

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: Justin Adams, Chris Bjors, Adam Burn, JB Casacop, Anthony Devine, Logan Feliciano, Steve Hamilton, Blake Henriksen, Tyler James, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, William Koh, Kate Laird, Robert Laskey, Madnoliet, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Nash, Claudio Pozas, Vlad Ricean, Andreia Ugrai, Magali Villeneuve und Ben Zweifel

Art Direction: Christina Doffing und 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, Michał Kolański, 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, Mapriil Santos, Ken Saunders, Alekzander Sayers, Rudi Schön, Michael Schnödt, Stephen Sherwood, Jakob 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

Korrektorat: Benjamin Fischer, Susanne Kraft

Layout und grafische Bearbeitung: Max Breidenbach

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers



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™

Gesuchte und Kollaborateure

Dieses Set erweitert deine **Star Wars: X-Wing**-Spielwelt um 1 leichten HWK-290-Frachter und 2 BTL-A4-Y-Flügler sowie um neue Schiffs- und Aufwertungskarten mit Flüchtigen, Verrätern und Verschwörern aus der gesamten *Star Wars*-Saga.

Für alle Materialien aus diesem Set gelten die Grundregeln und die Regeln der Erweiterung **Epische Schlachten**, die auf [ASMODEE.DE/STARWARS](http://ASMODEE.DE/) 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 „Leichter HWK-290-Frachter“-Schiffsmodell
- 2 BTL-A4-Y-Flügler-Schiffsmodelle
- 3 kleine Basen aus Plastik
- 6 Haltestäbchen aus Plastik
- 8 kleine Schiffsmarker
- 1 Rad für leichte HWK-290-Frachter
- 2 Räder für BTL-A4-Y-Flügler
- 3 ID-Marker für Räder
- 6 ID-Marker (Nr. 8, Nr. 9)
- 4 Zielerfassungsmarker (Nr. 8, Nr. 9)
- 2 Berechnungsmarker
- 1 Erschöpfungsmarker
- 3 Fokusermarker
- 2 Störsignalmarker
- 4 Anstrengungsmarker
- 3 Stressmarker
- 3 Kritischer-Schaden-Markierungen
- 1 Geheimer Zustandsmarker „Zam Wesell“
- 8 Standardladungen
- 1 Machtladung
- 6 Schilde
- 3 kleine Einzel-Geschützturm-Winkelanzeiger
- 4 Erschütterungsbomben
- 8 Thermaldetonatoren
- 4 Schnellbaukarten
- 4 Schiffskarten für leichte HWK-290-Frachter:
 - 1 Gamut Key
 - 1 Kanan Jarrus
 - 1 Täpusk
 - 1 Spiceschmuggler
- 9 Schiffskarten für BTL-A4-Y-Flügler:
 - 1 Arliz Hadrassian
 - 1 Leema Kai
 - 1 Padric
 - 3 Amaxinen-Krieger
 - 3 Jinata-Sicherheitsoffizier
- 2 -Aufwertungskarten (Kommando) :
 - 1 Kopfgeld
 - 1 Ich will Geld sehen / ... Mehr als nur Geld
- 9 -Aufwertungskarten (Talent):
 - 3 Halsabschneider
 - 1 Schuss ins Schwarze
 - 2 Marg-Sabl-Einkesselung
 - 1 Flächenangriff
 - 2 Tierfon-Tiefflug
- 2 -Aufwertungskarten (Macht-Fähigkeit):
 - 1 Extreme Manöver
 - 1 Geduld
- 3 -Aufwertungskarten (Technik):
 - 2 Automatisches Zielsystem
 - 1 Zielsynchronisiersystem
- 2 -Aufwertungskarten (Geschütz):
 - 1 Dorsaler Geschützturm
 - 1 Ionengeschütz
- 1 -Aufwertungskarte (Torpedo):
 - 1 Plasmatorpedos
- 5 -Aufwertungskarten (Mannschaft):
 - 1 Gamut Key
 - 1 Hondo Ohnaka
 - 1 Jango Fett
 - 1 Schulleiterin Gleb
 - 1 Zam Wesell
- 4 -Aufwertungskarten (Bordschütze):
 - 1 Boba Fett
 - 1 Unterstützungsschütze
 - 2 Waffensystemoffizierin
- 3 -Aufwertungskarten (Astromech):
 - 1 „Genie“
 - 1 R4-B11
 - 1 R5-TK
- 3 -Aufwertungskarten (Gerät):
 - 1 Erschütterungsbomben
 - 2 Thermaldetonatoren
- 2 -Aufwertungskarten (Schmuggelware):
 - 2 Gefälschte Transpondercodes
- 1 -Aufwertungskarte (Modifikation):
 - 1 Verbessertes Triebwerk
- 4 geheime Zustandskarten:
 - 2 Du solltest mir danken
 - 2 Wehe, du meinst es nicht ernst

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.

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 Schiffsrade 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.

ANGRIFFSWINKEL UND -REICHWEITE

Manche Fähigkeiten beziehen sich auf den Angriffswinkel und die Angriffsreichweite eines Angriffs.

Während eines Angriffs wird der Winkel der verwendeten Waffe des Angreifers als **ANGRIFFSWINKEL** bezeichnet.

Während eines Angriffs wird die kürzeste Distanz zwischen Angreifer und Verteidiger (die Reichweite, gemessen vom nächsten Punkt des Angreifers zum nächsten Punkt des Verteidigers) im Angriffswinkel als **ANGRIFFSREICHWEITE** bezeichnet.

GEHEIME ZUSTÄNDE

Geheime Zustände sind Zustandskarten, die sich einen Zustandsmarker teilen und die verdeckt statt offen zugeordnet werden. Sie werden aufgedeckt, sobald ihr Effekt abgehandelt wird.

Kein Schiff kann mehr als 1 geheimen Zustand mit demselben Zustandsmarker haben. Wird einem Schiff, das bereits einen geheimen Zustand hat, ein neuer geheimer Zustand mit demselben Zustandsmarker zugeordnet, wird der vorherige Zustand entfernt. (Falls er verdeckt war, wird er dabei nicht aufgedeckt.)

Der Spieler, der durch einen Effekt den Zustand zugeordnet hat, darf sich die verdeckte Zustandskarte jederzeit anschauen. Für alle anderen Spieler sind der zugeordnete geheime Zustand sowie alle nicht zugeordneten geheimen Zustände mit demselben Zustandsmarker verborgene Informationen.

Diese Erweiterung enthält eine zusätzliche Kopie jeder geheimen Zustandskarte zur Ansicht für deinen Gegner.

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 angestregtes Schiff verteidigt,



Geheimer Zustandsmarker „Zam Wesell“



Erschöpfungsmarker



Anstrengungsmarker



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.

Regeln für Epische Spiele

KOMMANDO-AUFWERTUNGEN (☉)

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

VERBÜNDETE

Die Effekte mancher Kommando-Aufwertungskarten (☉) erlauben, dass in Epischen Spielen eine Staffel auch Schiffe einer anderen Fraktion enthält. Solche Schiffe sind mit den anderen Schiffen ihrer Staffel nicht **BEFREUNDET**, sondern stattdessen mit ihnen **VERBÜNDET**.

Wenn beim Zusammenstellen einer solchen Staffel Aufwertungen mit Fraktionsbeschränkungen ausgerüstet werden, gilt für verbündete Schiffe deren eigene Fraktion und nicht die der restlichen Staffel.

Verbündete Schiffe sind keine befreundeten Schiffe und Fähigkeiten, die sich auf befreundete Schiffe beziehen, beziehen sich nicht auf verbündete Schiffe.



GERÄTE

Die Geräte aus diesem Set haben folgenden Effekte:

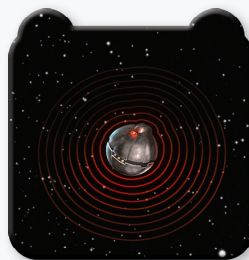
Erschütterungsbombe





Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wird jedem Schiff und Remote in Reichweite 0–1 1 verdeckte Schadenskarte zugeteilt. Dann muss jedes Schiff in Reichweite 0–1 1 Schadenskarte offenlegen, es sei denn, es erhält 1 Anstrengungsmarker.

Thermaldetonator



Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jedes Schiff und Remote in Reichweite 0–1 1 Angriffswürfel. Jedes Schiff erhält 1 Anstrengungsmarker für jedes -Ergebnis und jedes Schiff und Remote erleidet 1 -Schaden für jedes passende Ergebnis.