

STAR WARS™

X-WING™

Gauntlet-Jäger

Für alle Materialien aus diesem Set gelten die Grundregeln und die Regeln der Erweiterung **Epische Schlachten**, die auf 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 Gauntlet-Jäger-Schiffsmodell
- 1 große Basis aus Plastik
- 1 Haltestäbchen aus Plastik
- 7 große Schiffsmarker
- 5 Räder für Gauntlet-Jäger
- 1 ID-Marker für Räder
- 3 ID-Marker (Nr. 18)
- 2 Zielerfassungsmarker (Nr. 18)
- 4 Berechnungsmarker
- 2 Erschöpfungsmarker
- 1 Ausweichmarker
- 1 Fokusmarker
- 4 Störsignalmarker
- 1 Verstärkungsmarker
- 6 Anstrengungsmarker
- 1 Stressmarker
- 2 Schilde
- 3 Machtladungen
- 4 Standardladungen
- 1 Kritischer-Schaden-Markierung
- 4 Zeitzünder
- 2 Brände
- 2 Brandbomben
- 5 Kommandoteams
- 2 Erschütterungsbomben
- 5 Schnellbaukarten
- 2 Schiffskarten (Republik):
 - 1 Befreier der Nachteulen
 - 1 Bo-Katan Kryze
- 3 Schiffskarten (Separatisten):
 - 1 Bo-Katan Kryze
 - 1 Krieger der Death Watch
 - 1 Pre Vizsla
- 3 Schiffskarten (Rebellen):
 - 1 „Chopper“
 - 1 Ezra Bridger
 - 1 Mandalorianischer Widerstandspilot
- 3 Schiffskarten (Imperium):
 - 1 Captain Hark
 - 1 Gar Saxon
 - 1 Imperialer Superkommando-Soldat
- 3 Schiffskarten (Abschaum und Kriminelle):
 - 1 Agent des Schattenkollektivs
 - 1 Maul
 - 1 Rook Kast
- 10 Remotekarten:
 - 2 Clan-Wren-Kommandos
 - 2 Death-Watch-Kommandos
 - 2 Imperiale Superkommandos
 - 2 Mandalorianische Superkommandos
 - 2 Nachteulen-Kommandos
- 1 -Aufwertungskarte (Kommando, Konfiguration):
 - 1 Gefechts-Ausstiegsluke
- 1 -Aufwertungskarte (Talent):
 - 1 Ausdauernd
- 1 -Aufwertungskarte (Macht-Fähigkeit):
 - 1 Zerschmetternder Schuss
- 1 -Aufwertungskarte (Konfiguration):
 - 1 Bewegliche Flügel
- 1 -Aufwertungskarte (Schmuggelware):
 - 1 Übersteuerte Modulatoren
- 5 -Aufwertungskarten (Mannschaft, Mannschaft):
 - 1 Clan-Wren-Kommandos
 - 1 Death-Watch-Kommandos
 - 1 Imperiale Superkommandos
 - 1 Mandalorianische Superkommandos
 - 1 Nachteulen-Kommandos
- 1 -Aufwertungskarte (Bordschütze):
 - 1 Kampferprobter Heckschütze
- 4 -Aufwertungskarten (Nutzlast):
 - 2 Brandbombe
 - 2 Erschütterungsbomben
- 1 -Aufwertungskarte (Modifikation):
 - 1 Sitzaufhängung
- 2 -Aufwertungskarten (Titel, Modifikation):
 - 1 *Gauntlet*
 - 1 *Nachtbruder*

GERÄTE

Die Geräte und Hindernisse aus diesem Set haben folgende Effekte:

Brandbombe

Typen: *Gerät, Bombe.*



Brandbombe

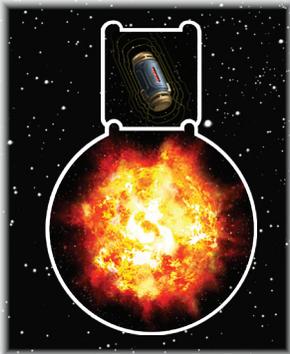


Brand

Am Ende der Aktivierungsphase detoniert dieses Gerät.

Sobald dieses Gerät detoniert, wirft jedes Schiff und jedes Remote in Reichweite 0-1 1 Angriffswürfel. Jedes Schiff oder Remote erleidet 1 ✨-Schaden für jedes ✨/✨-Ergebnis.

Nachdem dieses Gerät detoniert ist, wird ein Brand so platziert, dass seine Stopper bündig an der Aussparung des Geräts anliegen.



Platzieren eines Brands (Anlegen der Stopper an die Aussparung der Brandbombe).

Ein Brand ist ein Hindernis. Nachdem dieses Hindernis platziert worden ist, wird ein Zeitzunder darauf platziert.

Während der Endphase wird jeder Brand ohne Zeitzunder entfernt, dann wird 1 Zeitzunder von jedem Brand entfernt.

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.



Kommandoteam



Kommandoteam ist ein Remote.

Typen: *Gerät, Remote.*

Sobald dieses Gerät abgeworfen wird, kann es so platziert werden, dass entweder seine vorderen oder hinteren Stopper am anderen Ende der Schablone anliegen.

System- und Endphase: Kein Effekt.

Aktivierungsphase: Zu Beginn dieser Phase darf der kontrollierende Spieler des Kommandoteams eine [1 ↖]-, [2 ↑]- oder [1 ↗]-Schablone wählen und sie an den vorderen Stoppern des Kommandoteams platzieren. Dann positioniert der Spieler das Remote vorwärts neu, indem er die hinteren Stopper des Kommandoteams an das andere Ende der Schablone anlegt. Das Kommandoteam kann auf diese Art so platziert werden, dass es ein Objekt überschneidet. Falls mehrere Spieler Kommandoteams haben, wird dies (ähnlich wie bei Schiffen) in Spielerreihenfolge abgehandelt.

Falls das Kommandoteam ein Schiff überschneidet, wird die Positionsmarkierung verwendet, um die Position des Schiffes zu markieren, dann wird das Schiff auf dem Remote platziert.

Kampfphase: Du kannst nicht angreifen, falls feindliche Schiffe in Reichweite 0 sind. Dein Primärangriff ist ein ➔-Angriff mit Reichweite 1-2. Um einen Angriff durchzuführen, musst du 1 ⚡ ausgeben. Solange du einen Angriff durchführst, darfst du 1 👁-Ergebnis in ein ✨-Ergebnis ändern.

Sonstige Regeln: Nachdem ein feindliches Schiff ein Kommandoteam überschritten hat, erhält jenes Schiff 1 Anstrengungsmarker. Falls ein Kommandoteam unter 1 oder mehrere feindliche Schiffe platziert worden ist, nachdem es durch Abwerfen oder Neupositionieren platziert worden ist, erhalten jene Schiffe je 1 Anstrengungsmarker.



CREDITS

Expansion Design & Development:

Michael Gernes mit Max Brooke

Project Manager:

Gavin Duffy

Editing:

Brooks Flugaur-Leavitt und Allan Kennedy

Proofreading:

Autumn Collier und Calli Oliverius

Expansion Graphic Design:

Chris Beck und Ryan Ritter

Cover Art:

Peter Holmes

Interior Art:

Andrius Anezin, Matt Bradbury, JB Casacop, Anthony Devine, Jens Fiedler, Mariusz Gandzel, Steve Hamilton, Peter Holmes, Kate Laird, Adam Lane, Robert Laskey, David Nash, Pixoloid Studios Ltd, Darrent Tan, Ryan Valle

Art Direction:

Preston Stone

Sculpting:

Bexley Andrajack

Sculpting Lead:

Cory DeVore

Quality Assurance Coordination:

Zach Tewalthomas

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordination:

Zach Holmes

Licensing Manager:

Sherry Anisi

Production Coordination:

Michael Blomberg und Austin Litzler

Production Management:

Justin Anger und Tim Najmalhoda

Director of Studio Operations:

Simone Elliott

Publisher:

Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals:

Brian Merten

PLAYTESTERS

Azlan Addleman, Chris Allen, Josh Allred, Leif Allred, Johnny Anderson, Ben Bailey, Justin Baumgartner, Christine Berger, Marcelo Boldrin, Frans Bongers, Filippo Bosi, Annaliese Milne Bosi, Eddie „Flip“ Burgoyne, Crista Burgoyne, Arkadiusz Cała, Jonathan Cameron, Rodrigo Campos, Paulo Castanho, Daniel Castanho, Vince Chan, Ian Colombo, Daan Coppens, Jay Davis, Rodrigo Denicol, Alex Farley, Sean Farley, CJ Fox, Konrad Fuczkiwicz, Luca „Galloway“ Galasso, Bryan Hanson, Patrick Hanson, Ethan Haynie, Paul Heaver, Justin Hoeger, Travis Johnson, Lee Jones, Michał Kolański, Ryan Kriesch, Piotr Kucharski, Daniel Lara, Daniel Lim, Christopher Little, Luca Mangia, Zack Mathews, James Mayberry, Alessandro „Special Boy“ Mazzi, John McCullough, John McDermid, Darryl McMillon, Andy Metz, Ryan Moore, Alex Morgensen, Jacob Nelson, Chris Norris, Tim Oursler, Evan Paul, Gregory Paul, Mauricio de Paulo, Rick Porsius, Bruno Pugliese, Nick Qualheim, Samuele „Zem“ Rasulo, Steven Read, Zach Reynolds, Geordan Rosario, Herman „Rick“ Ruddell, David Runyon, Alessio Scarfone, Stephen Sherwood, Jakub Siedlecki, Joe Snaveley, Kuba Sokół, Bartek Stroiński, Evan Sutton, Jason Switzer, Wojciech Szafałowicz, Jesse Tonkay, Marcelo Trein, Paul Vogl, Joep Vossen, Brian Webb, Michele Alfredo Zanco, Alessandro Zaramella

ASMODEE GERMANY

Übersetzung & Redaktion:

Sebastian Klinge

Korrektorat:

Christian Kox, Susanne Kraft

Layout und grafische Bearbeitung:

Max Breidenbach

Unter Mitarbeit von:

Christian Schepers, Marc Winter



ASMODEE.DE/STARWARS
starwars.com

© & TM Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Atomic Mass Games und das Atomic-Mass-Games-Logo sind TM von Atomic Mass Games. Import und Vertrieb durch: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Neue Regeln

In diesem Abschnitt werden die neuen Regeln dieser Erweiterung erklärt.

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 auf diese Weise einen Würfel weniger geworfen oder ein blaues Manöver ausgeführt hat, entfernt es 1 Anstrengungsmarker.



Anstrengungs-
marker

BRAND

Sobald dieses Objekt platziert wird, werden seine Stopper an die Aussparung der Brandbombe angelegt.

Nachdem dieses Objekt platziert worden ist, wird ein Zeitzünder auf es platziert.

- Während der Endphase wird jeder Brand ohne Zeitzünder entfernt, dann wird 1 Zeitzünder von jedem Brand entfernt.

Wenn ein Schiff ein Manöver ausführt und sich dabei durch ein Brand-Hindernis hindurchbewegt oder es überschneidet, führt es sein Manöver wie gewohnt aus, erleidet aber den folgenden Effekt:

- Nachdem es das Manöver ausgeführt hat, wirft es einen Angriffswürfel. Bei einem ✨- oder ✨-Ergebnis erleidet das Schiff 1 ✨-Schaden; bei einem 👁-Ergebnis erhält es 1 Stressmarker. Dann überspringt das Schiff seinen Schritt, „Aktion durchführen“ dieser Runde.

Nachdem ein Remote so neu positioniert worden ist, dass es danach in Reichweite 0 eines Brand-Hindernisses ist, erleidet es 1 ✨-Schaden.

Falls ein Schiff verteidigt und der Angriff durch einen Brand versperrt wird, wirft es 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

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 auf diese Weise einen Würfel weniger geworfen oder ein blaues Manöver ausgeführt hat, entfernt es 1 Erschöpfungsmarker.



Erschöpfungs-
marker

REMOTES

REMOTES sind Geräte, die Objekte mit zusätzlichen Spielregeln darstellen. Zu jedem Remote gehört eine **REMOTEKARTE**, auf der der Initiativ-, Wendigkeits- und Hüllenwert des Remotes vermerkt sind. Hat ein Remote eine Fähigkeit, einen Angriffswert oder andere Eigenschaften, sind diese Informationen ebenfalls auf seiner Karte vermerkt. Ein Remote kann angegriffen werden und, falls es einen Angriffswert hat, selbst Angriffe durchführen.

REMOTES NEU POSITIONIEREN

Wenn ein Remote durch einen Effekt **NEU POSITIONIERT** wird, hebt sein kontrollierender Spieler es hoch und platziert es wie angewiesen an seiner neuen Position.

Manche Effekte können einen Spieler dazu anweisen, ein Remote unter Verwendung einer bestimmten Schablone (oder einer Auswahl an Schablonen) **VORWÄRTS** neu zu positionieren. Dazu platziert der Spieler die genannte Schablone an den vorderen Stoppern des Remotes, hebt das Remote hoch und platziert seine hinteren Stopper am anderen Ende der Schablone, ähnlich wie beim Bewegen eines Schiffes.

Falls ein Remote so neu positioniert werden würde, dass irgendein Teil von ihm außerhalb der Spielfläche wäre, flieht es auf dieselbe Weise wie ein Schiff und wird entfernt.

Beispiel: Neupositionieren eines Remotes

Remotes können wie abgebildet vorwärts neu positioniert werden.



Vorwärts neu positionieren (von den vorderen Stoppern zu den hinteren)

REMOTES ANGREIFEN

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

- 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.
- Angriffe gegen ein Remote können wie gewohnt versperrt sein.
- Falls ein Remote aufgedruckte Winkel und Mittellinien hat (wie z. B. Kommandoteams), erstrecken sich diese Winkel von Reichweite 0–3. Ein Schiff kann sich wie bei einem anderen Schiff in diesen Winkeln oder Zonen befinden.

REMOTES BESCHÄDIGEN

Falls ein Remote 1 oder mehr Schaden erleidet, werden ebenso viele verdeckte Schadenskarten neben seiner Remotekarte platziert. Schadenskarten werden Remotes immer verdeckt zugeteilt, auch wenn sie ✨-Schaden erleiden. Falls ein Remote eine Anzahl Schadenskarten in Höhe seines Hüllenwerts oder mehr hat, wird es zerstört.

Nachdem ein Remote zerstört worden ist, wird es von der Spielfläche entfernt und alle Schadenskarten, die ihm zugeteilt worden sind, werden zurück in den Schadensstapel gemischt. Falls der Angriff bei der Initiative des Remotes stattgefunden hat, wird es erst entfernt, nachdem alle Effekte bei dieser Initiative abgehandelt wurden, entsprechend der Regel für gleichzeitige Angriffe.

WEITERE REGELN FÜR REMOTES

Ein Remote wird während der Aktivierungsphase aktiviert und kämpft in der Kampfphase bei seiner aufgeführten Initiative, verhält sich aber ausschließlich entsprechend den Angaben in seinem Eintrag. Während jeder anderen Phase handelt es alle Fähigkeiten von seiner Remotekarte ab, die während jener Phase angewendet werden.

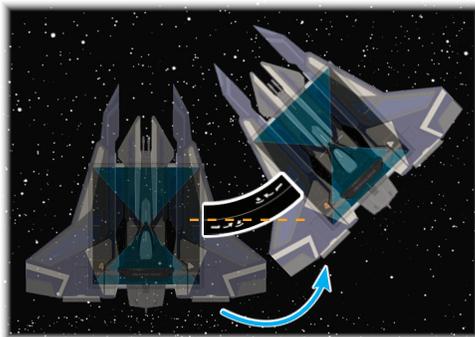
Ein Remote kann keine Aktionen durchführen. Ihm können keine Marker zugeordnet werden, es sei denn, ein Szenarioeffekt besagt es – dann werden diese auf seiner Remotekarte platziert.

Wenn ein Effekt die Anweisung gibt, ein Remote auf einer Schiffskarte zu platzieren, wird es hochgehoben und auf der jeweiligen Schiffskarte platziert. Nur Spieleffekte, die es auf die Spielfläche zurückbringen, wirken sich auf das Remote aus. Seine Schadenskarten werden nicht entfernt.

SLIP

Ein **SLIP** ist ein Expertenmanöver, für das die Wendeschablone (◀ oder ▶) oder die Drehschablone (↶ oder ↷) verwendet wird. Ein Slip wird wie folgt ausgeführt:

1. Das kurze Ende der entsprechenden Schablone wird bündig an der Seite des Schiffes platziert. Für einen linken (◀ oder ↶) Slip wird die Schablone an der rechten Seite des Schiffes platziert, für einen rechten (▶ oder ↷) Slip wird sie an der linken Seite platziert. Die Schablone muss so platziert werden, dass ihre Mittellinie auf einer Höhe mit der Markierung an der entsprechenden Seite der Basis ist. Das andere Ende der Schablone muss im ☉ des Schiffes sein.

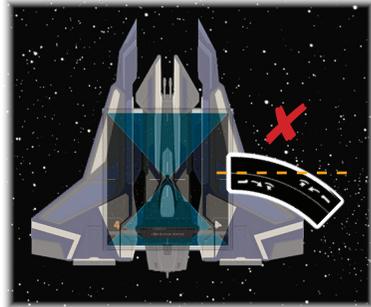


Ein l1 ↶-Slip

2. Das Schiff wird angehoben und am anderen Ende der Schablone so platziert, dass die Markierung auf der gegenüberliegenden Seite des Schiffes auf einer Höhe mit der Mittellinie der Schablone ist.



Richtiger l1 ↶-Slip



Falscher l1 ↶-Slip

Falls das Schiff einen Slip nicht vollständig ausführen kann, führt es das Manöver teilweise unter Verwendung der linken/rechten Mittellinie der Schiffsbasis aus (statt der vorderen/hinteren Mittellinie der Schiffsbasis wie sonst üblich), um seine finale Position zu bestimmen.

ZEITZÜNDER

Ein Gerät ist **GEZÜNDET**, solange es mindestens 1 Zeitzünder hat. Sobald ein gezündetes Gerät detonieren würde, wird stattdessen 1 Zeitzünder vom Gerät entfernt.



Zeitzünder