

STAR WARS

LEGION

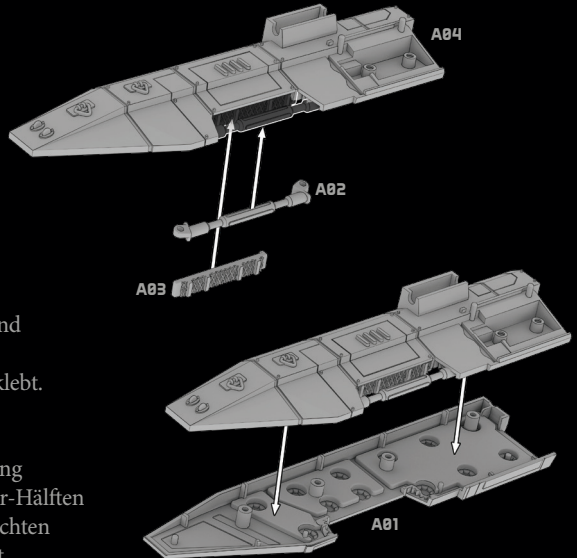
TX-130-KAMPFPANZER DER SÄBEL-KLASSE EINHEIT-ERWEITERUNG

Die Miniatur wird in folgenden Schritten zusammengebaut:

- Nummerierte Einzelteile aus dem Gitter lösen und sortieren.
- Die Miniatur gemäß der Bauanleitung mit Sekundenkleber oder Kunststoffkleber zusammenkleben.
- Klebstoff trocknen lassen.

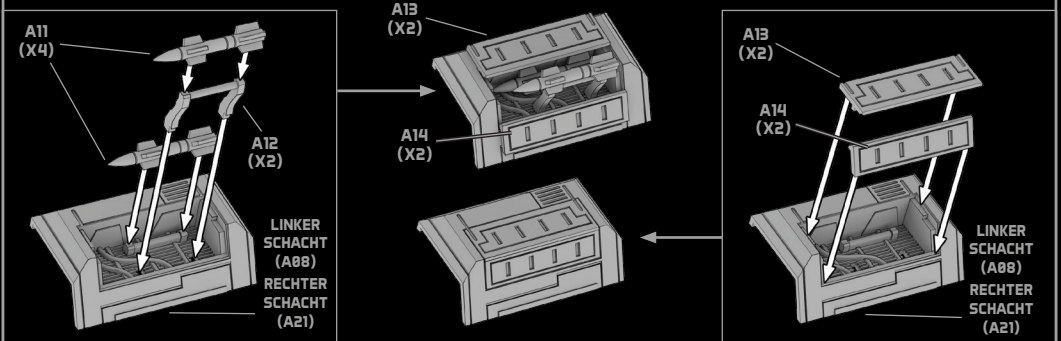
1.

Zuerst werden die internen Kontrolltafeln (A03) und die Stabilisatorstange (A02) auf der Innenseite der oberen Hälfte des linken Stabilisators (A04) festgeklebt. Bei korrekter Ausrichtung sollte die obere Hälfte des Stabilisators bündig auf die untere Hälfte des linken Stabilisators (A01) passen. Sobald die Passung zufriedenstellend ist, werden die beiden Stabilisator-Hälften zusammengeklebt. Dieser Vorgang wird für den rechten Stabilisator mit den Bauteilen A15–A18 wiederholt.



2.

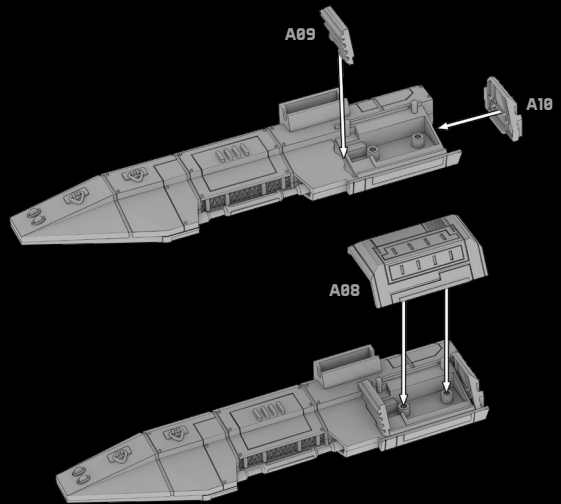
Die seitlichen Raketenschächte des Panzers (A08, A21) können entweder mit freiliegenden Raketen (A11, A12, A13, A14) oder mit geschlossenen Türen (A13, A14) montiert werden. Um die Raketen freiliegend zu montieren, wird zuerst die hinten liegende Rakete (A11) eingeklebt, dann wird die zweite Rakete auf dem Trägergestell (A12) befestigt. Anschließend werden Rakete und Trägergestell am Boden des Schachtes festgeklebt, wobei die Öffnungen im Boden als Positionierungshilfe dienen. Zu guter Letzt werden die Türen (A13, A14) oberhalb und unterhalb des Raketenschachtes festgeklebt. Um die Raketenschächte mit geschlossenen Türen zu montieren, werden die Türen (A13, A14) wie in der Abbildung unten rechts eingeklebt.



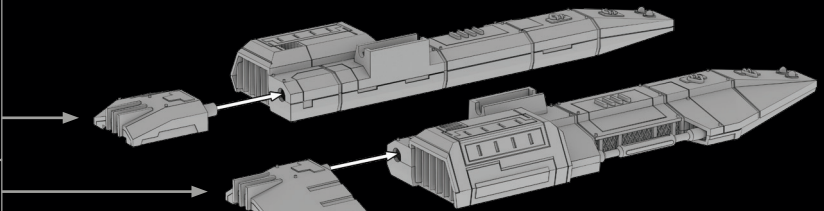
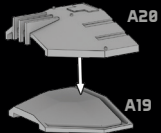
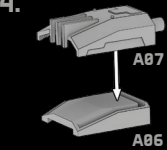
3.

Um die Düsen des linken Stabilisators zu montieren, wird das vordere Gitter (A09) an den vorderen Rand der Einbuchtung am Heck des linken Stabilisators geklebt. Das hintere Gitter (A10) wird hinter diese Einbuchtung geklebt, wobei die Konturen des Stabilisators als Positionierungshilfe dienen. Als Nächstes wird der im vorigen Bauabschnitt fertiggestellte Raketenschacht (A08) zunächst probeweise in die Einbuchtung gesteckt. Wenn vorderes Gitter, Raketenschacht und hinteres Gitter sauber aneinanderpassen, wird er eingeklebt.

Dieser Vorgang wird für den rechten Stabilisator mit den Bauteilen A21–A23 wiederholt.



4.

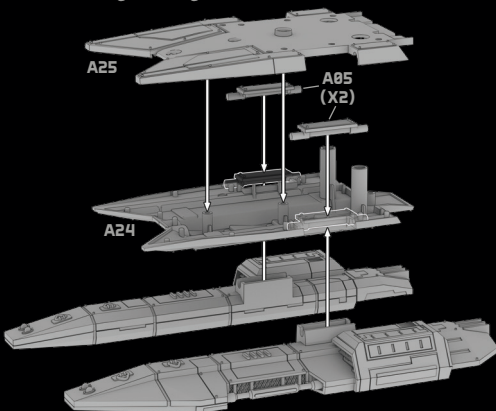


Beide Stabilisator-Klappen werden aus Oberseite (A07, A20) und Unterseite (A06, A19) zusammengebaut. Anschließend werden die Stabilisator-Klappen mit den Stäbchen in die Öffnungen am Heck der Stabilisatoren eingeklebt. Falls die Klappen beweglich bleiben sollen, können sie auch nur lose gesteckt werden.

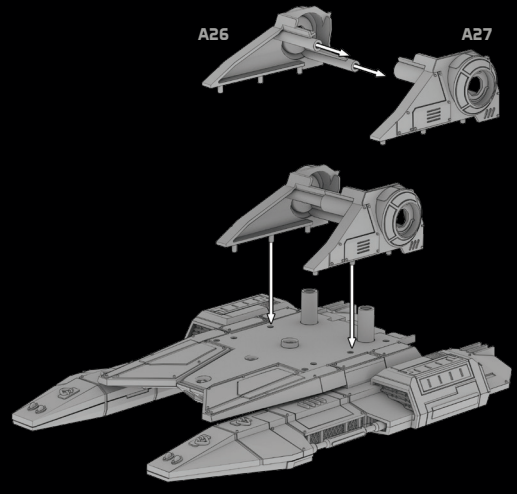
5.

Die Montage der Rumpfbasis beginnt mit dem Festkleben der Stabilisator-Gelenkswagen (A05) in den Einbuchtungen in der unteren Hälfte der Rumpfbasis (A24). Dann wird die obere Hälfte (A25) zunächst probeweise auf die untere Hälfte gesteckt und schließlich festgeklebt.

Als Nächstes werden die Stabilisatoren im bevorzugten Winkel an den Stabilisator-Gelenkswagen festgeklebt.

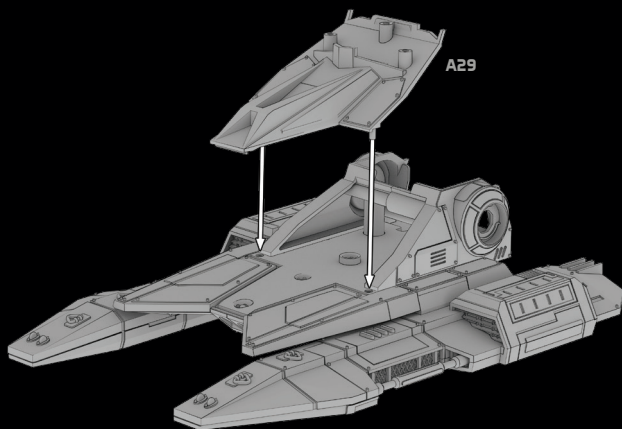


6. Die beiden Seitenwände des oberen Rumpfes (A26, A27) werden zuerst zusammengefügt und dann auf die Rumpfbasis geklebt, wobei die Stäbchen und Öffnungen als Positionierungshilfen dienen.



7.

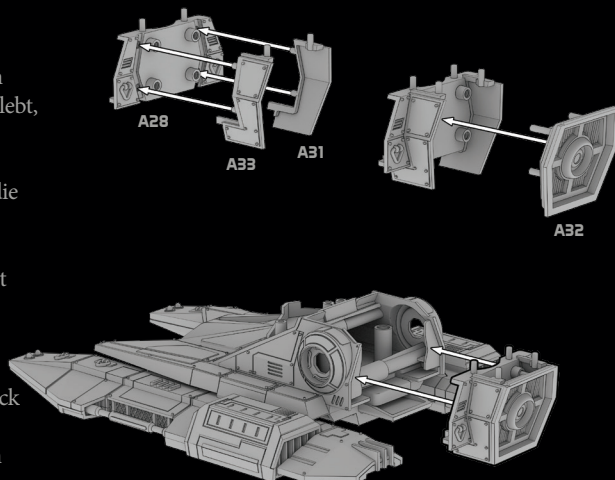
Die Frontplatte des oberen Rumpfes (A29) wird, wie in der Abbildung gezeigt, auf dem fertigen Panzer montiert. Als Positionierungshilfe dienen die Öffnungen im Rumpf sowie die Stäbchen an der Unterseite der Frontplatte. Wie immer sollten die Teile vor dem Kleben probeweise zusammengesteckt werden.



8.

Für die Heckluke werden zunächst die Luken-Seitenwände (A31, A33) auf beiden Seiten der Luken-Basisplatte (A28) festgeklebt, wobei die Rinnen in der Basisplatte als Positionierungshilfe dienen. Nun wird die Lukentür (A32) zunächst probeweise auf die Basisplatte gesteckt und dann eingeklebt. Dabei müssen die Stäbchen der Lukentür in die Öffnungen der Basisplatte eingepasst werden. Außerdem ist es wichtig, dass die Luken-Seitenwände mit dem Rand der Lukentür bündig abschließen.

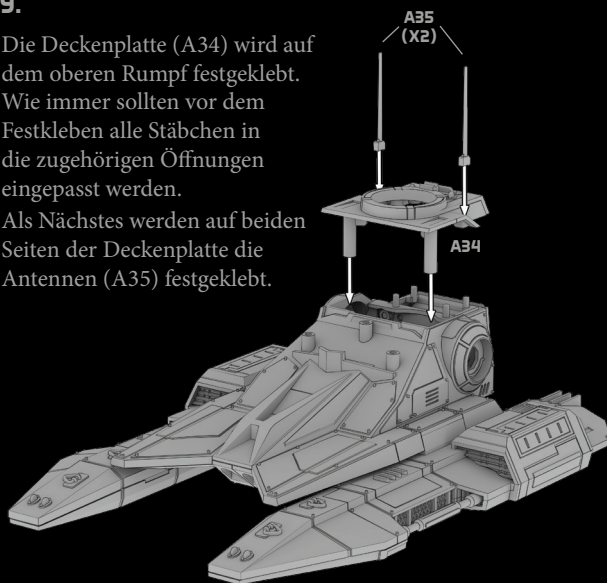
Nach dem Trocknen wird die Luke am Heck des Panzers eingeklebt. Die Schienen am hinteren Ende des oberen Rumpfes dienen dabei als Positionierungshilfe.



9.

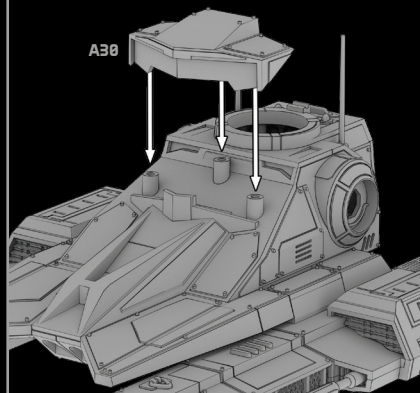
Die Deckenplatte (A34) wird auf dem oberen Rumpf festgeklebt. Wie immer sollten vor dem Festkleben alle Stäbchen in die zugehörigen Öffnungen eingepasst werden.

Als Nächstes werden auf beiden Seiten der Deckenplatte die Antennen (A35) festgeklebt.

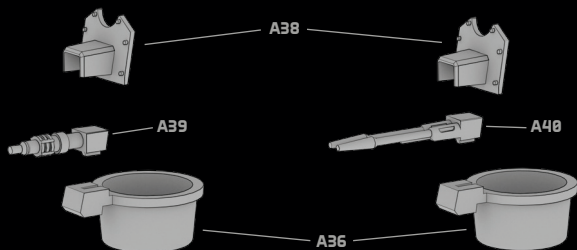


10.

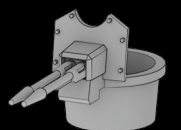
Das Cockpitfenster (A30) wird auf der Frontplatte des oberen Rumpfes festgeklebt, wobei die Stäbchen und Öffnungen als Positionierungshilfen dienen.



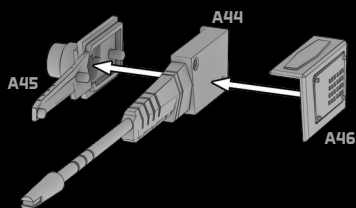
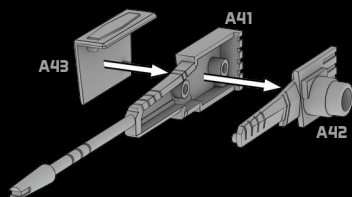
11.



Für den Geschützturm des Panzers stehen zwei Waffenoptionen zur Auswahl: das Zwillinglasergeschütz (A40) oder das Strahlenwerfergeschütz (A39). In beiden Fällen wird das gewünschte Geschütz auf das Turmgehäuse (A36) geklebt und anschließend mit der Waffenhaube (A38) abgedeckt.

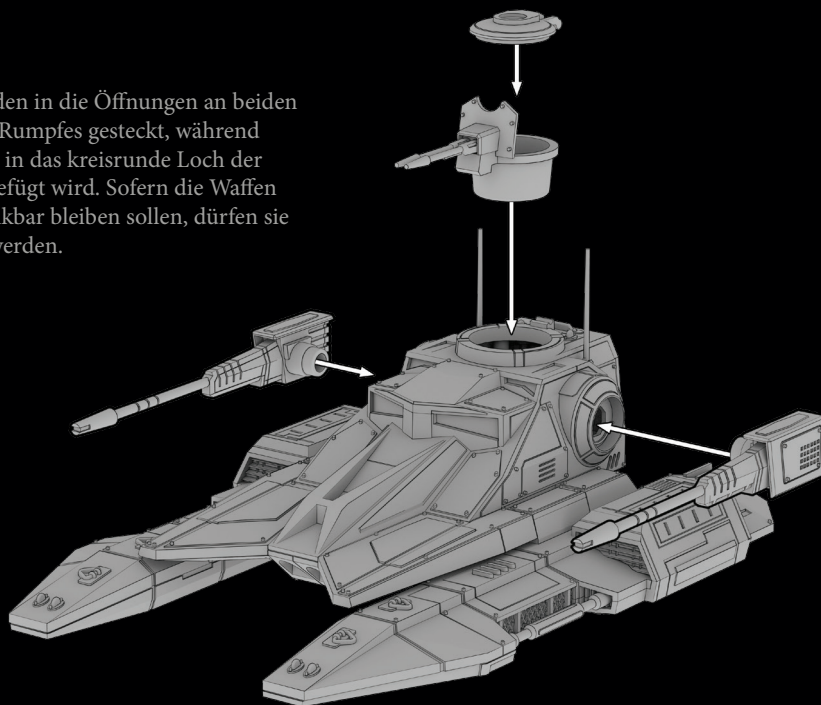


12. Für die seitlichen GA-6n-Zwillinglaserkanonen werden zunächst die Bauteile wie in der Abbildung unten in zwei Gruppen sortiert. Die innere Aufhängung (A42) wird an die Hauptkanone (A41) geklebt, anschließend wird die Außenverkleidung (A43) an der Außenseite der Hauptkanone befestigt. Dieser Vorgang wird für die andere Kanone mit den Bauteilen A44–A46 wiederholt.

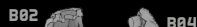


13.

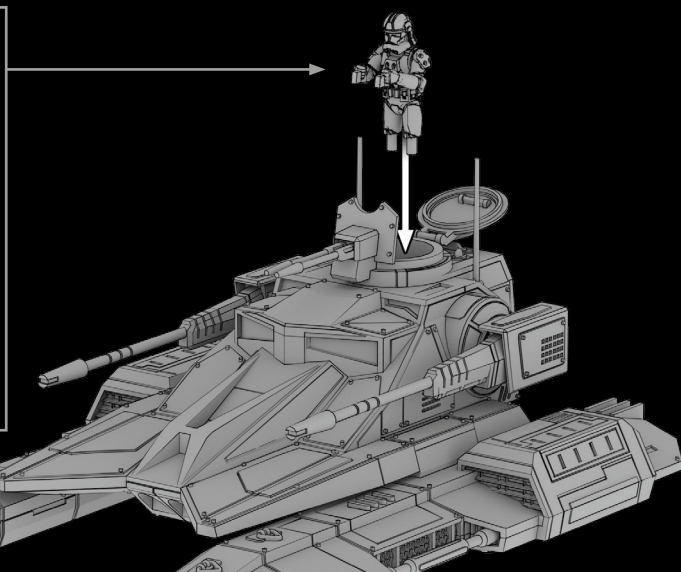
Die Kanonen werden in die Öffnungen an beiden Seiten des oberen Rumpfes gesteckt, während der Geschützturm in das kreisrunde Loch der Deckenplatte eingefügt wird. Sofern die Waffen dreh- bzw. schwenkbar bleiben sollen, dürfen sie nicht festgeklebt werden.



14.

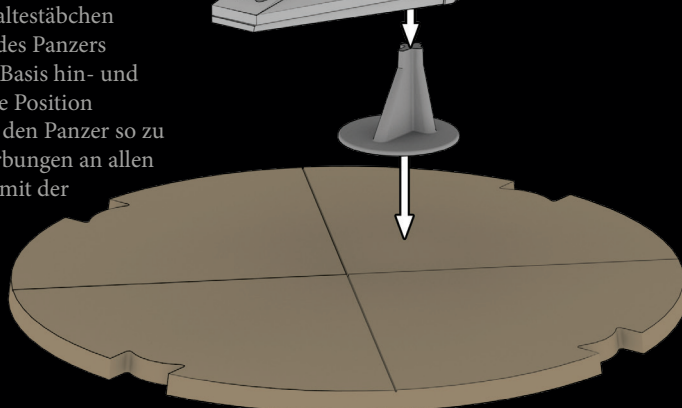


Die obenstehende Abbildung zeigt, aus welchen Bauteilen der Turmschütze besteht. Diese Teile werden sortiert und vor dem Kleben probeweise zusammengesteckt.



15.

Im letzten Schritt wird das Haltestäbchen probeweise in die Unterseite des Panzers gesteckt und so lange auf der Basis hin- und herbewegt, bis die gewünschte Position gefunden ist. Wir empfehlen, den Panzer so zu positionieren, dass die Einkerbungen an allen vier Seiten der Basis bequem mit der Bewegungshilfe zu erreichen sind. Sobald die Position zufriedenstellend ist, wird das Haltestäbchen auf der Basis festgeklebt.



INHALT

- 1 Miniatur „TX-130-Kampfpanzer der Säbel-Klasse“ mit Basis
- 1 Befehlsmarker
- 1 Zielmarker
- 1 Ausweichmarker
- 1 Energiemarker
- 1 Bereitschaftsmarker
- 3 Schadensmarker für Fahrzeuge
- 4 Wundenmarker
- 1 Einheitenkarte „TX-130-Kampfpanzer der Säbel-Klasse“
- 10 Aufwertungskarten
 - » 1 Aayla Secura
 - » 1 „Bunkerbrecher“-Geschosse
 - » 1 Gekoppelte Zielvorrichtung
- » 1 Hochenergie-Geschosse
- » 1 Kampferfahrener Klonpilot
- » 1 Panzerbrechende Geschosse
- » 1 Plo Koon
- » 1 TX-130-Strahlenwerfergeschütz
- » 1 TX-130-Zwillingslasergeschütz
- » 1 Verbindung zum Hauptquartier

NEUE REGELN

Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln, die mit dieser Erweiterung neu hinzukommen. Die vollständigen Spielregeln für Agil X, Angriffsziel X, Anspornen X, Arsenal X, Ausmanövrieren, Explosion, Feldkommandant, Fester Feuerwinkel: Front, Hochgeschwindigkeit, Kritisch X, Panzerung, Schwachstelle X, Schweben, Seitwärtsbewegung, Strahl X, Versprengen, Wucht X und Zyklus befinden sich im Referenzhandbuch, kostenlos erhältlich unter:

[WWW.ASMODEE.DE/SWLEGION](http://www.ASMODEE.DE/SWLEGION)

SEITWÄRTSBEWEGUNG – Eine Seitwärtsbewegung ist eine Art von Bewegung. Um sie durchzuführen, wird zunächst die Maximalgeschwindigkeit einer Einheit, die zu einer Seitwärtsbewegung in der Lage ist, um 1 verringert (Minimum 1). Dann wird die Bewegungshilfe in eine der seitlichen Einkerbungen der Basis gesteckt

und die Miniatur wird seitwärts entlang der Bewegungshilfe bewegt. Schließlich wird sie mit der gegenüberliegenden Einkerbung am anderen Ende der Bewegungshilfe platziert. Die Bewegungshilfe kann auch angewinkelt sein, außerdem kann die Miniatur an einem beliebigen Punkt auf der Bewegungshilfe stehenbleiben.

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Expansion Design & Development: Luke Eddy with Alex Davy
Producer: Calli Oliverius
Editing: Autumn Collier
Proofreading: Allan Kennedy and Tina Fox
Miniatures Game Manager: John Shaffer
Expansion Graphic Design: Evan Simonet
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover Art: Colin Boyer
Interior Art: Jacob Atienza, Colin Boyer, Sidharth Chaturvedi, Anthony Devine, Tony Foti, Romana Kendelic, Alexander Kozachenko, Francisco Miyara, Ameen Naksewee, David Nash, Andreas Zafiratos, and the Lucasfilm art archives
Art Direction: Andy Christensen and Preston Stone
Managing Art Director: Tony Bradt
Sculpting: Robert Brantseg and Adam Martin with Kevin Van Sloun
Sculpting Lead: Cory DeVore
Sculpting Manager: Derrick Fuchs
Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas
Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Zach Holmes
Licensing Manager: Simone Elliott
Production Management: Justin Anger and Jason Glawe
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Senior Manager of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Corey Koniczka
Head of Studio: Andrew Navaro

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Jeff Arney, Nema Ashjaee, Micheal Barry, John Brader, Frank Brooks, Joel Brygger, Jon "Bushfacts" Bushman, James Cartwright, Gordon Chace, Thomas Cheshire, Kevin Connors, Jason Dedrick, Andrea Dell'Agnese, Joe DePinto, Chris Diede, Kyle Dornbos, Gus Doumanis, Matt Dunn, Julia Faeta, Stephen Francik, Brendon Franz, Nicholas Freeman, Jeremy Gaudreau, Daniel Glantz, Mark Goddard, John Griffin, Dan Grothe, Dan Gwizdalski, Darren Peter Hrynyszak, David Iacona, Davis Tower Kingsley, Matt Kiss, Joel Langford, David LeBlanc, Bob Lovizio, Rhett Luciani, Chuck Martinell, Kevin McClean, Chris Molina, Richard Morales, Stephen Mrozik, Nick Nelson, Thomas Norland, Lj Peña, Dennis Perlestein, Dion Philbey, Chris Pye, Jason Reece, Eric Reynolds, Stephen Rice, John Roberts, Eric Roos, Raul Rosado, Seth Rourk, Daniel Simpson, Marion Sistena, Ryan Smith, Chris Stewart, Daniel Stoner, Josh Strole, Sean Sundberg, Fabian Valle, Keith "Kilo" Watt, Chris Wheeler, Nathan Wilens, Andrew Wixon, Alex Young, and David Zelenka

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz
Übersetzung: Susanne Kraft
Korrektur: Christian Kox
Grafische Bearbeitung und Layout: Marco Reinartz
Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Niklas Bungardt und Oliver Kutsch

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind ™ & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Hergestellt in China.

KEIN VOLLSTÄNDIGES SPIEL. ZUM SPIELEN WIRD EIN
GRUNDSPIEL VON STAR WARS: LEGION BENÖTIGT.

VOLLSTÄNDIGE SPIELREGELN UNTER:

[WWW.ASMODEE.DE/SWLEGION](http://www.ASMODEE.DE/SWLEGION)

