STAR WARS
ARMADA
DEUTSCHE AUSGABE

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

•Admiral Konstantine

Zu Beginn jeder Statusphase darfst du eine beliebige Anzahl feindlicher Schiffe in Entfernung 1–5 zu mindestens 2 befreundeten Nicht-Flottillen-Schiffen wählen, von denen 1 von mittelgroßer oder größerer Größenkategorie sein muss. Für jedes gewählte Schiff darfst du 1 ◔-Marker von ihm ablegen oder seinen Schub um 1 erhöhen oder senken, bis zu einem Minimum von Schub 1.

23

•Admiral Ozzel

Jedes befreundete Schiff darf während seines Schrittes „Kurs bestimmen“ seinen Schub um 1 ändern.

20

•Admiral Raddus

Bevor die Flotten aufgestellt werden, darfst du 1 anderes befreundetes Schiff mit einem Kommandowert von 3 oder weniger beiseitestellen. Zu Beginn einer beliebigen Runde darfst du jenes Schiff in Entfernung 1–2 zu dir aufstellen. Jenes Schiff kann nicht so aufgestellt werden, dass es sich mit Staffeln überschneidet, und es kann nicht als erstes Schiff in jener Runde aktiviert werden.

26

•Admonitor

Solange du verteidigst, darfst du während des Schrittes „Verteidigungsmarker ausgeben“ einen spielbereiten Verteidigungsmarker ablegen, um 1 Angriffswürfel zu negieren.

6

Angriffs-Erschütterungsraketen

Schwarzes ✳: Erschöpfe diese Karte. Jede Hüllensektion, die an die verteidigende Hüllensektion angrenzt, nimmt 1 Schaden.

5

Angriffs-Protonentorpedos

Schwarzes ✳: Erschöpfe diese Karte, um dem Verteidiger 1 offene Schadenskarte zuzuteilen.

4

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

© & ™ Lucasfilm Ltd. ©AMG

STAR WARS
ARMADA
DEUTSCHE AUSGABE

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

Antriebstechniker

: Nachdem du ein Manöver ausgeführt hast, darfst du diese Karte erschöpfen, um ein Schub-1-Manöver auszuführen.

Nachdem du ein Manöver ausgeführt hast, erschöpfe diese Karte, falls du dich mit einem Schiff überschnitten hast.

8

Bomber-Kommandozentrale

Solange eine befreundete Staffel mit dem Schlüsselwort **Bomber** in Entfernung 1–5 ein Schiff angreift, darf sie 1 Würfel neu würfeln.

Eine Staffel kann nicht mehr als 1 „Bomber-Kommandozentrale“-Karte pro Angriff abhandeln.

8

Bordschützenteam

: Der nächste Angriff, den du in dieser Aktivierung durchführst, kann von dieser Hüllensektion aus durchgeführt werden.

Jede deiner Hüllensektionen kann nicht mehr als ein Mal während deiner Aktivierung auf dasselbe Schiff oder dieselbe Staffel zielen.

7

•Captain Brunson

Solange du in Entfernung 1–2 zu einem Hindernis verteidigst, darfst du während des Schrittes „Verteidigungsmarker ausgeben“ diese Karte erschöpfen, um 1 Angriffswürfel zu wählen und zu negieren.

9

•Commander Sato

Solange ein befreundetes Schiff ein Schiff in Entfernung 1 zu einer befreundeten Staffel angreift, darf der Angreifer, bevor er Angriffswürfel wirft, bis zu 2 Würfel seines Angriffspools durch ebenso viele Würfel beliebiger Farbe(n) ersetzen.

27

Elektronische Gegenmassnahmen

Solange du verteidigst, darfst du diese Karte erschöpfen, um 1 Verteidigungsmarker auszugeben, den dein Gegenspieler als Ziel eines ♻-Ergebnisses gewählt hat.

1

7

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

© & ™ Lucasfilm Ltd. ©AMG

STAR WARS
ARMADA
DEUTSCHE AUSGABE

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

Externe Träger

Solange du in kurzer Reichweite angreifst, darfst du diese Karte ablegen, um 2 schwarze Würfel zu deinem Angriffspool hinzuzufügen.

4

Doppel-Turbolasergeschütz

Modifikation.

Solange du angreifst, darfst du diese Karte erschöpfen, um 1 roten Würfel zu deinem Angriffspool hinzuzufügen. Falls du das tust, wähle 1 Angriffswürfel und negiere ihn.

5

Flugkontrolle

: Erhöhe die Anti-Jäger-Bewaffnung jeder von dir aktivierten Staffel bis zum Ende ihrer Aktivierung um 1 blauen Würfel.

6

Flugkörperexperten

Solange du angreifst, darfst du bis zu 2 schwarze Würfel neu würfeln.

4

•Garm Bel Iblis

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, platziere 2 nicht-aufeinanderfolgende Rundenmarker auf dieser Karte. Während jeder Runde, die 1 jener Marker entspricht, darf jedes befreundete Schiff zu Beginn der Schiffsphase eine Anzahl Kommandomarker in Höhe seines Kommandowertes erhalten.

25

Gekoppelte Turbolasertürme

Solange du angreifst, darfst du 1 roten Würfel in deinem Angriffspool neu würfeln.

Solange du zum ersten Mal während deiner Aktivierung eine Staffel angreifst, darfst du 2 Würfel beliebiger Farbe zu deinem Angriffspool hinzufügen. Falls du das tust, kannst du für diesen Angriff keine zusätzlichen Staffeln als Ziele festlegen.

7

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

© & ™ Lucasfilm Ltd. ©AMG

STAR WARS
ARMADA
DEUTSCHE AUSGABE

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

•General Rieekan

Ein Mal pro Runde, sobald ein befreundetes Schiff oder eine befreundete einzigartige Staffel zerstört wird, bleibt es oder sie bis zum Ende der Statusphase auf der Spielfläche und wird bis dahin als nicht zerstört behandelt.

34

•General Tagge

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, platziere 2 nicht-aufeinanderfolgende Rundenmarker auf dieser Karte. Während jeder Runde, die 1 jener Marker entspricht, darf jedes befreundete Schiff zu Beginn der Schiffsphase 1 seiner abgelegten Verteidigungsmarker wiederherstellen.

25

•Gravitationsverschieber

Bevor die Flotten aufgestellt werden, platziere 1 Gravitationsverschiebungs-Marker irgendwo auf der Spielfläche.

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, darfst du jedes Hindernis in Entfernung 1–3 zu jenem Marker an einen anderen Standort innerhalb Entfernung 2 zu seinem gegenwärtigen Standort bewegen. Hindernisse können sich nicht mit Markern, Hindernissen oder Schiffen überschneiden.

2

•Grossadmiral Thrawn

3

Wähle die Kommandoräder für diese Karte, nachdem die Flotten aufgestellt worden sind.

Zu Beginn jeder Schiffsphase darfst du 1 Rad von dieser Karte aufdecken und ablegen. Falls du das tust, erhält bis zum Ende der Runde jedes befreundete Schiff, sobald es aktiviert wird, 1 zusätzliches Rad, das jenem abgelegten Rad entspricht.

32

•Grossmoff Tarkin

Zu Beginn jeder Schiffsphase darfst du 1 Kommando wählen. Jedes befreundete Schiff erhält einen Kommandomarker, der jenem Kommando entspricht.

28

H9-Turbolaser

Modifikation.

Solange du angreifst, darfst du 1 Würfelseite mit einem ✸- oder ✸-Symbol auf eine Seite mit einem ♻-Symbol ändern.

8

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

© & ™ Lucasfilm Ltd. ©AMG

STAR WARS
ARMADA
DEUTSCHE AUSGABE

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.
© & ™ Lucasfilm Ltd. ©AMG

STAR WARS
ARMADA
DEUTSCHE AUSGABE

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

NK-7-Ionenkanonen

Blaues : Erschöpfe diese Karte, um den Verteidiger dazu zu zwingen, 1 seiner Verteidigungsmarker zu wählen und abzulegen.

10

•Projektleiter Grint

1

Wähle den Kommandomarker für diese Karte, nachdem die Flotten aufgestellt worden sind.

Sobald du ein Kommando aufdeckst, das dem Marker auf dieser Karte entspricht, darfst du 1 entsprechenden Kommandomarker erhalten, ohne das Kommandorad auszugeben.

5

•Rächer

Solange du angreifst, darfst du diese Karte erschöpfen. Falls du das tust, kann der Verteidiger während dieses Angriffs nicht mehr als 1 erschöpften Verteidigungsmarker ausgeben.

5

Reserve-Hangardeck

Sobald eine nicht-einzigartige Staffel mit dem Schlüsselwort **Schwarm** in Entfernung 1–5 zerstört wird, darfst du diese Karte ablegen. Falls du das tust, darfst du die Hüllenpunkte jener Staffel mit ihrem Aktivierungsanzeiger auf der aktivierten Seite auf 2 setzen und jene Staffel in Entfernung 1, nicht im Nahkampf, platzieren.

3

Schnellstart-Hangar

Bevor die Flotten aufgestellt werden, darfst du eine Anzahl befreundeter Staffeln bis zu deinem Staffelwert neben deiner Schiffskarte beiseitestellen.

: Für jede Staffel, die du mit diesem Kommando aktivieren würdest, darfst du stattdessen 1 deiner beiseitegestellten Staffeln innerhalb Entfernung 1 platzieren. Sie kann sich in dieser Aktivierung nicht bewegen.

6

Schwere Ionengeschützstellung

Blaues : Erschöpfe diese Karte. Die verteidigende Hüllensektion und jede angrenzende Hüllensektion verlieren je 1 Schild.

9

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

© & ™ Lucasfilm Ltd. ©AMG

STAR WARS ARMADA
DEUTSCHE AUSGABE

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

Sekundärschild-Mannschaft

: Du darfst die maximalen Schildwerte deiner rechten und linken Hüllensektionen behandeln, als wären sie um 1 erhöht, sobald du in jenen Hüllensektionen Schilde wiederherstellst oder Schilde dorthin verschiebst. Falls du das tust, kann die Anzahl der Schilde in jeder jener Sektionen das Maximum von 4 nicht überschreiten.

3

Störfeld

Solange eine Staffel in Entfernung 1–2 eine Staffel angreift oder gegen eine Staffel verteidigt, muss der Angriff als versperrt behandelt werden.

2

• Tapferkeit

Bevor eine befreundete Staffel in Entfernung 1 durch einen Angriff Schaden nimmt, verringere die Schadenssumme um 1, bis zu einem Minimum von 1.

8

Turbolaser-Umleitungsschaltkreise

Solange du angreifst, darfst du diese Karte erschöpfen und 1 -Verteidigungsmarker ausgeben, um 1 roten Würfel auf eine Seite mit einem -Symbol oder 2 -Symbolen zu ändern.

7

• Vernichter

Während deines Schrittes „Angreifen“ kannst du nur 1 Angriff durchführen.

Du kannst 1 deiner Angriffe durchführen, nachdem du während deiner Aktivierung dein erstes Manöver ausgeführt hast.

10

Vierlings-Turbolaserkanonen

Modifikation.

Solange du angreifst, falls mindestens 1 rote Würfelseite ein ♻-Symbol hat, füge deinem Angriffspool 1 roten Würfel hinzu, der auf das ♻-Symbol gedreht ist.

10

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.

© & ™ Lucasfilm Ltd. ©AMG

STAR WARS
ARMADA
DEUTSCHE AUSGABE

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.
© & ™ Lucasfilm Ltd. ©AMG

STAR WARS
ARMADA
DEUTSCHE AUSGABE

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.
© & ™ Lucasfilm Ltd. ©AMG

STAR WARS
ARMADA
DEUTSCHE AUSGABE

Dieses Dokument ist als Referenz während des Spiels für erratierte Karten gedacht und ist ohne die originale Karte nicht turnierlegal.

Dringend gesucht!

Aufbau: Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, wählt der zweite Spieler 1 seiner Schiffe und 1 der Schiffe des ersten Spielers, die zu Einsatzziel-Schiffen werden.

Sonderregeln: Solange ein Schiff ein Einsatzziel-Schiff angreift, darf es seinem Angriffspool 1 Würfel hinzufügen, dessen Farbe bereits in seinem Angriffspool vorhanden ist.

Spielende: Die Flottenpunktekosten eines zerstörten Einsatzziel-Schiffes werden verdoppelt. Die Kosten seiner Aufwertungskarten werden nicht mit verdoppelt.

--

© LFL © FFG

Hyperraum-Wanderung

Aufbau: Die Hindernisse werden wie gewohnt platziert, mit Ausnahme der Raumstation. Dann platziert der zweite Spieler 1 Einsatzzielmarker in Entfernung 1 zu einem 90 cm langen Rand und 1 anderen Einsatzzielmarker in Entfernung 1 zu dem gegenüberliegenden 90 cm langen Rand auf der Spielfläche.

Sonderregeln: Zu Beginn der Schiffsphase der ersten und dritten Runde platziert der zweite Spieler 1 Purrgil, der nicht auf der Spielfläche ist, in Entfernung 1 zu 1 Einsatzzielmarker (der Einsatzzielmarker muss in beiden Runden derselbe sein).

Sobald sich ein Purrgil bewegt, muss er sich auf den Einsatzzielmarker am gegenüberliegenden 90 cm langen Rand zubewegen. Sobald ein Purrgil jenen Einsatzzielmarker berührt, wird jener Purrgil von der Spielfläche entfernt.

Rundenende: Für jedes Schiff gilt: Falls es einen Einsatzzielmarker auf sich hat, wird der Marker entfernt und der Besitzer des Schiffes erhält 1 Siegmarker; falls es keinen Einsatzzielmarker auf sich hat und in Entfernung 1 zu einem Purrgil ist, wird 1 Einsatzzielmarker auf jenem Schiff platziert. Dann bewegen die Spieler jeden Purrgil.

20

© LFL © FFG

Hyperraumroutenüberfall

Aufbau: Die 90 cm langen Spielflächenränder sind die Ränder der Spieler. Der zweite Spieler platziert sämtliche Hindernisse. Die Hindernisse müssen jenseits 2 Maßstabslängen zu den Rändern beider Spieler und jenseits Entfernung 1 zu anderen Hindernissen platziert werden.

Sonderregeln: Der zweite Spieler weist seinen Schiffen bzw. Staffeln insgesamt 4 Einsatzzielmarker zu. Soweit möglich muss er sie Schiffen zuweisen und kein Schiff und keine Staffel erhält mehr als 1. Der erste Spieler erhält 1 Siegmarker für jeden Einsatzzielmarker, der nicht zugewiesen werden kann.

Sobald ein Schiff oder eine Staffel mit einem Einsatzzielmarker zerstört wird, erhält der erste Spieler 1 Siegmarker.

Spielende: Der zweite Spieler erhält 1 Siegmarker für jedes Schiff (nicht für Staffeln) mit einem Einsatzzielmarker innerhalb von 2 Maßstabslängen vom Rand des ersten Spielers. Das Team des ersten Spielers erhält 20 Ressourcenpunkte für jeden Siegmarker, den er erhalten hat. Außerdem erhält das Siegerteam 40 Ressourcenpunkte. Bei Gleichstand gewinnt der erste Spieler.

15

© LFL © FFG

Nebelrandregion

Aufbau: Die Hindernisse werden wie gewohnt platziert, aber die 3 Asteroidenfelder werden durch 2 Staubwolken ersetzt.

Sonderregeln: Die Gesamtzahl der Kommandoräder, die jedem Schiff des ersten Spielers in jeder Kommandophase zugewiesen werden müssen, erhöht sich um 1.

Die Gesamtzahl der Kommandoräder, die jedem Schiff des zweiten Spielers in jeder Kommandophase zugewiesen werden müssen, sinkt um 1 bis zu einem Minimum von 1.

--

© LFL © FFG

Störbarriere

Aufbau: Die Hindernisse werden wie gewohnt platziert, mit Ausnahme der Raumstation, und die 2 Trümmerfelder werden durch die 2 Staubwolken ersetzt.

Nach der Flottenaufstellung platziert der zweite Spieler 2 Einsatzzielmarker mit Entfernung 1–5 voneinander im Startgebiet.

Sonderregeln: Sobald bei einem Angriff, falls sich weder der Angreifer noch der Verteidiger mit einem Einsatzzielmarker überschneidet, die Sichtlinie durch die Strecke zwischen den beiden Einsatzzielmarkern gezogen wird, muss der Angreifer die Hälfte der Würfel im Angriffspool (abrunden) auswählen und entfernen, bevor er würfelt.

--

© LFL © FFG

Vervielfältigung für den privaten Gebrauch gestattet.
© & ™ Lucasfilm Ltd. ©AMG