird die Sektion **LAHMGELEGT**. In diesem Fall dreht man die Schiffskarte der betroffenen Sektion um.

Die lahmgelegte Seite einer Schiffskarte hat weniger Aufwertungssymbole als die voll funktionsfähige Seite. Wenn die lahmgelegte Seite oben liegt, muss der kommandierende Spieler überschüssige Aufwertungskarten wählen und ablegen. Ebenso müssen sämtliche Energiemarker entfernt werden, die über das Energielimit der lahmgelegten Seite hinausgehen. Titel und Modifikationen werden nicht abgelegt.

Lahmgelegte Sektionen können nicht angegriffen werden und auch keinen Schaden nehmen.

Wenn beide Sektionen der CR90 lahmgelegt sind, ist das Schiff zerstört. Es wird sofort aus dem Spielbereich entfernt, sämtliche Schadenskarten kommen auf offene Ablagestapel neben den jeweiligen Schadensstapeln und alle Marker werden in die entsprechenden Vorräte zurückgegeben.

Ausnahme: Siehe „Gleichzeitig angreifen“ auf S. 6.

GLEICHZEITIG ANGREIFEN

Wenn eine Sektion der CR90 durch den Angriff eines Schiffs mit identischem Pilotenwert lahmgelegt würde und die CR90 noch nicht angegriffen hat, wird die Schiffskarte der CR90 zunächst nicht umgedreht. Sie darf in dieser Kampfphase wie gewohnt angreifen, wobei der Angriff durch soeben erhaltene, offene Schadenskarten beeinflusst werden kann.

Erst nachdem die CR90 die Gelegenheit zum Angriff hatte, werden die Karten aller lahmgelegten Sektionen auch tatsächlich umgedreht.

REGELN FÜR RIESIGE SCHIFFE

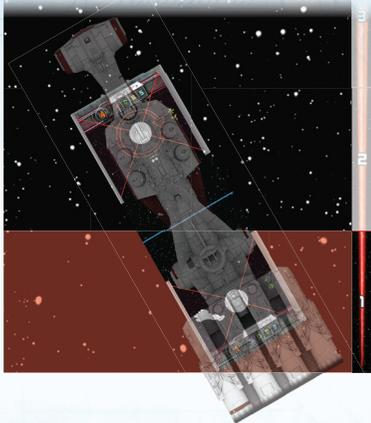
Die CR90 verwendet zwei große Plastikbasen und fällt damit in die Kategorie der **RIESIGEN** Schiffe. Für diese gelten folgende Regeln.

AUFBAU

Für riesige Schiffe gelten alle normalen Aufbaueregeln mit einer Ausnahme: Die Basen eines riesigen Schiffs können beim Spielaufbau über Reichweite 1 (bzw. das Startgebiet einer Mission) hinausragen, solange sie das Startgebiet in voller Länge ausfüllen.

Beim Platzieren eines riesigen Schiffs darf kein Teil der Basen über den Spielflächenrand hinausragen. Das Schiffsmodell kann dies zwar jederzeit tun, nicht aber die Basen.

BEISPIEL: AUFBAU EINES RIESIGEN SCHIFFS



Der Rebellenspieler möchte eine CR90 diagonal in seinem Startgebiet platzieren. Zunächst muss er sicherstellen, dass der hintere, linke Eckpunkt der hinteren Basis den Rand der Spielfläche berührt. Dann kann er das Schiff nach Belieben ausrichten.

AKTIVIERUNG VON RIESIGEN SCHIFFEN

Die Aktivierungsphase besteht aus zwei Unterphasen, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

2a. Aktivierung der kleinen und großen Schiffe

2b. Aktivierung der riesigen Schiffe

In der ersten Unterphase aktiviert man alle kleinen und großen Schiffe in aufsteigender Reihenfolge (nach Pilotenwert sortiert).

Anschließend werden in der zweiten Unterphase alle riesigen Schiffe aktiviert, ebenfalls in aufsteigender Reihenfolge (nach Pilotenwert sortiert).

Ansonsten gelten alle normalen Regeln für das Aktivieren von Schiffen. Effekte, die am Ende der Aktivierungsphase eintreten, passieren nach der Aktivierung der riesigen Schiffe.

Beispiel: Der Rebellenspieler hat einen Anfängerpiloten (Pilotenwert 2), Luke Skywalker (Pilotenwert 8) und eine CR90 (Pilotenwert 4). In der Aktivierungsphase wird er seine Schiffe in dieser Reihenfolge aktivieren: Anfängerpilot, Luke Skywalker, CR90.

ÜBERSCHNEIDUNGEN

Riesige Schiffe müssen bei Überschneidungen spezielle Regeln beachten.

ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT RIESIGEN SCHIFFEN

Wenn ein riesiges Schiff ein Manöver ausführt und sich danach eine seiner Sektionen mit einem oder mehreren riesigen Schiffen überschneidet, gelten die gewohnten Regeln für Überschneidungen, wie sie auf S. 17 der Grundregeln beschrieben sind. Allerdings muss das riesige Schiff, das sich soeben bewegt hat, den Schritt „Aktion durchführen“ nicht überspringen. Stattdessen erhalten beide riesigen Schiffe eine **offene** Schadenskarte, die von dem Stapel der jeweils betroffenen Sektion gezogen wird.

ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT KLEINEN ODER GROSSEN SCHIFFEN

Wenn ein riesiges Schiff ein Manöver ausführt und danach eine seiner Sektionen sich mit einem oder mehreren kleinen oder großen Schiffen überschneidet, werden die betroffenen kleinen oder großen Schiffe sofort zerstört und das riesige Schiff führt sein Manöver zu Ende. Der Schritt „Aktion durchführen“ wird nicht übersprungen.

Dann wirft der kommandierende Spieler des riesigen Schiffs einen Angriffswürfel für jedes kleine Schiff und zwei Angriffswürfel für jedes große Schiff, das durch die Überschneidung zerstört wurde. Die Bugsektion des riesigen Schiffs nimmt allen Schaden (✳) und kritischen Schaden (✳✳), der dabei gewürfelt wird.

ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT HINDERNISSEN

Wenn ein riesiges Schiff ein Manöver ausführt und danach eine seiner Sektionen sich mit einem oder mehreren Hindernismarkern überschneidet, erhält das riesige Schiff eine **offene** Schadenskarte, die vom Stapel der betroffenen Sektion gezogen wird. Wenn beide Sektionen an der Überschneidung beteiligt sind, entscheidet der Gegenspieler, welche Sektion den Schaden nimmt.

Hindernisse führen nicht dazu, dass das riesige Schiff den Schritt „Aktion durchführen“ überspringen muss. Alle an der Überschneidung beteiligten Hindernismarker werden sofort von der Spielfläche genommen.

Die oben genannten Effekte treten nur dann ein, wenn sich eine Sektion eines riesigen Schiffs mit einem Hindernis überschneidet, **nicht** wenn die Manöverschablone das tut.

ÜBERSCHNEIDUNGEN VON KLEINEN/GROSSEN MIT RIESIGEN SCHIFFEN

Wenn ein kleines oder großes Schiff ein Manöver ausführt und seine Basis sich anschließend mit einem riesigen Schiff überschneidet, gelten die Regeln für „Überschneidung der Basen“ auf S. 17 der Grundregeln. Außerdem wirft der kommandierende Spieler des kleinen/ großen Schiffs einen Angriffswürfel und nimmt den gewürfelten Schaden (✱) oder kritischen Schaden (✱).

MODIFIKATIONEN

Riesige Schiffe können nur Modifikationen verwenden, die mit der Anmerkung „**NUR FÜR RIESIGE SCHIFFE**“ versehen sind.

FOKUS-, AUSWEICH- UND STRESSMARKER

Fokus-, Ausweich- und Stressmarker haben keine Auswirkungen auf riesige Schiffe. Wenn ein riesiges Schiff einen solchen Marker erhält, wird er sofort wieder entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

IONENMARKER

Es gibt Kartenfähigkeiten, durch die ein Schiff einen Ionenmarker erhält. Ionenmarker haben nicht die gewohnte Auswirkung auf riesige Schiffe. Stattdessen wird im Schritt „Energie gewinnen“ die Anzahl der gewonnenen Energiemarker um die Anzahl der Ionenmarker des Schiffs reduziert. Am Ende der Aktivierungsphase werden dann **alle** Ionenmarker vom Schiff entfernt.

ZIELERFASSUNGSMARKER

Wenn man ein riesiges Schiff in Zielerfassung nehmen will, muss man sich für eine Sektion entscheiden. Die kürzeste Strecke zur gewählten Sektion muss dafür innerhalb der Reichweite sein. Dann legt man den roten Zielerfassungsmarker neben die gewählte Sektion des riesigen Schiffs. Er wirkt sich nur auf diese Sektion aus.

FREIE AKTIONEN

Riesige Schiffe dürfen keine freien Aktionen durchführen.

VERSPERREN

Wenn bei einem Angriff die kürzeste Strecke zwischen Angreifer und Ziel eine beliebige Sektion eines riesigen Schiffs kreuzt (das nicht das Ziel des Angriffs ist), gilt die Schussbahn als versperrt, d. h. der Verteidiger erhält einen zusätzlichen Verteidigungswürfel.

ANGRIFFSRAKETEN

Wenn ein riesiges Schiff mit Angriffsraketen angegriffen wird, die allen Schiffen in Reichweite 1 des Verteidigers Schaden zufügen, wird von der **angegriffenen Sektion** aus gemessen. Die andere Sektion des riesigen Schiffs nimmt dabei keinen Schaden.

DIE CR90 ALS HINDERNIS

Im Standardspiel kann die CR90-Korvette zwar nicht als Rebellschiff, aber dafür als Hindernis verwendet werden. Dazu dreht man den Schiffsmarker auf die Weltraumseite und befolgt die Regeln für Hindernisse auf S. 20 der Grundregeln mit folgender Änderung: Zu Beginn platziert ein Spieler anstatt seiner drei Asteroidenmarker die CR90.

Wenn die CR90 als Hindernis fungiert, wird sie von keinem der Spieler kommandiert. Sämtliche in diesem Heft beschriebenen Regeln für riesige Schiffe gelten auch für sie, aber sie bewegt sich nicht, kann nicht angegriffen werden, Schaden nehmen oder zerstört werden.

NEUE AUFWERTUNGSKARTEN

Im folgenden Abschnitt werden die neuen Aufwertungskarten der Erweiterung erklärt.

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.



FRAKTIONSSPEZIFISCHE AUFWERTUNGEN

In dieser Erweiterung gibt es Aufwertungen, die mit der Anmerkung „**NUR FÜR REBELLEN**“ versehen sind. Solche Karten dürfen von imperialen Jägerstaffeln **nicht** ausgerüstet werden.

SCHIFFSSPEZIFISCHE AUFWERTUNGEN

In dieser Erweiterung gibt es Aufwertungen, die mit der Anmerkung „**NUR FÜR RIESIGE SCHIFFE**“ versehen sind. Solche Karten dürfen von kleinen und großen Schiffen nicht ausgerüstet werden.

LIMITIERTE AUFWERTUNGEN

In dieser Erweiterung gibt es Aufwertungen, die mit der Anmerkung „**LIMITIERT**“ versehen sind. Ein Schiff darf nicht mehrere Exemplare derselben limitierten Aufwertung ausrüsten.

CR90-MANÖVER

Die folgende Tabelle zeigt alle Manöver, die einer CR90 zur Verfügung stehen. Sie sollte immer griffbereit und für alle Spieler einsehbar sein.

CR90			
4		↑	↑
3		↑	↑
2	↶	↑	↷
1	↶		↷

© & TM 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.

Mehr Infos unter:

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

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



CREDITS

Autoren und Entwickler der Erweiterung:

Frank Brooks, Alex Davy und James Kniffen

Autor des Grundspiels: Jay Little

Produzent: Steven Kimball

Redaktion und Lektorat: David Hansen

Schachtelillustration: Imaginary FS Pte Ltd.

Illustration des Spielmaterials: Sara Betsy, Sara Biddle, Matt Bradbury, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Zachary Graves, Clark Huggins, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, David Auden Nash, Cynthia Sheppard und Ben Zweifel

3D-Modellierung der Schiffe: Jason Beaudoin

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Grafikdesign der Erweiterung: Shaun Boyke mit Michael Silsby

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

FFG-Lizenzkoordination: Deb Freytag

Abteilungsleiter Kunst: Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Produktionsmanager: Eric Knight

Produktionskoordinatoren: John Britton, Megan Duehn, Jason Glawe und Simone Elliott

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Eric Berling, Ronald Brannan, Christian Busch, Sean Dawson, Tim Dolgos, Sam Hartzell, Colton Hoerner, Bill James, Lee Lahti, Sean Lahti, Robert McCowen, Frank Omilian, Ben Oosting, Wade Piche, Michael Ptak, Roy Scales, Kris Soehnlín, Sean Vayda, Kelly Yuhas

Lucas-Lizenzerteiler: Chris Gollaher

DEUTSCHE AUSGABE

Deutsche Übersetzung: Susanne Kraft

Redaktion: Heiko Eller, Marco Reinartz

Lektorat: Marcus Lange, Linus Janßen, Yvonne Distelkämper, Tim Leuftink und Marc Winter

Layout: Marina Fahrenbach, Marco Reinartz

Grafische Bearbeitung:

Marina Fahrenbach

Produktionsmanagement: Heiko Eller

