

The background of the cover is a dynamic space battle scene. Two massive Imperial Star Destroyers are the central focus, both heavily damaged with bright orange and yellow fire erupting from their hulls. They are surrounded by numerous smaller Rebel ships, including X-wings and Y-wings, some of which are also on fire. The scene is set against a backdrop of a dark, star-filled space with a large, reddish-brown planet visible in the upper left. The overall tone is intense and action-packed.

STAR WARS™

ARMADA™

DEUTSCHE AUSGABE

REBELLION IM OUTER RIM
KAMPAGNEN-HANDBUCH

IN DEN RANDGEBIETEN HERRSCHT KRIEG

Nirgendwo tobt der galaktische Bürgerkrieg heftiger als in den gesetzlosen Regionen von Mid Rim und Outer Rim. Jüngst beförderte Kommandanten befehligen ihre Flotten und sammeln Kampferfahrung, während sie um Ressourcen, Verbündete und die Vorherrschaft über Sternensysteme ringen. Je mehr ihre Macht wächst, desto näher rückt die Endschlacht, die über das Schicksal des Outer Rim entscheiden wird....

Rebellion im Outer Rim ist ein eskalierender Kampf um die Vorherrschaft über die Randgebiete der Galaxis, wo die Flotten von Allianz und Imperium aufeinandertreffen. Diese Erweiterung ist auf vier bis sechs Spieler ausgelegt, die in zwei Teams gegeneinander antreten. Jeder Spieler kommandiert seine eigene Flotte und entwickelt seine Fähigkeiten. Gewinnen wird jedoch das Team, das am besten zusammenarbeitet.

SPIELMATERIAL

- | | | |
|--|------------------------------------|---|
| ▪ Dieses Handbuch | ▪ 10 Geschwächte-Staffel-ID-Marker | ▪ 2 Exogorthen-Hindernismarker |
| ▪ 1 Kampagnenkarte zur Rebellion im Outer Rim | ▪ 4 Überfallmarker | ▪ 1 Gravitationsstrudel-Hindernismarker |
| ▪ 6 Flottenbögen zur Rebellion im Outer Rim | ▪ 16 Veteranenmarker | ▪ 2 Purgil-Hindernismarker |
| ▪ 2 Teambögen zur Rebellion im Outer Rim
(1 für Rebellen und 1 für das Imperium) | ▪ 2 Alliiertenmarker | ▪ 8 Annäherungsminen-Marker |
| ▪ 8 Haupt-Schiff-ID-Marker | ▪ 4 Schicksalsmarker | ▪ 1 Aufkleberbogen |
| ▪ 8 Schiff-ID-Marker | ▪ 2 Diplomatenmarker | ▪ 8 Staffeln und Staffelscheiben |
| ▪ 2 Haupt-Flaggschiff-ID-Marker | ▪ 4 Reparaturwerftenmarker | ▪ 12 Einsatzzielkarten |
| ▪ 2 Flaggschiff-ID-Marker | ▪ 7 Ressourcenmarker | ▪ 11 Kampagnen-Einsatzzielkarten |
| ▪ 8 Geschwächtes-Schiff-ID-Marker | ▪ 6 Erfahrene-Raumfahrer-Marker | ▪ 6 Flotten-Zustandskarten |
| ▪ 8 Staffel-ID-Marker | ▪ 4 Spionagenetzwerk-Marker | ▪ 1 Raumstationskarte |
| | ▪ 2 Staubwolke-Hindernismarker | ▪ 28 Aufwertungskarten |
-

NEUE REGELN

Mit der Kampagnenerweiterung **Rebellion im Outer Rim** werden für alle Spielmodi (sowohl für das Kampagnen- als auch das Standardspiel) neue Regeln eingeführt, die hier vorgestellt werden.

NEUE STAFFELKARTEN UND EINSATZZIELKARTEN

Rebellion im Outer Rim enthält neue Varianten bekannter Staffeln sowie neue Einsatzzielkarten, die in allen Spielmodi verwendet werden können. Um die neuen Staffeln zu verwenden, müssen die Stanzbögen dieser Erweiterung mit den Basen und Modellen aus der Erweiterung **Schurken und Verbrecher** kombiniert werden. Bei der Auswahl von Einsatzzielen für eine Flotte stehen von nun an die Einsatzzielkarten aus dem **Armada**-Grundspiel sowie die Standard-Einsatzzielkarten aus dieser und anderen Erweiterungen zur Verfügung.

ZUSÄTZLICHE STREITKRÄFTE KONTROLLIEREN

Einige Einsatzzielkarten aus dieser Erweiterung besagen, dass für diese eine Partie Schiffe oder Staffeln zu der Flotte eines Spielers hinzugefügt werden. Sobald eine solche Anweisung gegeben wird, übernimmt der genannte Spieler (oder das Team) die exklusive Kontrolle über diese Schiffe oder Staffeln und trifft alle Entscheidungen (wie Kommandos wählen, angreifen, Marker ausgeben, etc.) für sie. Sofern nichts anderes angegeben ist, werden diese Schiffe oder Staffeln genau wie alle anderen Schiffe und Staffeln in der Flotte des Spielers aktiviert.

Nach einer Kampagnenpartie werden zusätzliche Streitkräfte aus der Flotte des Spielers entfernt und nicht in den Flottenbögen eingetragen.



ZUSÄTZLICHE STREITKRÄFTE WÄHLEN

Sobald ein Spieler angewiesen wird, zusätzliche Schiffe, Staffeln oder Aufwertungen zu wählen, kann er unter den genannten Streitkräften beliebige auswählen, die nicht der gegnerischen Fraktion angehören. Nach der Wahl muss der Spieler den zusätzlichen Streitkräften andersfarbige ID-Marker zuweisen, um sie von den Schiffen und Staffeln derselben Fraktion, die permanent zu seiner Flotte gehören, zu unterscheiden (siehe „ID-Marker“ auf S. 19).

SIEGPUNKTE FÜR ZUSÄTZLICHE STREITKRÄFTE

Sobald am Ende der Partie die Siegpunkte berechnet werden, zählen die Flottenpunktkosten zerstörter Schiffe (inkl. ausgerüsteter Aufwertungen) und Staffeln, die zur Flotte eines Spielers hinzugefügt wurden, für den Gegner dieses Spielers als feindliche Schiffe oder Staffeln.

HINDERNISSE UND MARKER BEWEGEN

Einige Einsatzzielkarten und Hindernisarten aus dieser Erweiterung besagen, dass Hindernisse bewegt werden. Um ein Hindernis zu bewegen, handelt der betroffene Spieler die folgenden Schritte ab:

1. **Richtung bestimmen:** Der Maßstab wird flach, mit der Entfernungsebene nach oben, auf dem Tisch platziert. Die Mitte des „Entfernung 1“-Endes muss den Rand des Hindernisses berühren.

Kann der Maßstab aufgrund von Schiffen oder Staffeln, die im Weg stehen, nicht platziert werden, hält man ihn über die Spielfläche und schätzt die Endposition des Objekts ab.

2. **Hindernis bewegen:** Das Hindernis wird aufgehoben und irgendwo entlang der Mitte des Maßstabs positioniert, bis zu der Linie, die das Ende der als Maximalbewegung angegebene Entfernungskategorie markiert. Das Hindernis kann nicht jenseits dieser Linie platziert werden. Dann wird der Maßstab entfernt und das Hindernis wird an seiner Endposition platziert.

- Das Hindernis kann sich an seiner Endposition nicht mit Schiffen, Staffeln, anderen Hindernissen oder Markern auf der Spielfläche überschneiden.
- Das Hindernis kann gedreht werden, solange kein Teil des Hindernisses über die angegebene Maximalentfernung der Bewegung – gemessen von der Ausgangsposition des Objekts – hinausragt.
- Ein Hindernis kann sich ungehindert durch Schiffe, Staffeln und Hindernisse hindurchbewegen. Entscheidend sind nur die Ausgangs- und Endposition.
- Falls ein Hindernis bewegt wird, auf dem ein Marker liegt, der durch eine Einsatzzielkarte oder einen anderen Effekt platziert wurde, verbleibt dieser Marker auf dem Hindernis.
- Falls ein Hindernis bewegt wird, das sich mit einem Schiff oder einer Staffel überschneidet, verbleibt das Schiff bzw. die Staffel nach der Bewegung des Hindernisses in ihrer gegenwärtigen Position.
- Sobald ein Hindernis bewegt wird, kann der Spieler, der die Bewegung durchführt, auch entscheiden, dass es auf seiner gegenwärtigen Position verbleibt, es sei denn, für die Bewegung ist eine Minimalentfernung angegeben.

ZUBEWEGEN

Manche Effekte verlangen, dass ein Hindernis oder Marker auf ein Schiff, eine Staffel, ein Hindernis, einen anderen Marker oder einen Teil der Spielfläche zubewegt wird. In diesem Fall muss der Spieler, der die Bewegung durchführt, folgende Einschränkungen beachten:

- Die Bewegung muss direkt und auf kürzestem Weg in Richtung der anderen Spielkomponente führen (vom nächsten Punkt der einen zum nächsten Punkt der anderen Komponente).
- Das Hindernis bzw. der Marker muss von seiner gegenwärtigen Position mindestens zu der Linie, die das Ende der als Minimalbewegung angegebenen Entfernungskategorie markiert, bewegt werden.
- Kann das Objekt die angegebene Minimalentfernung nicht erreichen, muss es so weit wie möglich von seiner Ausgangsposition auf die Endlinie der angegebenen Minimalentfernungskategorie zubewegt werden.

NEUE HINDERNISSE

Auf einigen Einsatzzielkarten aus dieser Erweiterung ist die Rede von Hindernisarten, die nicht im Grundspiel von **Armada** enthalten sind. Diese Hindernisse werden durch Marker auf der Spielfläche dargestellt und beim Spielen mit bestimmten Einsatzzielen verwendet. Es folgen die Regeln für alle neuen Hindernisarten.

STAUBWOLKEN

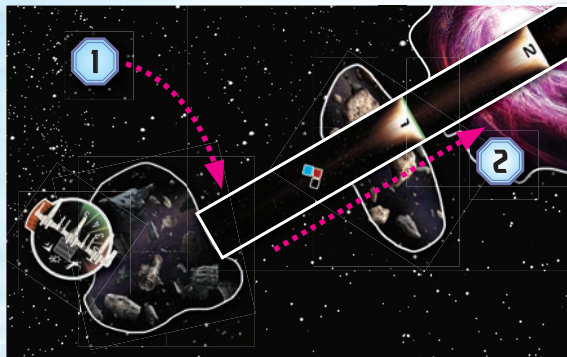
Ein Schiff, dessen Sichtlinie beim Angriff auf ein Schiff oder eine Staffel durch eine Staubwolke gezogen wird, kann diesen Angriff nicht durchführen (darf aber ein anderes Ziel festlegen). Falls die Sichtlinie einer Staffel durch eine Staubwolke gezogen wird, ist der Angriff versperrt.



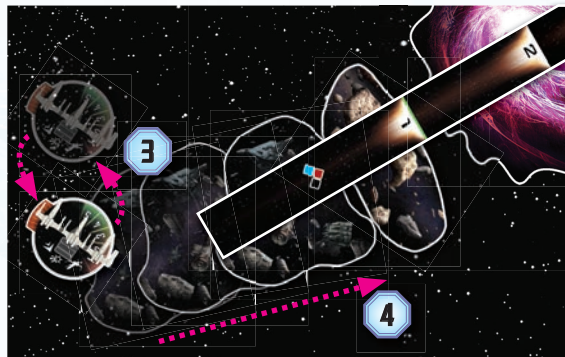
Staubwolkenmarker

BEISPIEL: BEWEGUNG VON HINDERNISSEN

Beim Spielen mit dem Einsatzziel „Dem Untergang geweihte Raumstation“ bewegt der imperiale Spieler ein Trümmerfeld auf den Gravitationsstrudel zu.



1. Der imperiale Spieler platziert den Maßstab so, dass das „Entfernung 1“-Ende den Rand des Trümmerfelds berührt.
2. Jetzt richtet der imperiale Spieler den Maßstab auf den nächsten Punkt des Gravitationsstrudels aus.
3. Die X-Flügler-Staffel entfernt sich von dem Trümmerfeld, anschließend bewegt er das Trümmerfeld auf die „Entfernung 2“-Kategorie zu.



4. Das Trümmerfeld darf sich an seiner Endposition nicht mit dem Asteroidenfeld überschneiden. Daher bewegt der imperiale Spieler es so weit wie möglich auf den Rand der „Entfernung 1“-Kategorie zu und platziert es in Kontakt mit dem Rand des Asteroidenfelds.

EXOGORTHEN

Für Exogorthen gelten besondere Platzierungsregeln. Außerdem haben Exogorthen unterschiedliche Effekte auf Schiffe und Staffeln.

Exogorthen platzieren

Ein Exogorthen-Hindernis wird so platziert, dass es andere Hindernisse berührt. Beim Platzieren kann sich der Exogorth nicht mit Schiffen, anderen Hindernissen oder Markern auf der Spielfläche überschneiden. Sollte sich ein Exogorth bei der Platzierung mit Staffeln überschneiden, werden alle betroffenen Staffeln entfernt und der Exogorth wird platziert. Anschließend platziert der Spieler, der den Exogorthen nicht platziert hat, die soeben entfernten Staffeln (egal, wem sie gehören) in beliebiger Position um den Exogorthen herum, sodass sie ihn berühren. Die Reihenfolge kann er selbst bestimmen, aber er kann die Staffeln nicht außerhalb der Spielfläche platzieren.



Exogorthenmarker

Effekte von Exogorthen

Sobald sich ein Schiff mit einem Exogorthen überschneidet, nimmt es 1 Schaden.

Zu Beginn jeder Staffelfase wählen die Spieler, beginnend mit dem zweiten Spieler und dann abwechselnd, je 1 Exogorthen. Jeder Spieler muss einen anderen Exogorthen wählen. Anschließend führt jeder Spieler mit seinem gewählten Exogorthen einen Anti-Jäger-Angriff gegen jede Staffel in **Entfernung 1** durch. Dabei gelten folgende Regeln:

Bewaffnung: Ein Exogorth wird wie ein Schiff mit einer Anti-Jäger-Bewaffnung von 3 blauen Würfeln behandelt und ist mit keinem Schiff und keiner Staffel befreundet.

Nimmt eine Staffel mindestens 1 Schaden durch den Angriff des Exogorthen, wird ihr Aktivierungsanzeiger auf die aktivierte Seite geschoben (falls möglich).

Hüllensektion: Solange ein Exogorth angreift, wird er wie ein Schiff mit nur einer Hüllensektion behandelt.

Feuerwinkel: Jeder Exogorth hat einen Feuerwinkel von 360°.

Sichtlinie: Sobald die Sichtlinie von oder zu einem Exogorthen gezogen wird, verwendet man dazu den Punkt des Markers, welcher der gegnerischen Staffel am nächsten liegt. Angriffe, bei denen die Sichtlinie durch den Exogorthen selbst oder durch ein vom Exogorthen berührtes Hindernis gezogen wird, gelten nicht als versperrt.

GRAVITATIONSSTRUDEL

Gravitationsstrudel haben diverse Effekte, je nachdem, in welcher Entfernung ein Schiff oder eine Staffel zu ihnen ist:



Gravitationsstrudel-Marker

- Sobald ein Schiff in Entfernung 1–2 zu einem Gravitationsstrudel aufgestellt wird, muss es sein Schubrad auf 0 stellen.
- Sobald sich ein Schiff mit einem Gravitationsstrudel überschneidet, muss sein Schubrad auf 0 verringert werden.
- Sobald ein Schiff in Entfernung 1–2 zu einem Gravitationsstrudel den Schritt „Kurs bestimmen“ abhandelt, wird sein Schub bis zum Ende des Manövers vorübergehend um 1 verringert (Minimum: 0).



PURRGIL

Sobald sich ein Schiff mit einem Purgil überschneidet, nimmt es Schaden in Höhe seines Schubs. Sobald sich eine Staffel mit einem Purgil überschneidet, nimmt sie 1 Schaden.

Am Ende jeder Runde wählen die Spieler, beginnend mit dem zweiten Spieler und dann abwechselnd, je 1 Purgil-Hindernis und bewegen es innerhalb Entfernung 1–2 von seinem gegenwärtigen Standort. Jeder Spieler muss ein anderes Purgil-Hindernis zum Bewegen auswählen.



Purgil-Marker

BEWAFFNUNG „-“

Geschützatterie- und Anti-Jäger-Bewaffnungen mit dem Wert „-“ haben keine Würfel.

RAUMSTATIONEN ANGREIFEN

Auf einigen Einsatzzielkarten aus dieser Erweiterung ist die Rede von Angriffen auf eine Raumstation oder Angriffen von Raumstationen. Beim Spielen mit solchen Einsatzzielen wird die Karte „Bewaffnete Raumstation“ verwendet. Darauf kann der Schaden der Raumstationen festgehalten und ihre Bewaffnung abgelesen werden.

RAUMSTATIONEN

Eine Raumstation wird durch einen Raumstationsmarker (aus dem *Armada*-Grundspiel) und eine Raumstationskarte dargestellt. Eine Raumstationskarte ist ähnlich wie eine Staffelfkarte aufgebaut, verfügt aber nur über Hüllenwert, Anti-Jäger-Bewaffnung, Geschützatterie-Bewaffnung und Regeltext. Beim Abhandeln von Effekten werden Raumstationen wie Schiffe behandelt. Wenn Raumstationen angegriffen werden bzw. einen Angriff durchführen, gelten die folgenden Regeln:



Raumstationskarte

Hüllensektion: Solange eine Raumstation angreift oder sich verteidigt, wird sie wie ein Schiff mit nur einer Hüllensektion behandelt.

Schaden: Sobald eine Raumstation Schaden nimmt, wird ihr für jeden erlittenen Schadenspunkt eine verdeckte Schadenskarte zugeteilt. Eine Raumstation kann keine offenen Schadenskarten haben. Sobald eine Raumstation Schadenskarten in Höhe ihres Hüllenwerts oder darüber erhalten hat, wird sie sofort zerstört. Schiffe und Staffeln können beim Angreifen einer Raumstation keine kritischen Effekte abhandeln.

Zerstörte Raumstationen: Sobald eine Raumstation zerstört wird, darf sie **nicht** von der Spielfläche entfernt werden. Die Raumstation versperrt weiterhin die Sichtlinie, aber zählt im Sinne des Einsatzziels als zerstört. Eine zerstörte Raumstation kann weder Angriffe durchführen noch hat sie die Fähigkeit, Schadenskarten abzulegen oder Hüllenpunkte wiederherzustellen, wenn sich Schiffe oder Staffeln mit ihr überschneiden.

Feuerwinkel: Jede Raumstation hat einen Feuerwinkel von 360°.

Sichtlinie: Sobald die Sichtlinie von oder zu einer Raumstation gezogen wird, verwendet man dazu den Punkt des Markers, welcher der Staffel oder Hüllensektion des Gegners am nächsten liegt. Bewaffnete Raumstationen können ihre eigenen Angriffe nicht versperren. Angriffe, bei denen die Sichtlinie durch eine Raumstation gezogen wird, sind versperrt. Schiffe und Staffeln, die sich mit einer Raumstation überschneiden, können jene Raumstation nicht als Angriffsziel festlegen.

NEUE MARKER

Mit dieser Erweiterung kommen diverse neue Markerarten hinzu.

ANNÄHERUNGSMINEN-MARKER

Auf einigen Aufwertungskarten dieser Erweiterung ist die Rede von Annäherungsminen-Markern. Sobald ein Annäherungsminen-Marker platziert wird, muss er jenseits von Entfernung 1 zu allen anderen Annäherungsminen-Markern platziert werden.



Annäherungsminen-Marker

Sobald ein Schiff seine Bewegung in Entfernung 1 zu einem Annäherungsminen-Marker beendet, wird der Marker von der Spielfläche entfernt und 2 blaue Würfel werden geworfen. Dem Schiff wird für jedes gewürfelte ✱- oder ✧-Symbol 1 verdeckte Schadenskarte zugeteilt.

Annäherungsminen-Marker angreifen

Sobald ein Schiff einen Angriff durchführt, kann es statt eines Schiffs oder einer Staffel auch 1 Annäherungsminen-Marker als Ziel festlegen. Der verteidigende Marker wird wie eine Staffel mit 1 Hüllenpunkt behandelt, die mit keinem Schiff und keiner Staffel befreundet ist und weder Schlüsselwörter noch Verteidigungsmarker besitzt. Sollte der Marker mindestens 1 Schadenspunkt nehmen, wird er von der Spielfläche entfernt.

ÜBERFALLMARKER

Auf manchen Aufwertungskarten dieser Erweiterung ist die Rede von Überfallmarkern. Solange ein Schiff einen Überfallmarker hat, kann es das entsprechende Kommando nicht abhandeln. Sobald ein Schiff mit einem Überfallmarker ein Kommandorad aufdeckt, darf es das Rad ablegen, um alle seine Überfallmarker abzulegen, oder es darf einen Kommandomarker ablegen, um einen entsprechenden Überfallmarker abzulegen. Ein Schiff kann maximal 1 Überfallmarker jedes Typs haben.



Überfallmarker

NEUE AUFWERTUNGSSYMBOLLE

Einige Aufwertungskarten dieser Erweiterung verwenden neue Symbole, um anzuzeigen, von welchen Schiffen sie ausgerüstet werden können. Es folgen die Regeln dazu:

● **Aufwertungssymbol:** Dieses Aufwertungssymbol steht für Flottenkommando.

KURSIVGEDRUCKTE STAFFELTYPEN

Einige Staffeln dieser Erweiterung besitzen andere einzigartige Namen, aber als Staffeltyp einen kursivgedruckten Namen, den sie mit Karten aus anderen Erweiterungen gemeinsam haben. Eine Flotte kann nicht mehr als 1 Karte mit demselben kursivgedruckten Staffeltyp enthalten, auch wenn sie unterschiedliche einzigartige Namen aufweisen.



IRREGULÄRE STAFFELN

Auf einigen Karten dieser Erweiterung ist von irregulären Staffeln die Rede. Staffeln dieser Art bestehen aus einem einzelnen Plastikmodell (anstelle von drei). Trotz dieses äußerlichen Unterschieds gelten für irreguläre Staffeln dieselben Regeln wie für normale Staffeln.

NEUE SCHLÜSSELWÖRTER FÜR STAFFELN

Einige Staffeln dieser Erweiterung haben neue Schlüsselwörter mit folgenden Effekten für die jeweilige Staffel:

✧ **Offensive:** Solange du ein Schiff angreiffst, darfst du 1 Würfel mit einem ✱-Symbol ausgeben. Falls du das tust, erhält der Verteidiger 1 Überfallmarker deiner Wahl.

♣ **Tarnung:** Am Ende der Staffelfase darfst du dich um bis zu Entfernung 1 bewegen, selbst wenn du im Nahkampf bist.

♠ **Draufgänger:** Solange du mit nur 1 Staffel im Nahkampf bist, wirst du nicht am Bewegen gehindert.

♣ **Halunke:** Du kannst dich in der Staffelfase bewegen und angreifen.

EINSATZKOMMANDO-SCHLACHTEN

Einsatzkommando-Schlachten sind ein neues Spielformat für *Star Wars: Armada*. Im Rahmen der Kampagne *Rebellion im Outer Rim* gelten für die Zusammenstellung eines Einsatzkommandos zusätzlich die Einschränkungen auf S. 12.

FLOTTENZUSAMMENSTELLUNG

Einsatzkommando-Flotten werden mit 200 Punkten gebildet. Dabei gelten die Regeln auf S. 6 des *Armada*-Referenzhandbuches sowie folgende Ausnahmen:

- Jede Flotte muss mindestens 1 Nicht-Flottillen-Schiff enthalten und darf maximal 2 Flottillen-Schiffe beinhalten, ansonsten dürfen beliebig viele Flottenpunkte für Staffeln ausgegeben werden.
- Ein Flaggschiff muss gewählt werden. Das Flaggschiff darf mit bis zu 1 Commander-Aufwertungskarte ausgerüstet werden, es ist aber nicht verpflichtend, eine Commander-Karte für die Flotte auszuwählen.
- Weiterhin muss jeder Spieler drei Einsatzzielkarten auswählen (aus jeder Kategorie eine). Wir empfehlen, von der Auswahl der nebenstehenden Einsatzziele abzusehen.

SPIELFLÄCHE

Einsatzkommando-Schlachten werden auf einer 90 x 90 cm großen Spielfläche ausgetragen. Manche Einsatzzielkarten funktionieren bei dieser Spielflächengröße nicht oder sie würden das Spielerlebnis stark beeinträchtigen, weswegen sie für Einsatzkommando-Partien nicht zu empfehlen sind.

STARTGEBIET

Wie auf S. 12 des *Armada*-Referenzhandbuches vermerkt, umfasst das Startgebiet die gesamte Spielfläche.

SPIELFLÄCHENRÄNDER

Manche Einsatzziele, auf denen von „90 cm langen Spielflächenrändern“ die Rede ist, können auch bei Einsatzkommando-Schlachten verwendet werden. In diesem Fall müssen die Spieler, sobald sie angewiesen werden einen 90 cm langen Spielflächenrand zu wählen, sich für einen Rand entscheiden, der nicht der Rand eines Spielers ist.

Nicht empfohlene Einsatzziele

Die folgenden Einsatzziele sind für Einsatzkommandos **nicht** zu empfehlen (aufgeführt sind auch Einsatzziele der Kampagne *Rebellion im Outer Rim*). In der untenstehenden Liste sind zusätzlich Einsatzziele aus der Kampagnen-Erweiterung *Konflikt um Corellia* enthalten:

Angriff:

- Zielbaken
- Blockadebrecher

Dieses Einsatzziel kann nicht auf einer 90 x 90 cm großen Spielfläche gespielt werden. Es gelten zusätzliche Aufbauregeln, die in der Erweiterung *Konflikt um Corellia* erklärt werden.

Verteidigung:

- Schussbahnen
- Hinterhalt
- Planetare Ionenkanone

Navigation:

- Spionageflug

DAS KAMPAGNENSPIEL

Bei **Rebellion im Outer Rim** treten vier bis sechs Spieler in einer **Star Wars: Armada**-Kampagne an, die sich über mehrere Partien erstreckt. Schauplatz der Kampagne sind die Regionen Mid Rim und Outer Rim, in denen Rebellenallianz und Galaktisches Imperium um die Vorherr-

schaft über entlegene, aber strategisch wichtige Teile der Galaxis kämpfen. Wir empfehlen, vor Beginn der Kampagne das gesamte Handbuch durchzulesen, da die zu Anfang getroffenen Entscheidungen maßgebliche Auswirkungen auf die Kampagne haben können.

GRUNDLAGEN DES KAMPAGNENSPIELS

In diesem Abschnitt beschäftigen wir uns mit den Grundlagen, die jeder Spieler beherrschen sollte, ehe er in die Kampagne **Rebellion im Outer Rim** einsteigt.

KAMPAGNENSTRUKTUR

Rebellion im Outer Rim besteht aus 1–3 Akten, in denen die Spieler **KAMPAGNENPUNKTE** sammeln, indem sie an **Star Wars: Armada**-Partien, sogenannten **SCHLACHTEN**, teilnehmen.

Jeder Akt setzt sich aus mehreren Kampagnenspielzügen zusammen, die in Phasen unterteilt sind. Während dieser Spielzüge kommen die Teams zusammen, um ihre Strategien abzusprechen und die nächsten Angriffsziele zu bestimmen. Danach werden Spielerpaarungen gebildet und Schlachten ausgetragen. Im Anschluss an die Schlachten verwalten die Teams ihre Flotten sowie die Orte, die sie kontrollieren. Mehr zu diesen Phasen unter „Der Kampagnenspielzug“ auf S. 14.

Anders als bei einer normalen Partie **Star Wars: Armada** kann bei Schlachten das Kräfteverhältnis der Flotten unausgewogen sein. Des Weiteren variieren sie in der Größe und können von kleinen Scharmützeln sogenannter **EINSATZKOMMANDOS** bis zu epischen Begegnungen reichen, in denen große Team-Flotten aufeinandertreffen. Während einer Schlacht können nicht nur Kampagnenpunkte, sondern auch Erfahrung und Belohnungen gesammelt werden, welche die Fähigkeiten eines Einsatzkommandos verbessern.

Sobald ein Team genügend Kampagnenpunkte erspielt hat, endet der aktuelle Akt und die Spieler kommen zu einer speziellen Team-Partie, der **ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT**, zusammen. Nach der Entscheidungsschlacht beginnt entweder ein neuer Akt oder es stellt sich ein Kampagnensieger heraus. Mehr zum Abschluss der Kampagne unter „Kampagnensieg!“ auf S. 23.

AN DIE VETERANEN DES KONFLIKTS UM CORELLIA

Erfahrene **Armada**-Spieler kennen vielleicht die Kampagnen-Erweiterung **Konflikt um Corellia**. Auch diese Spieler sollten die Regeln der vorliegenden Kampagne vollständig durchlesen, da sie neue Herausforderungen und ein völlig anderes Spielerlebnis bietet.

Bei manchen Konzepten und Begriffen, die in beiden Erweiterungen gleich heißen, gibt es in dieser Kampagne signifikante Unterschiede. Beispielsweise werden Strategie-Effekte anders abgehandelt als ihre Pendants aus dem **Konflikt um Corellia** (siehe S. 22).



KAMPAGNENKARTE

Die Kampagnenkarte ist eine Sternenkarte der Regionen Mid Rim und Outer Rim, auf der verschiedene Orte eingezeichnet sind, an denen es zu Schlachten kommen kann. Die Spieler verwenden die Kampagnenkarte, um Austragungsorte für ihre Schlachten zu finden und abzulesen, welche Einsatzziele dort verfügbar sind.

Farbige Grenzlinien teilen die Kampagnenkarte in Gebiete ein. Jedes Gebiet enthält mehrere Orte und wird durch eine römische Ziffer betitelt. Gebiete, die sich eine Grenze teilen, sind **BENACHBART**. Bei Orten, die über eine Grenzlinie hinausragen und weiß umrahmt sind, handelt es sich um **GRENZORTE**. Grenzorte werden behandelt, als befänden sie sich in beiden Gebieten, auf deren Grenze sie liegen (verdeutlicht durch die Pfeile, die auf beide Gebiete zeigen).

Zwei Untergebiete heben sich durch einen andersfarbigen Hintergrund vom Rest der Karte ab. Jedes dieser Untergebiete gehört zu einem größeren Gebiet der Karte. Die beiden Untergebiete sind:

- **Der Mandalorianische Sektor (Gebiet I):** Enthält Concord Dawn und Mandalore.
- **Der Hutt-Raum (Gebiet III):** Enthält Nal Hutta und Nar Shaddaa.

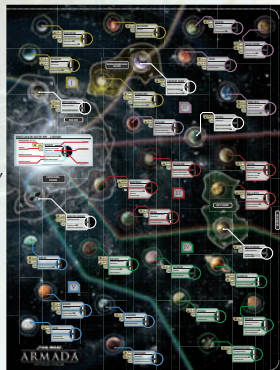
BASEN

Basen sind Orte, an denen eine Fraktion einen militärischen Stützpunkt mit permanenten Verteidigungsanlagen errichtet hat (siehe „Verteidigungsanlagen errichten“ auf S. 11). Im Laufe der Kampagne können die Teams weitere Basen errichten.

PRÄSENZ

Eine Präsenz ist ein Ort, an dem eine Fraktion bedeutenden Einfluss oder besondere Sympathie genießt. Die Teams platzieren Präsenzen, indem sie im Laufe der Kampagne Schlachten gewinnen.

Orte mit Basen und Präsenzen werden auf der Karte mit Aufklebern markiert und zudem auf den Teambögen beider Teams festgehalten. Alle Orte mit einem Basis- oder Präsenzaufkleber einer Fraktion sind miteinander und mit den Flotten jener Fraktion **befreundet**. Alle Orte mit einem Basis- oder Präsenzaufkleber der gegnerischen Fraktion sind **feindliche** Orte.



Kampagnenkarte von
Rebellion im Outer Rim

AUFKLEBER

Die beigefügten Aufkleber machen die Kampagnenkarte zu einem lebendigen Protokoll der fortlaufenden Kampagne **Rebellion im Outer Rim**. Je nach Sieg oder Niederlage der Fraktionen werden Basis- und Präsenzaufkleber von der Karte entfernt und neue aufgeklebt. Das wichtigste Mittel zur Dokumentation bleiben jedoch die beiden Teambögen, auf denen exakt festgehalten wird, welches Team welche Orte kontrolliert.

Die Aufkleber aus dieser Erweiterung lassen sich rückstandslos ablösen, ohne die Karte zu beschädigen. Allerdings werden sie mit der Zeit, nach wiederholtem Aufkleben und Ablösen, Gebrauchsspuren aufweisen. Aus diesem Grund werden die Aufkleber nur selten entfernt und für die wichtigsten ist Ersatz vorhanden. Sollten die Spieler ganz auf Aufkleber verzichten und die Karte lediglich als anschauliches Poster verwenden wollen, steht ihnen das frei.

Rebellenpräsenz-
Aufkleber



Rebellenbasis-
Aufkleber



Imperiale-Präsenz-
Aufkleber



Imperiale-Basis-
Aufkleber



Basis-Aufkleber



Ort auf der Kampagnenkarte

EINSTIEG IN DIE KAMPAGNE

Um mit der Kampagne **Rebellion im Outer Rim** zu beginnen, müssen die folgenden Aufbauschritte durchgeführt werden:

1. **Teams bilden:** Die Spieler teilen sich in zwei Teams – Galaktisches Imperium und Rebellenallianz – auf. Jedes Team muss gleich viele Mitglieder haben – zwei Spieler pro Team für eine Vier-Personen-Kampagne oder drei Spieler pro Team für eine Sechs-Personen-Kampagne. Findet sich keine gerade Spieleranzahl oder stehen nur zwei oder drei Spieler zur Verfügung, siehe „Organisation der Spielgruppe“ auf S. 15. Für ein optimales Spielerlebnis sollte das Spielniveau beider Teams möglichst ausgewogen sein.



Teambögen zu **Rebellion im Outer Rim**
(Imperium und Rebellen)

2. **Großadmiräle ernennen:** Jedes Team ernennt ein Mitglied zum **GROSSADMIRAL**. Dieser fungiert als Teamkapitän und schlichtet bei Bedarf Streitigkeiten innerhalb des Teams.
3. **Commander der Einsatzkommandos erschaffen:** Jeder Spieler muss einen Commander für sein Einsatzkommando erschaffen. Die Regeln dafür werden unter „Commander und Einsatzkommandos erschaffen“ auf S. 12 erklärt.
4. **Einsatzkommandos zusammenstellen:** Jeder Spieler stellt sein Start-Einsatzkommando aus 200 Flottenpunkten zusammen. Die Regeln dafür werden auf S. 12 erklärt.
5. **Einsatzziele wählen:** Wenn zwei Einsatzkommandos aufeinander treffen, findet die Schlacht auf einer 90 x 90 cm großen Spielfläche statt und der Spielaufbau wird leicht angepasst. Wie bei den **Armada**-Standardregeln zur Flottenzusammenstellung muss jeder Spieler beim Zusammenstellen seiner Flotte drei Einsatzzielkarten (aus jeder Kategorie eine) wählen. Mehr zu den Aufbauregeln sowie eine Liste der Einsatzziele, die auf kleineren Spielflächen nicht funktionieren, ist unter „Einsatzkommando-Schlachten“ auf S. 8 zu finden.



ANMERKUNG ZUR GEHEIMHALTUNG

Da jedes Team die Verteidigungen seiner Basen im Geheimen auf seinem Teambogen dokumentiert, gibt es für das gegnerische Team keine Möglichkeit, sich zu vergewissern, dass ehrlich gespielt wird und nach dem Bekanntwerden einer Schlacht keine Änderungen an der Verteidigung vorgenommen wurden. Da jedoch alle anderen Informationen frei zugänglich sind, würde ein solcher Betrug früher oder später ans Licht kommen, wenn andere Teammitglieder dieselbe Basis angreifen. Wird ein Team beim Schummeln erwischt, verliert es mit sofortiger Wirkung die Kampagne. Denkt daran, dass ein fähiger Commander Schummeln überhaupt nicht nötig hat, und ohnehin ist es der Gipfel der Unsportlichkeit.

6. **Basen platzieren:** Jeder Spieler nimmt sich einen Basis-Aufkleber seiner Fraktion – jeder imperiale Spieler einen Imperiale-Basis-Aufkleber und jeder Rebellenspieler einen Rebellenbasis-Aufkleber. Anschließend platzieren die Teams abwechselnd ihre Aufkleber auf Orten auf der Karte und vermerken diese auf ihren Teambögen. Auf jedem Ort darf maximal ein Aufkleber platziert werden; Grenzorte sowie Orte in Untergebieten sind von der Platzierung von Aufklebern ausgenommen.

Zuerst platziert ein imperialer Spieler seinen Aufkleber auf einem der Orte auf der Kampagnenkarte. Dann platziert ein Rebellenspieler seinen Aufkleber auf einem der Orte auf der Kampagnenkarte. Auf diese Weise wechseln sich die Teams weiter ab, bis jeder Spieler genau einen Basis-Aufkleber seiner Fraktion platziert hat.

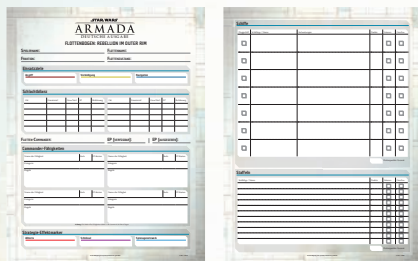
7. **Verteidigungsanlagen errichten:** Jedes Team wählt für jede seiner Basen ein Kampagnen-Einsatzziel „Basenverteidigung“ („Ionenkanone“, „Jägerschwadron“ oder „Bewaffnete Raumstation“) und vermerkt dieses Einsatzziel im Geheimen hinter der jeweiligen Basis auf seinem Teambogen. Sobald ein Team diese Basis während einer Schlacht verteidigt, stärkt das gewählte Kampagnen-Einsatzziel die Defensive der Basis (siehe „Einsatzziel wählen“ auf S. 15).

COMMANDER UND EINSATZKOMMANDOS ERSCHAFFEN

Jedes Einsatzkommando wird von einem aufstrebenden Commander befehligt, der im Laufe der Kampagne **ERFAHRUNG** sammeln und neue **FÄHIGKEITEN** erwerben wird (dies ersetzt die Commander-Aufwertungskarte, die vom Flaggschiff des Einsatzkommandos ausgerüstet wird). Jeder Spieler erschafft einen Commander, indem er eine Fähigkeit für ihn auswählt. Dabei muss es sich um eine Stufe-1-Fähigkeit handeln. Eine vollständige Auflistung aller Fähigkeiten ist unter „Commander-Fähigkeiten“ auf S.28 zu finden.

Nach der Wahl der ersten Fähigkeit denkt sich jeder Spieler einen Namen für seinen Commander aus und trägt ihn zusammen mit der Fähigkeit auf seinem Flottenbogen ein. Danach stellen die Spieler ihre Einsatzkommandos zusammen, wobei sie sich mit ihren Teamkollegen besprechen und koordinieren dürfen. Es gelten die Regeln für die Flottenzusammenstellung auf S.6 des **Armada**-Referenzhandbuches (auch was die Wahl der Einsatzzielkarten betrifft) mit folgenden Ausnahmen:

- Jede Flotte muss mindestens 1 Nicht-Flottillen-Schiff enthalten und darf maximal 2 Flottillen-Schiffe beinhalten, ansonsten dürfen beliebig viele Flottenpunkte für Staffeln ausgegeben werden.
- Jedes kleine, mittelgroße oder große Schiff kann maximal 1 Aufwertungskarte ausrüsten. Der Commander zählt nicht zu dieser Beschränkung hinzu. Jeder Spieler muss 1 Schiff zu seinem Flaggschiff bestimmen. Der Commander des Einsatzkommandos wird wie eine Ⓢ-Aufwertung behandelt, die 0 Flottenpunkte kostet und vom Flaggschiff ausgerüstet ist. Jeder Spieler vermerkt diese Informationen auf seinem Flottenbogen.



Flottenbogen zu **Rebellion im Outer Rim**
(Vorderseite und Rückseite)



KAMPAGNEN MIT GRÖßEREN FLOTTEN

Rebellion im Outer Rim ist für Einsatzkommandofloten mit 200–250 Flottenpunkten vorgesehen. Falls eine Kampagne mit größeren Flotten gewünscht ist, können folgende Regelanpassungen vorgenommen werden:

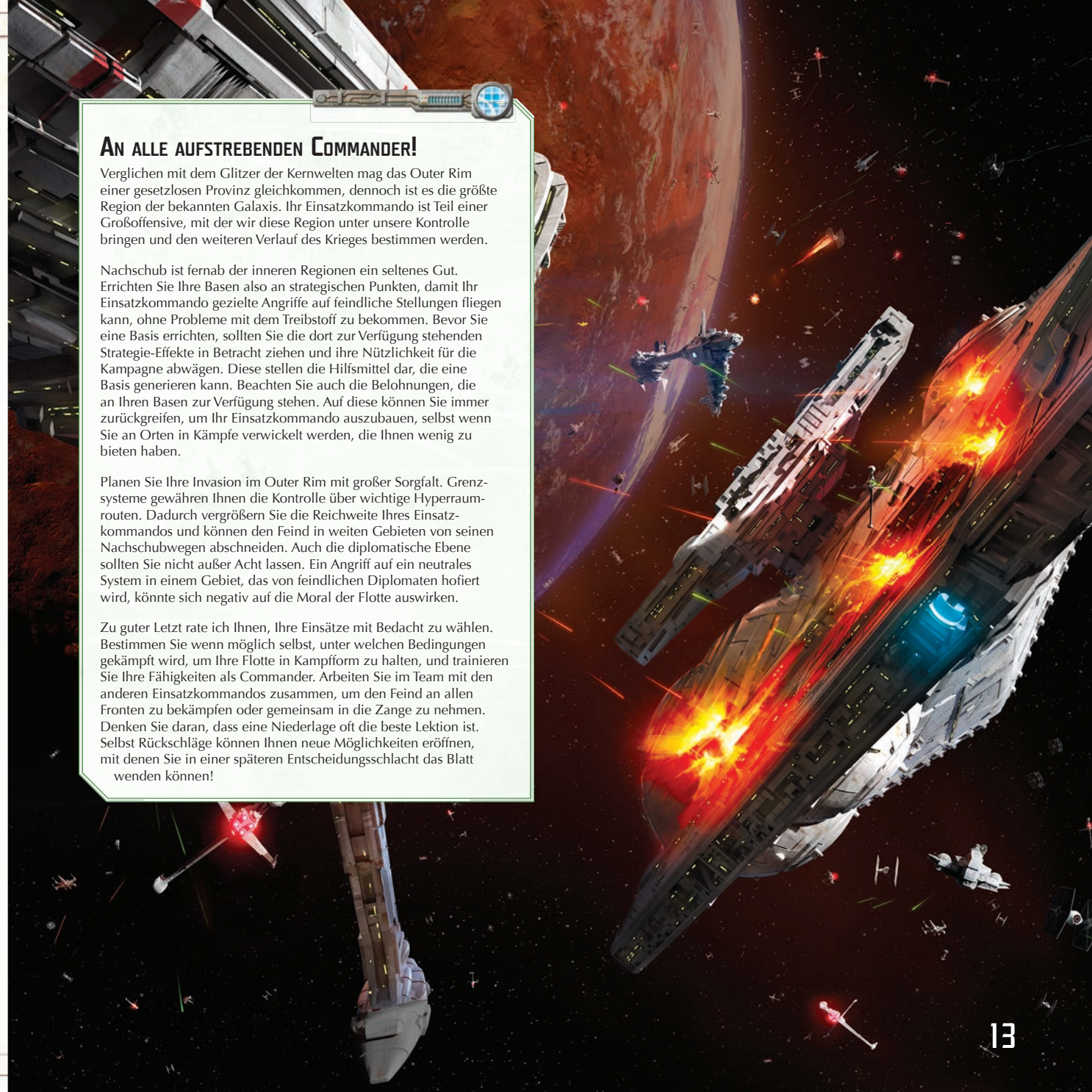
Startflottenpunkte: Die Spieler beginnen die Kampagne mit 400 Flottenpunkten (oder einer anderen, frei gewählten Summe). Ansonsten müssen sie bei der Flottenzusammenstellung alle auf dieser Seite genannten Einschränkungen beachten.

Spielflächengröße: Alle Partien werden auf einer 180 x 90 cm großen Spielfläche ausgetragen. Wenn in Entscheidungsschlachten sechs Flotten aufeinandertreffen (siehe S.24), ist das Startgebiet 90 x 180 cm groß (und füllt somit die gesamte Spielfläche aus).

Maximale Flottenpunkte: Jede Flotte kann im Laufe der Kampagne Aufwertungen und Staffeln im Gesamtwert von bis zu 100 Flottenpunkten hinzugewinnen.

Mit größeren Flotten dauert **Rebellion im Outer Rim** signifikant länger als die Standardkampagne. Alle Spieler sollten sich über den zusätzlichen Zeitaufwand im Klaren sein, bevor sie sich für diese Option entscheiden.

- Es ist nicht erlaubt, Aufwertungskarten mit einzigartigen Namen auszurüsten. Jeder Spieler darf bis zu 2 Staffeln mit einzigartigen Namen in seiner Flotte haben, jedoch kann jeder einzigartige Name nur ein Mal im Team vertreten sein. Wenn beispielsweise ein Spieler später die Offiziersaufwertung „Darth Vader“ für seine Flotte wählt (siehe „Ortsbelohnungen“ auf S.21), kann keiner seiner Teamkollegen eine Karte mit dem Namen „Darth Vader“ in seine Flotte aufnehmen, selbst wenn es sich um einen anderen Kartentyp (z. B. die Staffelnkarte „Darth Vader“) handelt. Kommt es dadurch zu Streitigkeiten beim Zusammenstellen der Flotten, hat der Großadmiral das letzte Wort.



AN ALLE AUFSTREBENDEN COMMANDER!

Verglichen mit dem Glitzer der Kernwelten mag das Outer Rim einer gesetzlosen Provinz gleichkommen, dennoch ist es die größte Region der bekannten Galaxis. Ihr Einsatzkommando ist Teil einer Großoffensive, mit der wir diese Region unter unsere Kontrolle bringen und den weiteren Verlauf des Krieges bestimmen werden.

Nachschub ist fernab der inneren Regionen ein seltenes Gut. Errichten Sie Ihre Basen also an strategischen Punkten, damit Ihr Einsatzkommando gezielte Angriffe auf feindliche Stellungen fliegen kann, ohne Probleme mit dem Treibstoff zu bekommen. Bevor Sie eine Basis errichten, sollten Sie die dort zur Verfügung stehenden Strategie-Effekte in Betracht ziehen und ihre Nützlichkeit für die Kampagne abwägen. Diese stellen die Hilfsmittel dar, die eine Basis generieren kann. Beachten Sie auch die Belohnungen, die an Ihren Basen zur Verfügung stehen. Auf diese können Sie immer zurückgreifen, um Ihr Einsatzkommando auszubauen, selbst wenn Sie an Orten in Kämpfe verwickelt werden, die Ihnen wenig zu bieten haben.

Planen Sie Ihre Invasion im Outer Rim mit großer Sorgfalt. Grenzsyste me gewähren Ihnen die Kontrolle über wichtige Hyperraumrouten. Dadurch vergrößern Sie die Reichweite Ihres Einsatzkommandos und können den Feind in weiten Gebieten von seinen Nachschubwegen abschneiden. Auch die diplomatische Ebene sollten Sie nicht außer Acht lassen. Ein Angriff auf ein neutrales System in einem Gebiet, das von feindlichen Diplomaten hofiert wird, könnte sich negativ auf die Moral der Flotte auswirken.

Zu guter Letzt rate ich Ihnen, Ihre Einsätze mit Bedacht zu wählen. Bestimmen Sie wenn möglich selbst, unter welchen Bedingungen gekämpft wird, um Ihre Flotte in Kampfform zu halten, und trainieren Sie Ihre Fähigkeiten als Commander. Arbeiten Sie im Team mit den anderen Einsatzkommandos zusammen, um den Feind an allen Fronten zu bekämpfen oder gemeinsam in die Zange zu nehmen. Denken Sie daran, dass eine Niederlage oft die beste Lektion ist. Selbst Rückschläge können Ihnen neue Möglichkeiten eröffnen, mit denen Sie in einer späteren Entscheidungsschlacht das Blatt wenden können!

DER KAMPAGNENSPIELZUG

Nachdem alle Flotten zusammengestellt und alle Basen errichtet worden sind, kann die **Rebellion im Outer Rim** beginnen. Die Kampagne besteht aus Kampagnenspielszügen, von denen normalerweise einer pro Spielsitzung gespielt wird. In jedem Kampagnenspielzug kündigen die Spieler Offensiven an, tragen Schlachten aus und setzen sich mit den Auswirkungen auseinander. Zudem gibt es Kampagnenspielszüge, die mit einer Entscheidungsschlacht den Akt oder die ganze Kampagne zum Ende bringen (siehe „Aktuellen Akt überprüfen“ auf S. 17). Jeder Kampagnenspielzug besteht aus drei Phasen, die in der untenstehenden Reihenfolge abgehandelt werden:

- **Strategiephase:** Die Teams kommen zusammen, um ihre Strategien abzusprechen und Spielerpaarungen für die Schlachten dieses Kampagnenspielszugs zu bilden.
- **Schlachtphase:** Die Spieler tragen Schlachten aus. Nach jeder Schlacht werden die Ergebnisse, also Zustände, erlittene Verluste und gewonnene Erfahrung, dokumentiert.
- **Organisationsphase:** Die Spieler aktualisieren den Status ihrer Commander und Flotten. Außerdem versehen sie die Austragungsorte der Schlachten mit Präsenz-Aufklebern und handeln sonstige Effekte ab, mit denen sie neue Basen errichten oder anderweitig ihre Präsenz ausweiten können.

STRATEGIEPHASE

In der Strategiephase versammeln sich beide Teams um die Kampagnenkarte, um die Austragungsorte der Schlachten in diesem Kampagnenspielzug zu bestimmen. Jeder Spieler kann genau eine Schlacht austragen. Zuerst sollten die Teams untereinander besprechen, wer in die Offensive geht und wer für die Defensive zuständig sein wird.

Die Austragungsorte der Schlachten werden in folgenden Schritten festgelegt:

1. **Initiative bestimmen:** Das Team mit den wenigsten Kampagnenpunkten hat die **INITIATIVE** und bestimmt einen seiner Spieler, der als Erster eine Offensive ankündigt. Haben beide Teams gleich viele Kampagnenpunkte, hat das Rebellenteam die Initiative und kündigt zuerst eine Offensive an.
2. **Offensive ankündigen:** Beginnend mit dem Team, das die Initiative hat, wählt ein Spieler einen Zielort auf der Kampagnenkarte, den er angreifen will. Dies ist eine **OFFENSIVE** und wird eine Schlacht nach sich ziehen. Die Regeln für die Auswahl des Ortes werden später unter „Offensive ankündigen“ erklärt.

3. **Defensive ankündigen:** Ein noch nicht an einer Schlacht beteiligter Spieler des gegnerischen Teams muss erklären, dass er die Verteidigung gegen die angekündigte Offensive übernimmt. Somit sind der angreifende Spieler und der verteidigende Spieler für eine Schlacht eingeteilt.

Nachdem die erste Spielerpaarung gebildet worden ist, bestimmt das Team, das die Defensive angekündigt (und nicht die Initiative) hat, einen seiner Spieler, der noch nicht an einer Schlacht beteiligt ist. Dieser kündigt eine Offensive an und die Schritte 2–3 werden wiederholt. Abwechselnd kündigen die Teams nun Offensiven an, bis alle Spieler paarweise für Schlachten eingeteilt sind. Ein Spieler, der in dieser Strategiephase bereits eine Offensive oder Defensive angekündigt hat, kann keine weitere Offensive oder Defensive ankündigen.

OFFENSIVE ANKÜNDIGEN

Wer eine Offensive ankündigt, kann dabei keinen Ort wählen, der in dieser Strategiephase bereits als Ziel festgelegt wurde. Folgende Orte sind als Zielorte wählbar:

- **Unbesetzt:** Ein Ort ohne Aufkleber gilt als **UNBESETZT**.
- **Feindlicher Ort:** Jedes Team kann pro Kampagnenspielzug nur 1 Offensive an einem feindlichen Ort ankündigen, es sei denn, es gibt keine unbesetzten Orte mehr auf der Karte. In diesem Fall muss das Team mindestens 1 seiner Offensiven an einem Ort mit feindlichem Präsenzaufkleber ankündigen.

Beispiel: Sebastian ist Rebellenspieler und mit dem Ankündigen einer Offensive an der Reihe. Das Rebellenteam hat bereits eine Offensive auf Sullust angekündigt, einem Ort mit einem Imperiale-Basis-Aufkleber. Die angekündigte Offensive des Imperiums findet auf Mon Cala – einer unbesetzten Welt – statt. Sebastian kann seine Offensive also nur an einem anderen unbesetzten Ort ankündigen.

ZUSTÄNDE ERHALTEN

Je nachdem, in welchem Gebiet der Karte sie sich befinden, können Zielorte, dazu führen, dass die Flotte des angreifenden oder verteidigenden Spielers einen Zustand erhält (siehe „Flotten-Zustandskarten“ auf S. 19). Wenn eine Flotte einen Zustand erhält, geschieht das, nachdem alle Spielerpaarungen gebildet wurden.



ORGANISATION DER SPIELGRUPPE

Eine Gruppe von Spielern, die sich regelmäßig trifft, dürfte keine Schwierigkeiten haben, **Rebellion im Outer Rim** durchzuspielen. Allerdings kann einem das Leben auch weit, weit entfernt von Tatooine Sand ins Getriebe streuen. Hier sind ein paar Tipps für Probleme bei der Organisation der Spielergruppe:

Spieler ist abwesend: Falls ein Spieler bei der Strategiephase eines Kampagnenspielzugs nicht anwesend ist, kann einer seiner Teamkollegen für diese Phase die Kontrolle über seine Flotte übernehmen. Der abwesende Spieler kann dann die Schlacht zu einem anderen Zeitpunkt vor dem nächsten Kampagnenspielzug nachholen.

Spieler steigt aus: Es kann vorkommen, dass ein Spieler aus irgendeinem Grund aus der Kampagne ausscheiden und die Spielgruppe einen neuen Mitspieler finden muss. Der neue Spieler kann entweder die Flotte des ausgeschiedenen Spielers übernehmen oder gemäß den Regeln auf S. 12 eine neue Einsatzkommando-Flotte zusammenstellen. Sollte die Gruppe keinen Ersatzspieler finden, tritt der untenstehende Abschnitt „Zu wenige Spieler“ in Kraft.

Zu wenige Spieler: Wenn die Spielerzahl in der Gruppe nicht ausreicht, um zwei gleich starke Teams zu bilden, kann ein Spieler auch zwei Flotten befehligen. Er übernimmt dann die Rolle von zwei Spielern und tritt in jedem Kampagnenspielzug in mehreren Schlachten an. Dabei muss er den Status jeder Flotte getrennt verwalten. Wenn nur zwei Spieler eine Kampagne spielen möchten, stellen beide jeweils zwei Flotten zusammen und befehligen sie.

SCHLACHTPHASE

Nach der Bestimmung der Spielerpaarungen können die Schlachten entweder sofort ausgetragen oder auf einen neuen Spieltermin vertagt werden. Wichtig ist nur, dass bis zum nächsten geplanten Strategiephasentreffen alle Schlachten gespielt worden sind.

Jedes Spielerpaar trägt seine Schlacht in den folgenden Schritten aus:

1. **Einsatzziel wählen:** Die Spieler bestimmen anhand des Austragungs-ortes der Schlacht, mit welchem Einsatzziel sie spielen (mehr dazu später). In Kampagnenschlachten hat stets der angreifende Spieler die Initiative und wählt das Einsatzziel.
2. **Schlacht austragen:** Die Spieler tragen eine Kampagnenpartie aus, wobei die Regeln dieser Erweiterung und die des **Armada**-Referenzhandbuchs gelten.
3. **Siegpunkte für die Schlacht:** Nach der Partie berechnen die Spieler ihre Siegpunkte gemäß den Regeln auf S. 11 des **Armada**-Referenzhandbuchs. Der Gewinner (oder das Gewinnerteam) erhält mindestens 1 Kampagnenpunkt für sein Team (siehe „Auswirkungen der Schlacht bestimmen“ auf S. 17). Diese Ergebnisse werden auf den Flottenbögen der Spieler festgehalten.
4. **Erfahrung:** Jeder Commander erhält Erfahrung abhängig von seinen errungenen Siegpunkten (siehe „Erfahrung“ auf S. 16).
5. **Geschwächte Streitkräfte:** Jedes Schiff und jede Staffel, die in der Schlacht zerstört wurden, werden **GESCHWÄCHT**. Der kontrollierende Spieler eines geschwächten Schiffes oder einer geschwächten Staffel vermerkt dies auf seinem Flottenbogen und weist dem Schiff bzw. der Staffel einen **Geschwächt-ID-Marker** (siehe „Geschwächte Schiffe und Staffeln“ auf S. 20).
6. **Streitkräfte mit Veteranenstatus:** Jeder Spieler kann **genau einem** infrage kommenden Schiff oder **genau einer** infrage kommenden Staffel seines Einsatzkommandos einen Veteranenmarker zuweisen (siehe „Schiffe und Staffeln mit Veteranenstatus“ auf S. 20).



Geschwächt-ID-Marker

EINSATZZIEL WÄHLEN

Je nachdem, wo die Schlacht stattfindet, wählt der angreifende Spieler das Einsatzziel aus einem Pool, der sich aus den Einsatzzielkarten der verteidigenden Flotte, bestimmten Kampagnen-Einsatzzielkarten (siehe „Kampagnen-Einsatzziele“ auf S. 19) oder einer Mischung aus beidem zusammensetzt. Der Pool wird wie folgt gebildet, abhängig von der Art der Offensive und dem Austragungsort der Schlacht.

Basis: Der verteidigende Spieler sucht das Kampagnen-Einsatzziel „Basenverteidigung“ heraus, das auf seinem Teambogen neben dem Austragungsort der Schlacht notiert ist („Ionenkanone“, „Jägerschwadron“ oder „Bewaffnete Raumstation“), und die Partie wird mit dieser Einsatzzielkarte gespielt.



Unbesetzt oder Präsenz: Auf der Kampagnenkarte wird nachgelesen, welche Einsatzziele unter dem Austragungsort der Schlacht namentlich aufgeführt sind. Diese Karten werden entweder zu den Standard-Einsatzzielen des verteidigenden Spielers in den Pool gelegt oder sie ersetzen sie. Dies geschieht wie folgt.

1. Alle aufgeführten Kampagnen-Einsatzziele werden in den Pool gelegt. Man erkennt sie an einem nachgestellten **BB**.
2. Alle aufgeführten Standard-Einsatzziele werden in den Pool gelegt.
3. Jedes Standard-Einsatzziel, das auf dem Flottenbogen des verteidigenden Spielers notiert ist und zur selben Kategorie gehört wie eine Einsatzzielkarte, die am Austragungsort der Schlacht angegeben ist, wird aus dem Pool entfernt.

Einsatzziele
des Ortes



Sullust als Ort auf der Kampagnenkarte

Anschließend wählt der angreifende Spieler ein Einsatzziel aus dem fertigen Pool. Entscheidet er sich für ein Kampagnen-Einsatzziel, müssen die Spieler den Namen dieses Einsatzziels auf ihren Teambögen vermerken. Sollte an diesem Ort noch einmal eine Schlacht stattfinden, kann dieses Kampagnen-Einsatzziel nicht erneut gewählt werden.

ERFAHRUNG

Jeder Commander, dessen Einsatzkommando an der Schlacht beteiligt war, erhält Erfahrung. Zusätzliche Erfahrung kann aufgrund der Differenz von Siegpunkten oder Gesamtflottenpunkten erhalten werden. In der Organisationsphase kann ein Commander seine Erfahrung ausgeben (siehe „Commander-Fähigkeiten“ auf S.28).

- Jeder Commander, der an der Schlacht teilgenommen hat, erhält 1 Erfahrung (auch wenn sein Flaggschiff zerstört wurde).
- Jeder Commander des Verliererteams erhält 1 zusätzliche Erfahrung.
- Das Gewinnerteam zieht die Siegpunkte des Verliererteams von seinen eigenen Siegpunkten ab. Für je volle 75 Punkte Differenz erhält jeder Commander des Gewinnerteams 1 zusätzliche Erfahrung.
- Sind die Gesamt-Flottenpunktekosten eines Teams höher als die des anderen, zieht das Team mit dem niedrigeren Wert seine Flottenpunkte von denen des Gegners ab. Für je volle 25 Punkte Differenz erhält das Team mit dem niedrigeren Wert 1 zusätzliche Erfahrung.

ORGANISATIONSPHASE

In der Organisationsphase setzen sich die Spieler mit den langfristigen Auswirkungen des Kampagnenspielzugs auseinander. Entscheidungen, welche die weitere Strategie betreffen oder andere Teammitglieder in ihren Wahlmöglichkeiten einschränken, müssen im Team abgesprochen werden. Ansonsten können die Spieler eigenständig Entscheidungen für ihre Einsatzkommandos treffen.

Die Organisationsphase wird in folgenden Schritten abgehandelt:

1. **Auswirkungen der Schlacht bestimmen:** Die Kampagnenkarte wird auf den neusten Stand gebracht, um den Ausgang der geschlagenen Schlachten widerzuspiegeln. Für jede Schlacht erhält das Gewinnerteam Kampagnenpunkte (siehe „Auswirkungen der Schlacht bestimmen“ auf S. 17).

Anschließend können die Teams an einem Ort, an dem sie einen Präsenz-Aufkleber haben, eine neue Basis errichten (siehe „Neue Basen errichten“ auf S. 21).
2. **Strategie-Effektmarker erhalten:** Jedes Team wählt an jedem Ort, an dem sich eine befreundete Basis befindet oder auf den es in diesem Spielzug einen Präsenz-Aufkleber platziert hat, 1 der dort verfügbaren Strategie-Effekte aus und erhält den passenden Marker dazu. Mehr dazu unter „Strategie-Effekte“ auf S. 22.
3. **Belohnungen erhalten:** Die Spieler dürfen, abhängig vom Austragungsort ihrer Schlacht, neue Aufwertungskarten oder Staffeln zu ihren Flotten hinzufügen. Mehr dazu unter „Ortsbelohnungen“ auf S. 21.
4. **Erfahrung des Commanders ausgeben:** Die Spieler dürfen Erfahrung ausgeben, um ihren Commander neue Fähigkeiten erlernen oder alte ersetzen zu lassen (siehe „Commander-Fähigkeiten“ auf S. 28).
5. **Flotten umrüsten und erweitern:** Die Spieler bringen ihre Flotten auf den neusten Stand. Dazu zählen das Entfernen von Geschwäch-Markern und Zuständen, das Hinzufügen oder Entfernen von Streitkräften sowie das Ausrüsten von Aufwertungen (siehe „Flotten umrüsten und erweitern“ auf S. 18).
6. **Aktuellen Akt überprüfen:** Die Teams vergleichen die Kampagnenpunkte, die sie im aktuellen Akt erspielt haben. Hat ein Team genügend Kampagnenpunkte, endet der Akt. Wie viele das sind, ist abhängig von der Anzahl der Flotten, die an der Kampagne teilnehmen:

♦ **Vier Flotten:** vier Kampagnenpunkte

♦ **Sechs Flotten:** fünf Kampagnenpunkte

Zum Ende eines Akts wählt das Team mit den wenigsten Kampagnenpunkten die **ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT** für diesen Akt (siehe „Entscheidungsschlachten“ auf S. 24). Haben beide Teams gleich viele Kampagnenpunkte, wählt das Team, das insgesamt weniger Gebiete kontrolliert. Ein Gebiet wird von dem Team kontrolliert, das die meisten Aufkleber darin hat.

Nachdem alle Spieler die Organisationsphase durchlaufen haben, vermerken beide Teams den aktuellen Akt und Kampagnenspielzug auf ihren Teambögen und ein neuer Spielzug beginnt.

AUSWIRKUNGEN DER SCHLACHT BESTIMMEN

Je nach Austragungsort aktualisiert das Gewinnerteam jeder Schlacht die Kampagnenkarte und erhält Kampagnenpunkte:

Unbesetzt: Das Gewinnerteam platziert einen seiner Präsenz-Aufkleber auf dem Ort und erhält 1 Kampagnenpunkt.

Präsenz: Falls das angreifende Team gewonnen hat, ersetzt es den feindlichen Präsenz-Aufkleber durch einen eigenen Präsenz-Aufkleber. Anschließend erhält das Gewinnerteam 1 Kampagnenpunkt.

Basis: Das Gewinnerteam erhält eine Anzahl Kampagnenpunkte, die sich wie folgt berechnet.

- Hat das angreifende Team gewonnen, wird die Basis zerstört. Das angreifende Team ersetzt den feindlichen Basis-Aufkleber durch einen eigenen Präsenz-Aufkleber. Anschließend erhält das angreifende Team Kampagnenpunkte in Höhe des beim jeweiligen Ort angegebenen Siegbonuswertes +1.



Concord Dawn als Ort auf der Kampagnenkarte

- Hat das verteidigende Team gewonnen, erhält es 2 Kampagnenpunkte.

FLOTTEN UMRÜSTEN UND ERWEITERN

In diesem Schritt bringen die Spieler ihre Flotten auf den neusten Stand, was das Entfernen von Zuständen, das Hinzufügen oder Entfernen von Streitkräften sowie das Ausrüsten von Aufwertungen beinhaltet. Die Gesamt-Flottenpunktekosten dürfen dabei 250 nicht übersteigen.

Geschwächt-Marker entfernen und Zustände ablegen

Mithilfe von Basen oder Strategie-Effekten können Geschwächt-ID-Marker entfernt werden. Jeder Spieler darf für jede Basis, die sein Team auf der Kampagnenkarte hat, bis zu 1 Geschwächt-ID-Marker entfernen. Sobald ein Spieler einen Geschwächt-ID-Marker von einem Schiff oder einer Staffel entfernt, muss er diese Statusveränderung auf seinem Flottenbogen vermerken.

Bei manchen Zuständen ist ausdrücklich angegeben, dass sie in diesem Schritt abgelegt werden können. Weitere Anweisungen befinden sich auf der jeweiligen Karte.

Streitkräfte hinzufügen oder entfernen

Nach dem Entfernen der Geschwächt-ID-Marker bringt jeder Spieler seinen Flottenbogen auf den neusten Stand, damit alle hinzugefügten und entfernten Schiffe, Staffeln und Aufwertungen korrekt eingetragen bzw. gestrichen sind.

Falls ein Spieler der Meinung ist, dass manche seiner Staffeln und Aufwertungen nutzlos geworden sind, kann er sie in diesem Schritt entfernen. Jeder Spieler kann für jede Basis, die sein Team auf der Kampagnenkarte hat, bis zu 1 Staffeltyp oder Aufwertungstyp aus seiner Flotte entfernen. Dies geschieht wie folgt.

1. Der Spieler wählt einen Staffeltyp oder Aufwertungstyp (nach Symbol). Anschließend kann er beliebig viele Staffel- bzw. Aufwertungskarten des gewählten Typs aus seiner Flotte entfernen.
2. Danach darf der Spieler andere Staffeln eines unterschiedlichen Typs oder zusätzliche Aufwertungskarten des gewählten Typs kaufen. Dabei stehen ausschließlich nicht-einzigartige Aufwertungskarten und Staffeln zur Verfügung. Die Gesamt-Flottenpunktekosten der neuen Staffeln oder Aufwertungen dürfen maximal die Hälfte der Gesamt-Flottenpunktekosten der entfernten Karten (aufgerundet) betragen. Nicht ausgegebene Flottenpunkte verfallen.

Beispiel: Melissa möchte einen Teil der Staffeln und Aufwertungen aus ihrer Flotte entfernen. Sie entscheidet sich für die Typen TIE-Jäger-Staffeln und ⚡-Aufwertungen (Offiziere). Nun entfernt sie zwei TIE-Jäger-Staffeln (im Gesamtwert von 16 Flottenpunkten) und Wulff Yularen (im Wert von 7 Flottenpunkten). Anschließend darf Melissa andere nicht-einzigartige Staffeln oder ⚡-Aufwertungen mit Gesamtkosten von bis zu 12 Flottenpunkten kaufen.

Wenn ein Spieler zu dem Schluss gelangt, dass seine Flotte zu geschwächt ist, um noch mit den anderen mithalten zu können, hat er die Möglichkeit, die Flotte aufzulösen und eine neue Flotte zusammenstellen, die von einem neuen Commander angeführt wird (siehe „Die Flotte auflösen“).

Aufwertungen ausrüsten

Jeder Spieler darf die Aufwertungskarten ausrüsten, die zu seiner Flotte hinzugefügt wurden. Aufwertungen dürfen innerhalb der Flotte auf andere Schiffe verlegt oder ganz beiseitegelegt werden. Die einzige Ausnahme sind ⚡-Aufwertungen (Titel), die nicht verlegt oder beiseitegelegt werden dürfen. Nicht ausgerüstete Aufwertungskarten werden beiseitegelegt und können in späteren Kampagnenspielzügen wieder ausgerüstet werden. Trotzdem zählen sie weiter zu den Gesamt-flottenpunkten des Spielers hinzu.

Der Commander eines Einsatzkommandos wird zwar nicht von einer Aufwertungskarte dargestellt, kann aber trotzdem auf ein anderes Schiff verlegt werden. Dieses Schiff wird dann zum Flaggschiff der Flotte.

Jeder Spieler vermerkt alle vorgenommenen Änderungen auf seinem Flottenbogen.



DIE FLOTTE AUFLÖSEN

Manchmal passiert es, dass eine Flotte im Laufe der Kampagne so weit hinter die anderen zurückfällt, dass sie nicht mehr effektiv für ihr Team spielen kann. In diesem Fall kann der Spieler im Schritt „Flotten umrüsten und erweitern“ der Organisationsphase die Auflösung seiner Flotte beschließen.

Wenn das geschieht, werden alle Strategie-Effektmarker, die an diese Flotte verteilt wurden, an das Team zurückgegeben. Sämtliche einzigartigen Aufwertungen oder Staffeln der Flotte werden aus dem Spiel entfernt und können in dieser Kampagne von keinem Spieler mehr verwendet werden.

Danach stellt der Spieler gemäß den Regeln auf S. 8 eine neue Flotte aus 200 Flottenpunkten zusammen. Für den neuen Commander wählt er eine Stufe-1-Fähigkeit und gibt ihm die **Hälfte** der Erfahrungspunkte, die der Commander der aufgelösten Flotte besaß (aufgerundet).

ZUSÄTZLICHE KAMPAGNENREGELN

Der folgende Abschnitt beschreibt zusätzliche Regeln, die bei **Rebellion im Outer Rim** zum Einsatz kommen.

ID-MARKER

Da die Teams nach Fraktionen aufgeteilt sind, kann es bei Kampagnen nicht zu Schlachten zwischen zwei Flotten derselben Fraktion kommen. Dennoch müssen die Spieler ID-Marker verwenden, um gleichartige Schiffe oder Staffeln innerhalb ihrer eigenen Flotte zu differenzieren. Neben Geschwächt-ID-Markern (siehe S. 15) müssen die Spieler auch andersfarbige ID-Marker verwenden, um befreundete Schiffe oder Staffeln zu kennzeichnen, die nur vorübergehend Teil ihrer Flotte sind (siehe „Zusätzliche Streitkräfte wählen“ auf S. 3). Dazu kann es durch bestimmte Einsatzziele oder durch den Strategie-Effekt „Alliierte“ kommen.

GRAUE ID-MARKER

Bei Entscheidungsschlachten (siehe S. 24) muss jedes Teammitglied ID-Marker verwenden, um anzuzeigen, welche Schiffe ihm gehören, welches davon das Flaggschiff ist und um gleichartige Schiffe zu differenzieren. Dies ist wichtig, um festzuhalten, welchem Schiff welche Aufwertungskarten, Schadenskarten und Kommandoräder zugewiesen sind.



graue ID-Marker

Dabei muss jeder Spieler innerhalb eines Teams andersfarbige ID-Marker verwenden. Bei dreiköpfigen Teams sollte ein Spieler die kleinen grauen Schiffs- und Staffel-ID-Marker aus dieser Erweiterung sowie die passenden Haupt-Schiff-ID-Marker nutzen.

FLOTTEN-ZUSTANDSKARTEN

Jede Flotte, die im Outer Rim kreuzt, ist von Nachschubwegen abhängig und wird von ihren Erfahrungen geprägt. Diese langfristigen Auswirkungen werden durch Flotten-Zustandskarten dargestellt. Jede Zustandskarte beschreibt, inwiefern die Schiffe oder Staffeln der Flotte davon betroffen sind und wie lange der Zustand andauert. Flotten erhalten Zustandskarten, wenn sie während der Strategiephase an einem der unten genannten Orte eine Offensive oder Defensive angekündigt haben (siehe S. 14).

Gebiet mit feindlichem Diplomatenmarker: Falls der Zielort **unbesetzt** ist und in einem Gebiet liegt, das einen Diplomatenmarker der gegnerischen Fraktion enthält, erhält die angreifende Flotte die Zustandskarte „Demoralisiert“.

Gebiet ohne befreundete Basis: Falls der Zielort in einem Gebiet liegt, in dem eine Flotte (egal ob angreifend oder verteidigend) keine befreundete Basis hat, erhält diese Flotte die Zustandskarte „Treibstoffmangel“.

- Eine Flotte erhält den Zustand nicht, falls der Zielort in einem Gebiet liegt, das benachbart zu einem Gebiet mit einer befreundeten Basis ist, und falls der Grenzort, der auf der gemeinsamen Grenzlinie dieser Gebiete liegt, befreundet ist.

Gebiet mit feindlichen Grenzorten: Falls alle Grenzorte im Gebiet des Zielortes vom Feind besetzt sind, erhält die verteidigende Flotte die Zustandskarte „Versorgungsengpass“.

Beispiel: Sebastian ist Rebellenspieler. Rebellenbasen gibt es nur in den Gebieten II und V. Während der Strategiephase kündigt Sebastian eine Offensive auf Saleucami (Gebiet III) an. Infolgedessen erhält Sebastians Flotte im Schritt „Zustände erhalten“ die Zustandskarte „Treibstoffmangel“.

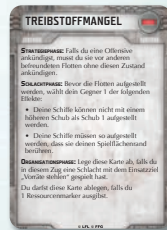
Sollte eine Flotte, die bereits eine Zustandskarte besitzt, eine weitere erhalten, ignoriert sie die neue Zustandskarte und behält ihre bisherige. Würde eine Flotte während dieses Schrittes zwei Zustandskarten erhalten, entscheidet ihr Spieler, welche Karte sie erhält.

KAMPAGNEN-EINSATZZIELE

Bei **Rebellion im Outer Rim** gibt es neben den drei Einsatzziel-Kategorien aus dem Grundspiel noch eine vierte Kategorie. Diese kommt nur bei Kampagnenpartien zum Einsatz.

Kampagne: Kampagnen-Einsatzziele stellen die besonderen Aspekte des Austragungsortes einer Schlacht dar und können in ihren Effekten stark variieren. Bei **Rebellion im Outer Rim** können Kampagnen-Einsatzziele auf unterschiedlich großen Spielflächen gespielt werden, je nachdem, wie viele Flotten beteiligt sind.

- **Zwei Flotten:** Partien, an denen zwei Spieler mit ihren Einsatzkommandos teilnehmen, werden auf einer 90 x 90 cm großen Spielfläche ausgetragen.
- **4–6 Flotten:** Partien, an denen die Einsatzkommandos von beiden Teams teilnehmen, werden auf einer 180 x 90 cm großen Spielfläche ausgetragen. Dies ist bei Entscheidungsschlachten der Fall.



Beispiel für eine Zustandskarte



RÜCKZUG IN DEN HYPERRAUM

Während einer Schlacht können Schiffe den Versuch unternehmen, sich in den Hyperraum zurückzuziehen. Dabei gelten folgende Regeln:

In Runde 4 und allen darauffolgenden Runden kann ein Schiff, sobald es aktiviert und sein Kommandorad aufgedeckt wird, sofort seinen Rückzug ankündigen und das Kommandorad ablegen. Falls sich das Schiff zu Beginn der Statusphase noch auf der Spielfläche befindet, wird es von der Spielfläche entfernt. Für die Ermittlung der Siegpunkte gilt es als zerstört, aber es wird nach Abhandeln der Schlacht nicht geschwächt (siehe „Geschwächte Streitkräfte“ auf S. 15).

AUFGEHALTEN DURCH GRAVITATIONSTRICHTER

Ein Schiff kann sein Kommandorad nicht ablegen, um sich in den Hyperraum zurückzuziehen, falls sich mindestens 1 feindliches Schiff mit dem ☉-Aufwertungssymbol (experimentelle Sonderausstattung) in der Aufwertungsleiste innerhalb Entfernung 5 befindet.

GESCHWÄCHTE SCHIFFE UND STAFFELN

Schiffe und Staffeln, die in der Schlacht zerstört worden sind, werden geschwächt. Dem Schiff bzw. der Staffel wird ein Geschwächt-ID-Marker zugewiesen. Dieser hat folgende nachteiligen Effekte:

- **Schiffe:** Sobald ein geschwächtes Schiff aufgestellt wird, muss es 1 seiner Verteidigungsmarker wählen und ablegen.
- **Staffeln:** Sobald eine geschwächte Staffel aufgestellt wird, nimmt sie 1 Schaden.

In der Organisationsphase können die Geschwächt-Marker der Schiffe und Staffeln mithilfe von Basen oder anderen Effekten entfernt werden (siehe „Flotten umrüsten und erweitern“ auf S. 18).

Hinweis: Anders als beim *Konflikt um Corellia* werden bei der *Rebellion im Outer Rim* Schiffe und Staffeln mit Geschwächt-Markern, die in der Schlacht zerstört werden, nicht permanent zerstört.

SCHIFFE UND STAFFELN MIT VETERANENSTATUS

Nach der Schlacht verteilen die Spieler Veteranenmarker an ihre Schiffe oder Staffeln, die dafür infrage kommen. Infrage kommen Schiffe oder Staffeln **ohne Veteranenstatus**, die feindliche Streitkräfte zerstört und die Schlacht überlebt haben. Es folgen weitere Details.

Schiff: Falls ein Schiff mindestens 1 feindliches Schiff zerstört hat, kommt es für den Veteranenstatus infrage.

Einzigartige Staffel: Falls eine einzigartige Staffel mindestens 1 feindliches Schiff oder 1 feindliche Staffel zerstört hat, kommt sie für den Veteranenstatus infrage.

Ein Schiff oder eine Staffel zerstört ein feindliches Schiff oder eine Staffel, falls sie einen Angriff durchführt und der Verteidiger nach dem Abhandeln des Schadens zerstört wird. Am Ende der Schlacht kann der Besitzer genau 1 Veteranenmarker zuweisen und muss dafür 1 infrage kommendes Schiff oder 1 infrage kommende Staffel auswählen (sofern das Schiff bzw. die Staffel überlebt hat). Dies vermerkt er auf seinem Flottenbogen. Zusätzliche Veteranenmarker können zugewiesen werden, falls das Team in diesem Kampagnenspielzug den Marker „Erfahrene Raumfahrer“ ausgegeben hat (siehe „Strategie-Effekte“ auf S. 22).

Veteranenmarker verwenden: Veteranenmarker verbessern die Kampffähigkeit einer Einheit. Sofern sie nicht durch einen Effekt entfernt werden, behalten die Schiffe und Staffeln ihre Veteranenmarker für den Rest der Kampagne und können keine weiteren Veteranenmarker zugewiesen bekommen. Veteranenmarker haben folgende Effekte:

- **Schiffe:** Sobald ein Schiff ein Kommando aufdeckt, darf es seinen Veteranenmarker ausgeben, um 1 Kommandomarker seiner Wahl zu erhalten.
- **Einzigartige Staffeln:** Solange eine einzigartige Staffel angreift, darf sie ihren Veteranenmarker ausgeben, um beliebig viele Würfel in ihrem Angriffspool neu zu würfeln.

Vor Schlachtbeginn werden die Veteranenmarker der Schiffe und Staffeln mit der spielbereiten Seite nach oben auf deren Karten platziert. Sobald ein spielbereiter Veteranenmarker ausgegeben wird, dreht man ihn auf die erschöpfte Seite. Sobald ein erschöpfter Veteranenmarker ausgegeben wird, legt man ihn für den Rest der Partie ab. Ein Veteranenmarker kann nicht mehr als ein Mal während der Aktivierung eines Schiffes oder einer Staffel ausgegeben werden. Erschöpfte Veteranenmarker werden nicht in der Statusphase spielbereit gemacht.



Veteranenmarker
(spielbereit und erschöpft)



NEUE BASEN ERRICHTEN

In diesem Schritt haben die Teams die Möglichkeit, den Einfluss ihrer Fraktion auszuweiten und neue Basen zu errichten. Dazu muss das Team entweder Ressourcenmarker ausgeben (siehe „Ressourcen“ auf S. 22) oder einen Effekt abhandeln, der zum Errichten einer neuen Basis auffordert. Ist die Basis gebaut, platziert das Team einen seiner Basis-Aufkleber am gewünschten Ort, wählt ein Kampagnen-Einsatzziel „Basenverteidigung“ für die Basis aus und notiert es auf seinem Teambogen. Beide Teams müssen den Standort der neuen imperialen Basis oder Rebellenbasis auf ihren Teambögen vermerken.

OBERGRENZE FÜR BASEN

Jedes Team kann nur begrenzt viele Basen gleichzeitig unterhalten. Die Obergrenze liegt bei der doppelten Anzahl der Teammitglieder +1.

ALLE BASEN ZERSTÖRT

Hat ein Team keine befreundeten Basen mehr auf der Kampagnenkarte, kann es in diesem Schritt 1 neue Basis errichten, ohne Ressourcenmarker dafür auszugeben. Das Team wählt einen Ort, der entweder unbesetzt ist oder einen befreundeten Präsenz-Aufkleber aufweist, und platziert einen Basis-Aufkleber darauf.

BASEN VERLEGEN

Manche Entscheidungsschlacht-Einsatzziele geben den Spielern die Möglichkeit, Basen zu verlegen. Wenn das passiert, verfährt das Team folgendermaßen:

1. Es entfernt die angegebene Anzahl an Basis-Aufklebern seiner Fraktion von der Kampagnenkarte.
2. Es platziert dieselbe Anzahl an Basis-Aufklebern an Orten, die unbesetzt sind oder einen Präsenz-Aufkleber seiner Fraktion aufweisen.

ORTSBELOHNUNGEN

Orte haben ein oder mehrere Symbole für **BELOHNUNGEN**, die nach einer Schlacht beiden beteiligten Spielern die Möglichkeit bieten, neue Aufwertungen oder Staffeln zu ihrer Flotte hinzuzufügen. Jeder Spieler darf eines dieser Symbole auswählen und Karten des entsprechenden Typs für seine Flotte kaufen.

- **Aufwertungen:** Der Spieler darf Aufwertungskarten des gewählten Typs kaufen.
- **Staffeln (♁):** Der Spieler darf Staffeln kaufen.

Jedes Symbol (bzw. jede Symbolgruppe) verfügt über zwei Zahlenwerte, die durch einen Schrägstrich getrennt sind. Der Gewinner der Schlacht hat den höheren Wert an Flottenpunkten zur Verfügung, um eine oder mehrere Karten des gewählten Typs zu kaufen. Dem Verlierer steht der niedrigere Wert an Flottenpunkten zu. Übrige Flottenpunkte verfallen.

Basis-Belohnungen: In jedem Kampagnenspielzug darf ein Spieler aus jedem Team seine Belohnung von einem Ort mit einer befreundeten Basis wählen, statt von dem Ort, an dem seine Flotte eine Offensive oder Defensive ausgetragen hat. Je nach Ausgang der Schlacht verwendet er auch hier den höheren oder den niedrigeren Zahlenwert.

Symbol einer Ortsbelohnung



Concord Dawn als Ort auf der Kampagnenkarte

Unterlegenheitsbonus: Falls die Gesamt-Flottenpunktekosten der Flotte des Gewinnerteams höher sind als die des anderen Teams, zieht das Verliererteam seine Flottenpunktekosten von denen des Gegners ab. Für je volle 25 Punkte Differenz darf das Verliererteam 1 zusätzliche Belohnung auswählen oder bei einer gewählten Belohnung 5 zusätzliche Flottenpunkte ausgeben.

Einzigartige Namen: Je nachdem, mit welchem Einsatzziel gespielt wurde, dürfen die Spieler auch Karten mit einzigartigen Namen auswählen.

- **Standard-Einsatzziel:** Falls die Schlacht mit einem Standard-Einsatzziel gespielt wurde, dürfen die Spieler nur nicht-einzigartige Aufwertungen oder Staffeln wählen.
- **Kampagnen-Einsatzziel:** Falls die Schlacht mit einem Kampagnen-Einsatzziel gespielt wurde, dürfen die Spieler einzigartige oder nicht-einzigartige Aufwertungen oder Staffeln wählen.

Beispiel: Sebastian und Max haben eine Schlacht um Mandalore ausgefochten, was ein Ⓛ-Symbol (Offizier) mit einem Wert von 10/5 und ein Ⓢ-Symbol (Flugkörper) mit einem Wert von 10/5 aufweist. Sie haben mit einem der Kampagnen-Einsatzziele des Ortes gespielt. Sebastian ist Rebellenspieler und hat gewonnen. Er wählt die Belohnung Ⓛ und fügt Adar Tallon zu seiner Flotte hinzu. Max ist imperialer Spieler. Er wählt die Belohnung Ⓢ und fügt ein Mal „Externe Träger“ zu seiner Flotte hinzu. Sebastians Flotte hat insgesamt 26 Flottenpunkte mehr gekostet als die von Max. Daher wählt Max nun die Belohnung Ⓛ und fügt Captain Brunson zu seiner Flotte hinzu.

Aufwertungen und Staffeln werden im Schritt „Flotten umrüsten und erweitern“ der Organisationsphase ausgerüstet bzw. hinzugefügt. Mehr dazu auf S. 18.

STRATEGIE-EFFEKTE

Viele Orte auf der Kampagnenkarte verfügen über Strategie-Effekte. Während der Organisationsphase können die Teams an jedem befreundeten Ort 1 passenden Strategie-Effektmarker erhalten, wie auf S. 17 erklärt. Nachdem ein Strategie-Effektmarker ausgegeben worden ist, wird er abgelegt und vom jeweiligen Team- oder Flottenbogen ausgestrichen. Es folgt eine Beschreibung aller Strategie-Effekte, die in dieser Kampagne vorkommen.



Alliierte: In jedem Team darf 1 Spieler wie folgt einen Alliiertenmarker ausgeben.

- Während der Strategiephase, nachdem ein Spieler eine Offensive oder Defensive an einem Ort angekündigt hat.
- Am Ende jedes Aktes, nachdem ein Team eine Entscheidungsschlacht ausgewählt hat (siehe „Entscheidungsschlachten“ auf S. 24). Das angreifende Team entscheidet zuerst, ob es einen Alliiertenmarker ausgeben will, gefolgt vom verteidigenden Team.



Alliiertenmarker

Nachdem ein Spieler einen Alliiertenmarker ausgegeben hat, wählt er eine der folgenden Optionen im Wert von bis zu 45 Flottenpunkten und fügt sie für diese eine Partie zu seiner Flotte hinzu (auch wenn dadurch seine Gesamt-Flottenpunktekosten die 250 überschreiten):

- Ein zusätzliches Schiff ohne ausgerüstete Aufwertungskarten.
- Bis zu drei nicht-einzigartige irreguläre Staffeln.

Diesen Streitkräften werden andersfarbige ID-Marker zugewiesen. Nachdem in der darauffolgenden Schlacht der Gewinner ermittelt wurde, entfernt der Spieler (oder das Team) die zusätzlichen Streitkräfte aus seiner Flotte.

Schicksal: Diese Marker können beliebig unter den Teammitgliedern verteilt werden.

Während einer Schlacht kann ein Spieler einen Schicksalsmarker ausgeben, um 1 der folgenden Effekte abzuhandeln:

- Solange ein befreundetes Schiff oder eine befreundete Staffel angreift oder sich verteidigt, darf sie während des Schrittes „Angriffeffekte abhandeln“ 1 Würfel auf eine Seite mit einem beliebigen Symbol ändern.



Schicksalsmarker

- Sobald ein befreundetes Schiff ein Kommandorad aufdeckt, darf es 1 zusätzliches Rad erhalten, auf dem ein beliebiges Kommando eingestellt ist.

Nicht verwendete Schicksalsmarker bleiben bei den Spielern, an die sie verteilt wurden.

Diplomaten: Zu Beginn der Strategiephase kann jedes Team (beginnend mit dem Team, das nicht die Initiative hat) bis zu 1 Diplomatenmarker ausgeben, um ein Gebiet auf der Kampagnenkarte zu wählen. Solange der Diplomatenmarker eines Teams in einem Gebiet liegt, erhält ein Spieler des gegnerischen Teams die Zustandskarte „Demoralisiert“, falls er an einem unbesetzten Ort in diesem Gebiet eine Offensive ankündigt. Dies geschieht im Schritt „Zustände erhalten“ der Strategiephase (siehe „Zustände erhalten“ auf S. 14). *Falls keine Marker auf die Kampagnenkarte gelegt werden können (beispielsweise, weil sie an der Wand hängt), genügt es, anzudeuten, in welches Gebiet die Diplomaten geschickt werden.*



Diplomatenmarker
(Imperium und Rebellen)

Am Ende der Strategiephase werden alle Diplomatenmarker von der Kampagnenkarte entfernt und in den Vorrat zurückgelegt. Die Diplomatenmarker aus dieser Erweiterung sind mit einem Fraktionssymbol versehen, damit beide Teams im selben Kampagnenspielzug Diplomatenmarker platzieren können.

Reparaturwerften: Im Schritt „Flotten umrüsten und erweitern“ der Organisationsphase (siehe S. 18) können die Teams Reparaturwerftenmarker ausgeben. Jedes Teammitglied kann für jeden Marker, den sein Team ausgegeben hat, Folgendes tun:

- Bis zu 1 zusätzlichen Geschwächt-ID-Marker von seinen Schiffen oder Staffeln entfernen.
- Bis zu 1 zusätzlichen Staffeltyp oder Aufwertungsyp beim „Streitkräfte Entfernen“ zu wählen.



Reparaturwerftenmarker

Ressourcen: Im Schritt „Flotten umrüsten und erweitern“ der Organisationsphase (siehe S. 18) können die Teams Ressourcenmarker ausgeben. Für jeden Marker, den ein Team ausgibt, kann 1 Teammitglied die Zustandskarte „Treibstoffmangel“ oder „Vorratsengpass“ von seiner Flotte entfernen (siehe „Flotten-Zustandskarten“ auf S. 19). Im Schritt „Auswirkungen der Schlacht bestimmen“ kann ein Team für je zwei Ressourcenmarker, die es ausgibt, eine Basis an einem Ort errichten, an dem es einen Präsenz-Aufkleber hat.



Ressourcenmarker

Erfahrene Raumpfarrer: Am Ende der Strategiephase können die Teams Erfahrene-Raumpfarrer-Marker ausgeben. Im Schritt „Streitkräfte mit Veteranenstatus“ der Schlachtpphase kann jedes Teammitglied für jeden Marker, den sein Team ausgegeben hat, aus den infrage kommenden Schiffen und Staffeln seiner Flotte 1 zusätzliche in den Veteranenstatus versetzen (siehe „Schiffe und Staffeln mit Veteranenstatus“ auf S. 20).



Erfahrene-Raumpfarrer-Marker

Spionagenetzwerk: Diese Marker dürfen beliebig unter den Teammitgliedern verteilt werden. Während einer Schlacht, nachdem beide Seiten ihre Flotten aufgestellt haben, darf ein Spieler einen oder mehrere Spionagenetzwerkmarker ausgeben. Für jeden ausgegebenen Marker kann er 1 befreundetes Schiff oder bis zu 2 befreundete Staffeln von der Spielfläche entfernen und sie an einer beliebigen Stelle neu aufstellen, wobei die Beschränkungen des Einsatzziels gelten. Haben beide Spieler Spionagenetzwerkmarker, muss der erste Spieler (bzw. das erste Team) seine Marker zuerst ausgeben. Nicht verwendete Spionagenetzwerkmarker bleiben am Ende der Schlachtpphase bei den Spielern, an die sie verteilt wurden.



Spionagenetzwerk-Marker

KAMPAGNENSIEG!

Je mehr Schlachten die Spieler gewinnen, desto mehr Kampagnenpunkte sammeln sie für ihr Team. Jeder Sieg ist mindestens 1 Kampagnenpunkt wert, allerdings kann die Zerstörung oder Verteidigung einer Basis deutlich mehr Punkte einbringen (siehe S. 17).



ENTSCHEIDUNGSSCHLACHTEN

Nach jedem Akt fechten die Teams eine **ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT** aus. Den Austragungsort bestimmt das Team, das weniger Gesamt-Kampagnenpunkte hat. Dies ist die Summe aller Kampagnenpunkte, die das Team in sämtlichen Akten erspielt hat. Entscheidungsschlachten können den Teams zusätzliche Kampagnenpunkte einbringen sowie die Kontrolle über Orte auf der Karte beeinflussen (siehe „Entscheidungsschlachten“ auf S. 24). Haben beide Teams gleich viele Gesamt-Kampagnenpunkte, entscheidet das Team, das weniger Gebiete kontrolliert. Ein Gebiet wird von dem Team kontrolliert, das die meisten Aufkleber darin hat. Bei Gleichstand kontrolliert das Team mit den höheren Gesamt-Kampagnenpunkten das Gebiet.

DIE ENDSCHLACHT

Wenn am Ende eines Aktes die Gesamt-Kampagnenpunkte der Teams fünf oder mehr Punkte auseinander liegen, darf das Team mit weniger Punkten die Entscheidungsschlacht dieses Aktes zur **ENDSCHLACHT** erklären. Das Team, das die Endschlacht gewinnt, erlangt zusätzliche Kampagnenpunkte in Höhe des Siegbonus der gewählten Entscheidungsschlacht (egal, ob es das angreifende oder das verteidigende Team ist). Nach dieser ultimativen Endschlacht ist die Kampagne zu Ende.

DIE KAMPAGNE BEENDEN:

Nach der Entscheidungsschlacht des dritten Aktes oder nach der Endschlacht zieht das Team mit den höheren Gesamt-Kampagnenpunkten die Gesamt-Kampagnenpunkte des anderen Teams davon ab. Aus der Differenz ergibt sich der Ausgang der Kampagne wie folgt:

- **0–1 Punkte: Ein Patt.** Der galaktische Bürgerkrieg wird an einem anderen Kriegsschauplatz entschieden werden und nicht in den Randgebieten der Galaxis. Auf beiden Seiten machen sich kampferprobte Commander für neue Herausforderungen bereit.
- **2–3 Punkte: Ein kleiner Sieg.** Die Gewinnerfraktion hat die Vorherrschaft über die Randgebiete errungen und ihre Commander können sich der Zufriedenheit ihrer Oberbefehlshaber gewiss sein. Die Verliererfraktion muss sich neu formieren, doch oftmals ist eine Niederlage ein besserer Lehrmeister als ein Sieg.
- **4–5 Punkte: Ein bedeutender Sieg!** Die Gewinnerfraktion hat den Feind aus den Randgebieten verdrängt und im galaktischen Bürgerkrieg die Oberhand gewonnen. Ihre Commander sind zu berühmten (oder berühmten) Helden avanciert, während die Commander der Verliererfraktion nach dem vollständigen Abzug ihrer Truppen ins Hauptquartier zurückbeordert wurden, wo ihnen ein unangenehmes Treffen mit dem Oberkommando bevorsteht... oder eine Audienz bei Lord Vader.

ENTSCHEIDUNGSSCHLACHTEN

Nach jedem Akt der Kampagne **Rebellion im Outer Rim** müssen die Spieler eine Entscheidungsschlacht ausfechten. Dabei handelt es sich um Teampartien, für die folgende Regeln gelten (sie ersetzen die Teamspiel-Regeln auf S. 14 des **Armada**-Referenzhandbuches).

Entscheidungsschlachten finden außerhalb der normalen Kampagnenspielzug-Struktur statt. Nach jeder Entscheidungsschlacht führen die Teams nur die folgenden Schritte der Schlachtphase und Organisationsphase durch:

- **Siegpunkte für die Schlacht:** Bei Entscheidungsschlachten werden die Siegpunkte gemäß den Regeln auf S. 25 berechnet.
- **Erfahrung:** Siehe S. 16.
- **Geschwächte Streitkräfte:** Siehe S. 20.
- **Streitkräfte mit Veteranenstatus:** Siehe S. 20.
- **Auswirkungen der Schlacht bestimmen:** Bei jedem Entscheidungsschlacht-Einsatzziel sind spezielle Auswirkungen in Form von Kampagnenpunkten, Strategie-Effektmarkern und Ortsbelohnungen angegeben (ab S. 26). Beinhaltet ein Entscheidungsschlacht-Einsatzziel Aufwertungs- oder Staffelnbelohnungen, wird es wie ein Kampagnen-Einsatzziel behandelt.

Manche Entscheidungsschlacht-Einsatzziele verlangen, dass Basen oder Präsenzen von der Kampagnenkarte entfernt oder aufgeklebt werden.

- **Flotten umrüsten und erweitern:** Siehe S. 18.

Nach der Entscheidungsschlacht ist entweder die Kampagne zu Ende oder ein neuer Akt beginnt mit dem nächsten Kampagnenspielzug.

AUFBAU

Der Aufbau richtet sich nach den Regeln auf S. 3 des **Armada**-Referenzhandbuches mit folgenden Ausnahmen:

Initiative bestimmen: Das angreifende Team hat die Initiative. Das Team, welches das Entscheidungsschlacht-Einsatzziel gewählt hat, befolgt dessen Anweisungen, um zu bestimmen, welches Team das angreifende Team ist. Das gegnerische Team muss die Verteidigung übernehmen und ist das verteidigende Team.

Spielfläche und Startgebiet abstecken sowie Hindernisse platzieren: Größe der Spielfläche und die Anzahl der Hindernisse hängen von der Gesamtzahl der teilnehmenden Flotten ab. Die Teams sitzen sich an den langen Spielflächenrändern gegenüber.

- **4 Flotten (2 pro Team):** Es wird auf einer 90 x 180 cm großen Spielfläche mit dem normalen 90 x 120 cm großen Startgebiet

gespielt. Als Hindernisse wird der Standardsatz aus dem Grundspiel verwendet, zu dem je nach Angaben des Einsatzziels weitere Hindernisse hinzugefügt oder entfernt werden. Anschließend werden die Hindernisse wie gewohnt platziert.

- **6 Flotten (3 pro Team):** Es wird auf einer 90 x 180 cm großen Spielfläche mit einem 90 x 180 cm großen Startgebiet gespielt (das Startgebiet erstreckt sich über die gesamte Spielfläche). Zu den verfügbaren Hindernissen kommen zwei Staubwolken hinzu. Anschließend werden die Hindernisse wie gewohnt platziert.

Schiffe aufstellen: Beginnend mit dem angreifenden Team wechseln sich die Teams mit dem Aufstellen ihrer Streitkräfte im Startgebiet ab. Sobald ein Team mit Aufstellen am Zug ist, muss ein Teammitglied 1 Schiff oder 2 Staffeln platzieren, wobei die Standardregeln für das Aufstellen von Schiffen und Staffeln gelten.

Ziele zuweisen: Nach Abschluss des Spielbaus muss jeder Spieler, dessen Commander keinen „Befreundet“-Effekt hat, 1 Gegner wählen. Der „Feindlich“-Effekt dieses Commanders kann nur gegen die Schiffe oder Staffeln des gewählten Gegners abgehandelt werden.

SONDERREGELN

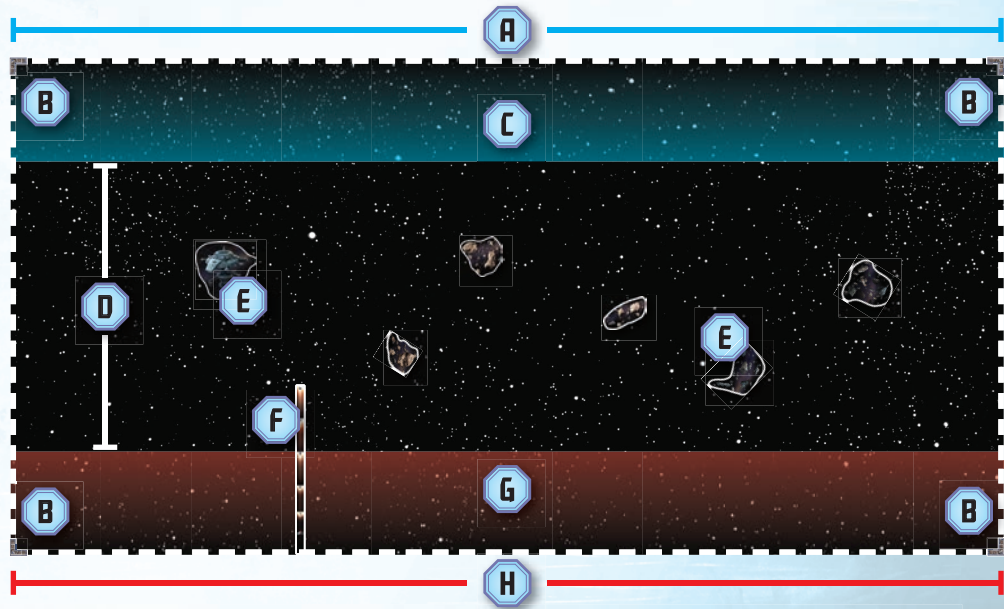
Spieldauer: Das Spiel endet nach sechs Runden. Manche Entscheidungsschlacht-Einsatzziele können die Spieldauer verlängern (siehe „Entscheidungsschlacht-Einsatzziele“ auf S. 26).

Alliierte Flotten: Die Streitkräfte eines Teams bestehen aus mehreren Einzelflotten, die jeweils über einen eigenen Commander verfügen. Jede Flotte wird ausschließlich von ihrem Spieler kontrolliert. Innerhalb eines Teams gelten die Schiffe und Staffeln eines anderen Spielers als befreundet, mit einer Ausnahme: Der „Befreundet“-Effekt eines Commanders darf nur von Schiffen und Staffeln der Flotte desselben Spielers abgehandelt werden.

Schiffsphase: In der Schiffsphase aktivieren die Teams abwechselnd einzelne Schiffe, bis alle Schiffe aktiviert sind. Sobald ein Team mit dem Aktivieren eines Schiffes an der Reihe ist, müssen sich die Teammitglieder einigen, welches Schiff aktiviert werden soll. In der Staffelfase aktivieren die Teams abwechselnd Staffeln, bis alle Staffeln aktiviert sind. Sobald ein Team mit dem Aktivieren zweier Staffeln an der Reihe ist, müssen sich die Teammitglieder einigen, welche Staffeln aktiviert werden sollen. Die Spieler handeln die Bewegungen und Würfelwürfe für ihre eigenen Schiffe und Staffeln ab. Falls sich die Teamkollegen bei einer Wahl nicht einigen können, entscheidet der Großadmiral. Sobald ein Schiff das -Kommando abhandelt, darf es Staffeln eines Teamkollegen aktivieren, falls dieser einverstanden ist. Bewegungen und Würfelwürfe führt der Besitzer der Staffel aus. Dieser hat in dem Fall auch das letzte Wort und nicht der Großadmiral des Teams.

ABBILDUNG: AUFBAU FÜR SECHS FLOTTEN

- A. Rand des imperialen Teams
- B. Startgebietsmarker
- C. Imperialer Aufstellungsbereich
- D. Startgebiet
- E. Hindernismarker
- F. Maßstab
- G. Aufstellungsbereich der Rebellen
- H. Rand des Rebellenteams



Aus dem Spiel ausscheiden: Falls alle Schiffe eines Spielers zerstört wurden, nimmt er weiter am Spiel teil und aktiviert seine übrigen Staffeln während der Staffelfase oder sobald das Schiff eines Teamkollegen ein ⚔-Kommando abhandelt. Wurden auch alle seine Staffeln zerstört, spielt das Team ohne ihn weiter.

Siegpunkte: Am Ende der Partie berechnen die Teams ihre Siegpunkte, wobei sie etwaige Zusatzregeln des Einsatzziels befolgen. Der Siegpunktestand eines Teams entspricht den Gesamt-Flottenpunktekosten der zerstörten feindlichen Schiffe und Staffeln sowie den Flottenpunktewerten aller Siegmarker, die das Team gesammelt hat.

Sieg und Niederlage: Es gewinnt das Team mit den meisten Siegpunkten. Wurden alle Schiffe eines Teams zerstört (Staffeln spielen hier keine Rolle) endet die Partie am Ende der aktuellen Runde und das Team, das noch mindestens 1 Schiff auf der Spielfläche hat, wird zum Gewinner erklärt.

AUFRÜSTUNGEN FÜR DIE LETZTE ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT

Nachdem der Austragungsort der letzten Entscheidungsschlacht der Kampagne gewählt wurde, hat jedes Team die Möglichkeit, die folgenden Sonderregeln abzuhandeln. Dies geschieht nach Ende des dritten Aktes oder sobald ein Team die gewählte Entscheidungsschlacht zur Endschlacht erklärt (wie unter „Kampagnensieg!“ auf S.23 beschrieben).



KOMMANDOSCHIFF-AUFRÜSTUNG

Für die finale Schlacht kann jedes Team einen Teil seiner Streitkräfte durch besonders eindrucksvolle Kriegsschiffe ersetzen, indem es 1 der folgenden Effekte abhandelt:

- **Riesiges Schiff:** Das Team darf 1 Reparaturwerfenmarker und 2 Ressourcenmarker ausgeben. Anschließend darf 1 Teammitglied entscheiden, eine Anzahl an Schiffen, Staffeln und Aufwertungskarten aus seiner Flotte zu entfernen und diese Streitkräfte durch 1 riesiges Schiff zu ersetzen, dessen Kosten maximal so hoch wie die Gesamtkosten der entfernten Schiffe und Staffeln sind.
- **Große Schiffe:** Das Team darf 1 Reparaturwerfenmarker und 1 Ressourcenmarker ausgeben. Anschließend dürfen bis zu 2 Teammitglieder entscheiden, eine Anzahl an Schiffen, Staffeln und Aufwertungskarten aus ihrer Flotte zu entfernen und diese Streitkräfte durch 1 großes Schiff zu ersetzen, dessen Kosten maximal so hoch wie die Gesamtkosten der entfernten Schiffe und Staffeln sind.

Sobald ein Spieler einen der obenstehenden Effekte abhandelt, darf sein Team 1 Alliiertenmarker ausgeben, um zu der verfügbaren Summe des Spielers 45 Flottenpunkte hinzuzufügen. In diesem Fall können die Gesamt-Flottenpunktekosten des Spielers 250 überschreiten. Nach Abhandlung des Effekts müssen die neuen Gesamtkosten der Flotte auf dem Flottenbogen vermerkt werden.

Sämtliche Titelkarten oder Veteranenmarker der entfernten Schiffe oder Staffeln gehen verloren. Das hinzugefügte Schiff erhält keinen Veteranenmarker. Jedoch können nicht entfernte Aufwertungskarten von dem hinzugefügten Schiff ausgerüstet werden, sofern das möglich ist.

KAMPF UM DEN PROTOTYP

Jedes Team, das dieses Kampagnen-Einsatzziel gewonnen hat, darf 1 Reparaturwerfenmarker und 1 Ressourcenmarker ausgeben, um 1 nicht-irregulären Staffeltyp seiner Flotte aufzurüsten. Alle Staffeln dieses Typs – auch Staffeln mit einzigartigen Namen – erhalten einen Veteranenmarker, sofern sie noch keinen Veteranenstatus haben.

ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT-EINSATZZIELE

Jede Entscheidungsschlacht, die im Laufe einer Kampagne ausgefochten wird, ist ein besonderes Szenario mit einem speziellen Einsatzziel, das von dem Team ausgewählt wird, das auch den Austragungsort der Schlacht bestimmt. Bei manchen Entscheidungsschlacht-Einsatzzielen darf das Team entscheiden, ob es das angreifende oder das verteidigende Team sein möchte. Das angreifende Team hat die Initiative.

ERÖBERUNG

Ob aus Siegesgewissheit oder aus purer Verzweiflung, es wird Zeit für eine Großoffensive gegen den Stützpunkt des Feindes.

Initiative: Das Team, das dieses Einsatzziel gewählt hat, ist das angreifende Team.

Ort: Das angreifende Team wählt einen Ort mit einer feindlichen Basis.

Spieldauer: 6 Runden

Auswirkungen der Schlacht bestimmen: Die Auswirkungen sind dieselben wie bei einer Schlacht am Standort einer Basis mit folgenden Ausnahmen.

- **Falls das angreifende Team gewonnen hat:** Die feindliche Basis am Austragungsort wird durch einen befreundeten Basis-Aufkleber ersetzt. Das angreifende Team erhält 2 Kampagnenpunkte sowie den Siegbonuswert des Ortes.
- **Falls das verteidigende Team gewonnen hat:** Das verteidigende Team erhält 1 Kampagnenpunkt und darf entscheiden, ob es 1 Erfahrenen-Raumfahrer-Marker oder 1 Reparaturwerfenmarker erhalten will.

MACHTDEMONSTRATION

Um die Sympathien der umliegenden Systeme zu gewinnen, treiben die Angreifer den Feind in die Enge und demonstrieren ihre Überlegenheit.

Initiative: Das Team, das dieses Einsatzziel gewählt hat, ist das angreifende Team.

Ort: Das angreifende Team wählt ein beliebiges Gebiet auf der Kampagnenkarte.

Flottenpunktwert eines Siegmarkers: 10

Aufbau: Hindernisse werden wie gewohnt platziert. Die Raumstation ist eine bewaffnete Raumstation; die Karte „Bewaffnete Raumstation“ wird neben den Schiffskarten des verteidigenden Teams platziert.

Sonderregeln: Für dieses Einsatzziel gelten folgende Sonderregeln.

- Falls ein Schiff oder eine bewaffnete Raumstation nach einem Angriff zerstört wird und der Angreifer eine Staffel war, erhält das Team des Besitzers der Staffel 1 Siegmarker.
- Unabhängige Raumstation:
 - ◊ Die bewaffnete Raumstation bietet überschneidenden Schiffen und Staffeln nicht die Möglichkeit, Schadenskarten abzulegen oder Hüllenspunkte wiederherzustellen.
 - ◊ Nach der Kommandophase jeder Runde führt die bewaffnete Raumstation 1 Angriff gegen das nächste Schiff des angreifenden Teams durch. Falls keine Schiffe in Angriffsreichweite sind, führt die Raumstation Angriffe gegen alle Staffeln des angreifenden Teams in Angriffsreichweite durch.

Auswirkungen der Schlacht bestimmen: Der Gewinner der Schlacht erhält Folgendes.

- **Falls das angreifende Team gewonnen hat:**
 - ◊ Das angreifende Team darf auf bis zu zwei Orten im Austragungsgebiet, die unbesetzt sind oder eine feindliche Präsenz haben (auch Grenzorte), einen befreundeten Präsenz-Aufkleber platzieren. Anschließend erhält das angreifende Team 2 Kampagnenpunkte sowie die Siegbonuswerte der Orte, auf die es gerade Präsenz-Aufkleber platziert hat.
 - ◊ Jeder Spieler, egal aus welchem Team, darf von einem dieser Orte 1 Belohnung wählen.
- **Falls das verteidigende Team gewonnen hat:**
 - ◊ Das verteidigende Team erhält 1 Kampagnenpunkt. Außerdem erhält es 1 Diplomatenmarker.
 - ◊ Jeder Spieler, egal aus welchem Team, darf von einem beliebigen befreundeten Ort im Austragungsgebiet 1 Belohnung wählen.

EVAKUIERUNG

Die Verteidiger sind in ihrem Stützpunkt gefangen und müssen den Belagerungsring durchbrechen, um dem Feind zu entkommen.

Initiative: Das Team, das dieses Einsatzziel gewählt hat, ist das verteidigende Team.

Kampagnenpunkte-Voraussetzung: Dieses Einsatzziel kann nur dann gewählt werden, wenn die Differenz zwischen den Gesamtkampagnenpunkten beider Teams 3 oder höher ist.

Ort: Das verteidigende Team muss einen Ort mit einer befreundeten Basis wählen.

Flottenpunktwert eines Siegmarkers: 10

Spieldauer: Die Partie dauert 7 Runden.

Aufbau: Für dieses Einsatzziel gelten besondere Aufbauregeln, zusätzlich zu den Regeln auf dem Einsatzziel „Basenverteidigung“ des Austragungsortes.

- Die Schiffe des angreifenden Teams müssen so aufgestellt werden, dass ihre Heck-Hüllensektionen in Entfernung 3 zum Spielflächenrand ihres Teams sind, und sie dürfen über den Aufstellungsbereich ihres Teams hinausragen.
- Das verteidigende Team stellt alle Hindernisse mit Ausnahme der Raumstation auf. Falls der Austragungsort das Einsatzziel „Basenverteidigung: Bewaffnete Raumstation“ hat, fügt das verteidigende Team auch die Raumstation hinzu.

Sonderregeln: Für dieses Einsatzziel gelten folgende Sonderregeln.

- **Rückzug in den Hyperraum:** Die Schiffe des verteidigenden Teams dürfen in den **Runden 3–7** einen Rückzug in den Hyperraum ankündigen. Falls ein sich zurückziehendes Schiff bei seiner Entfernung von der Spielfläche in Entfernung 1–2 zum Spielflächenrand des angreifenden Teams ist, erhält das verteidigende Team Siegmarker in Höhe des Kommandowertes jenes Schiffes. Für die Ermittlung der Siegpunkte zählt das Schiff **nicht** als zerstört.

Spielende: Das angreifende Team erhält für jedes Schiff des verteidigenden Teams, das noch immer auf der Spielfläche steht, Siegmarker in Höhe seines Kommandowertes.

Auswirkungen der Schlacht bestimmen: Die Auswirkungen sind dieselben wie bei einer Schlacht am Standort einer Basis mit folgenden Ausnahmen.

- **Falls das angreifende Team gewonnen hat:** Die feindliche Basis am Austragungsort wird zerstört. Das angreifende Team erhält 1 Kampagnenpunkt sowie 1 Ressourcenmarker und 1 Erfahrene-Raumfahrer-Marker.
- **Falls das verteidigende Team gewonnen hat:** Die Basis wird vom Austragungsort an einen beliebigen Ort auf der Kampagnenkarte verlegt, der unbesetzt ist oder über einen befreundeten Präsenz-Aufkleber verfügt. Das verteidigende Team erhält 2 Kampagnenpunkte sowie den Siegbonuswert des neuen Standortes der Basis. Außerdem erhält das Team 1 Strategie-Effektmarker nach Wahl aus dem Angebot des neuen Ortes.

COMMANDER-FÄHIGKEITEN

Im Laufe einer Kampagne werden die Commander der Einsatzkommandos zunehmend aus ihren Siegen und Niederlagen lernen. In der Organisationsphase (siehe S. 17) können die Spieler Erfahrung ausgeben, um neue Fähigkeiten zu erwerben, mit denen sie während der Schlacht oder in anderen Phasen des Kampagnenspielzugs Effekte abhandeln können.

Fähigkeiten sind in **KATEGORIEN** gegliedert und in drei **STUFEN** unterteilt, welche die Stärke und Kosten der Effekte wiedergeben. Jeder Commander eines Einsatzkommandos erhält bei seiner Erschaffung eine Stufe-1-Fähigkeit, die auf dem Flottenbogen des Spielers eingetragen wird.

Jede Fähigkeit hat **ERFAHRUNGSPUNKTEKOSTEN**, die in der oberen rechten Ecke angegeben sind. Um eine Fähigkeit erwerben zu können, muss man Erfahrungspunkte in Höhe dieser Kosten ausgeben. Diese Punkte werden auf dem Flottenbogen des Spielers von der verfügbaren Erfahrung abgezogen und auf die ausgegebene Erfahrung addiert. Folgende Regeln gelten für Commander-Fähigkeiten:

- Die Stufen aller Fähigkeiten eines Commanders dürfen in der Summe nicht über 4 liegen.
- Manche Fähigkeiten bilden eine **KETTE**, die mit römischen Zahlen durchnummeriert und durch Pfeile verbunden ist.
 - ◊ Um die nächste Fähigkeit in einer Kette kaufen zu können, muss der Commander die niedrigere Version der Fähigkeit besitzen.
 - ◊ Sobald ein Spieler die nächste Stufe einer Fähigkeitskette kauft, ersetzt die höherstufige Version die niedrigere.
- Ein Spieler kann entscheiden, eine Fähigkeit seines Commanders durch eine neu erworbene Fähigkeit (die keine niedrigere Fähigkeit erfordert) zu ersetzen.
 - ◊ Sobald ein Spieler eine Fähigkeit seines Commanders durch eine andere ersetzt, muss er die ersetzte Fähigkeit von seinem Flottenbogen streichen.
- Ein Commander kann mehrere Fähigkeiten aus derselben oder aus unterschiedlichen Kategorien besitzen, aber er kann nicht ein und dieselbe Fähigkeit auf gleicher Stufe mehrmals erwerben.
- Bei Commander-Fähigkeitseffekten bezieht sich das Pronomen „du“ auf das Flaggschiff des Einsatzkommandos (das mit dem Commander ausgerüstet ist).
- Der Begriff „befreundet“ bezieht sich bei Commander-Fähigkeitseffekten auf die Schiffe und Staffeln im Einsatzkommando des Commanders (inklusive zusätzlicher Streitkräfte, die während einer Schlacht zu dieser Flotte hinzugefügt werden).
- Sobald das Flaggschiff eines Commanders zerstört wird, können dessen Commander-Fähigkeitseffekte für den Rest der Schlacht nicht mehr abgehandelt werden.

Beispiel: Sarahs Commander hat eine Logistik-Fähigkeit der Stufe 1, „Unabhängiger Angreifer“. Außerdem hat Sarahs Commander eine Artillerie-Fähigkeit der Stufe 2 aus der Fähigkeitskette „Artillerie-Experte“. Je nachdem, wie viel Erfahrung Sarahs Commander hat, bieten sich verschiedene Möglichkeiten für sie. Sarah könnte eine weitere Stufe-1-Fähigkeit aus einer beliebigen Kategorie dazulernen. Sie könnte auch „Artillerie-Experte II“ durch „Artillerie-Experte III“ ersetzen. Oder sie könnte „Unabhängiger Angreifer“ durch eine andere Fähigkeit ersetzen, für die keine niedrigere Version erforderlich ist.



TECHNIK

STUFE 1

Technikexperte I

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darfst du 1 erhalten. Sobald du ein abhandelst, falls du einen ausgegeben hast, erhältst du 1 zusätzlichen Technikpunkt. Falls du ein ausgegeben hast, kostet das erste „Hülle reparieren“, das du abhandelst, 2 Technikpunkte.

3

Reparaturgenie

Im Schritt „Flotten umrüsten und erweitern“ der Organisationsphase darfst du 1 zusätzlichen Geschwächt-Marker von einem Schiff oder einer Staffel deiner Flotte entfernen.

2

STUFE 2

Technikexperte II

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darfst jedes befreundete Schiff 1 erhalten. Sobald ein befreundetes Schiff ein abhandelst, falls es einen ausgegeben hat, erhält es 1 zusätzlichen Technikpunkt. Falls es ein ausgegeben hat, kostet das erste „Hülle reparieren“, das es abhandelt, 2 Technikpunkte.

3

STUFE 3

Technikexperte III

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darfst jedes befreundete Schiff 1 erhalten. Sobald ein befreundetes Schiff ein abhandelst, falls es einen ausgegeben hat, erhält es 1 zusätzlichen Technikpunkt. Falls es ein ausgegeben hat, kostet das erste „Hülle reparieren“, das es abhandelt, 2 Technikpunkte und für jedes „Schilde wiederherstellen“, das es abhandelt, darfst es zudem 1 Schild verschieben.

4

SPIONAGE

STUFE 1

Infiltration I

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, falls die Größenkategorie deines Flaggschiffes klein ist, darfst du dein Flaggschiff aufheben und es innerhalb deines Aufstellungsbereiches neu aufstellen.

2

STUFE 2

Infiltration II

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darfst du 1 befreundetes Schiff, dessen Größenkategorie mittelgroß oder klein ist, innerhalb deines Aufstellungsbereiches neu aufstellen.

3

STUFE 3

Infiltration III

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darfst du 1 befreundetes, nicht-riesiges Schiff aufheben und es innerhalb deines Aufstellungsbereiches neu aufstellen. Zu Beginn der ersten Runde dürfen bis zu 2 befreundete Schiffe ein Schub-1-Manöver durchführen.

4

Tarnung I

Solange du dich in Entfernung 1 zu einem Hindernis verteidigst, darfst du im Schritt „Verteidigungsmarker ausgeben“ einen Verteidigungsmarker ablegen, um 1 Würfel zu negieren.

2

Tarnung II

Solange sich ein befreundetes Schiff in Entfernung 1 zu einem Hindernis verteidigt, darfst es im Schritt „Verteidigungsmarker ausgeben“ einen Verteidigungsmarker ablegen, um 1 Würfel zu negieren.

3

Tarnung III

Solange ein befreundetes Schiff sich in Entfernung 1 zu einem Hindernis verteidigt, darfst es im Schritt „Verteidigungsmarker ausgeben“ bis zu 2 Verteidigungsmarker ablegen. Für jeden abgelegten Marker negiert es 1 Würfel.

3

ARTILLERIE

STUFE 1

Artillerie-Experte I

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darfst du 1 -Marker erhalten. Sobald du ein -Kommando abhandelst, indem du nur einen -Marker ausgibst, darfst du jenes Kommando behandeln, als hättest du ein Kommandorad ausgegeben.

Hinterhältiger Schütze I

Solange du in Entfernung 1–2 zu einem Hindernis oder einem befreundeten Schiff angreifst, können deine Angriffe nicht versperrt sein.

STUFE 2

Artillerie-Experte II

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darf jedes befreundete Schiff 1 -Marker erhalten. Sobald ein befreundetes Schiff ein -Kommando abhandelt, indem es nur einen -Marker ausgibt, darf das Schiff jenes Kommando behandeln, als hätte es ein Kommandorad ausgegeben.

Hinterhältiger Schütze II

Solange ein befreundetes Schiff in Entfernung 1–2 zu einem Hindernis oder einem befreundeten Schiff angreift, können seine Angriffe nicht versperrt sein.

Ionentechniker

Solange ein befreundetes Schiff angreift, darf es 1 blauen Würfel zu seinem Angriffspool hinzufügen. Falls es das tut, entferne 1 Würfel aus dem Angriffspool.

Bombentechniker

Solange ein befreundetes Schiff in kurzer Reichweite angreift, darf es 1 schwarzen Würfel zu seinem Angriffspool hinzufügen. Falls es das tut, entferne 1 Würfel aus dem Angriffspool.

STUFE 3

Artillerie-Experte III

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darf jedes befreundete Schiff 1 -Marker erhalten. Sobald ein befreundetes Schiff ein -Kommando abhandelt, indem es nur einen -Marker ausgibt, darf das Schiff jenes Kommando behandeln, als hätte es ein Kommandorad ausgegeben. Sobald ein befreundetes Schiff das -Kommando abhandelt, falls es ein -Rad ausgibt, darf der zum Angriffspool hinzugefügte Würfel eine beliebige Farbe haben.

LOGISTIK

STUFE 1

Einsatzbereiter Verteidiger

Du erhältst die Zustandskarte „Treibstoffmangel“ nicht, nachdem du eine Defensive an einem Ort in einem Gebiet ohne befreundete Basis-Aufkleber angekündigt hast.

Unabhängiger Angreifer

Du erhältst die Zustandskarte „Treibstoffmangel“ nicht, nachdem du eine Offensive an einem Ort in einem Gebiet ohne befreundete Basis-Aufkleber, das benachbart zu einem Gebiet mit einem befreundeten Basis-Aufkleber ist, angekündigt hast.

STUFE 2

Zusätzliche Unterstützung

Die Aufwertungsleiste eines Schiffes deiner Flotte, das ein -Symbol in seiner Aufwertungsleiste hat, erhält 1 zusätzliches .

Kommandostab

Deine Aufwertungsleiste erhält 1 zusätzliches .

Kommandobrücke

Die Aufwertungsleiste eines mittelgroßen oder großen Schiffes deiner Flotte, das kein -Symbol in seiner Aufwertungsleiste hat, erhält 1 zusätzliches .



NAVIGATION

STUFE 1

Navigationsexperte I

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darfst du 1 ⚙️-Marker erhalten. Sobald du ein ⚙️-Kommando abhandelst, darfst du den letzten Kurskorrekturwert deines gegenwärtigen Schubes um 1 erhöhen oder deinen Schub um 1 weitere Stufe verändern.

3

Felsenspringer I

Ein Mal pro Partie kannst du die Effekte des Überschneidens mit einem Hindernis ignorieren.

2

STUFE 2

Navigationsexperte II

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darf jedes befreundete Schiff 1 ⚙️-Marker erhalten. Sobald ein befreundetes Schiff ein ⚙️-Kommando abhandelt, darf es den letzten Kurskorrekturwert seines gegenwärtigen Schubes um 1 erhöhen oder seinen Schub um 1 weitere Stufe verändern.

4

Felsenspringer II

Ein Mal pro Partie kann 1 befreundetes Schiff die Effekte des Überschneidens mit einem Hindernis ignorieren.

3

STUFE 3

Navigationsexperte III

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darf jedes befreundete Schiff 1 ⚙️-Marker erhalten. Sobald ein befreundetes Schiff ein ⚙️-Kommando abhandelt, darf es 1 zusätzlichen Kurskorrekturwert um 1 erhöhen oder seinen Schub um 1 weitere Stufe verändern.

4

STAFFELTAKTIK

STUFE 1

Koordinationsexperte I

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darfst du 1 ⚙️-Marker erhalten. Sobald du ein ⚙️-Kommando abhandelst, falls du einen ⚙️-Marker ausgegeben hast, darfst du 1 zusätzliche Staffel aktivieren.

3

Alarmstart

Solange die Flotten aufgestellt werden, können die Staffeln deiner Flotte in Entfernung 1–3 zu einem befreundeten Schiff aufgestellt werden.

2

STUFE 2

Koordinationsexperte II

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darf jedes befreundete Schiff 1 ⚙️-Marker erhalten. Sobald ein befreundetes Schiff ein ⚙️-Kommando abhandelt, falls es einen ⚙️-Marker ausgegeben hat, darf es 1 zusätzliche Staffel aktivieren.

3

Geschwaderführer

Sobald ein befreundetes Schiff ein ⚙️-Kommando abhandelt, darf jede Staffel, die von jenem Schiff aktiviert wird, bis zum Ende ihrer Aktivierung 1 Würfel neu würfeln, solange sie angreift.

4

STUFE 3

Koordinationsexperte III

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darf jedes befreundete Schiff 1 ⚙️-Marker erhalten. Sobald ein befreundetes Schiff ein ⚙️-Kommando abhandelt, kann die Staffel, die es aktiviert, in kurzer-großer Reichweite sein. Falls das Schiff einen ⚙️-Marker ausgegeben hat, darf es 1 zusätzliche Staffel aktivieren.

4

ORTE IN DEN RANDGEBIETEN

V/I | ORD MANTELL

- 10/5 **Strategie-Effekte:** Reparaturwerften
- 10/5 **Standard-Einsatzziele:** Fortschrittliche Artillerie
- +1

I | DANTODINE

- 10/5 **Strategie-Effekte:** Spionagenetzwerk
- 8/4 **Kampagnen-Einsatzziele** **SB:** Doppelagent, HoloNet-Manipulation
- +1

I | DATHOMIR

- 10/5 **Strategie-Effekte:** Schicksal
- +0 **Kampagnen-Einsatzziele** **SB:** Angeheuerter Abschaum

I | MANDALORE

- 10/5 **Strategie-Effekte:** Alliierte, Reparaturwerften
- 10/5 **Kampagnen-Einsatzziele** **SB:** Alliierte anwerben
- +2

I | MYGEETO

- 8/4 **Strategie-Effekte:** Diplomaten, Ressourcen
- 8/4 **Kampagnen-Einsatzziele** **SB:** Explosive Fracht
- +1

I/II | CONCORD DAWN

- 30/15 **Strategie-Effekte:** Erfahrene Raumfahrer
- +1 **Kampagnen-Einsatzziele** **SB:** Überläufer im Cockpit, Angeheuerter Abschaum

II | ATOLLON

- 10/5 **Strategie-Effekte:** Schicksal
- +0 **Standard-Einsatzziele:** Hyperraum-Wanderung, Zur Vernichtung freigegeben

II | FELUCIA

- 10/5 **Strategie-Effekte:** Ressourcen
- +1 **Kampagnen-Einsatzziele** **SB:** Vorräte stehlen

II | MON CALA

- 10/5 **Strategie-Effekte:** Erfahrene Raumfahrer, Reparaturwerften
- 10/5 **Kampagnen-Einsatzziele** **SB:** Alliierte anwerben
- +2

II | RAXUS PRIME

- 10/5 **Kampagnen-Einsatzziele** **SB:** Explosive Fracht
- 8/4 **Standard-Einsatzziele:** Gefährliches Terrain
- +0

II | YAVIN

- 10/5 **Standard-Einsatzziele:** Präzisionsschlag
- 14/6
- +0

II/III | LOTHAL

- 30/15 **Strategie-Effekte:** Ressourcen
- +1 **Kampagnen-Einsatzziele** **SB:** HoloNet-Manipulation, Kampf um den Prototyp

III | KESSEL

- 12/6 **Strategie-Effekte:** Ressourcen
- +1 **Kampagnen-Einsatzziele** **SB:** Explosive Fracht
- Standard-Einsatzziele:** Hinterhalt im Strudel, Angriff im Strudel

III | MONTROSS

- 30/15 **Strategie-Effekte:** Erfahrene Raumfahrer
- 10/5 **Kampagnen-Einsatzziele** **SB:** Überläufer im Cockpit
- +1 **Standard-Einsatzziele:** Minenfeld, Präzisionsschlag

III | NAL HUTTA

- 24/12 **Strategie-Effekte:** Alliierte, Spionagenetzwerk
- +1 **Kampagnen-Einsatzziele** **SB:** Alliierte anwerben
- Standard-Einsatzziele:** Dringend gesucht!

III | RODIA

10/5 **Strategie-Effekte:** Erfahrene Raumfahrer, Diplomaten
 +2 **Standard-Einsatzziele:** Überlegene Position

III | SALEUCAMI

10/5 **Standard-Einsatzziele:** Fortschrittliche Artillerie, Angriff aus dem Hyperraum
 +1

III/IV | NAR SHADDA

8/4 **Strategie-Effekte:** Reparaturwerften
 +1 **Kampagnen-Einsatzziele** : Angeheuerter Abschaum

IV | GEONOSIS

10/5 **Kampagnen-Einsatzziele** : Kampf um den Prototyp
 8/4
 +1

IV | RYLOTH

10/5 **Strategie-Effekte:** Erfahrene Raumfahrer, Diplomaten
 +2 **Kampagnen-Einsatzziele** : HoloNet-Manipulation
Standard-Einsatzziele: Überraschungsangriff

IV | SMUGGLER'S RUN

24/12 **Strategie-Effekte:** Spionagenetzwerk
 +1 **Kampagnen-Einsatzziele** : Angeheuerter Abschaum
Standard-Einsatzziele: Asteroidentaktik

IV | SULLUST

10/5 **Strategie-Effekte:** Erfahrene Raumfahrer, Ressourcen
 10/5 **Kampagnen-Einsatzziele** : Vorräte stehlen
 +2 **Standard-Einsatzziele:** Stillgelegte Mine

IV | TATOOINE

10/4 **Strategie-Effekte:** Schicksal
 +0 **Standard-Einsatzziele:** Dringend gesucht!

IV | UTAPAU

10/5 **Standard-Einsatzziele:** Eröffnungssalve
 +1

IV/V | RING VON KAFRENE

8/4 **Strategie-Effekte:** Spionagenetzwerk
 10/5 **Kampagnen-Einsatzziele** : Doppelagent
 +1 **Standard-Einsatzziele:** Umkämpfter Außenposten

V | BESPIN

8/4 **Strategie-Effekte:** Ressourcen
 8/4 **Kampagnen-Einsatzziele** : Vorräte stehlen
 +1 **Standard-Einsatzziele:** Explosive Bodenschätze

V | DAGOBAB

8/4 **Strategie-Effekte:** Schicksal
 +0 **Standard-Einsatzziele:** Überlegene Position

V | ENDOR

10/5 **Kampagnen-Einsatzziele** : Überläufer im Cockpit
 8/4
 +0

V | HOTH

10/5 **Standard-Einsatzziele:** Asteroidentaktik, Verseuchtes Gebiet
 +0

V | MUSTAFAR

8/4 **Strategie-Effekte:** Ressourcen
 10/5 **Standard-Einsatzziele:** Angriff aus dem Hyperraum
 +1

INDEX

A		F		R	
Alliierte	22	Flotten umrüsten und erweitern	18	Raumstationen angreifen	6
Annäherungsminen-Marker	7	Flottenzusammenstellung	8, 12	Reparaturwerften	22
Aufkleber	10	Flotten-Zustandskarten	19	Ressourcen	22
Auflösen der Flotte	18			Rückzug in den Hyperraum	20
Auswirkungen der Schlacht bestimmen	17	G		S	
B		Geheimhaltung	11	Schlacht	9
Basen	10	Geschwächt	15, 20	Die Endschlacht	23
Neue Basen errichten	21	Geschwächte Schiffe und Staffeln	20	Entscheidungsschlacht	23
Beenden der Kampagne	23	Gravitationsstrudel	5	Schlachtphase	15
Belohnungen	21			Schlüsselwörter für Staffeln (neu)	7
C		H		Siegepunkte Zusätzliche Streitkräfte	3
Commander-Fähigkeiten	28	Hindernisse und Marker bewegen	3	Schlachten	15, 25
Artillerie	30	Zubewegen	4	Spießfläche	8, 24
Logistik	30			Spionagenetzwerk	23
Navigation	31	I		Staubwolken	4
Spionage	29	ID-Marker	19	Strategie-Effekte	22–23
Staffeltaktik	31	Geschwächt-ID-Marker	15, 18, 20	Strategiephase	14
Technik	29	Graue ID-Marker	19	Streitkräfte mit Veteranenstatus	15
Commander und Einsatzkommandos erschaffen	12	Inhalt	2		
D		K		U	
Diplomaten	22	Kampagnen-Einsatzziele	19	Überfallmarker	7
E		Kampagnen mit größeren Flotten	12	Unterlegenheitsbonus	21
Einsatzkommando-Schlachten	8	Kampagnensieg!	23	V	
Flottenzusammenstellung	8, 12	Kampagnenspiel, Grundlagen	9–10	Veteranenstatus für Schiffe und Staffeln	15, 20
Spießfläche	8	Kampagnenspielzug	14–16		
Einstieg in die Kampagne	11–13	Kampagnenstruktur	9	Z	
Einzigartige Namen	12, 21			Zusätzliche Kampagnenregeln	19
Entscheidungsschlacht	24–27	Keine Bewaffnung	6	Zusätzliche Streitkräfte wählen	3
Aufbau	24	N		Zusätzliche Streitkräfte kontrollieren	2
Aufrüstungen für die letzte Entscheidungsschlacht	25–26	Neue Aufwertungssymbole	7		
Sonderregeln	24	Neue Regeln	2–7		
Entscheidungsschlacht-Einsatzziele	26–27	Neue Staffeln und Einsatzzielkarten	2		
Eroberung	26	O			
Evakuierung	27	Organisation der Spielgruppe	15		
Machtdemonstration	26–27	Organisationsphase	17–18		
Erfahrene Raumfahrer	23	Orte in den Randgebieten	32–33		
Erfahrung	16	Ortsbelohnungen	21		
Erfahrung des Commanders ausgeben	17, 28	P			
Exogorthen	5	Präsenz	10		
		Purrgil	6		

CREDITS

Expansion Design and Development: Michael Gernes and Tim Huckelbery, with Brooks Flugaur-Leavitt

Producer: John Franz-Wichlacz

Editing: Adam Baker and Richard A. Edwards

Proofreading: Sean O'Leary

Miniatures Department Manager: John Shaffer

Expansion Graphic Design: Nate Carnahan and Toujer Moua

Graphic Design Manger: Christopher Hosch

Cover Art: Ben Zweifel

Interior Art: BalanceSheet, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Colin Boyer, Matt Bradbury, Anthony Devine, Jose Mikhail Elloso, Michele Frigo, Stéphane Gantiez, Michele Giorgi, Sergey Glushakov, Nasrul Hakim, Suzanne Helmigh, Audrey Hotte, Joel Hustak, Jason Juta, Adam Lane, Robert Laskey, Mark Molnar, David Auden Nash, Emilio Rodriguez, Adam Schumpert, Stephen Somers and Darren Tan

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination:
Zach Tewalthomas and Andrew Janeba

Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Justin Anger and Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

LUCASFILM LTD.

Lucasfilm Approvals: Brian Merten

Special thanks to Alex Davy, Sam Gregor-Stewart, Nathan Karpinski, and Michael Sanfilippo!

Playtesters: Matthew Ansley, Aaron Arnold, Matthew Blaisdell, Matt Bronson, Josiah Burkhardtsmeier, Ted Cincoski, Nathan Coda, Kevin Connors, Michael Cox, Ian Cross, Ben Edger, Gene Ferreiro, Chris Fritz, Jeremy Gaudreau, Andy Graber, Lucas Hidden, Jeff Hincy, Paul Hrynyszyn, Dan Kinard, Ryan Kubryn, Matt Lalonde, Faith Larson, Dong Lee, Nick Litrenta, Colin Looney, Brendon MacLeod, Chuck Martinell, Dan McIntire, Matthew Moncrief, Ethan Mung, Spencer Mung, James Nasmyth, Joseph Nelligan, Shane O'Neill, Jack Otto, Rikki Porter, Josh Posey, Mike Ptak, Chris Roberts, CJ Shiflett, Sam Simon, Nathan Skadsen, Dave Stahl, Jarod Stec, Sean Sundberg, Eric Taylor, Alex Tornabene, Mark Vogl, Ryan Voigt, Luke Wennen, Andrew Wixon, Matt Wornardt, and John Zuidema

ASMODEE GERMANY

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout & Grafische Bearbeitung: Florian Eck und Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers und Oliver Kutsch

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



KURZÜBERSICHT

DER KAMPAGNENSPIELZUG

Jeder Kampagnenspielzug besteht aus drei Phasen, die in der untenstehenden Reihenfolge abgehandelt werden:

1. STRATEGIEPHASE

Beide Teams kommen zusammen und kündigen ihre Offensiven an. Offensiven sind Angriffe auf bestimmte Orte auf der Kampagnenkarte.

1. **Initiative bestimmen:** Das Team mit den wenigsten Kampagnenpunkten hat die Initiative (bei Gleichstand hat das Rebellenteam die Initiative).
2. **Offensive ankündigen:** Das Team, das eine Offensive ankündigt, bestimmt einen seiner Spieler, der nicht bereits in eine Schlacht verwickelt ist, und wählt einen Ort auf der Kampagnenkarte. Jedes Team kann pro Kampagnenspielzug nur 1 Offensive an einem feindlichen Ort ankündigen.
3. **Defensive wählen:** Nachdem das gegnerische Team eine Offensive angekündigt hat, bestimmt das andere Team einen seiner Spieler, der nicht bereits in eine Schlacht verwickelt ist, zum Verteidiger gegen die Offensive. Die beiden Spieler bilden nun ein Spielerpaar für die Schlacht.

Die Teams kündigen abwechselnd Offensiven an, bis alle Spieler in Paare eingeteilt sind. In manchen Fällen führt der Zielort dazu, dass die Flotte des angreifenden oder verteidigenden Spielers einen **Zustand** erhält, nachdem alle Spielerpaare gebildet worden sind (siehe S. 19).

2. SCHLACHTPHASE

Jedes Spielerpaar handelt seine Schlacht ab.

1. **Einsatzziel wählen:** Anhand des Austragungsortes der Schlacht bestimmen die Spieler, mit welchen Einsatzzielkarten sie spielen (siehe S. 15). Die Initiative in der Schlacht hat der Spieler, der die Offensive angekündigt hat.
2. **Schlacht austragen:** Die Spieler bauen ihre Kampagnenpartie auf und spielen sie gemäß den Regeln dieser Erweiterung.
3. **Siegpunkte für die Schlacht:** Die Spieler berechnen ihre Siegpunkte, wie im *Armada*-Referenzhandbuch beschrieben.
4. **Erfahrung:** Jeder Commander erhält Erfahrung, abhängig von den Siegpunkten, die sein Spieler errungen hat (siehe S. 16).
5. **Geschwächte Streitkräfte:** Jeder Spieler notiert, welche seiner Schiffe und Staffeln zerstört wurden. Diese Schiffe und Staffeln werden geschwächt (siehe S. 20).

6. **Streitkräfte mit Veteranenstatus:** Jeder Spieler darf 1 infrage kommendes Schiff oder 1 infrage kommende einzigartige Staffeln wählen und in den Veteranenstatus versetzen (siehe S. 20).

3. ORGANISATIONSPHASE

In der Organisationsphase werden die folgenden Schritte der Reihe nach ausgeführt:

1. **Auswirkungen der Schlacht bestimmen:** Die Kampagnenkarte wird auf den neusten Stand gebracht, um den Ausgang der Schlachten widerzuspiegeln. Für jede Schlacht erhält das Gewinnerteam Kampagnenpunkte (siehe S. 17). Anschließend können die Teams neue Basen errichten (siehe S. 21).
2. **Strategie-Effektmarker erhalten:** Jedes Team wählt an jedem Ort, an dem sich eine befreundete Basis befindet oder auf dem es in diesem Spielzug einen Präsenz-Aufkleber platziert hat, 1 der dort verfügbaren Strategie-Effekte aus und erhält den passenden Marker dazu. Strategie-Effekte werden auf S. 22 erklärt.
3. **Belohnungen erhalten:** Jeder Spieler darf, abhängig vom Austragungsort seiner Schlacht, neue Aufwertungskarten oder Staffeln wählen und zu seiner Flotte hinzufügen (siehe S. 21).
4. **Erfahrung des Commanders ausgeben:** Jeder Spieler darf Erfahrungspunkte ausgeben, um neue Fähigkeiten für seinen Commander zu erwerben (siehe S. 28).
5. **Flotten umrüsten und erweitern:** Jeder Spieler bringt seine Flotte auf den neusten Stand, indem er Geschwächt-Marker und Zustände entfernt sowie Streitkräfte hinzufügt oder entfernt und Aufwertungen ausrüstet (siehe S. 18).
6. **Aktuellen Akt überprüfen:** Die Teams vergleichen die Kampagnenpunkte, die sie im aktuellen Akt erspielt haben. Hat ein Team genügend Punkte, endet der Akt (siehe S. 17).

Nach Ende eines Aktes kommen die Teams zusammen, um eine **Entscheidungsschlacht** auszufechten. Welche das ist, entscheidet das Team, das weniger Kampagnenpunkte hat. Liegt dieses Team um 5 oder mehr Punkte im Rückstand, kann es die Schlacht zur Endschlacht der Kampagne erklären (siehe S. 23).

Nachdem alle Spieler die Organisationsphase durchlaufen haben, notieren beide Teams den aktuellen Akt und Kampagnenspielzug auf ihren Teambögen und ein neuer Spielzug beginnt.