

STAR WARS

LEGION™

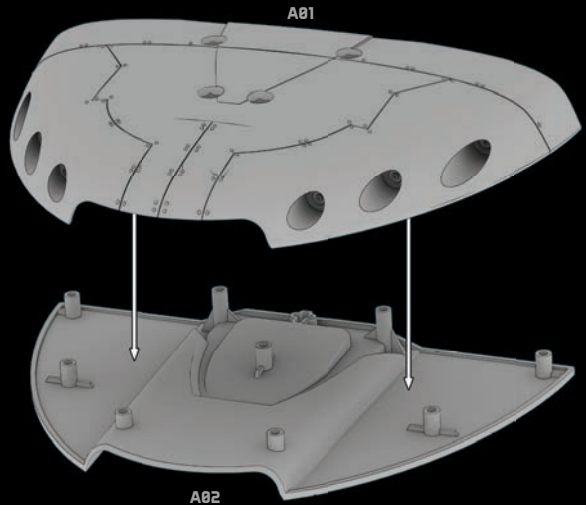
AAT-KAMPFPANZER DER HANDELSFÖDERATION EINHEIT - ERWEITERUNG

Die Miniatur wird in folgenden
Schritten zusammengebaut:

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

1.

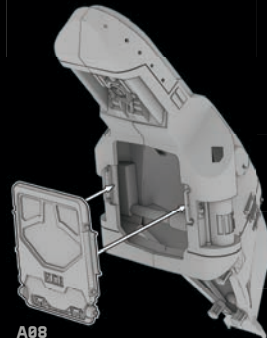
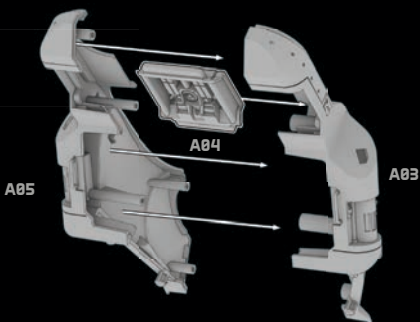
Zuerst wird die obere Hälfte des Frontrumpfes (A01) auf die untere Hälfte (A02) geklebt. Damit sie bündig abschließen, müssen die Stäbchen auf beiden Hälften ineinandergesetzt werden. Wir empfehlen, die Hälften während des Trocknens mit einem Gummiband zu fixieren.

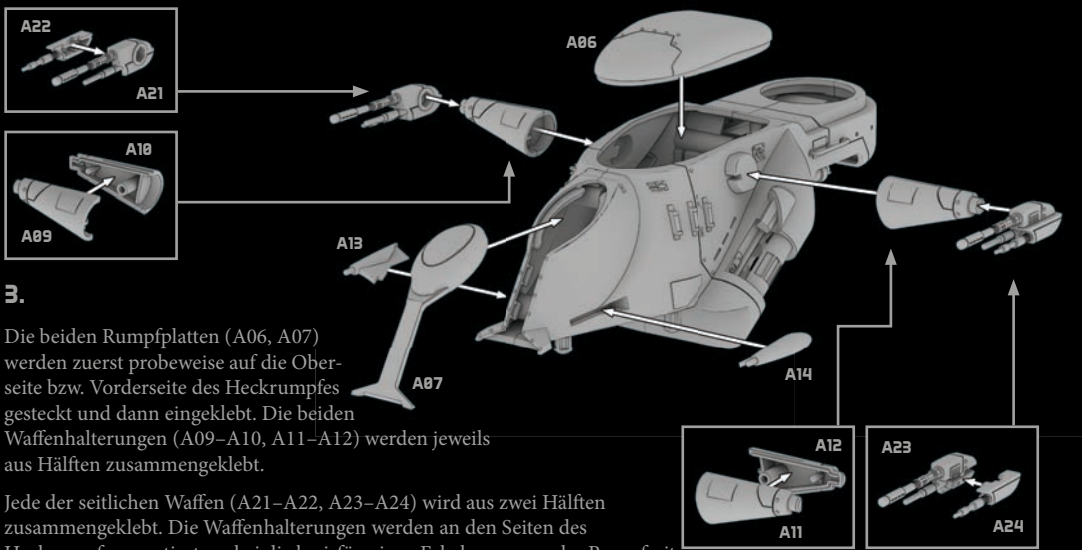


2.

Für den Heckrumpf wird zunächst die Innenplatte (A04) in die Vertiefungen in der rechten Hälfte des Heckrumpfes (A03) eingeklebt. Anschließend wird die linke Hälfte des Heckrumpfes (A05) zunächst probeweise auf die rechte Hälfte gesteckt und dann geklebt.

Beide Hälften müssen exakt aneinanderpassen und bündig abschließen. Sobald das sichergestellt ist, kann die zweite Innenplatte (A08) in die Vertiefung des zusammengebauten Heckrumpfes eingeklebt werden.

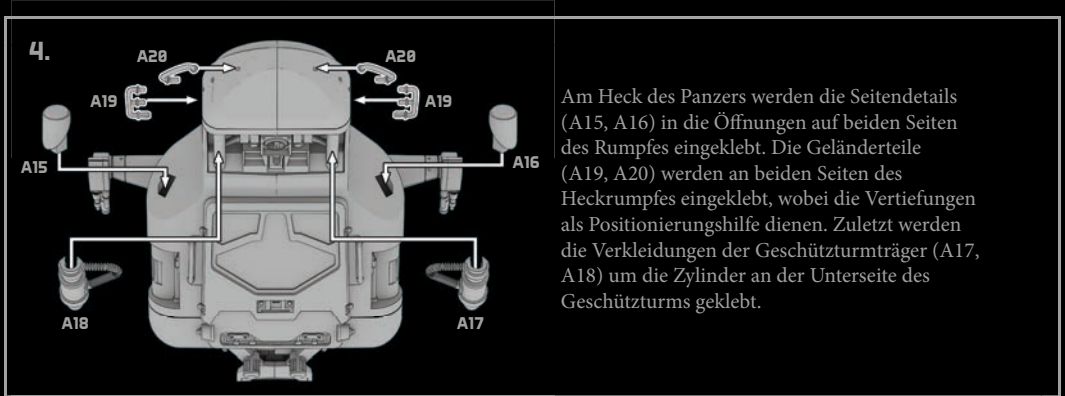




3.

Die beiden Rumpffplatten (A06, A07) werden zuerst probeweise auf die Oberseite bzw. Vorderseite des Heckrumpfes gesteckt und dann eingeklebt. Die beiden Waffenhalterungen (A09–A10, A11–A12) werden jeweils aus Hälften zusammengeklebt.

Jede der seitlichen Waffen (A21–A22, A23–A24) wird aus zwei Hälften zusammengeklebt. Die Waffenhalterungen werden an den Seiten des Heckrumpfes montiert, wobei die kreisförmigen Erhebungen an der Rumpffseite als Positionierungshilfen dienen. Die Waffen werden an den Waffenhalterungen und die Seitenfinnen (A13, A14) an beiden Seiten des Heckrumpfes festgeklebt.

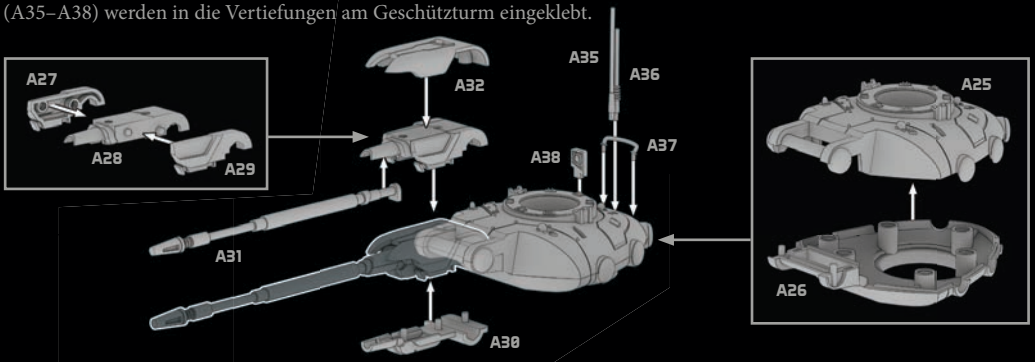


4.

Am Heck des Panzers werden die Seitendetails (A15, A16) in die Öffnungen auf beiden Seiten des Rumpfes eingeklebt. Die Geländerteile (A19, A20) werden an beiden Seiten des Heckrumpfes eingeklebt, wobei die Vertiefungen als Positionierungshilfe dienen. Zuletzt werden die Verkleidungen der Geschützturmträger (A17, A18) um die Zylinder an der Unterseite des Geschützturms geklebt.

5.

Die Montage der Geschützturm-basis beginnt mit dem Zusammenkleben der Geschützturm-Oberseite (A25) und der Geschützturm-Unterseite (A26). Als Nächstes werden die drei Teile der inneren Waffenhalterung (A27–A29) zusammengeklebt. Diese Baugruppe wird in die obere Hälfte der äußeren Waffenhalterung (A32) eingeklebt. Der Lauf der Waffe (A31) wird an der Unterseite der inneren Waffenhalterung (A28) befestigt. Nun wird die innere Waffenhalterung mithilfe der unteren Hälfte der äußeren Waffenhalterung (A30) an der Geschützturm-basis festgeklebt. Dabei muss die röhrenförmige Öffnung an der Hinterseite der Waffenhalterung um das Scharnier der Rumpfbasis herum montiert werden. Falls die Waffe beweglich bleiben soll, darf kein Klebstoff auf Röhre oder Scharnier geraten. Die Geschützturm-Details (A35–A38) werden in die Vertiefungen am Geschützturm eingeklebt.

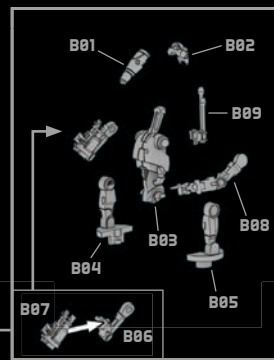
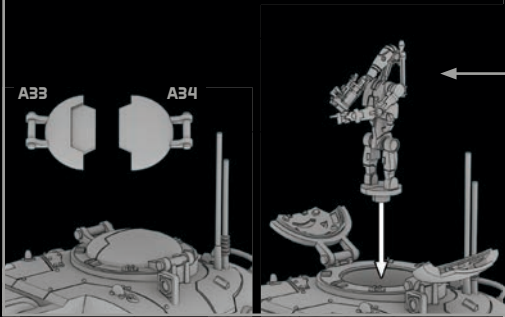


6.

Für die Luke des Panzers gibt es zwei mögliche Konfigurationen:

1. Geschlossen (A33, A34).
2. Mit einem B1-Kampfdroiden (A33, A34, B01–B09).

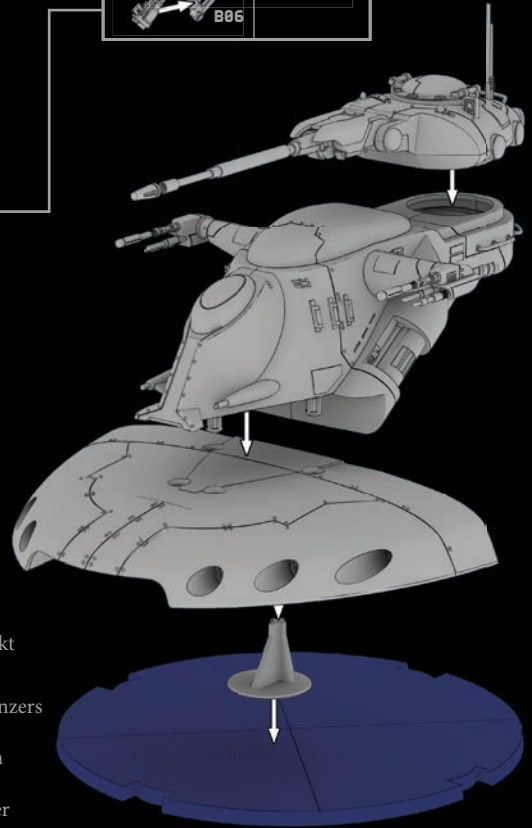
Für die B1-Kampfdroiden-Variante werden zuerst die runden Scharniere der Lukentüren in die gebogenen Vertiefungen auf beiden Seiten der Luke eingeklebt. Dann wird die Miniatur wie in der Abbildung rechts zusammengebaut und in die Lukenöffnung geklebt.



7.

Nun wird der fertig montierte Heckrumpf auf den fertig montierten Frontrumpf geklebt, wobei die Stäbchen und Öffnungen beider Baugruppen als Positionierungshilfe dienen. Falls der Geschützturm drehbar bleiben soll, darf er nur lose in die kreisrunde Öffnung am Heckrumpf gesteckt und nicht eingeklebt werden.

Das Haltestäbchen wird probeweise in die Unterseite des Panzers gesteckt. 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

- | | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• 1 AAT-Kampfpanzer-der-Handelsföderation-Miniatur mit Basis• 1 Befehlsmarker• 1 Zielmarker• 1 Ausweichmarker• 1 Energiemarker• 1 Bereitschaftsmarker• 3 Schadensmarker für Fahrzeuge• 4 Wundenmarker• 1 AAT-Kampfpanzer- | <ul style="list-style-type: none">der-Handelsföderation-Einheitenkarte• 8 Aufwertungskarten<ul style="list-style-type: none">» 1 Hochenergie-Geschosse» 1 Panzerbrechende Geschosse» 1 „Bunkerbrecher“-Geschosse» 1 Droidenpilot der OOM-Serie» 1 Taktischer | <ul style="list-style-type: none">Droidenpilot der T-Serie<ul style="list-style-type: none">» 1 Lok Durd» 1 Gekoppelte Zielvorrichtung» 1 Verbindung zum Hauptquartier |
|---|---|--|

NEUE REGELN

Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Regeln, die mit dieser Erweiterung neu hinzukommen. Die vollständigen Spielregeln für KI: Angriff, Panzerung, Arsenal X, Sperrfeuer, Explosion, Koordinieren: Droiden-Truppler, Kritisch X, Kreislauf, Feldkommandant, Fester Feuerwinkel: Front, Hochgeschwindigkeit, Schweben, Wucht X, Versprengen, Seitwärtsbewegung, Niederhaltend, Angriffsziel X und Schwachstelle X befinden sich im Referenzhandbuch, erhältlich unter:

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 ans andere Ende der Bewegungshilfe gesteckt. Die Bewegungshilfe kann auch angewinkelt sein, außerdem kann die Miniatur an einem beliebigen Punkt auf der

Bewegungshilfe stehenbleiben.

SCHWACHSTELLE 2: HECK – Solange du verteidigst, erhält der Angriffspool Wucht 2, falls der Einheitenführer des Angreifers in deinem Heck-Feuerwinkel ist.

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

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 Perlstein, 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
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. Fantasy Flight Supply ist eine TM von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Hergestellt in China.

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

KEIN VOLLSTÄNDIGES SPIEL. ZUM SPIELEN WIRD EIN
GRUNDSPIEL VON STAR WARS: LEGION BENÖTIGT.
SPIELREGELN GIBT ES KOSTENLOS UNTER:

www.asmodee.de/SWLEGION

