

STAR WARS™ X-WING™ MINIATUREN-SPIEL

SCHNELLSTART-REGELN

In diesem Heft werden die wichtigsten Regeln von **X-Wing** erklärt, damit 2 Spieler direkt mit dem Spiel beginnen können. Nach einer Partie mit diesen Einsteigerregeln sollte man jedoch auch das große Regelheft zu Rate ziehen, da die vollständigen Regeln dem Spiel mehr strategische Tiefe verleihen.

X-Wing wird nicht auf einem Spielplan, sondern auf einer beliebigen ebenen Fläche (mindestens 60x60 cm) gespielt. Vor Spielbeginn müssen zunächst die Manövriereräder zusammengebaut werden (siehe Abb. „Zusammenbau der Manövriereräder“ auf S. 2).

SPIELAUFBAU

Das Spiel wird folgendermaßen aufgebaut:

1. Eine ca. 60x60 cm große Fläche wird als Spielfläche definiert.
2. Ein Spieler wählt die Rebellen, der andere das Imperium. Dann nimmt sich jeder sein Spielmaterial, wie in der nebenstehenden Spalte angegeben.
3. Jeder Spieler baut seine Schiffe zusammen (siehe unten).
4. Die Spieler stellen ihre Schiffe an gegenüberliegenden Spielflächenrändern auf. (Siehe Abb. „Spieldaufbau“ auf S.2).
5. Würfel, Manöverschablonen, Maßstab und Schadenskarten werden neben die Spielfläche gelegt.

ZUSAMMENBAU DER SCHIFFE



SPIELMATERIAL DER REBELLEN

Der Rebellenspieler nimmt sich folgendes Spielmaterial:



Schiffskarte
„Anfängerpilot“



1 X-Wing-
Plastikmodell



Schiffsmarker
„Anfängerpilot“



2 Haltestäbchen
aus Plastik



X-Wing-Rad



1 Plastikbasis

SPIELMATERIAL DES IMPERIUMS

Der imperiale Spieler nimmt sich folgendes Spielmaterial:



Schiffskarte
„Pilot der Akademie“



2 TIE-Fighter-
Plastikmodelle



Schiffsmarker
„Pilot der Akademie“



4 Haltestäbchen
aus Plastik



Schiffskarte
„Pilot der
Obsidian-Staffel“



2 Plastikbasen

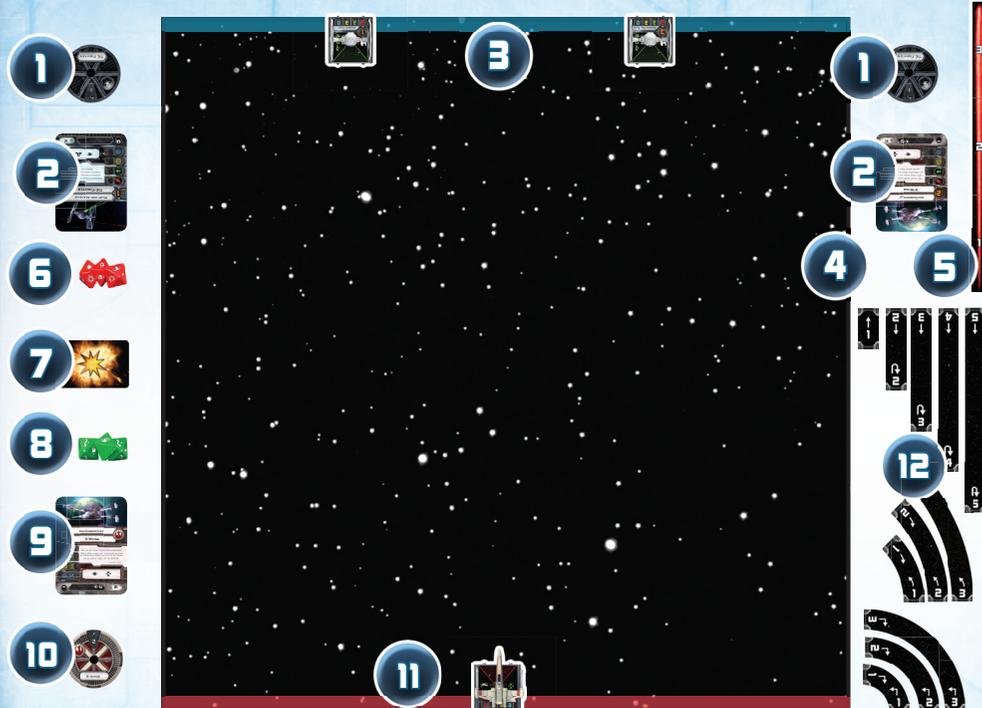


Schiffsmarker
„Pilot der
Obsidian-Staffel“



2 TIE-Fighter-
Räder

ABBILDUNG: SPIELAUFBAU



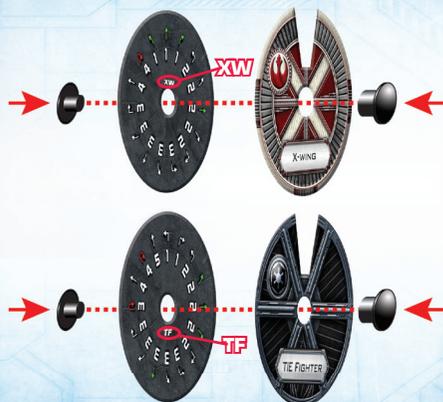
- | | | |
|---|------------------------|--|
| 1. TIE-Fighter-Manöverräder | 5. Maßstab | 9. X-Wing-Schiffskarte |
| 2. TIE-Fighter-Schiffskarten | 6. Angriffswürfel | 10. X-Wing-Manöverrad |
| 3. Start-Spielflächenrand der TIE-Fighter | 7. Schadensstapel | 11. Start-Spielflächenrand des X-Wings |
| 4. Spielfläche | 8. Verteidigungswürfel | 12. Manöverschablonen |

EINSTEIGERREGELN

Diese Schnellstartregeln sollen den Spielern einen möglichst leichten Einstieg in *X-Wing* ermöglichen. Daher sind sie auch vereinfacht.

Die komplexeren Strategieelemente des Spiels kommen bei den Schnellstartregeln nicht zum Tragen. Beispielsweise werden die verschiedenen Farben der Pfeile auf den Manöverrädern bei einer Einsteigerpartie nicht beachtet. Ebenso kann man die Zahlen auf dem Maßstab, die orange Zahl auf den Schiffskarten und Schiffsmarkern, sowie sämtliche Symbole, die nicht in den Einsteigerregeln erwähnt werden ignorieren.

ZUSAMMENBAU DER MANÖVERRÄDER



SPIELBLAUF

X-Wing wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus vier Phasen:

1. Manöverwahl
2. Bewegung
3. Angriff
4. Sieg überprüfen

Nach Phase 4 beginnt eine neue Spielrunde wieder mit Phase 1.

Auf den Seiten 3-4 werden alle Phasen im Detail erläutert.

PHASE 1: MANÖVERWAHL

Alle Spieler wählen gleichzeitig im Geheimen für jedes ihrer Schiffe ein Manöver. Dazu dreht man das Manöverrad eines Schiffs so lange, bis das gewünschte Manöver im Fenster erscheint.

Die Anzeige des Rads bestimmt, wie weit und in welche Richtung sich das Schiff in Phase 2 bewegen wird. Zu jeder Auswahlmöglichkeit auf dem Manöverrad gehört eine passende Manöverschablone.

Nach der Manöverwahl werden die Räder verdeckt neben die jeweils passenden Schiffe gelegt. Sobald jedem Schiff ein Manöver zugewiesen wurde, geht es weiter mit Phase 2.

BEISPIEL: MANÖVERWAHL

1. Der Rebellenspieler will seinen X-Wing nach rechts eindrehen lassen. Daher stellt er auf seinem Manöverrad (1) ein.
2. Dann legt er das Rad **verdeckt** auf die Spielfläche neben den X-Wing.



PHASE 2: BEWEGUNG

Alle Schiffe werden nacheinander in der unten angegebenen Reihenfolge bewegt:

1. Pilot der Akademie (Imperialier Spieler)
2. Anfängerpilot (Rebellenspieler)
3. Pilot der Obsidian-Staffel (Imperialier Spieler)

Bevor man ein Schiff bewegt, deckt man das zugehörige Manöverrad auf. Dann nimmt man die passende Manöverschablone und schiebt das hintere Ende zwischen die beiden Stopper am Bug der Schiffsbasis (siehe Beispiel).

Die Manöverschablone muss gut festgehalten werden, während man das Schiff ans andere Ende der Schablone bewegt und die beiden Stopper am Heck der Schiffsbasis um das vordere Ende der Schablone schiebt.

Schiffe können sich durch andere Schiffe hindurchbewegen, solange sie ihre Bewegung nicht auf einem anderen Schiff beenden. Wenn ein Schiff durch eine Bewegung auf einem anderen Schiff landet, kann es sich in dieser Runde nicht bewegen (siehe "Phase 3: Angriff"). Landet es dabei außerhalb der Spielfläche, so gilt das Schiff als zerstört und wird sofort vom Spiel entfernt.

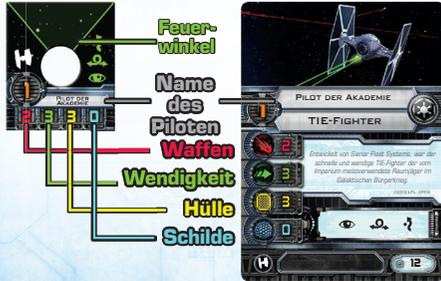
Hinweis: Einige Manöverschablonen haben auf einer Seite ein ↑ und auf der anderen ein ↘. Diese Schablonen werden benutzt, um entweder ein ↑- oder ein ↘-Manöver auszuführen. Der einzige Unterschied zwischen den beiden Manövern besteht darin, dass man das Schiff nach einem ↘-Manöver um 180° dreht (d.h. man schiebt die Stopper am Bug der Schiffsbasis um das vordere Ende der Schablone).

BEISPIEL: BEWEGUNG

1. Der Rebellenspieler deckt sein Manöverrad auf. Es zeigt: (1).
2. Er nimmt die Manöverschablone (2) und schiebt sie zwischen die beiden Stopper am Bug des X-Wings.
3. Dann hält er die Schablone gut fest, während er den X-Wing ans andere Ende der Schablone setzt und die beiden Stopper am **Heck** des X-Wings um das vordere Ende der Schablone schiebt.

SCHIFFSDATEN

Für die Einsteigerregeln braucht man nicht alle Daten, die auf den Schiffskarten und -markern angegeben sind. Lediglich der Name des Piloten und die Waffen-, Wendigkeits-, Hüllen- und Schildwerte (auf Karten und Markern) sowie die Feuerwinkel (nur auf Markern) sind relevant. Alle anderen Informationen und Symbole auf den Karten und Markern kommen erst im vollständigen Spiel zum Tragen und werden im großen Regelheft erklärt.



PHASE 3: ANGRIFF

Alle Schiffe dürfen nacheinander in der unten angegebenen Reihenfolge angreifen:

1. Pilot der Obsidian-Staffel (Imperialier Spieler)
2. Anfängerpilot (Rebellenspieler)
3. Pilot der Akademie (Imperialier Spieler)

Um anzugreifen, wählt man zunächst ein feindliches Schiff, das sich in Reichweite und im Feuerwinkel des angreifenden Schiffs befindet (siehe „Beispiel: Feuerwinkel und Reichweite“). Der Feuerwinkel erstreckt sich, von der keilförmigen Markierung auf dem Schiffsmarker ausgehend, in den Raum. Die Reichweite überprüft man, indem man den Maßstab an einen beliebigen Punkt an der Basis des angreifenden Schiffs anlegt. Wenn man mit dem Maß einen beliebigen Punkt an der Basis des feindlichen Schiffs berühren kann, ist es in Reichweite.

Wenn das feindliche Schiff sowohl in Reichweite **als auch** innerhalb des Feuerwinkels ist, nimmt der Angreifer eine Anzahl von Angriffswürfeln, die seinem Waffenwert (rot) entspricht. Der Verteidiger nimmt eine Anzahl von Verteidigungswürfeln, die seinem Wendigkeitswert (grün) entspricht. Beide würfeln.

Nach dem Würfelwurf werden die Ergebnisse verglichen.

1. Leere Seiten, und werden nicht beachtet.
2. Jedes negiert 1 oder .
3. Für jedes nicht-negierte oder nimmt das verteidigende Schiff 1 Schaden. Für jeden Schaden wird 1 **verdeckte** Schadenskarte neben die Schiffskarte gelegt (siehe „Beispiel: Angriff“).

Wenn die Summe der Schadenskarten neben einer Schiffskarte den **Hüllenwert** (gelb) **plus den Schildwert** (blau) des Schiffs erreicht oder überschreitet, ist das Schiff zerstört und wird umgehend von der Spielfläche entfernt. Beispiel: Ein X-Wing hat Hülle 3 und Schild 2. Er ist also zerstört, sobald er 5 oder mehr Schadenskarten hat.

BEISPIEL: FEUERWINKEL UND REICHWEITE



Der Rebellenspieler benutzt den Maßstab, um Feuerwinkel und Reichweite des X-Wings (die rot schraffierte Fläche) zu bestimmen.

1. Der X-Wing kann den Piloten der Akademie angreifen.
2. Den Piloten der Obsidian-Staffel kann er nicht angreifen, da dieser außer Reichweite ist.

BEISPIEL: ANGRIFF



1. Der Rebellenspieler hat 3 Angriffswürfel, der imperiale Spieler 3 Verteidigungswürfel.
2. Sie würfeln und vergleichen ihre Ergebnisse. Das negiert ein .
3. Für das nicht-negierte nimmt der „Pilot der Akademie“ 1 Schaden. Der imperiale Spieler legt eine Schadenskarte neben die entsprechende Schiffskarte.

PHASE 4: SIEG ÜBERPRÜFEN

Nun wird überprüft, ob ein Spieler gewonnen hat. Man gewinnt das Spiel, wenn der Gegner keine Schiffe mehr auf der Spielfläche hat. Gibt es noch keinen Sieger, werden die Phasen 1-4 der Reihe nach wiederholt, bis einer der beiden Spieler gewonnen hat.