

# CREDITS

## Expansion Design & Development:

Brooks Flugaur-Leavitt

**Producer:** Gavin Duffy

**Editing:** Allan Kennedy

**Proofreading:** Autumn Collier

**Miniatures Game Manager:** John Shaffer

**Expansion Graphic Design:** Nate Carnahan

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**Cover Art:** Ben Zweifel

**Interior Art:** Matt Bradbury, JB Casacop, Anthony Devine, Jens Fiedler, Aurore Folny, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Kory Lynn Hubbell, Joel Hustak, Lukasz Jaskolski, Jason Juta, Adam Lane, Alejandro Mirabal, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Nash, Nicholas Stohlman, Ryan Yee, Ben Zweifel und Lucasfilm Art Archives

**Art Direction:** Christina Doffing and Tim Flanders

**Managing Art Director:** Tony Bradt

**Sculpting:** Bexley Andrajack und Jason Beaudoin

**Sculpting Manager:** Derrick Fuchs

**Quality Assurance Coordination:**

Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

**Licensing Coordinators:** Sherry Anisi und Zach Holmes

**Director of Licensing:** Simone Elliott

**Production Management:** Justin Anger und Jason Glawe

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**VP of Product Development:** Chris Gerber

**Executive Game Designer:** Nate French

**Head of Studio:** Andrew Navaro

## LUCASFILM LIMITED

**Licensing Approvals:** Brian Merten

## PLAYTESTERS

Rene Acuña, Azlan Addleman, Josh Allred, Leif Allred, Ben Bailey, Justin Baumgartner, Piotr Biegaj, Frans Bongers, Filippo Bosi, Annaliese Milne Bosi, Greg Chandler Burns, Arkadiusz Cala, Evan Cameron, Jonathan Cameron, Daniel Castanho, Paulo Castanho, Ralph Chiariello, Daan Coppens, Duhtch Cuthbert, Andy Davis, Jay Davis, Benjamin Dyken, Peta Dyken, Alex Farley, Sean Farley, Konrad Fuczkiwicz, Paul Fuller, Niek van Gorp, Chris Graff, Pieter Gybels, Eddie Harris, Paul Heaver, John Hennon, Justin Hoeger, John Horn, Jesse Jirousek, Travis Johnson, Guido Kessels, Michal Kolasiński, Matthias Konrad, Piotr Kucharski, Daniel Lara, Kelvin Lau, Jimmy Leurs, Erik Lindqvist, Benedikt Link, Christopher Little, Tad Logan, Daniel Mahony, Zack Mathews, Ira Mayers, John McCullough, Andy Metz, Alex Mogensen, Toni Mohr, Devon Monkhouse, Cam Murray, Niklas God Nilsson, José Oliveira, Tim Oursler, Aarin Packard, Willem Peeters, Minh Phan, Angelic Phelps, Joe Phelps, Evan Pomerantz, Tim Ralphs, Zach Reynolds, Foster Robertson, David Runyon, Erin Russell, Fernando Santos, Mapril Santos, Ken Saunders, Alekzander Sayers, Rudi Schön, Michael Schnödt, Stephen Sherwood, Jakub Siedlecki, Jacob Sitell, Joe Snavely, Nicholas Sperry, Bartłomiej Stroiński, Evan Sutton, Jason Switzer, Wojciech Szafalowicz, Derek Tokaz, Jesse Tonkay, Sumeet Vats, Nick Verbiest, Benny Versonnen, Terry Viramontes, Joep Vossen, Steve van Weereld, Simon Wiippola und Carson Wray

## ASMODEE GERMANY

**Übersetzung & Redaktion:** Sebastian Klinge

**Korrekturat:** Benjamin Fischer, Susanne Kraft

**Layout und grafische Bearbeitung:**  
Max Breidenbach

**Unter Mitarbeit von:** Christian Schepers



Disney

ASMODEE.DE/STARWARS  
starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.**

# STAR WARS™

# X-WING™

## Skystrike-Akademie

Dieses Set erweitert deine **Star Wars: X-Wing**-Spielwelt um 1 TIE/d-Abwehrjäger und 2 TIE/in-Abfangjäger sowie um neue Schiffs- und Aufwertungskarten mit Ausbildern und Absolventen einer der prestigeträchtigsten Akademien des Imperiums.

Für alle Materialien aus diesem Set gelten die Grundregeln und die Regeln der Erweiterung **Epische Schlachten**, die auf [ASMODEE.DE/STARWARS](http://ASMODEE.DE/STARWARS) heruntergeladen werden können. In der vorliegenden Regelbeilage werden sämtliche neuen Regeln erklärt, die nicht im Abschnitt „Jenseits des Grundspiels“ der Grundspielregel beschrieben sind.

### Inhalt

- 1 TIE/d-Abwehrjäger-Schiffsmodell
- 2 TIE/in-Abfangjäger-Schiffsmodelle
- 3 kleine Basen aus Plastik
- 6 Haltestäbchen aus Plastik
- 9 kleine Schiffsmarker
- 1 Rad für TIE/d-Abwehrjäger
- 2 Räder für TIE/in-Abfangjäger
- 3 ID-Marker für Räder
- 6 ID-Marker (Nr. 13, Nr. 14)
- 4 Zielerfassungsmarker (Nr. 13, Nr. 14)
- 1 Erschöpfungsmarker
- 3 Ausweichmarker
- 3 Fokusmarker
- 1 Ionenmarker
- 1 Störsignalmarker
- 2 Anstrengungsmarker
- 3 Stressmarker
- 2 Fangstrahlmarker
- 3 Kritischer-Schaden-Markierungen
- 3 Machtladungen
- 6 Standardladungen
- 5 Schilde
- 6 Schnellbaukarten
- 5 Schiffskarten für TIE/d-Abwehrjäger:
  - 1 Captain Dobbs
  - 1 Darth Vader
  - 1 Vult Skerris
  - 1 Pilot der Delta-Staffel
  - 1 Fliegerass der Onyx-Staffel
- 10 Schiffskarten für TIE/in-Abfangjäger:
  - 1 Ciena Ree

- 1 Kommandant Goran
- 1 Gideon Hask
- 1 Lieutenant Lorrir
- 1 Nash Windrider
- 1 Vult Skerris
- 2 Pilot der Alpha-Staffel
- 2 Fliegerass der Saber-Staffel
- 3 -Aufwertungskarten (Kommando):
  - 1 Schattengeschwader
  - 2 Schüler der Skystrike-Akademie
- 10 -Aufwertungskarten (Talent):
  - 1 Gelassenheit
  - 1 Draufgänger
  - 4 Diszipliniert
  - 2 Knoten-Wende
  - 2 Marg-Sabl-Einkesselung
- 3 -Aufwertungskarten (Macht-Fähigkeit):
  - 1 Extreme Manöver
  - 1 Instinktives Zielen
  - 1 Gespür
- 1 -Aufwertungskarte (Sensor):
  - 1 Passive Sensoren
- 2 -Aufwertungskarten (Kanone):
  - 1 Autoblaster
  - 1 Fangstrahl
- 2 -Aufwertungskarten (Rakete):
  - 1 Magnetimpuls-Sprengköpfe
  - 1 XX-23-S-Serie-Peilsender
- 8 -Aufwertungskarten (Modifikation):
  - 1 Verstärkte Hülle
  - 3 Präzisions-Ionenantrieb
  - 1 Verbesserte Schilde
  - 1 Elektrostatischer Entlader
  - 2 Zielcomputer
- 6 -Aufwertungskarte (Konfiguration):
  - 4 Genaue Steuerung
  - 2 TIE-Abwehrjäger-Elite



# Neue Regeln

In diesem Abschnitt werden kurz die neuen Regeln aus dieser Erweiterung beschrieben. Einige der enthaltenen Karten sind für den Spielmodus **EPISCH** aus der Erweiterung **Epische Schlachten** vorgesehen, in dem größere Mehrspielerschlachten mit Einsatzzielen und Schwarmformationen gespielt werden. Die vollständigen Regeln werden im Referenzhandbuch erklärt, das auf **ASMODEE.DE/STARWARS** heruntergeladen werden kann.

## LIMITIERT 2 (••) UND 3 (•••)

Limitierte Karten haben vor ihrem Namen eine Anzahl an schwarzen Punkten (•), die ihrem Limitiert-Wert entspricht.

Hat eine Karte zwei Punkte (••) vor dem Namen, ist sie Limitiert 2, d. h. man kann nicht mehr als zwei Karten mit diesem Namen in seine Staffel aufnehmen; hat eine Karte drei Punkte (•••), ist sie Limitiert 3, was bedeutet, dass man nicht mehr als drei Karten dieses Namens in die Staffel aufnehmen kann.

## GENORMT

Einige Aufwertungskarten haben die Beschränkung **GENORMT**. Wenn ein Spieler beim Zusammenstellen seiner Staffel eines seiner Schiffe mit einer genormten Karte ausrüstet, muss er jedes Schiff dieses Schiffstyps (d. h. mit dem exakt gleichen Schiffsnamen) in seiner Staffel mit einer Kopie jener genormten Karte ausrüsten.

## AUFGEDECKTES MANÖVER

Manche Fähigkeiten beziehen sich außerhalb der Schritte „Rad aufdecken“ und „Manöver ausführen“ eines Schiffes auf dessen aufgedecktes Manöver. Bezieht sich eine Kartenfähigkeit auf das aufgedeckte Manöver eines Schiffes, ist damit das Manöver gemeint, das gegenwärtig auf seinem Schiffsrads angezeigt wird.

Nach dem Schritt „Manöver ausführen“ eines Schiffes wird sein zugeordnetes Rad neben seiner Schiffskarte platziert. Das aufgedeckte Manöver des Schiffes bleibt bis zur nächsten Planungsphase bestehen.

Wurde einem Schiff während der Planungsphase kein Rad zugeordnet (z. B. weil es ionisiert war), hat es kein aufgedecktes Manöver.

## NEGATIVE WIEDERKEHRENDE LADUNGEN

Manche Ladungskapazitäten haben ein **SYMBOL FÜR NEGATIVE WIEDERKEHRENDE LADUNG**. Während der Endphase verliert jede Karte mit einem solchen Symbol 1 Ladung.



*Symbol für negative wiederkehrende Ladung*



## ERSCHÖPFUNGSMARKER

Solange ein Schiff 1 oder mehrere Erschöpfungsmarker hat, ist es erschöpft. Erschöpfungsmarker sind rote Marker. Solange ein erschöpftes Schiff angreift, wirft es 1 Angriffswürfel weniger. Nachdem ein erschöpftes Schiff angegriffen oder ein blaues Manöver ausgeführt hat, entfernt es 1 Erschöpfungsmarker.

## ANSTRENGUNGSMARKER

Solange ein Schiff 1 oder mehrere Anstrengungsmarker hat, ist es angestrengt. Anstrengungsmarker sind rote Marker. Solange ein angestrenktes Schiff verteidigt, wirft es 1 Verteidigungswürfel weniger. Nachdem ein angestrenktes Schiff verteidigt oder ein blaues Manöver ausgeführt hat, entfernt es 1 Anstrengungsmarker.

## KONSTRUKTE

Einige der enthaltenen Karten beziehen sich auf „Konstrukte“. Konstrukte sind eine neue Art von Objekt, die sich momentan in Entwicklung für spätere Erweiterungen befindet. In diesem Set gibt es keine Konstrukte. Karten, die sich auf Konstrukte beziehen, tun dies nur, um mit zukünftigen Erweiterungen kompatibel zu sein. Die vollständigen Regeln für Konstrukte werden zusammen mit den Konstrukten selbst veröffentlicht.



Erschöpfungsmarker



Anstrengungsmarker

# Regeln für Epische Spiele

## KOMMANDO-AUFWERTUNGEN (Ⓢ)

Kommando-Aufwertungen (Ⓢ) funktionieren wie jede andere Art von Aufwertung. In Epischen Spielen hat jedes Schiff 1 Kommando-Slot (Ⓢ).

## SCHWÄRME

In Epischen Spielen besteht ein Schwarm aus mehreren ähnlichen Schiffen und unterteilt sich in 1 **SCHWARMFÜHRER** und bis zu 5 **FLÜGELMÄNNER**, die alle gemeinsam unter Verwendung eines einzigen Manövrads in Formation fliegen.

## SCHWARMFÜHRER

In Epischen Spielen ist ein Schwarmführer das Schiff in einem Schwarm, dem ein Manövrard zugeordnet wird.

## FLÜGELMÄNNER

In Epischen Spielen sind die Flügelmänner die Schiffe eines Schwarms, die nicht der Schwarmführer sind. Falls sich ein Flügelmann von seinem Schwarm trennt, ist er erst dann wieder ein Flügelmann, wenn er sich dem Schwarm wieder anschließt.

