

# STAR WARS™

# X-WING™

## MINIATUREN-SPIEL

Das Erweiterung-Pack **Rebellentransporter** enthält einen Medium-Transporter GR-75, seine X-Wing-Eskorte sowie eine Fülle an neuem Material sowohl für Gelegenheits- als auch für Turnierspieler. Mit dabei sind die Kampagne „Die Evakuierung von Hoth“ sowie neue Schiffs- und Aufwertungskarten für den beigelegten X-Wing. 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.

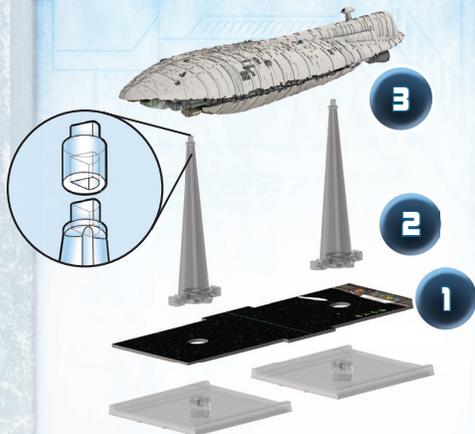
## INHALT

- Dieses Regelheft
- 1 GR-75 Schiffsmodell
- 2 große Plastikbasen
- 2 Verlängerungsstäbchen aus Plastik
- 1 GR-75 Schiffsmarker
- 1 GR-75 Manöverrad
- 1 GR-75 Manöverschablone
- 1 X-Wing Schiffsmodell
- 1 kleine Plastikbasis
- 2 Haltestäbchen aus Plastik
- 4 X-Wing Schiffsmarker
- 1 X-Wing Manöverrad
- 1 Verstärkungsmarker
- 6 Energiemarker
- 1 Fokusmarker
- 2 Zielerfassungsmarker (U, V)
- 7 Schildmarker
- 3 Stressmarker
- 6 Ionenmarker
- 1 Kritischer Treffer-Marker
- 3 ID-Marker (Nr. 34)
- 6 Minenmarker
- 6 Kontrollmarker
- 4 Radar-/Hyperraummarker
- 4 Gruppenmarker
- 3 Turbolasermarker
- 2 Ionenfeuer-Marker
- 4 Rollenmarker

- 8 Manövermarker
- 1 Imperialer Flottenbogen
- 1 Rebellen-Flottenbogen
- 1 Regelkarte
- 10 Schadenskarten Bug
- 10 Schadenkarten Heck
- 7 Schiffskarten, bestehend aus:
  - 1 Medium-Transporter GR-75
  - 1 Wes Janson
  - 1 Jek Porkins
  - 1 „Hobbie“ Klivian
  - 1 Tarn Mison
  - 1 Pilot der Rot-Staffel
  - 1 Anfängerpilot
- 24 Aufwertungskarten, bestehend aus:
  - 1 WED-15 Reparaturdroide
  - 1 Toryn Farr
  - 1 Carlist Rieekan
  - 1 Jan Dodonna
  - 1 Erweiterter Ladebereich
  - 1 Tibanna-Gas-Vorräte
  - 1 Kommunikationsverstärker
  - 1 Störsender
  - 1 Sekundärer Schildgenerator
  - 1 Nachbrenner
  - 1 EM-Emitter
  - 1 Schildprojektor
  - 1 Hackersoftware
  - 1 Umrüstung für den Kampfeinsatz
  - 1 *Bright Hope*
  - 1 *Quantum Storm*
  - 1 *Dutyfree*
  - 1 R3-A2
  - 1 R2-D6
  - 1 R4-D6
  - 1 R5-P9
  - 3 Flechet-Torpedos



## ZUSAMMENBAU DES GR-75



Der GR-75 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 Schiffs 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 der GR-75 beteiligt sind.

Mehr Informationen zum epischen Spielformat und Turnierregeln auf: [www.hds-fantasy.com](http://www.hds-fantasy.com).

## NEUE REGELN

Im Folgenden werden sämtliche Regeln erklärt, die bei der 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

### REGELN FÜR DEN GR-75

Diese speziellen Regeln gelten für den GR-75.

### Das GR-75-SCHIFFSMODELL

Der GR-75 zählt als ein Schiff, bestehend aus zwei Basen, einem Schiffsmarker und einer Schiffskarte. 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**.

### AKTIVIERUNGSPHASE

Der GR-75 wird in der Aktivierungsphase im Anschluss an alle kleinen und großen Schiffe aktiviert. Wenn mehrere Transporter GR-75 im Spiel sind, bestimmt der Rebellenspieler die Reihenfolge, in der sie aktiviert werden (auf jeden Fall aber nach allen großen und kleinen Schiffen).

### BEWEGUNG DES GR-75

Der GR-75 benutzt nicht die Manöverschablonen aus dem Grundspiel, sondern hat seine eigene Manöverschablone.

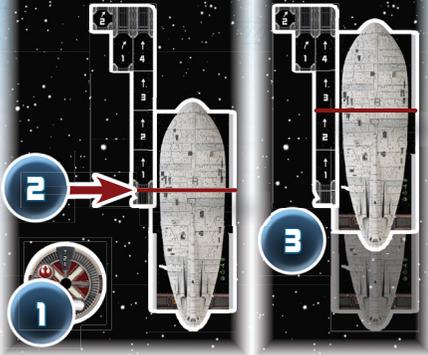
Um eine Gerade zu fliegen, werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Die Manöverschablone des GR-75 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 der GR-75 so bewegt, dass der **hintere Rand** der **vorderen Basis** an der Linie des ausgewählten Manövers anliegt.

Um ein Drehmanöver zu fliegen, werden folgende Schritte ausgeführt:

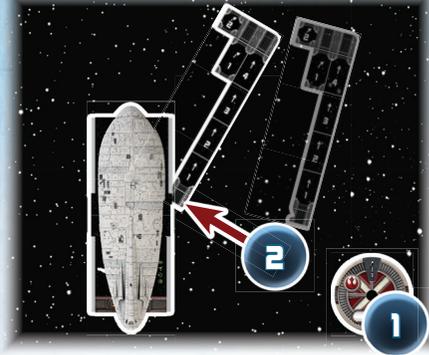
1. Die Manöverschablone wird so an der Seite der vorderen Basis angelegt, dass der Richtungspfeil auf der Schablone dem des gewählten Manövers entspricht. Dabei achtet man darauf, dass die Ecke des **hinteren Rands** der **vorderen Basis** genau in die Kerbe an der Unterseite der Schablone passt.
2. Der GR-75 wird so bewegt, dass die vordere Ecke der **vorderen Basis** genau in den rechten Winkel unter dem ausgewählten Manöver passt.

## BEISPIEL: GERADE

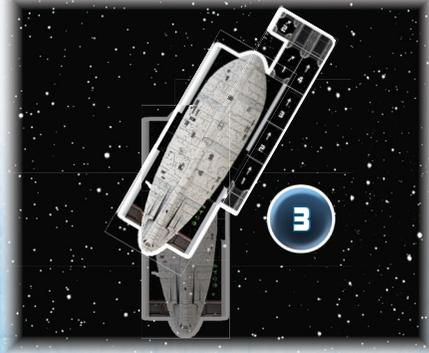


1. Der Rebellenspieler deckt sein Rad auf. Er hat das Manöver [↑ 2] gewählt.
2. Der Rebellenspieler nimmt die Manöverschablone des GR-75 und platziert sie so, dass die unterste Linie der Schablone am hinteren Rand der vorderen Basis anliegt.
3. Er hält die Schablone fest und bewegt den GR-75 so, dass der hintere Rand der vorderen Basis an der ↑ 2-Linie anliegt.

## BEISPIEL: DREHMANÖVER



1. Der Rebellenspieler deckt sein Rad auf. Er hat das Manöver [↗ 1] gewählt.
2. Der Rebellenspieler nimmt die Manöverschablone des GR-75 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 den GR-75 so, dass die vordere, rechte Ecke der vorderen Basis genau in den rechten Winkel unter dem ↗ 1 auf der Schablone passt.

## ENERGIE

Der GR-75 kann **ENERGIE** erzeugen und für spezielle Aktionen und Effekte wieder ausgeben. Für jeden Punkt Energie, den ein GR-75 gewinnt, wird ein Energiemarker auf die entsprechende Schiffskarte gelegt. Wenn ein Punkt Energie ausgegeben wird, entfernt man den entsprechenden Marker von der Schiffskarte und legt ihn in den Vorrat zurück.

Die maximale Anzahl an Energiemarkern, die ein GR-75 gleichzeitig haben kann, ist sein **ENERGIELIMIT**.

Spezielle Aufwertungskarten können das Energielimit erhöhen. Wenn ein GR-75 sein Energielimit überschreitet, muss er überschüssige Marker sofort in den Vorrat zurückgeben.

### Energie-Schritte in der Aktivierungsphase

Um Energie zu erzeugen und auszugeben, führt der GR-75 zwei zusätzliche Schritte in der Aktivierungsphase durch. Diese finden in folgender Reihenfolge zwischen dem Aufräumen und dem Durchführen von Aktionen statt:

1. **Energie erzeugen:** Der GR-75 bekommt so viele Energiemarker wie Energiesymbole auf der



Energiemarker



Energielimit



Erhöhung des Energielimits

von ihm gewählten Einstellung des Manörrads abgebildet sind (unter der Geschwindigkeitszahl).



Energiesymbole

2. **Energie ausgeben:** Der GR-75 kann **eine oder mehrere** seiner Aufwertungs- oder Schadenskarten mit dem Stichwort „Energie“ benutzen. Jede Karte mit diesem Stichwort kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.

**ENERGIE:** Gib 1 um sämtliche St

Angriffs angesagt! du, wenn der Ver deinem Feuert

Stichwort „Energie“ auf einer Aufwertungskarte

Stichwort „Energie“ auf einer Schadenskarte

## AKTIONEN DES GR-75

Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, welche Aktionen dem GR-75 zur Verfügung stehen

### Aufladen [ ]

Die Schiffskarte des GR-75 zeigt ein -Aktionssymbol, d.h. das Schiff kann die Aktion **AUFLADEN** durchführen. Dazu werden alle Energiemarker von der Schiffskarte des GR-75 entfernt. Pro entferntem Energiemarker lädt er 1 Schild wieder auf (bis maximal zum Schildwert).

### Verstärken [ ]

Die Schiffskarte des GR-75 zeigt ein -Aktionssymbol, d.h. das Schiff kann die Aktion **VERSTÄRKEN** durchführen. Dazu wird ein Verstärkungsmarker entweder neben die Bugsektion oder neben die Hecksektion des GR-75 gelegt.



Verstärkungsmarker

Wenn sich ein GR-75 mit einem Verstärkungsmarker verteidigt, fügt der Verstärkungsmarker dem Würfelergbnis 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.

### Störsignal [ ]

Die Schiffskarte des GR-75 zeigt ein -Aktionssymbol, d.h. das Schiff kann die Aktion **STÖRSIGNAL** durchführen. Dazu wählt man ein feindliches Schiff in Reichweite 1-2 und gibt ihm so viele Stressmarker, dass es zwei Stressmarker hat.

### Koordination [ ]

Die Schiffskarte des GR-75 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.

## KAMPFPHASE

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie der GR-75 im Kampf funktioniert.

### ANGREIFEN MIT DEM GR-75

Der GR-75 darf in der Kampfphase nicht angreifen.

### VERTEIDIGEN MIT DEM GR-75

Der GR-75 hat einen Wendigkeitswert von 0, kann aber aufgrund von Karteneffekten, Kampfvorteilen durch Reichweite, versperrten Schussbahnen usw. dennoch Verteidigungswürfel erhalten.

## DER GR-75 ALS ANGRIFFSZIEL

Um den GR-75 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 des GR-75 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 des GR-75, **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.

## SCHADEN

Der GR-75 hat zwei spezielle Schadensstapel; einen für die Bugsektion und einen für die Hecksektion des Schiffs. Wenn der GR-75 eine Schadenskarte bekommt, zieht man sie vom Stapel der angegriffenen Sektion und legt sie neben die Schiffskarte des GR-75.



Schadensstapel Bug

Alle Schadenskarten, die neben der Schiffskarte des GR-75 liegen, werden in der Summe mit seinem Hüllenwert verglichen.

Wenn durch einen Effekt beide Sektionen des GR-75 beschädigt würden, entscheidet der Gegenspieler, welche Sektion den Schaden nimmt.



Schadensstapel Heck

Der Gegenspieler entscheidet ebenfalls, wenn der GR-75 Schaden nimmt, ohne das explizit angegeben ist, auf welche Sektion sich der Schaden bezieht.



## REGELN FÜR RIESIGE SCHIFFE

Der GR-75 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 Aufbauregeln 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.

### ÜBERSCHNEIDUNGEN

Riesige Schiffe müssen bei Überschneidungen spezielle Regeln beachten.

### ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT RIESIGEN SCHIFFEN

Wenn ein riesiges Schiff ein Manöver ausführt und danach eine seiner Sektionen sich 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.

### BEISPIEL: AUFBAU EINES RIESIGEN SCHIFFS



Der Rebellenspieler möchte einen GR-75 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.

### 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, bekommt 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 SCHIFFEN 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 erzeugen“ die Anzahl der erzeugten 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 in Reichweite sein. Dann legt man den roten Zielerfassungsmarker neben die gewählte Sektion des riesigen Schiffs. Er wirkt sich nur auf diese Sektion aus.

## 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.

## FREIE AKTIONEN

Riesige Schiffe dürfen keine freien Aktionen durchführen.

## 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.

## DER GR-75 ALS HINDERNIS

Im Standardspiel kann der Transporter Typ GR-75 zwar nicht als Rebellenschiff, 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 den GR-75.

Wenn der GR-75 als Hindernis fungiert, wird er von keinem der Spieler kommandiert. Sämtliche in diesem Heft beschriebenen Regeln zu Überschneidungen gelten für ihn, aber er bewegt sich nicht und 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. (Modifikationen bei riesigen Schiffen siehe Seite 5)



## 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.

## DIE EVAKUIERUNG VON HOTH

„Die Evakuierung von Hoth“ ist eine Kampagne, welche die dramatische Flucht eines Transporters Typ GR-75 und seiner Eskorte vor den Streitkräften des Imperiums nacherzählt.

Im Folgenden werden die Sonderregeln für die Kampagne erklärt. Sie besteht aus drei Missionen (H1, H2 und H3), die nacheinander gespielt werden. Vor dem Aufbau der Kampagne müssen alle Aufbau- und Sonderregeln der einzelnen Missionen durchgelesen werden.

## KAMPAGNENAUFBAU

Zum Aufbau der Kampagne werden folgende Schritte ausgeführt:

- Fraktionen wählen:** Man legt fest, wer der Rebellenspieler und wer der imperiale Spieler ist.
- Flottenbögen ausfüllen:** Die Spieler füllen gleichzeitig ihre Flottenbögen aus, ohne sie dem Gegenspieler zu zeigen.

Der imperiale Flottenbogen wird ausgefüllt, indem der imperiale Spieler für jede der drei Kampagnenmissionen eine separate Jägerstaffel zusammenstellt. Dabei muss er die jeweiligen Aufbauregeln der einzelnen Missionen beachten. Wenn er eine einzigartige Schiffskarte oder Aufwertungskarte (mit Ausnahme von -Aufwertungen) in der Staffel einer Mission verwendet, darf er dieselbe Karte nicht in der Staffel einer anderen Mission noch einmal verwenden.

Mission 1			Mission 2			Mission 3		
Schiffe	Aufwertungen	Punkte	Schiffe	Aufwertungen	Punkte	Schiffe	Aufwertungen	Punkte
Reichweite des GR-75 bestimmen			Reichweite des GR-75 bestimmen			Reichweite des GR-75 bestimmen		
• Schiffe Flot	Planet von Lando	30	• Schiffe Flot • Aufwertung Cassius	Planet, Starline Corridor	25	• Schiffe Flot	• Cassius Flot	22
• Schiffe Sektor Planet	Diebstahl	20				• Schiffe Sektor Planet	Planet, Planeten Compassion, Planeten	23
• Schiffe Sektor Planet	Evakuierung	25	Planet A, HOTH bestimmen		25	• Schiffe Sektor Planet	Flotten, Transporter #1 Planet, Planeten	25
• Cassius Sektor Planet		15	• Schiffe Flot	Planet, Starline Corridor	20	• Flotten Flot		12

So könnte ein ausgefüllter imperialer Flottenbogen aussehen.

Der Rebellen-Flottenbogen wird ausgefüllt, indem der Rebellenpieler zunächst eine Flotte bildet, d.h. einen Pool an Schiffen, aus dem er bei jeder Mission seine Staffel zusammenstellt. Er wählt bis zu neun Schiffskarten und notiert ihre Namen in

der Spalte „Schiffe“ auf dem Flottenbogen. Wenn er ein einzigartiges Schiff wählt, kann er ihm Aufwertungskarten zuteilen, indem er deren Namen in der Spalte „Aufwertungen“ direkt neben dem jeweiligen Schiff notiert.

Die Gesamtkosten der Rebellenflotte dürfen 200 Kommandopunkte nicht überschreiten. Die Schiffsarte „GR-75“ und die Aufwertung „Umrüstung für den Kampfeinsatz“ zählen dabei nicht mit. Sonstige Aufwertungen des GR-75 müssen jedoch wie gewohnt mit Kommandopunkten bezahlt werden.

Anschließend wählt der Rebellenspieler acht

Flotte		200 Kommandopunkte	Mittelschiff		Ergebnisse Mission 1	
Schiff	Aufwertungen	Kosten				
GR-75 Medium Transporter	• Droiden-Tier-Geschütze • Droiden-Flammenwerfer • Droiden-Flammenwerfer	15	SEKULE UNICORNE		• GROSSE PATROLLE	
• Droiden-Desintoxikation	• Droiden-Flammenwerfer	18	• Droiden-Tier-Geschütze			
• GROSSE PATROLLE		19	DROIDEN-TIER-GESCHÜTZE		• GROSSE PATROLLE	
• GROSSE PATROLLE		20				
• GROSSE PATROLLE		21				
• GROSSE PATROLLE		22				
• GROSSE PATROLLE		23				
• GROSSE PATROLLE		24				
• GROSSE PATROLLE		25				
• GROSSE PATROLLE		26				
• GROSSE PATROLLE		27				
• GROSSE PATROLLE		28				
• GROSSE PATROLLE		29				
• GROSSE PATROLLE		30				

So könnte ein ausgefüllter Rebellen-Flottenbogen aussehen.

verschiedene Aufwertungskarten (ungeachtet ihrer Kosten) und notiert ihre Namen in der Spalte „Hilfsmittel“ auf dem Flottenbogen. Jede Aufwertung kann höchstens ein Mal in die Spalte „Hilfsmittel“ eingetragen werden.

## VOR JEDER MISSION

Vor dem Aufbau jeder Mission der Kampagne „Die Evakuierung von Hoth“ werden folgende Schritte ausgeführt:

- 1. Imperiale Staffel sammeln:** Der imperiale Spieler nimmt die Staffel, die er in Schritt 2 des Kampagnenaufbaus für die kommende Mission zusammengestellt hat.
- 2. Rebellenstaffel zusammenstellen:** Der Rebellenspieler stellt seine Staffel für die kommende Mission zusammen, indem er eine oder mehrere Zeilen aus der Spalte „Flotte“ seines Flottenbogens wählt. Er nimmt die in diesen Zeilen eingetragenen Schiffe und rüstet sie mit den daneben notierten Aufwertungen aus (selbst wenn die Aufwertungen in einer vorherigen Mission abgelegt wurden).

Anstatt eines einzigartigen Schiffs und dessen Aufwertungen kann er auch ein nicht einzigartiges Schiff desselben Typs aufstellen. Jedes beliebige Schiff kann mit Aufwertungen aus der Spalte „Hilfsmittel“ ausgerüstet werden, sofern der Rebellenspieler die Kommandopunktekosten dieser Aufwertungen bezahlen kann. Auf diese Weise ausgerüstete Aufwertungen gelten nur für die kommende Mission und bleiben in der Spalte „Hilfsmittel“ stehen (d.h. sie können später erneut verwendet werden).

## NACH JEDER MISSION

Nachdem der Sieger einer Mission feststeht, führt jeder Spieler die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus. Anschließend kann man zur nächsten Mission übergehen.

- 1. Imperiale Effekte:** Der imperiale Spieler darf eine der offenen Schadenskarten des GR-75 wählen oder eine zufällige verdeckte Schadenskarte des GR-75, wenn dieser mindestens fünf Schadenskarten hat. Der Rebellenspieler notiert den Namen der Schadenskarte in der Zeile „Schaden“ des entsprechenden Ergebnissfelds auf dem Flottenbogen. Alle folgenden Missionen beginnt der GR-75 mit der gewählten Schadenskarte (offen), selbst wenn sie im Laufe einer Mission verdeckt oder abgelegt wurde.

Wenn der imperiale Spieler die Mission gewonnen hat, darf er des Weiteren den Flottenbogen des Rebellenpielers ansehen und entweder **eine** Zeile aus der Spalte „Schiffe“ (mit Ausnahme des GR-75) oder **zwei** Zeilen aus der Spalte „Hilfsmittel“ ausradiieren. Schiffe, die an der Mission teilgenommen haben und nicht zerstört wurden, dürfen nicht ausradiert werden. Wenn der imperiale Spieler eine Zeile mit einem einzigartigen Schiff ausradiert, wird es durch ein nicht einzigartiges Schiff desselben Typs mit möglichst niedrigen Kommandopunktekosten ersetzt.

- 2. Rebelleneffekte:** Der Rebellenspieler radiert auf seinem Flottenbogen die Zeilen aller einzigartigen Schiffe aus, die im Laufe der Mission zerstört wurden. Jedes auf diese Weise ausradierte Schiff wird durch ein nicht einzigartiges Schiff desselben Typs mit möglichst niedrigen Kommandopunktekosten ersetzt.

Dann wählt der Rebellenspieler eines seiner einzigartigen Schiffe, das die Mission überlebt hat (falls vorhanden). Dieses kann er kostenlos mit Aufwertungen ausrüsten, die maximal fünf Kommandopunkte wert sein dürfen. Sie müssen nicht nötigenfalls in der Spalte „Hilfsmittel“ stehen. Bei zukünftigen Missionen müssen diese Aufwertungen nicht mit Kommandopunkten bezahlt werden. Das gewählte Schiff und die Aufwertungen werden im Ergebnissfeld der jeweiligen Mission auf dem Flottenbogen festgehalten.

Wenn der Rebellenspieler die Mission gewonnen hat, darf er des Weiteren die Spalte der nächsten Mission auf dem imperialen Flottenbogen (und nur diese) einsehen.

## KAMPAGNENSIEG

Der Sieger von Mission 3 gewinnt auch die Kampagne „Die Evakuierung von Hoth“.

## EINZELMISSIONEN

Wenn die Spieler nur Mission 8 oder eine einzelne Mission aus der Kampagne spielen wollen, können sie die hier beschriebenen Kampagnenregeln ignorieren und nur die Angaben zum Aufbau der jeweiligen Mission beachten.

## MISSION HI: DIE EVAKUIERUNG

Der GR-75 hebt von der Echo Basis ab und schnell in die Atmosphäre des Eisplaneten empor. Plötzlich fangen die Sensoren ein imperiales Minenfeld in seiner Flugbahn auf. Verzweifelt versucht seine Eskorte, die Software der Minen zu hacken, um dem Transporter wertvolle Sekunden zu erkaufen.

### MISSIONSAUFBAU

**Rebellen:** GR-75 (Umrüstung für den Kampfeinsatz), 125 Kommandopunkte

**Imperium:** 100 Kommandopunkte

Der imperiale Spieler platziert sechs Minenmarker beliebig auf der Spielfläche, wobei die Minen nicht in Reichweite 1-2 zueinander oder zum Spielflächenrand sein dürfen. Dann legt er auf jeden Minenmarker einen Kontrollmarker mit der imperialen Seite nach oben. Zuletzt platziert er seine Schiffe in Reichweite 1 von den imperialen Spielflächenrändern aus gemessen.



Minenmarker

Der Rebellenspieler platziert seine Schiffe in Reichweite 1-3 von der linken, oberen Ecke der Spielfläche aus gemessen (siehe Abbildung).



Kontrollmarker

Der Rebellenspieler hat die Initiative.

### SONDERREGELN

- **Minenmarker und Kontrollmarker:** Minenmarker und Kontrollmarker sind keine Hindernisse. Auf jedem Minenmarker liegt ein Kontrollmarker, der anzeigt, welche Fraktion die Mine kontrolliert.
- **Minen kontrollieren:** Zu Beginn jeder Endphase zählt jeder Spieler, wie viele Schiffe er in Reichweite 1 jedes Minenmarkers hat. Derjenige, der mehr Schiffe in Reichweite 1 eines Minenmarkers hat (mit Ausnahme des GR-75) übernimmt die Kontrolle über diese Mine. Schiffe mit einem aufgedruckten Pilotenwert von 5 oder mehr zählen hierbei wie zwei Schiffe. Bei Gleichstand wechselt die Kontrolle nicht.
- **Den Transporter abfangen:** Zu Beginn jeder Endphase darf der imperiale Spieler eine vom Imperium kontrollierte Mine in Reichweite 1-3 des GR-75 wählen und den Effekt des gewählten Markers ausführen. Tut er dies, werden der gewählte Minenmarker und sein Kontrollmarker von der Spielfläche entfernt.
- **Effekte der Minenmarker:** Der genaue Effekt eines Minenmarkers hängt von seiner Distanz zum GR-75 ab. Die folgenden Beschreibungen führen verschiedene Effekte für die Reichweiten 1/2/3 auf.



Wirf 3/2/1 Angriffswürfel. Für jedes gewürfelte \* oder \* nimmt der GR-75 1 kritischen Schaden.



Wirf 6/4/2 Angriffswürfel. Für jedes gewürfelte \* oder \* nimmt der GR-75 1 Schaden.



Der imperiale Spieler nimmt 5/3/1 Stressmarker und weist sie beliebigen Rebellen Schiffen auf der Spielfläche (außer dem GR-75) zu. Er kann auch einem Schiff mehrere Stressmarker zuweisen.



Der GR-75 muss sofort das Manöver († 3) / († 2) / († 1) rückwärts ausführen (d.h. so als ob sein Heck vorn sei).



Der imperiale Spieler nimmt 3/2/1 Ionenmarker und weist sie beliebigen Rebellen Schiffen auf der Spielfläche zu. Er kann auch einem Schiff mehrere Ionenmarker zuweisen.



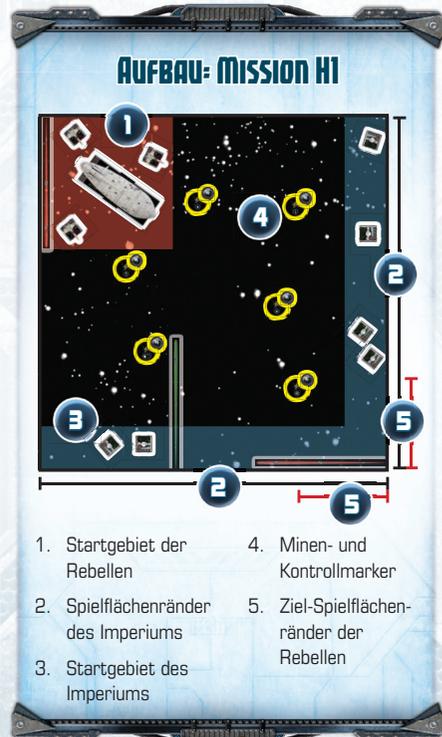
Der imperiale Spieler darf 3/2/1 zufällige verdeckte Schadenskarten des GR-75 wählen, sie aufdecken und abhandeln.

- **Imperiale Verstärkung:** Am Ende jeder Endphase darf der imperiale Spieler für jedes imperiale Schiff mit einem Pilotenwert von 4 oder mehr, das in dieser Runde zerstört wurde, eine Verstärkung anfordern. Ausgenommen sind Schiffe, die geflohen sind oder durch Überschneidung mit dem GR-75 zerstört wurden. Für jede Verstärkung nimmt er eine Schiffskarte vom Typ des zerstörten Schiffs mit möglichst niedrigen Kommandopunktekosten und legt sie neben die Spielfläche. Dann platziert er das Schiff in Reichweite 1-2 einer vom **Rebellen-spieler** gewählten Ecke der Spielfläche. Es wird wie gewohnt vom imperialen Spieler gesteuert.

### MISSIONSZIELE

**Ziel der Rebellen:** Der GR-75 muss von der Spielfläche fliehen. Dabei muss sich eine Sektion noch immer partiell auf der Spielfläche und in Reichweite 1-2 der rechten, unteren Ecke (siehe Abbildung) befinden.

**Ziel des Imperiums:** Der GR-75 muss zerstört werden.



1. Startgebiet der Rebellen
2. Spielflächenränder des Imperiums
3. Startgebiet des Imperiums
4. Minen- und Kontrollmarker
5. Ziel-Spielflächenränder der Rebellen

## MISSION H2: DIE BLOCKADE

Am Boden tobt noch immer die Schlacht um Hoth, während der GR-75 in den Orbit entflieht. Dort sieht er sich unvermittelt einer imperialen Blockade gegenüber. Eine Jägerstaffel dreht bei, um ihn abzufangen, ehe er den erbarmungslosen Turbolaserbatterien der Großkampfschiffe entgehen kann. Nur mit Hilfe der planetaren Ionenkanone kann es den Rebellen noch gelingen, die Blockade zu brechen und den Sprung durch die Lichtmauer zu schaffen.

### MISSIONSAUFBAU

**Rebellen:** GR-75 (Umrüstung für den Kampfeinsatz), 140 Kommandopunkte

**Imperium:** 200 Kommandopunkte

Der Rebellenspieler platziert den GR-75 so auf der Spielfläche, dass der gesamte hintere Rand der hinteren Basis den Spielflächenrand der Rebellen berührt.

Dann platziert der imperiale Spieler einen Teil seiner Schiffe mit Gesamtkosten von bis zu 50 Kommandopunkten in Reichweite 3 von seinem Spielflächenrand aus gemessen.

Seine restlichen Schiffe muss der imperiale Spieler in vier Gruppen aufteilen. Dazu legt er einen Gruppenmarker neben die Spielfläche und teilt eines oder mehrere seiner Schiffe dieser Gruppe zu. Die Gruppen A und C müssen jeweils aus Schiffen mit Gesamtkosten zwischen 45 und 55 Kommandopunkten bestehen; in den Gruppen B und D müssen die Schiffe zusammen jeweils 25-35 Kommandopunkte kosten.



Gruppenmarker

Anschließend platziert der imperiale Spieler vier Radarmarker auf der Spielfläche. Jeder muss direkt an einen Spielflächenrand angelegt werden und darf nicht in Reichweite 1 zu einem anderen Radarmarker oder dem GR-75 liegen.



Radarmarker

Dann platziert der Rebellenspieler seine übrigen Schiffe in Reichweite 1-2 von seinem Spielflächenrand aus gemessen.

Der Rebellenspieler hat die Initiative und zwei Ionenfeuermarker. Der imperiale Spieler verfügt über drei Turbolasermarker.

### SONDERREGELN

- **Runden zählen:** Zu Beginn jeder Planungsphase (inklusive der ersten) nimmt der Rebellenspieler 1 Rundenmarker aus dem Vorrat und legt ihn neben die Spielfläche zu seinen Schiffskarten. Mit diesen Markern werden die verstrichenen Runden gezählt (siehe „Missionsziele“).
- **Ziele auf dem Radar:** Am Ende der unten angegebenen Runden muss der imperiale Spieler folgende Gruppen auf der Spielfläche platzieren:
  - **Runde 2:** Gruppe A
  - **Runde 4:** Gruppe B
  - **Runde 6:** Gruppe C
  - **Runde 7:** Gruppe D



Rundenmarker

Um eine Gruppe zu platzieren, setzt der imperiale Spieler jedes Schiff dieser Gruppe in Reichweite 1 des zugehörigen Radarmarkers (d.h. der mit demselben Buchstaben). Anschließend nimmt er den Radarmarker von der Spielfläche.



Turbolasermarker



Ionenfeuermarker

- **Schweres Bombardement:** Zu Beginn jeder Endphase darf der imperiale Spieler einen seiner verbleibenden Turbolasermarker auf die Spielfläche legen. Er muss ihn in Reichweite 1-2 eines beliebigen neutralen Spielflächenrands platzieren und darf ihn nicht unter ein Schiff legen. Danach darf der Rebellenspieler auf dieselbe Art und Weise einen seiner verbleibenden Ionenfeuermarker platzieren.
- **Kreuzfeuer:** Am Ende jeder Aktivierungsphase, werden für jedes Schiff, das in Reichweite 1-2 und im Feuerwinkel eines Turbolasermarkers ist, 3 Angriffswürfel geworfen. Pro gewürfeltem \* nimmt das Schiff 1 Schaden. Für jedes Schiff in Reichweite 1-2 und im Feuerwinkel eines Ionenfeuermarkers werden 2 Angriffswürfel geworfen, es nimmt 1 Schaden für jedes gewürfelte \* und bekommt zudem 1 Ionenmarker. Dann werden alle Turbolaser- und Ionenfeuermarker von der Spielfläche genommen und in die Spielschachtel zurückgelegt. Ein Schiff, dessen Basis sich mit einem Turbolaser- oder Ionenfeuermarker überschneidet, erleidet den oben genannten Effekt, auch wenn es nicht im Feuerwinkels des Markers ist.

### MISSIONSZIELE

**Ziel der Rebellen:** Der GR-75 muss nach 8 Runden noch immer funktionsfähig (d.h. nicht zerstört) sein.

**Ziel des Imperiums:** Der GR-75 muss zerstört werden.

### AUFBAU: MISSION H2

1. Spielflächenrand der Rebellen	3. Spielflächenrand des Imperiums
2. Startgebiet der Rebellen	4. Startgebiet des Imperiums
	5. Radarmarker

## MISSION H3: SPIESSRUTENLAUF IM ASTEROIDENFELD

Gerade als der GR-75 und seine Eskorte die Blockade überwunden haben, gelangen sie mitten in ein Asteroidenfeld. Das Überleben der Rebellion liegt in ihren Händen, also nehmen sie noch einmal allen Mut zusammenzunehmen, um den imperialen Verfolgern zu entkommen und endlich in den Hyperraum zu springen.

### MISSIONSAUFBAU

**Rebellen:** GR-75 (Umrüstung für den Kampfeinsatz), 125 Kommandopunkte

**Imperium:** 125 Kommandopunkte

Der imperiale Spieler legt die sechs Asteroidenmarker aus dem Grundspiel auf die Spielfläche. Sie dürfen nicht in Reichweite 1-2 eines Spielflächenrands oder in Reichweite 1 zueinander platziert werden.

Dann platziert der Rebellenspieler den GR-75 in Reichweite 1-3 von seinem Spielflächenrand aus gemessen, aber nicht in Reichweite 1-2 der neutralen Spielflächenränder. Seine übrigen Schiffe platziert er in Reichweite 1 des GR-75. Dann teilt er seinen Schiffen (außer dem GR-75) die vier Rollenmarker zu. Jedes Schiff darf bis zu zwei Rollenmarker bekommen.



Rollenmarker

Anschließend platziert der imperiale Spieler seine Schiffe in Reichweite 1 von einem beliebigen Spielflächenrand aus gemessen. Er darf kein Schiff in Reichweite 1 zu einem anderen Schiff platzieren. In Reichweite 1 von seinem Spielflächenrand aus gemessen müssen imperiale Schiffe mit Gesamtkosten von mindestens 50 Kommandopunkten platziert werden.

Der Rebellenspieler hat die Initiative.

### SONDERREGELN

- Umzingelt:** In jeder Endphase wählt der imperiale Spieler für jedes imperiale Schiff in Reichweite 1 des GR-75 einen Manövermarker und gibt ihn dem Rebellenspieler. Schiffe mit einem aufgedruckten Pilotenwert von 5 oder mehr zählen dabei wie drei Schiffe. In der nächsten Planungsphase darf der Rebellenspieler die Manöver, die auf seinen Manövermarkern abgebildet sind, auf dem Rad des GR-75 **nicht** einstellen und auch nicht ausführen. Wenn der Rebellenspieler alle acht Manövermarker hat, entscheidet der imperiale Spieler, welches Manöver der GR-75 in der Aktionsphase ausführt (sobald er aktiviert wird). Zu Beginn jeder Endphase gibt der Rebellenspieler alle Manövermarker an den imperialen Spieler zurück.
- Hindernisse:** Bei dieser Mission verhält sich der GR-75 zu den Hindernismarkern wie auf S. 5 dieses Regelhefts beschrieben. Zusätzlich verliert der GR-75 bei Überschneidungen mit Hindernissen im Schritt „Aktion durchführen“ eine Aktion (bis zu einem Minimum von 0).



Manövermarker

- Rollen der Eskortschiffe:** Jeder Rollenmarker verleiht dem Schiff einen der folgenden Effekte, solange es sich in Reichweite 1-2 des GR-75 befindet.



Der Primärwaffenwert des Schiffs steigt um 1.



Das Schiff darf den Schritt „Aktion durchführen“ überspringen, damit der GR-75 sofort als freie Aktion Verstärken durchführen kann. Dies ist eine Ausnahme der Regel, die besagt, dass riesige Schiffe keine freien Aktionen durchführen dürfen.



Der GR-75 bekommt im Schritt „Energie erzeugen“ 1 zusätzlichen Energiemarker.



Der GR-75 bekommt 1 zusätzliche Aktion in seinem Schritt „Aktion durchführen“. Diese darf nicht Verstärken oder Aufladen sein.

- Imperiale Verstärkung:** Am Ende jeder Endphase darf der imperiale Spieler für jedes imperiale Schiff mit einem Pilotenwert von 4 oder mehr, das in dieser Runde zerstört wurde, eine Verstärkung anfordern. Ausgenommen sind Schiffe, die geflohen sind oder durch Überschneidung mit dem GR-75 zerstört wurden. Für jede Verstärkung nimmt er eine Schiffskarte vom Typ des zerstörten Schiffs mit möglichst niedrigen Kommandopunktekosten und legt sie neben die Spielfläche. Dann platziert er das Schiff in Reichweite 1-2 einer vom **Rebellenspieler** gewählten Ecke der Spielfläche. Es wird wie gewohnt vom imperialen Spieler gesteuert.

### MISSIONSZIELE

**Ziel der Rebellen:** Der GR-75 muss nach 8 Runden noch immer funktionsfähig (d.h. nicht zerstört) sein.

**Ziel des Imperiums:** Der GR-75 muss zerstört werden.



- |                                  |                                   |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Spielflächenrand der Rebellen | 3. Spielflächenrand des Imperiums |
| 2. Startgebiet des GR-75         | 4. Asteroidenmarker               |

## MISSION 8: Am Sammelpunkt

Nach ihrer Flucht aus dem Hoth-System treffen sich drei schwer beschädigte Transporter am ausgemachten Sammelpunkt, um das weitere Vorgehen zu planen. Trotz aller Sicherheitsvorkehrungen haben imperiale Streitkräfte die Spur eines GR-75 aufgenommen und ihn bis zum Sammelpunkt verfolgt. Als das Imperium die Falle zuschnappen lässt, ergreifen die Rebellen die Flucht und hoffen, so viele Schiffe wie möglich zu retten.

### MISSIONSAUFBAU

**Rebellen:** 3 GR-75 (jeweils mit Umrüstung für den Kampfeinsatz), 200 Kommandopunkte. Bei jedem GR-75 werden die Gesamtkosten aller von diesem Schiff ausgerüsteten Aufwertungen um 10 reduziert (bis zu einem Minimum von 0).

**Imperium:** 250 Kommandopunkte

Die Spielfläche ist 120 x 90 cm groß.

Der Rebellenspieler platziert seine Transporter Typ GR-75 auf der Spielfläche. Jeder GR-75 muss den Spielflächenrand der Rebellen berühren und darf nicht in Reichweite 1-2 eines neutralen Spielflächenrands sein.

Dann platziert der imperiale Spieler vier Hyperraummarker entlang seines Spielflächenrands. Die Marker müssen einen größeren Abstand als Reichweite 3 zueinander haben.



Hyperraummarker

Anschließend teilt der imperiale Spieler seine Schiffe in vier möglichst gleichgroße Gruppen (ungeachtet der Kommandopunktekosten). Dann platziert er jede Gruppe in Reichweite 1 eines Hyperraummarkers (für jede Gruppe wählt er einen anderen Marker).



Gruppenmarker

Dann platziert der Rebellenspieler seine restlichen Schiffe in Reichweite 1-3 von seinem Spielflächenrand aus gemessen.

Anschließend entfernt der imperiale Spieler einen Hyperraummarker von der Spielfläche. Die zu den verbleibenden Hyperraummarkern passenden Gruppenmarker teilt er unterschiedlichen Transportern Typ GR-75 zu.

Der Rebellenspieler hat die Initiative.



### SONDERREGELN

- Kollisionen:** Wenn es zu Überschneidungen zwischen zwei GR-75 kommt, gelten die Regeln auf S. 5 dieses Regelhefts mit einer Ausnahme: Der GR-75, der das Manöver ausgeführt hat, muss die Schritte „Energie ausgeben“ und „Aktion durchführen“ **überspringen**.
- Unterstützen (Aktion):** Jeder GR-75 kann die Aktion **UNTERSTÜTZEN** durchführen. Dazu wählt er einen anderen GR-75 in Reichweite 1-2 und gestattet ihm, sofort eine freie Aktion durchzuführen. Dies ist eine Ausnahme der Regel, die besagt, dass riesige Schiffe keine freien Aktionen durchführen dürfen.

### MISSIONSZIELE

**Ziel der Rebellen:** Zwei GR-75 müssen von der Spielfläche fliehen. Dabei muss sich eine Sektion noch immer partiell auf der Spielfläche und in Reichweite 1 des Hyperraummarkers, der seinem Gruppenmarker entspricht, befinden.

**Ziel des Imperiums:** Zwei Transporter Typ GR-75 müssen zerstört werden.

### AUFBAU: MISSION 8

1. Spielflächenrand der Rebellen
2. Startgebiet der Rebellen
3. Spielflächenrand des Imperiums
4. Startgebiete des Imperiums
5. Hyperraummarker

## GR-75-MANÖVER

Die folgende Tabelle zeigt alle Manöver, die einem GR-75 zur Verfügung stehen. Sie sollte immer griffbereit und für alle Spieler einsehbar sein.

GR-75		
4		↑
3		↑
2	↖	↑ ↗
1	↖	↑ ↗

© & TM Lucasfilm Ltd. 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 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](http://www.hds-fantasy.de)  
[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)



## CREDITS

### Autoren und Entwickler der Erweiterung:

James Kniffen, Corey Konieczka und Frank Brooks

**Autor des Grundspiels:** Jay Little

**Produzent:** Steven Kimball

**Redaktion und Lektorat:** David Hansen und Alex Davy

**Schachtelillustration:** Imaginary FS Pte Ltd.

**Illustration des Spielmaterials:** Sara Biddle,

Matt Bradbury, Sidarth Chaturvedi, Christina Davis, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Imaginary FS Pte Ltd., Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Ignacio Bazán Lazcano, Ralph McQuarrie, Emilio Rodriguez, Nicholas Stohlman, Angela Sung, Chris Trevas, Kieran Yanner, Paul Youll und Ben Zweifel

**3D-Modellierung der Schiffe:** Jason Beaudoin

**Manager Grafikdesign:** Brian Schomburg

**Grafikdesign der Erweiterung:** Shaun Boyke mit Taylor Ingvarsson

**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:** Dave Ankarlo, Matt Baxter, Bret Bays, Chris Beck, Nathan Bier, Christian Busch, Jay Button, Andy Coffman, Dave Cory, Alex Davy, Jacob DeMenna, James Elhardt, Brian Engelstein, Andrew Fischer, Trenden Flanigan, Nathan Gerber, Michael Gernes, Joe Hamell, Keith Hladik, Colton Hoerner, Chris Hosch, Chris Jenkins, Kalar Komarec, Reese Lloyd, James McMurray, Aaron Myers, Wade Piche, Michael Angelo Russo, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Scott Syverson, Trey Vail, Jason Walden, Justin Wallace, Brendan Weiskotten, Eric Wilson und John Zaenglein

**Lukas Bereichsleiter Lizenzen:** Chris Gollaher

## DEUTSCHE AUSGABE

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

**Redaktionelle Bearbeitung:** Dennis Mohra

**Deutsche Übersetzung:** Susanne Kraft

**Lektorat:** Marcus Lange, Yvonne Distelkämper, Tim Leuftink, Linus Janßen, Heiko Eller

**Grafische Bearbeitung & Layout:** Marina Fahrenbach