

STAR WARS™














X-WING™

ANGRIFFSSCHIFF DER TRIDENT-KLASSE

Für alle Materialien aus diesem Set gelten die Regeln des Grundspiels und des Regelhefts für riesige Schiffe, die unter Asmodee.de/StarWars heruntergeladen werden können. In dieser Regelbeilage werden die neuen Regeln dieses Produkts erklärt, die nicht im Regelheft für riesige Schiffe oder im Abschnitt „Jenseits des Grundspiels“ der Grundspielregel beschrieben sind.

Inhalt

- diese Regelbeilage
- 1 Regelheft für riesige Schiffe
- 1 Manöverhilfe für riesige Schiffe
- 1 Schadensstapel für riesige Schiffe
- 1 Maßstab der Reichweite 5 aus Pappe
- 1 „Angriffsschiff der Trident-Klasse“-Schiffsmodell
- 1 riesige Basis aus Plastik
- 2 Haltestäbchen aus Plastik
- 1 riesiger Schiffsmarker
- 1 Ressourcenanzeige
- 2 Räder für Angriffsschiffe der Trident-Klasse
- 2 ID-Marker für Räder
- 3 ID-Marker (Nr. 15)
- 2 Zielerfassungsmarker (Nr. 15)
- 3 Berechnungsmarker
- 6 Erschöpfungsmarker
- 1 Ausweichmarker
- 1 Fokusermarker
- 5 Ionenmarker
- 1 Störsignalmarker
- 1 Verstärkungsmarker
- 6 Anstrengungsmarker
- 6 Fangstrahlmarker
- 1 Machtladung
- 10 Standardladungen
- 4 Einsatzzielmarkierungen (Nr. 1, Nr. 2, Nr. 3, Nr. 4)
- 3 Geschützturmhalter-Markierungen
- 1 Aggressionsmarkierung für den Colicoiden-Zerstörer
- 6 Siegmarkierungen
- 3 Zielsuch-Torpedos (A, B, C)
- 3 Zielerfassungen für Zielsuch-Torpedos (A, B, C)
- 2 riesige Einzel-Geschützturm-Winkelanzeiger
- 1 riesiger Doppel-Geschützturm-Winkelanzeiger
- 5 Schnellbaukarten

- 7 Remotekarten
- 6 Aktivierungskarten für den Colicoiden-Zerstörer
- 2 Schiffskarten:
 - 1 Colicoiden-Zerstörer
 - 1 Gesetzlose Piraten
- 8  -Aufwertungskarten (Kommando, Mannschaft):
 - 1 Asajj Ventress
 - 1 Fanatischer Captain
 - 1 General Grievous
 - 1 Hondo Ohnaka
 - 1 Mar Tuuk
 - 1 Riff Tamson
 - 1 Standhafter Captain
 - 1 Strategischer Commander
- 1 -Aufwertungskarte (Torpedo)
 - 1 Zielsuch-Torpedos
- 5 -Aufwertungskarten (Waffenaufhängung):
 - 1 Abschussrohre
 - 1 Fangtentakel
 - 1 Ionengeschütz-Batterie
 - 1 Punktverteidigungs-Batterie
 - 1 Zielbatterie
- 5  -Aufwertungskarten (Waffenaufhängung, Fracht)
 - 1 Bohrschnabel
 - 3 Protonengeschütz-Batterie
 - 1 Verbesserter Antrieb
- 2 -Aufwertungskarten (Mannschaft):
 - 1 Erfahrener Navigator
 - 1 Unerfahrener Techniker
- 2 -Aufwertungskarten (Bordschütze):
 - 1 Erstklassiger Bordschütze
 - 1 Wendiger Schütze
- 2  -Aufwertungskarten (Bordschütze, Team):
 - 2 Korsarenmannschaft
- 11 -Aufwertungskarten (Team):
 - 1 Artillerie-Spezialisten
 - 1 Beschuss-Spezialisten
 - 2 Droidenmannschaft
 - 3 Fangstrahltechniker
 - 1 Kommunikationsteam
 - 1 Munitionsteam
 - 1 Schadenbegrenzungsteam
 - 1 Sensor-Experten
- 4 -Aufwertungskarten (Fracht):
 - 1 Adaptive Schilde
 - 1 Optimierter Energiekern
 - 1 Tibanna-Vorräte
 - 1 Verbesserte Scanner
- 4 -Aufwertungskarten (Titel):
 - 1 Grappler
 - 1 Neimoidianischer Griff
 - 1 Rache der Nautolaner
 - 1 Trident

MEHRERE FRAKTIONEN

Diese Erweiterung beinhaltet Schiffskarten, -marker und Räder, mit denen dieses Schiff als Teil zweier unterschiedlicher Fraktionen verwendet werden kann: Separatistenallianz sowie Abschaum & Kriminelle.

Die Materialien jeder Fraktion erkennt man am jeweiligen Fraktionssymbol:



Separatistenallianz



Abschaum & Kriminelle

Neue Regeln

Die Regeln zur Verwendung riesiger Schiffe sind im Regelheft für riesige Schiffe näher erläutert. Es folgen neue Regeln, die auf Schiffe jeder Größe zutreffen und die weder im Regelheft für riesige Schiffe noch in dem des Grundspiels erklärt werden.

LIMITIERT 2 (••) UND 3 (•••)

Wie im Regelheft des Grundspiels erklärt, haben limitierte Karten vor ihrem Namen eine Anzahl an schwarzen Punkten (•), die ihrem Limitiert-Wert entspricht. Im Grundspiel gibt es einige Karten mit einem einzigen Punkt (•), die also auf 1 limitiert sind.

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.

VIOLETTE AKTIONEN

Als Kosten zum Durchführen einer violetten Aktion muss das Schiff, das die Aktion durchführt, 1 ausgeben.

REMOTES

Remotes sind Geräte, die einen Initiativ-, Wendigkeits- und Hüllenwert haben und angegriffen werden können.

REMOTES ANGREIFEN

Ein Remote kann als Verteidiger deklariert werden. Es wird wie ein Schiff behandelt, mit folgenden Ausnahmen und Hinweisen:

- Effekte, die sich auf „befreundete Schiffe“ beziehen, werden nicht auf Remotes angewendet.
- Effekte, die sich auf „feindliche Schiffe“ beziehen, werden nur dann auf Remotes angewendet, falls der Angreifer der Ursprung des Effekts ist.
- Da ein Remote keine Mittellinie hat, kann ein Schiff es weder flankieren noch sich davor oder dahinter befinden.
- Ein Angriff gegen ein Remote kann versperrt sein und Reichweitenbonusse werden wie gewohnt angewendet.

REMOTES BESCHÄDIGEN

Falls ein Remote Schaden in Höhe seines Hüllenwertes oder mehr erleidet, wird es zerstört. Nachdem ein Remote zerstört worden ist, wird es von der Spielfläche entfernt. Falls der Angriff bei derselben Initiative wie die Initiative des Remotes stattgefunden hat, wird es erst entfernt, nachdem alle Effekte bei dieser Initiative abgehandelt wurden, entsprechend der Regel für gleichzeitige Angriffe.

REMOTES VERWENDEN

- Falls ein Remote durch einen Effekt **NEU POSITIONIERT** wird, hebt der kontrollierende Spieler es hoch und platziert es wie angewiesen an seiner neuen Position. Es zählt nicht, als hätte es sich so durch Objekte hindurchbewegt.
- Ein Remote wird während der Aktivierungsphase aktiviert und kämpft in der Kampfphase bei seiner aufgeführten Initiative, verhält sich aber ausschließlich entsprechend der Angaben in seinem Eintrag.
- Remotes können keine Aktionen durchführen und ihnen können keine Marker zugeordnet werden.

Zielsuch-Torpedos



Zielsuch-Torpedos sind Remotes.

Systemphase: Bei der Initiative dieses Remotes positioniert sein kontrollierender Spieler dieses Remote unter Verwendung der [3 ↖]-, [3 ↗]- oder [4 ↕]-Schablone vorwärts neu.

Aktivierungsphase: Kein Effekt.

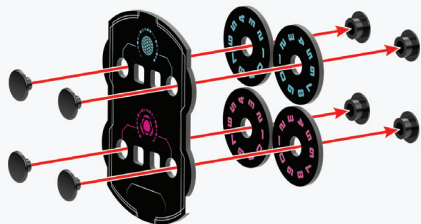
Kampfphase: Bei der Initiative dieses Remotes detoniert es, falls ein Objekt, das von ihm als Ziel erfasst ist, in seinem in Reichweite 0–1 ist.

Endphase: Während der Endphase **muss** dieses Remote, falls es kein Objekt als Ziel erfasst hat, ein Objekt in seinem in Reichweite 1–3 als Ziel erfassen, falls möglich.

Sonstige Regeln: Nachdem dieses Remote zerstört worden ist, wirft 1 Angriffswürfel. Bei einem - oder -Ergebnis detoniert es.

Sobald dieses Remote detoniert, wirft jedes Schiff, Remote und Konstrukt in Reichweite 0 oder in seinem in Reichweite 1 4 Angriffswürfel und erleidet 1 Schaden für jedes passende - und -Ergebnis.

Zusammenbau der Ressourcenanzeige



Zusammenbau des Maßstabs für riesige Schiffe



Neues Material

Folgendes Material aus diesem Erweiterungspack ist nicht im **X-Wing**-Grundspiel enthalten. Die Regeln dazu werden im Abschnitt „Jenseits des Grundspiels“ der Grundspielregel, im Regelheft für riesige Schiffe oder im Referenzhandbuch erklärt, die unter Asmodee.de/StarWars heruntergeladen werden können.



Verstärkungs-
marker



Berechnungs-
marker



Anstrengungs-
marker



Einsatzzielmarkierung
([])



Riesiger Einzel-
Geschützturm-Winkelanzeiger



Geschützturmhalter-
Markierungen



Störsignal-
marker



Entwaffnet-
Marker



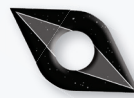
Siegmarkierung
([])



Erschöpfungs-
marker

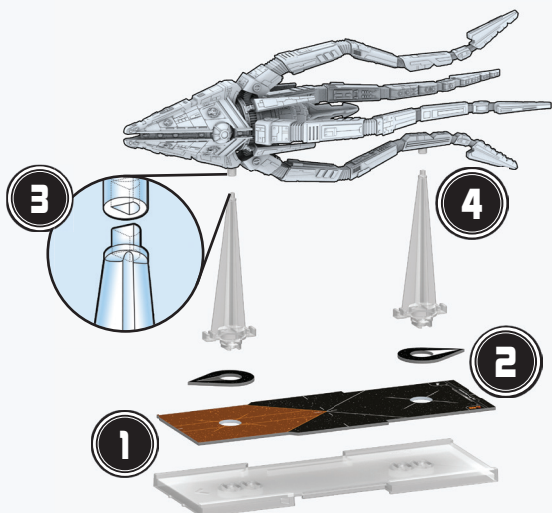


Aggressionsmarkierung
für den Colicoiden-
Zerstörer



Riesiger Doppel-
Geschützturm-Winkelanzeiger

Zusammenbau eines riesigen Schiffes



Ein riesiges Schiff wird in folgenden Schritten zusammengebaut:

1. Man legt den gewählten Schiffsmarker so auf die Basis, dass der rechteckige zentrale Winkel ([]) auf dem Pfeil liegt, der zur Vorderseite der Basis zeigt.
2. Die Haltestäbchen werden durch die Löcher der Geschützturm-Winkelanzeiger und des Schiffsmarkers in die Basis gesteckt.
3. Der kurze Stift an der Unterseite des Schiffsmodells wird in das vordere Haltestäbchen gesteckt.
4. Der kurze Stift an der Unterseite des Schiffsmodells wird in das hintere Haltestäbchen gesteckt.

JAGD AUF DEN RIESEN

Im Sternennebel lauert ein furchterregendes Schiff. Ein Team wurde ausgesandt, um es aufzuspüren und zu eliminieren, doch wer ist der Jäger, und wer Gejagter....?

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario versucht ein Team aus 1–4 Spielern in zwei Phasen eines Lothkatz-und-Maus-Spiels, einen gefährlichen Colicoiden-Zerstörer aufzuspüren und zu vernichten.

In der ersten Phase müssen die Spieler mit ihren Schiffen Spuren des Colicoiden-Zerstörers und damit seinen Standort entdecken, oder seine Schwachstellen herausfinden, während sie seinen hinterhältigen Angriffen ausweichen.

In der zweiten Phase müssen sie den offenbarten Feind in einem verzweifelten Kampf um Leben und Tod zerstören!

1–4 Spieler, Teamkampf

Baut den Colicoiden-Zerstörer-Schnellbau mit 8 \triangle auf der Spielfläche auf. Er stellt den Gegner des Szenarios dar.

Staffelbegrenzung (pro Spieler):

- 1 Spieler: 200 Kommandopunkte ($\triangle 8$)
- 2 Spieler: 100 Kommandopunkte ($\triangle 4$)
- 3 Spieler: 75 Kommandopunkte ($\triangle 3$)
- 4 Spieler: 50 Kommandopunkte ($\triangle 2$)

Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 90 cm x 90 cm

MARKIERUNGEN PLATZIEREN:

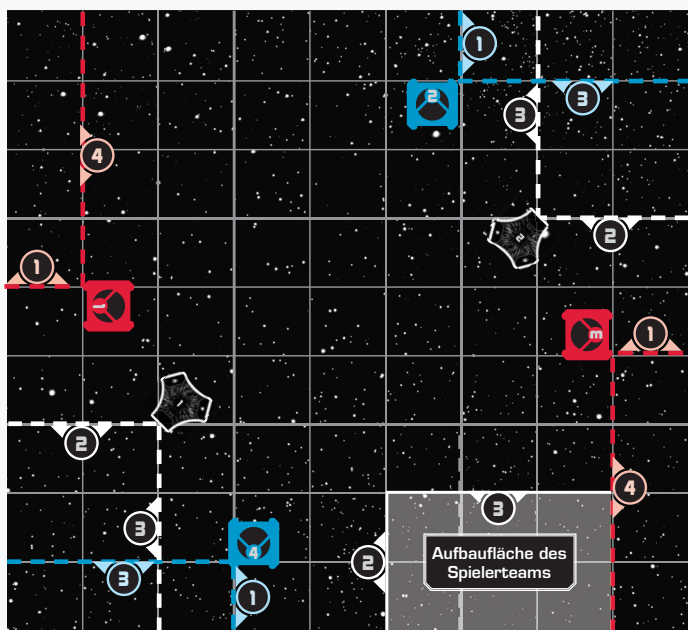
Bevor die Hindernisse platziert werden, werden die Hyperraummarkierungen und 4 Hinterhaltmarkierungen (blaue und rote \blacksquare) platziert.

HINDERNISSE: 3 Asteroiden, 3 Trümmerwolken, 2 Gaswolken

HINDERNISSE PLATZIEREN:

Hindernisse müssen jenseits von Reichweite 1 der Spielflächenränder und der Aufbaufläche des Spielerteams platziert werden sowie jenseits von Reichweite 0 aller anderen Objekte oder Markierungen. Dann wird je 1 Spurmarmarkierung (\downarrow) auf jedem Hindernis platziert.

STREITKRÄFTE PLATZIEREN: Die Spieler müssen ihre Streitkräfte in der Aufbaufläche des Spielerteams platzieren.



Szenarioregeln

Dieses Szenario besteht aus 2 Phasen: „Die Jagd“ (Phase 1) und „Der Kampf“ (Phase 2).

Phase 1: Die Jagd

RUNDEN ZÄHLEN: Ihr müsst in diesem Szenario die Runden mitzählen.

NACH HINWEISEN SUCHEN (SYSTEMPHASE): Ein Schiff mit einem Objekt in seinem \odot in Reichweite 0–1 darf 1 Anstrengungsmarker erhalten, um alle \downarrow auf diesem Objekt zu verdienen.

SUCHRADIUS VERKLEINERN (SYSTEMPHASE): Nachdem ihr eure dritte \downarrow verdient habt, entfernt ihr 1 der 2 Hyperraummarkierungen.

SCHWACHSTELLE GEFUNDEN! (SYSTEMPHASE): Nachdem ihr eure fünfte \downarrow verdient habt, dürfen ihr euch die

obersten 2 Karten des Schadensstapels für riesige Schiffe anschauen. Wählt 1 jener Karten, legt sie beiseite und legt die andere unter den Stapel. Die beiseite gelegte Karte ist die **GEHEIME SCHWACHSTELLE** des Colicoiden-Zerstörers, die ihm in Phase 2 zugeteilt werden kann.

HINTERHALT (KAMPFFHASE, INITIATIVE 0): Das lauermde Schiff schlägt von den Hinterhaltmarkierungen aus zu. Werft 2 Angriffswürfel und handelt die Ergebnisse wie folgt ab:

- 1 oder mehrere \star - oder \star -Ergebnisse: Jede rote \blacksquare führt 1 **HINTERHALT** gegen das nächstgelegene Schiff in ihrem Feuerwinkel durch.
- 1 oder mehrere \odot - oder Leerseitenergebnisse: Jede blaue \blacksquare führt 1 **HINTERHALT** gegen das nächstgelegene Schiff in ihrem Feuerwinkel durch.

Nächstgelegenes Schiff

Für manche Effekte muss das „nächstgelegene Schiff“ bestimmt werden. Falls zwei oder mehr Schiffe im selben Reichweitenabschnitt des Objekts sind, für welches das nächstgelegene Schiff gesucht wird, hal- tet eine Fingerspitze so an den Maßstab, dass ihr damit die Entfernung des Schiffes zum Objekt markiert, und vergleicht sie mit der Entfernung der anderen Objekte. Falls der Entfernungsunterschied zu klein ist, um mit dieser Methode gemessen zu werden, wird für diesen Effekt zufällig bestimmt, welches der infrage kommenden Schiffe das nächstgelegene ist.

HINTERHALTE sind Spezialwaffenangriffe mit folgendem Profil:

Hinterhalt




Winkel
Rote
Würfel



Reichweite



ANGRIFF:

Dieser Angriff kann in Reichweite 0 durchgeführt werden. Falls die Angriffsreichweite 0 ist, wirft der Verteidiger 1 Würfel weniger.

DIE LAUERENDE GEFAHR (ENDPHASE): Falls ihr insgesamt 5 oder weniger  verdient habt, werft Angriffswürfel in Höhe der Rundenzahl und handelt die Ergebnisse in der folgenden Reihenfolge ab:

1. 1 oder mehrere Leerseiten-, keine -Ergebnisse: Dreht jede  um 90° nach links.
2. 1 oder mehrere -, keine Leerseitenergebnisse: Dreht jede  um 90° nach rechts.
3. 1 oder mehrere -Ergebnisse: Jedes Schiff im  einer  in Reichweite 0-2 erhält 1 Anstrengungsmarker.
4. 1 oder mehrere -Ergebnisse: Positioniert jede  wie folgt vorwärts neu:
 - Falls das nächstgelegene Schiff in Reichweite 0-3 im  der  ist, verwendet die [1 ]-Schablone.
 - Falls das nächstgelegene Schiff in Reichweite 0-3 im  der  ist, verwendet die [1 ]-Schablone.
 - Falls das nächstgelegene Schiff nicht im  oder  der  ist, oder falls kein Schiff in Reichweite 0-3 ist, verwendet die [2 ]-Schablone.

Falls eine  so einen Spielflächenrand verlassen würde, bleibt sie stattdessen am Spielflächenrand stehen und dreht sich um 180°.






5. 2 oder mehr -Ergebnisse: Der Colicoiden-Zerstörer offenbart sich! Phase 1 endet. Bestimmt das nächstgelegene Schiff zu einer Hyperraummarkierung. Entfernt die andere Hyperraummarkierung. Dann platziert den Colicoiden-Zerstörer hinter dem bestimmten Schiff, indem ihr die [2 ]-Schablone an die hinteren Stopper des bestimmten Schiffes anlegt und die hinteren Stopper des Colicoiden-Zerstörers an das andere Ende der Schablone anlegt. Falls der Colicoiden-Zerstörer so nicht vollständig auf der Spielfläche platziert werden kann, wird er wie unter „Den Colicoiden-Zerstörer platzieren“ beschrieben platziert.


ZIEL ENTDECKT (ENDPHASE): Falls ihr insgesamt 6  verdient habt, endet Phase 1 und Phase 2 beginnt. Werft einen Angriffswürfel und platziert den Colicoiden-Zerstörer (siehe „Den Colicoiden-Zerstörer platzieren“).

Den Colicoiden-Zerstörer platzieren

Am Ende von Phase 1 platziert ihr den Colicoiden-Zerstörer.

Falls 2 Hyperraummarkierungen auf der Spielfläche sind, entfernt 1 zufällige. Werft dann einen Angriffswürfel und platziert den Colicoiden-Zerstörer wie folgt:

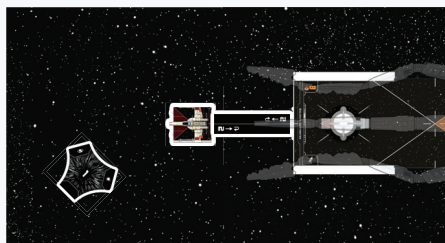
- Leerseitenergebnis: Platziert den Colicoiden-Zerstörer unter Verwendung seiner vorderen Stopper an der „Leerseite“ der verbleibenden Hyperraummarkierung.
-  oder -Ergebnis: Platziert den Colicoiden-Zerstörer unter Verwendung seiner hinteren Stopper an der „“-Seite der verbleibenden Hyperraummarkierung.
- -Ergebnis: Platziert den Colicoiden-Zerstörer unter Verwendung seiner hinteren Stopper an der „“-Seite der verbleibenden Hyperraummarkierung.

Falls er beim Platzieren ein anderes Schiff überschneiden würde, wird jenes Schiff umplatziert, als hätte der Colicoiden-Zerstörer es beim Ausführen einen Geschwindigkeit-3-Manövers überschritten. Der Spieler des überschrittenen Schiffes platziert es so, dass es den  des Colicoiden-Zerstörers berührt.

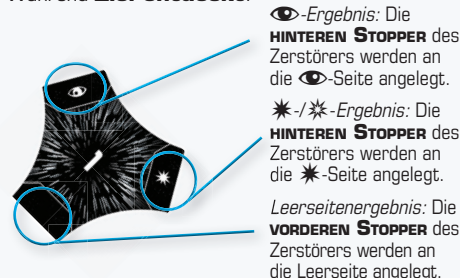
Nachdem der Colicoiden-Zerstörer platziert worden ist, beginnt Phase 2 (siehe nächste Seite).

Abbildung: Platzierung des Colicoiden-Zerstörers



Während **Die lauernde Gefahr:**



Während **Ziel entdeckt:**




Phase 2: Der Kampf

BEGINN VON PHASE 2: Entfernt alle  und  von der Spielfläche. Entfernt nicht die Hyperraummarkierung. Ordnet die Aggressionsmarkierung dem zum Colicoiden-Zerstörer nächstgelegenen Schiff zu.


AUTOMATISCHE MANÖVER (AKTIVIERUNGSPHASE):

Der Colicoiden-Zerstörer wird nicht von einem Spieler kontrolliert und verwendet statt seines Manövrerades einen Aktivierungstapel. Bevor der Colicoiden-Zerstörer aktiviert wird, zieht 1 Karte von seinem Aktivierungstapel und deckt sie auf. Er führt das Manöver aus, das auf der Karte beschrieben wird, dann führt er die Aktion durch, die auf der Karte beschrieben wird.

Falls der Colicoiden-Zerstörer ein anderes Schiff überschneidet, handelt ihr diese Überschneidung wie gewöhnlich ab, allerdings platziert der Spieler des überschrittenen Schiffes sein Schiff so, dass es den  des Colicoiden-Zerstörers berührt und dreht es nicht.

IM STERNENNEBEL UNTERGETAUCHT (AKTIVIERUNGSPHASE):



Falls sich ein Teil des Colicoiden-Zerstörer über die Spielfläche hinausbewegt, wird er in der Reserve platziert, anstatt entfernt zu werden. Werft zu Beginn der Kampfphase 1 Angriffswürfel und platziert den Colicoiden-Zerstörer an der entsprechenden Stelle der Hyperraummarkierung, wie im Abschnitt **DEN COLICOIDEN-ZERSTÖRER PLATZIEREN** beschrieben.

DAS IST SEINE SCHWACHSTELLE! (KAMPFFHASE): Solange ein Schiff einen Angriff gegen den Colicoiden-Zerstörer durchführt, darf der Angreifer 1 -Ergebnis ausgeben. Falls er das tut, wird dem Colicoiden-Zerstörer die Schadenskarte offen zugeteilt, die ihr zuvor als geheime Schwachstelle beiseite gelegt habt.

AGGRESSIONSMARKIERUNG (KAMPFFHASE):



Die **AGGRESSIONSMARKIERUNG** zeigt das Schiff an, das der Colicoiden-Zerstörer verfolgt. Falls dem Colicoiden-Zerstörer, nachdem ein Schiff einen Angriff durchgeführt hat, eine offene Schadenskarte zugeteilt wurde, wird dem Angreifer die Aggressionsmarkierung zugeordnet.


Nachdem das Schiff mit der Aggressionsmarkierung verteidigt hat, darf ein anderes Schiff im Angriffswinkel 1 Anstrengungsmarker erhalten, um die Aggressionsmarkierung auf sich selbst zu transferieren.

Solange der Colicoiden-Zerstörer einen Angriff gegen einen Verteidiger durchführt, der die Aggressionsmarkierung hat, ändert er alle seine -Ergebnisse in -Ergebnisse.



Nachdem das Schiff mit der Aggressionsmarkierung entfernt worden ist, ordnet der Colicoiden-Zerstörer dem nächstgelegenen Schiff auf der Spielfläche die Aggressionsmarkierung zu, falls möglich.

AUTOMATISCHE ANGRIFFE (KAMPFFHASE): Solange der Colicoiden-Zerstörer kämpft, führt er folgende Angriffe in dieser Reihenfolge durch, falls möglich:






1. Er führt einen Primärangriff gegen ein Schiff in seinem  durch.
2. Er führt einen Bonus-**BOHRSCHNABEL**-Angriff gegen ein Schiff in seinem  durch.
3. Er führt einen Bonus-**FANGTENTAKEL**-Angriff gegen ein Schiff in seinem  durch. Das wiederholt er für jedes zusätzliche **BONUSANGRIFF**-Stichwort auf der **FANGTENTAKEL**-Karte ein Mal. Falls einem Verteidiger

so ein Fangstrahlmarker zugeordnet wird, führt jenes Schiff einen [1 ]-Schub durch, falls möglich.

Marker ausgeben

Der Colicoiden-Zerstörer muss  ausgeben, um Bonusangriffe durchzuführen, die dies benötigen. Falls er keine  für einen Bonusangriff ausgeben kann, überspringt er ihn.

Solange er verteidigt oder einen Angriff durchführt, gibt der Colicoiden-Zerstörer Marker immer in der folgenden Reihenfolge aus, falls möglich:



1. Er gibt Zielerfassungsmarker aus, um alle Leerseitenergebnisse neu zu werfen.
2. Er gibt Berechnungsmarker aus, um 1 -Ergebnis in ein - oder -Ergebnis zu ändern.
3. Er gibt Ausweichmarker aus, um 1 Leerseiten- oder -Ergebnis in ein -Ergebnis zu ändern.

Auswahl des Ziels

Solange der Colicoiden-Zerstörer einen Angriff durchführt, versucht er nach den folgenden Kriterien in dieser Reihenfolge ein Ziel im Angriffswinkel auszuwählen:

1. Das Schiff mit der Aggressionsmarkierung.
2. Das nächstgelegene Schiff.



Falls er für einen bestimmten Angriff kein Ziel auswählen kann, führt er ihn nicht durch.

VERSTÄRKUNG (ENDPHASE): Ein Mal pro Runde darf 1 Spieler genau eine vom Team verdiente  ausgeben, um eines seiner zerstörten Schiffe zurückzuführen, indem er es zurück ins Spiel bringt und es wie zu Spielbeginn platziert. Es muss in Reichweite 0–1 eines beliebigen Spielflächenrands und jenseits von Reichweite 4 des Colicoiden-Zerstörers platziert werden. Ausgegebene  zählen nicht mehr für die Teamwertung.

Spielende und Wertung

NIEDERLAGE (RUNDENENDE): Falls ihr keine Schiffe im Spiel kontrolliert, endet das Spiel und ihr verliert.

SIEG (RUNDENENDE): Falls ihr den Colicoiden-Zerstörer zerstört habt, endet das Spiel und ihr gewinnt.

WERTUNG: Ihr verdient 25 Punkte (oder 1  pro . Je höher eure Punktzahl, desto besser wart ihr im Szenario. Versucht beim nächsten Mal, noch besser zu sein!

Referenzhandbuch für Epische Schlachten



Die Grundregeln für Szenarien werden im Referenzhandbuch für Epische Schlachten erklärt, das ihr über Asmodee.de/StarWars herunterladen könnt.

Weitere Szenarien findet ihr in anderen Produkten wie der Erweiterung **Epische Schlachten**.

REISSENDE FLUT

Ein erfahrenes Team schlägt in einer versteckten Basis zu, um so schnell wie möglich wichtige Informationen zu erlangen. Doch sobald der Alarm losgeht, wird nur noch wenig Zeit bleiben, bevor diese Informationen gesichert sind....

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem Szenario gibt es 2 Teams: ein angreifendes Team, das versucht, die 4 Geschütztürme (blaue ) zu zerstören und wichtige Informationen () zu stehlen, und ein verteidigendes Team, das versucht, die Angreifer so lange abzuwehren, bis die Basis abgeriegelt und die Informationen in Sicherheit sind.

Kopf an Kopf oder Teamkampf

Vor dem Zusammenstellen sollten sich die Spieler in 2 Teams zu je 2 Spielern aufteilen.

Staffelbegrenzung (Verteidiger):

400 Kommandopunkte oder $\triangle 16$




Staffelbegrenzung (Angreifer):

400 Kommandopunkte oder $\triangle 16$, muss mindestens 1 Angriffsschiff der Trident-Klasse enthalten.

Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 90 cm x 90 cm

HINDERNISSE: 7 beliebige

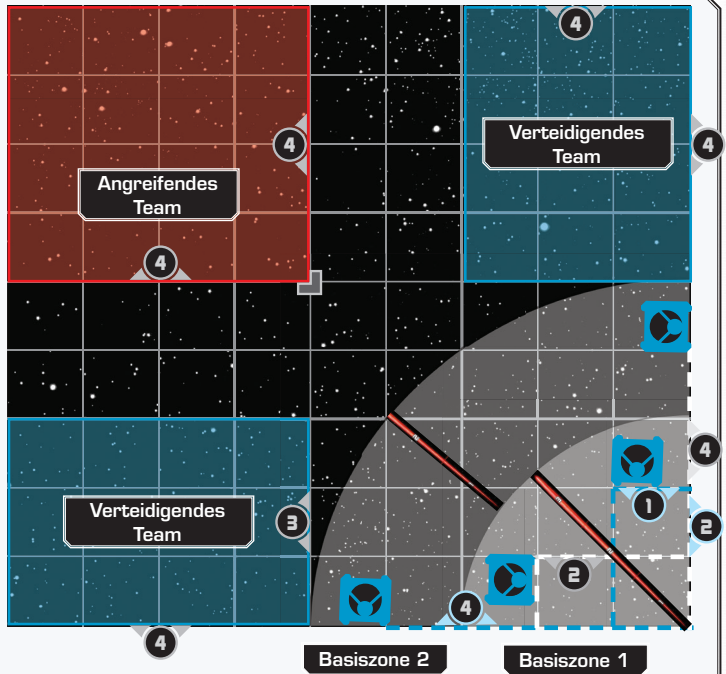
MARKIERUNGEN PLATZIEREN: Bevor die Hindernisse platziert werden, platziert das verteidigende Team die 4 Geschützturm-Remotes (blaue ) wie abgebildet, dann platziert es 3 wichtige Informationen () in Basiszone 1 (die sich über Reichweite 3 von der markierten Ecke erstreckt) und 4  in Basiszone 2 (die sich über Reichweite 2 von Zone 1 erstreckt). Diese werden vom verteidigenden Team kontrolliert.

HINDERNISSE PLATZIEREN:



Hindernisse müssen außerhalb aller Aufstellungszonen und jenseits von Reichweite 1 aller anderen Objekte platziert werden. Es dürfen maximal 3 Hindernisse in einer einzelnen Basiszone platziert werden.



STREITKRÄFTE PLATZIEREN:



Das verteidigende Team platziert alle seine Schiffe wie gewohnt. Dann platziert das angreifende Team alle seine Schiffe wie gewohnt.









Szenarioregeln






SCHRITTWEISES VORRÜCKEN: Nachdem ein Geschützturm zerstört worden ist, wird seine  auf die rote Seite gedreht, statt entfernt zu werden. Er kann keine Angriffe mehr durchführen. Falls alle  in einer Zone rot sind, gilt diese Zone als gefährdet.

INFORMATIONEN SAMMELN (SYSTEMPHASE): Während der Systemphase darf bis zu 1 Schiff des angreifenden Teams in Reichweite 0-1 einer  in derselben Zone 1 Erschöpfungsmarker erhalten, um zu versuchen, diese  zu **SAMMELN**. Es wirft 1 Angriffswürfel plus 2 zusätzliche Angriffswürfel, falls die Zone gefährdet ist. Bei einem -Ergebnis wird die gesammelte  auf seiner Schiffskarte platziert.

INFORMATION VERLOREN: Nachdem ein Schiff des angreifenden Teams mit 1 oder mehreren  zerstört worden ist, platziert das angreifende Team diese  auf

der Spielfläche so, dass sie die Schiffsbasis berührt. Nachdem ein Schiff mit 1 oder mehreren  geflohen ist, platziert das verteidigende Team diese  irgendwo auf der Spielfläche.

VERRIEGELUNG (ENDPHASE): Während der Endphase wird 1  auf diese Szenarioseite gelegt. Werft dann 1 Angriffswürfel, falls 5  auf der Seite liegen. Bei einem -Ergebnis endet das Spiel. Wenn stattdessen 6 oder mehr  auf der Seite liegen, endet das Spiel direkt.

SIEGMARKIERUNGEN (SPILENDE): Das verteidigende Team verdient jede  auf der Spielfläche plus 2  für jede Zone, die nicht gefährdet ist. Das angreifende Team verdient jede  auf ihren Schiffskarten plus 1  für jede rote .

Wertung

Standardwertung, plus 25 Punkte (oder 1 \triangle) pro .

CREDITS

Expansion Design & Development:

Max Brooke

Project Management:

Gavin Duffy

Editing:

Brooks Fluguar-Leavitt und Allan Kennedy

Proofreading:

Autumn Collier und Calli Oliverius

Expansion Graphic Design:

Chris Beck und Shaun Boyke

Cover Art:

Ben Zweifel

Interior Art:

Matt Bradbury, JB Casacop,

Christina Davis, Jens Fiedler, Tony Foti, Mariusz

Gandzel, Toma Feizo Gas, Jorge Gonzalez, Steve

Hamilton, Suzanne Helmigh, Marko Horvatin, Audrey

Hotte, Rafal Hryniewicz, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee

Johnson, Jason Juta, Adam Lane, Mark Molnar, Vlad

Ricean, Aaron Riley, Andreia Ugrai, Ben Zweifel und

das Lucasfilm Art Archives

Art Direction:

Christina Doffing und Tim Flanders

Sculpting:

Bexley Andrajack

Sculpting Lead:

Cory DeVore

Quality Assurance Coordination:

Zach Tewalthomas

Brand and Marketing Director:

Justin Bolger

Head of Operations:

Derrick Fuchs

Head of Studio:

John Shaffer

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordination:

Zach Holmes

Licensing Manager:

Sherry Anisi

Production Coordination:

Michael Blomberg und Austin Litzler

Production Management:

Justin Anger und Liza Lundgren

Director of Studio Operations:

Simone Elliott

Publisher:

Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals:

Brian Merten

PLAYTESTERS

Azlan Addleman, Josh Allred, Leif Allred, Ben Bailey,

Justin Baumgartner, EJ Bertic, Alex Blasius, Frans

Bongers, Jan Bubacz, Arkadiusz Cała, Jonathan

Cameron, Daniel Castanho, Paulo Castanho, Vince

Chan, Daan Coppens, Ben Crain, Mike Cruz, Jay

Davis, Andy Davis, Melissa Edge, Alex Farley, Sean

Farley, Konrad Fuczkiwicz, Michał Gołębiowski,

Jeremy Greenfield, Paul Heaven, Justin Hoeger,

Travis Johnson, Lee Jones, Remigiusz Klarkowski,

Michał Kolasieński, Matthias Konrad, Piotr Kucharski,

Daniel Lara, Benedikt Link, Christopher Little, Zack

Mathews, John McCullough, John McDermid,

Andy Metz, Alex Mogensen, Toni Mohr, Martin

Motz, Oliwier Mroczkowski, Jacob Nelson, José

Oliveira, Paul Olson, Tim Oursler, Minh Phan, Angelic

Phelps, Rick Porsius, Garritt Pruium, Steven Read,

Zach Reynolds, Markus Rothmann, David Runyon,

Fernando Santos, Mapril Santos, Ken Saunders,

Michael Schnödt, Rudi Schön, Andy Sherrill, Stephen

Sherwood, Jakub Siedlecki, Joe Snavelly, Oakley

Stevens, Bartłomiej Stroiński, Evan Sutton, Jason

Switzer, Wojciech Szafalowicz, Derek Tokaz, Jesse

Tonkay, Joep Vossen, Filip Vukic, Bartosz Wójcicki

und Chris Woodfin

ASMODEE GERMANY

Übersetzung & Redaktion:

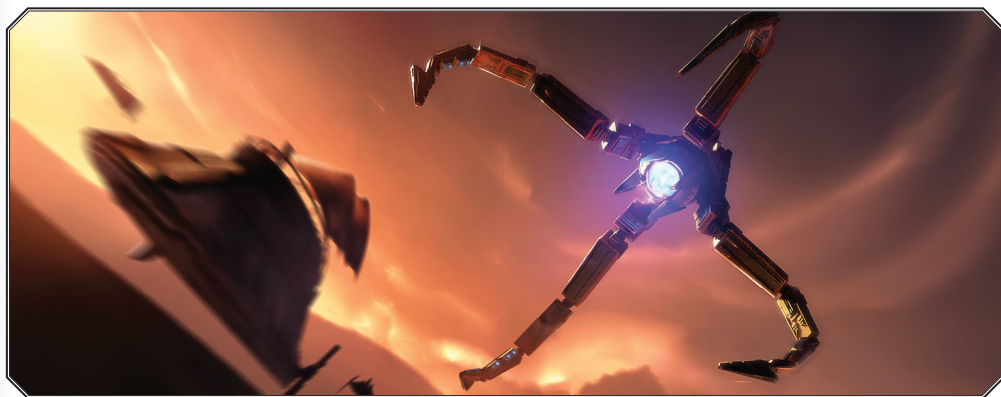
Sebastian Klinge

Korrektorat:

Susanne Kraft, Franziska Wolf

Layout und grafische Bearbeitung:

Max Breidenbach, Sebastian Klinge



Disney

ASMODEE.DE/STARWARS

starwars.com

© & TM 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.