

STAR WARS™

ARMADA™

REFERENZHANDBUCH

VERSION 1.5.3 GÜLTIG AB 01.05.2022

ÄNDERUNGSPROTOKOLL

Änderungen sind in blau markiert.

- Aktualisiertes Glossar, Seiten 2–23
- Eingebundener Errata-Abschnitt, Seiten 24–32
- Eingebundene FAQ, Seiten 33–37

- Eingebundene Karten-Klarstellungen, Seite 37–52
- Aktualisierte Kurzübersicht, Seite 56
- Hinzugefügte Erlaubnis zur Vervielfältigung, Seite 56

VERWENDUNG DIESES REFERENZ- HANDBUCHS

Das vorliegende Dokument ist ein Nachschlagewerk für sämtliche Fragen zu **Star Wars: Armada**. Anders als in der Spielregel wird im Referenzhandbuch nicht das Spiel erklärt. Daher solltet ihr zuerst das Regelheft lesen und das darin enthaltene Trainingsszenario spielen. Bei weiteren Fragen könnt ihr im Referenzhandbuch nachschlagen.

Das Referenzhandbuch besteht aus mehreren Kapiteln:

GLOSSAR.....SEITE 2

Das Glossar macht den größten Teil dieses Dokuments aus. Darin werden die Spielregeln in alphabetischer Reihenfolge klargestellt und detailliert erklärt.

ERRATA UND FAQ.....SEITE 24

Dieser Abschnitt enthält Errata zu bisher erschienenen Karten und Spielregeln sowie Antworten auf häufig gestellte Regelfragen, die nicht nötigenfalls im Glossar behandelt werden.

OPTIONALE REGELN.....SEITE 53

In diesem Abschnitt werden optionale Regeln beschrieben. Wenn alle Spieler zustimmen, könnt ihr beispielsweise ohne Rundenlimit oder mit mehr als zwei Personen spielen.

INDEX.....SEITE 54

Dieser Abschnitt enthält eine umfassende Liste von Themen und Begriffen, von denen manche nicht als Überschriften im Glossar auftauchen.

KURZÜBERSICHT.....SEITE 56

Auf der letzten Seite dieses Dokuments sind alle Spielphasen zur schnellen Übersicht aufgelistet.



DIE GOLDENEN REGELN

Dieses Dokument die oberste Instanz bei allen Regelfragen zu **Star Wars: Armada**. Falls die Spielregel oder eine ältere Version des Referenzhandbuchs diesem Dokument widerspricht, hat die aktuelle Version dieses Dokuments stets Vorrang.

Manchmal widersprechen die Effekte von Spielkomponenten (z. B. Karten) der Spielregel oder dem Referenzhandbuch. In diesem Fall hat der Effekt der Spielkomponente Vorrang.

Karteneffekte mit einer Form von „nicht können“ sind immer absolut.



FORMATE VON SCHIFFS- UND AUFWERTUNGSKARTEN

Vor dem Erscheinen der Fraktionen Galaktische Republik und Separatistenallianz hatte **Star Wars: Armada** andere Kartenformate für Schiffe und Aufwertungen (Schiffe waren auf übergroße Karten, Aufwertungen auf Minikarten gedruckt). In Zukunft werden diese Karten für alle Fraktionen auf normalgroße Karten gedruckt werden, um den anderen Kartentypen im Spiel zu entsprechen.

Unabhängig von ihrem Format bleiben alle zuvor gedruckten Schiffs- und Aufwertungskarten zulässige Spielkomponenten. Turnierspieler sollten sich jedoch mit den Errata vertraut machen, die es zu einigen Aufwertungskarten gibt (siehe Seite 24–28). Die **Star Wars: Armada Aufwertungskarten-Sammlung** enthält aktualisierte Versionen aller Aufwertungen, die zuvor auf Minikarten gedruckt waren, inklusive aller Errata.

GLOSSAR

Das Glossar bietet eine ausführliche Erklärung aller Spielbegriffe und -formulierungen von **Star Wars: Armada**. Die Glossareinträge sind alphabetisch nach Themen sortiert. Beim schnellen Auffinden des gesuchten Themas hilft der Index auf Seite 54.

ABMESSUNG VON FEUERWINKEL UND REICHWEITE

Um den Feuerwinkel einer Hüllensektion abzumessen, nimmt man den Maßstab und verlängert damit die aufgedruckten Feuerwinkellinien auf dem Schiffsmarker, die diese Hüllensektion begrenzen. Falls ein Teil einer Spielkomponente innerhalb des Bereichs zwischen den verlängerten Feuerwinkellinien liegt, ist die Spielkomponente in diesem Feuerwinkel.

Um die Angriffsreichweite von einem Schiff aus abzumessen, misst man vom nächstgelegenen Punkt der angreifenden Hüllensektion. Um die Angriffsreichweite zu einem Schiff auszumessen, misst man bis zum nächstgelegenen Punkt der verteidigenden Hüllensektion. Um die Angriffsreichweite von oder zu einer Staffel abzumessen, misst man vom bzw. zum nächstgelegenen Punkt der Staffelformierung.

Beim Abmessen der Angriffsreichweite für ein Schiff wird jeder Teil des Verteidigers ignoriert, der sich außerhalb des Feuerwinkels der angreifenden Hüllensektion befindet, selbst wenn dieser Teil in kurzer Reichweite ist.

Falls die Angriffsreichweite durch eine Hüllensektion des Verteidigers gemessen wird, die nicht die verteidigende Sektion ist, hat der Angreifer keine Sichtlinie und muss ein anderes Ziel wählen.

- Zielpunkte werden beim Abmessen von Reichweite nicht verwendet; sie dienen nur der Bestimmung der Sichtlinie.
- Wenn eine Reichweite oder Entfernung zwischen zwei Spielkomponenten abgemessen wird, die nicht einem Angriff dient, misst man vom nächstgelegenen Punkt der ersten Komponente zum nächstgelegenen Punkt der zweiten Komponente.
- Ein Schiff/eine Staffel ist immer in kurzer Reichweite und Entfernung 1 zu sich selbst.
- Beim Abmessen von Feuerwinkel, Reichweite oder Entfernung ignoriert man die Aktivierungsanzeiger der Staffeln sowie die Schildräder der Schiffe und die Plastikteile der Basis, welche die Schildräder einrahmen.

Verwandte Themen: Angreifen, Feuerwinkel, Sichtlinie

AKTIVIERUNG

Siehe „Aktivierung von Schiffen“ und „Aktivierung von Staffeln“.

AKTIVIERUNG VON SCHIFFEN

Schiffe werden in der Schiffsphase aktiviert. Sobald ein Schiff aktiviert wird, folgt der Besitzer den folgenden Schritten.

Schiffe werden in der Schiffsphase aktiviert. Sobald ein Schiff aktiviert wird, folgt der Besitzer den folgenden Schritten:

1. **Kommandorad aufdecken:** Das oberste Kommandorad des Schiffs wird aufgedeckt. Dann legt man es entweder neben das Schiff auf die Spielfläche oder man gibt es aus, um den passenden Kommandomarker neben das Schiff auf die Spielfläche zu legen.
2. **Angreifen:** Bis zu zwei Angriffe werden mit dem Schiff durchgeführt. Sie müssen von verschiedenen Hüllensektionen ausgehen.
3. **Manöver ausführen:** Das Schiff wird mit seinem aktuellen Schub bewegt.

- Nachdem ein Schiff aktiviert worden ist, legt man sein aufgedecktes Kommandorad offen auf die Schiffskarte, um anzuzeigen, dass es bereits aktiviert wurde.
- Jedes Schiff kann nur ein Mal pro Runde aktiviert werden.

Verwandte Themen: Angreifen, Bewegung von Schiffen, Kommandos

AKTIVIERUNG VON STAFFELN

Staffeln werden in der Staffelformierung aktiviert. Sie können auch in der Schiffsphase aktiviert werden, wenn ein Schiff ein Ⓢ-Kommando abhandelt.

- Sobald eine Staffel in der Staffelformierung aktiviert wird, kann sie sich bewegen oder angreifen, aber nicht beides.
- Sobald eine Staffel durch ein Ⓢ-Kommando aktiviert wird, kann sie in beliebiger Reihenfolge angreifen und sich bewegen.
- Nachdem eine Staffel aktiviert worden ist, verschiebt man ihren Aktivierungsanzeiger, um anzuzeigen, dass sie aktiviert wurde.
- Eine Staffel kann nicht aktiviert werden, falls ihr Aktivierungsanzeiger in Farbe und Symbol nicht mit dem Initiativmarker übereinstimmt.
- Eine Staffel kann aktiviert werden und sich entscheiden, ihre Aktivierung zu beenden, ohne sich zu bewegen oder anzugreifen.

Verwandte Themen: Angreifen, Kommandos, Nahkampf

ANGREIFEN

Um mit einem Schiff oder einer Staffel einen Angriff durchzuführen, werden folgende Schritte abgehandelt:

1. **Ziel festlegen:** Der Angreifer legt den Verteidiger und die angreifende Hüllensektion (falls zutreffend) fest. Ist der Verteidiger ein Schiff, legt der Angreifer auch die verteidigende Hüllensektion fest. Dann wird die Sichtlinie vom Angreifer zum Verteidiger gezogen, um festzustellen, ob der Angriff möglich ist und ob er versperrt ist.
 - ◇ Ist der Angreifer ein Schiff, muss die verteidigende Staffel oder Hüllensektion im Feuerwinkel der angreifenden Hüllensektion und in Angriffsreichweite der angreifenden Hüllensektion liegen.
 - ◇ Ist der Angreifer eine Staffel, muss die verteidigende Staffel oder Hüllensektion in Entfernung 1 liegen.
2. **Angriffswürfel werfen:** Der Angreifer nimmt Angriffswürfel, um den Angriffspool zu bilden, und wirft sie. Er nimmt nur die Würfel, die bei Angriffen auf diese Reichweite zulässig sind (angezeigt durch die Symbole auf dem Maßstab).
 - ◇ Ist der Verteidiger ein Schiff, nimmt der Angreifer die Angriffswürfel, die bei der Geschützatterie-Bewaffnung der angreifenden Hüllensektion oder Staffel angegeben sind.
 - ◇ Ist der Verteidiger eine Staffel, nimmt der Angreifer die Angriffswürfel, die bei seiner Anti-Jäger-Bewaffnung angegeben sind.
 - ◇ Kann der Angreifer keine Würfel nehmen, die für die Reichweite des Angriffs zulässig sind, wird der Angriff negiert.
3. **Angriffseffekte abhandeln:** Der Angreifer kann folgende Angriffseffekte abhandeln:
 - ◇ **Würfel modifizieren:** Der Angreifer kann beliebige Effekte abhandeln, die Würfel modifizieren. Dies beinhaltet Karteneffekte sowie das Ⓢ-Kommando.
 - ◇ **Zielgenauigkeitssymbole (♠) ausgeben:** Der Angreifer kann 1 oder mehrere seiner ♠-Symbole ausgeben, um ebenso viele

Verteidigungsmarker des Verteidigers zu wählen. Die gewählten Marker können bei diesem Angriff nicht ausgegeben werden.

4. **Verteidigungsmarker ausgeben:** Der Verteidiger kann 1 oder mehrere seiner Verteidigungsmarker ausgeben.
5. **Schaden abhandeln:** Der Angreifer kann 1 seiner kritischen Effekte abhandeln. Dann bestimmt der Angreifer die Schadenssumme. Anschließend nimmt die verteidigende Staffel oder Hüllensektion diese Schadenssumme, einen Schadenspunkt nach dem anderen.
 - ◇ Ist der Angreifer oder Verteidiger eine Staffel, ist der Schaden die Summe aller ✱-Symbole.
 - ◇ Sind Angreifer **und** Verteidiger Schiffe, ist der Schaden die Summe aller ✱- und ✎-Symbole.
 - ◇ Jedes Schiff hat folgenden normalen kritischen Effekt: „✎: Falls dem Verteidiger durch diesen Angriff mindestens 1 Schadenskarte zugeteilt wird, teile ihm die erste Schadenskarte offen zu.“
6. **Zusätzliche Staffel als Ziel festlegen:** Falls der Angreifer ein Schiff ist und der Verteidiger eine Staffel war, kann der Angreifer eine zusätzliche feindliche Staffel als Verteidiger festlegen und die Schritte 2–6 wiederholen. Der neue Verteidiger muss im Feuerwinkel und in Angriffsreichweite derselben angreifenden Hüllensektion liegen und der Angreifer muss die Sichtlinie wie gewohnt überprüfen. Jede feindliche Staffel kann nur 1 Mal pro Angriff zum Ziel werden.
 - ◇ Jede Wiederholung der Schritte 2–6 wird im Bezug auf die Abhandlung von Karteneffekten als neuer Angriff behandelt.
- Ein Schiff kann im Zuge seiner Aktivierung zwei Angriffe durchführen, aber es kann nicht mehrmals pro Aktivierung von derselben Hüllensektion aus angreifen.
- Ein Schiff kann mit verschiedenen Angriffen dasselbe Ziel angreifen.
- Ein Schiff kann eine Staffel im Nahkampf angreifen.
- Schiffe und Staffeln können keine befreundeten Schiffe und Staffeln angreifen.

Verwandte Themen: Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite, Angriffsreichweite, Feuerwinkel, Kritische Effekte, Modifikation von Würfeln, Reichweite und Entfernung, Schaden, Sichtlinie

ANGRIFFE UND RAUMSTATIONEN

Auf einigen Einsatzzielkarten ist die Rede von Angriffen auf Raumstationen oder von Raumstationen, die Angriffe durchführen. Beim Spielen mit solchen Einsatzzielen wird die Karte „Bewaffnete Raumstation“ verwendet, um den Schaden der Raumstationen festzuhalten und ihre Bewaffnung anzugeben.

Eine Raumstation besteht aus einem Raumstation-Hindernismarker (aus dem **Armada**-Grundspiel oder einer Flottenerweiterung) und einer Raumstationskarte. Eine Raumstationskarte ist ähnlich wie eine Staffelfarte aufgebaut, verfügt aber nur über einen Hüllenwert, eine Anti-Jäger-Bewaffnung, eine Geschützatterie-Bewaffnung und einen Erinnerungstext. Beim Abhandeln von Effekten werden Raumstationen wie Schiffe behandelt. Folgende Regeln gelten, wenn eine Raumstation angegriffen wird oder einen Angriff durchführt:

- **Hüllensektion:** Solange eine Raumstation angreift oder verteidigt, wird sie wie ein Schiff mit einer einzelnen Hüllensektion behandelt.
- **Schaden:** Sobald eine Raumstation Schaden nimmt, wird ihr für jeden erlittenen Schadenspunkt eine verdeckte Schadenskarte zugeteilt. Eine Raumstation kann keine offenen Schadenskarten haben. Sobald eine Raumstation Schadenskarten in Höhe ihres Hüllenwerts oder darüber hat, wird sie sofort zerstört. Schiffe und



Bewaffnete
Raumstation
(englisch)

Staffeln können keine kritischen Effekte abhandeln, solange sie eine Raumstation angreifen.

- **Zerstörte Raumstationen:** Wird eine Raumstation zerstört, wird sie **nicht** von der Spielfläche entfernt. Sie versperrt weiterhin die Sichtlinie, zählt aber für das Einsatzziel als zerstört. Eine zerstörte Raumstation kann keine Angriffe durchführen und bietet überschneidenden Schiffen und Staffeln nicht die Möglichkeit, Schadenskarten abzulegen oder Hüllenpunkte wiederherzustellen.
- **Feuerwinkel:** Jede Raumstation hat einen Feuerwinkel von 360°.
- **Sichtlinie:** Beim Ziehen der Sichtlinie von oder zu einer Raumstation wird der Punkt des Markers verwendet, der am nächsten bei der gegnerischen Staffel oder Hüllensektion ist.
 - ◇ Die bewaffnete Raumstation darf Schiffe und Staffeln, die sich mit ihr überschneiden, angreifen und die Sichtlinie zu ihnen ziehen.
 - Falls die bewaffnete Raumstation angreift und der Verteidiger ein Schiff ist, das sich mit ihr überschneidet, darf sie die Sichtlinie zu einer beliebigen Hüllensektion des Verteidigers ziehen und sie angreifen.
 - ◇ Angriffe, bei denen die Sichtlinie durch eine Raumstation gezogen wird, sind versperrt.
 - Die bewaffnete Raumstation kann nicht ihre eigenen Angriffe versperren.
 - ◇ Schiffe und Staffeln, die sich mit einer Raumstation überschneiden, können keine Angriffe gegen diese Raumstation durchführen.

Verwandte Themen: Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite, Angriffsreichweite, Feuerwinkel, Hindernisse, Kritische Effekte, Reichweite und Entfernung, Schaden, Schiff, Sichtlinie, Versperrt

ANGRIFFSPOOL

Bei einem Angriff besteht der Angriffspool aus allen Würfeln, die für diesen Angriff verwendet werden. Das beinhaltet die Würfel, die vor dem Wurf genommen werden, sowie die Würfel, nachdem sie geworfen wurden..

Verwandte Themen: Angreifen, Modifikation von Würfeln

ANGRIFFSREICHWEITE

Die Angriffsreichweite ist die Reichweite, auf die eine Staffel oder Hüllensektion eines Schiffs einen Angriff durchführen kann. Sie hängt von der verwendeten Bewaffnung ab.

- Die maximale Angriffsreichweite einer Hüllensektion ist kurz, falls ihre Bewaffnung nur schwarze Würfel enthält; mittel, falls sie mindestens 1 blauen Würfel enthält; groß, falls sie mindestens 1 roten Würfel enthält.
- Die Angriffsreichweite aller Staffeln ist Entfernung 1.

Verwandte Themen: Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite, Reichweite und Entfernung

ANNÄHERUNGSMINEN-MARKER

Auf einigen Aufwertungskarten ist die Rede von Annäherungsminen-Markern. Sobald ein Annäherungsminen-Marker platziert wird, muss er jenseits Entfernung 1 zu allen anderen Annäherungsminen-Markern platziert werden.

- Sobald ein Schiff seine Bewegung in Entfernung 1 zu einem Annäherungsminen-Marker beendet, wird der Marker von der Spielfläche entfernt und 2 blaue Würfel werden geworfen. Dem Schiff wird für jedes gewürfelte ✱- oder ✎-Symbol 1 verdeckte Schadenskarte zugeteilt.



Annäherungs-
minen-Marker

- **Annäherungsminen-Marker angreifen:** Sobald ein Schiff einen Angriff durchführt, kann es statt eines Schiffes oder einer Staffel auch 1 Annäherungsminen-Marker als Ziel festlegen. Der verteidigende Marker wird wie eine Staffel mit 1 Hüllenpunkt behandelt, die mit keinem Schiff und keiner Staffel befreundet ist und weder Schlüsselwörter noch Verteidigungsmarker besitzt. Sollte der Marker mindestens 1 Schadenspunkt nehmen, wird er von der Spielfläche entfernt.

Verwandte Themen: Angreifen, Reichweite und Entfernung, Schaden

AUFBAU

Um eine Standardpartie von **Star Wars: Armada** aufzubauen, durchläuft man folgende Schritte der Reihe nach:

1. **Spielfläche und Startgebiet abstecken:** Eine 3' x 6' (ca. 90 x 180 cm) große Spielfläche wird freigeräumt. Dann steckt man mithilfe des Maßstabs ein 3' x 4' (ca. 90 x 120 cm) großes Startgebiet ab und kennzeichnet es mit den Startgebietsmarkern, welche die Länge des Maßstabs von den kurzen Spielflächenrändern entfernt platziert werden. Die Spieler sitzen sich gegenüber an den 180 cm langen Spielflächenrändern.
2. **Spielkomponenten nehmen:** Jeder Spieler legt seine Schiffe, Staffeln und Karten neben die Spielfläche in die Nähe seines Spielflächenrands. Alle Schildräder und Staffelscheiben werden auf die maximalen Schild- bzw. Hüllenwerte eingestellt. Dann positioniert man die Aktivierungsanzeiger aller Staffeln so, dass die blauen Enden mit dem -Symbol sichtbar sind. Jedem Schiff und jeder einzigartigen Staffel werden die passenden Verteidigungsmarker zugewiesen. Dann nimmt man sich genügend Kommando- und Schubräder für seine Flotte. Bei Bedarf weist man Schiffen und Staffeln ID-Marker zu.
3. **Initiative bestimmen:** Der Spieler, dessen Flotte insgesamt weniger Flottenpunkte gekostet hat, wählt, welcher Spieler der erste Spieler wird. Der erste Spieler legt den Initiativemarker mit der -Seite nach oben neben seinen Spielflächenrand. Bei Gleichstand an Flottenpunktekosten wirft man eine Münze, um zu entscheiden, wer den ersten Spieler wählt.
4. **Einsatzziel wählen:** Der erste Spieler sieht sich alle drei Einsatzzielkarten seines Gegners an und wählt eine, die das Einsatzziel dieser Partie wird.
5. **Hindernisse platzieren:** Beginnend mit dem zweiten Spieler wechseln sich die Spieler mit Wählen und Platzieren der sechs Hindernismarker auf der Spielfläche ab. Hindernisse müssen innerhalb des Startgebiets, jenseits von Entfernung 3 zu den Spielflächenrändern und jenseits von Entfernung 1 zueinander platziert werden.
 - ◇ Die Spieler platzieren die drei Asteroidenfelder, die zwei Trümmerfelder und die eine Raumstation aus einem **Armada-Grundspiel** oder einer Flottenerweiterung, sofern die Einsatzzielkarte nichts anderes besagt.
6. **Schiffe aufstellen:** Beginnend mit dem ersten Spieler wechseln sich die Spieler mit dem Aufstellen ihrer Streitkräfte im Startgebiet ab. Ein Aufstellungsspielzug beinhaltet die Platzierung von 1 Schiff oder 2 Staffeln.
 - ◇ Schiffe müssen im Aufstellungsbereich ihres Spielers platziert werden. Sobald man ein Schiff platziert, muss man dessen Schubrad auf einen Wert einstellen, der laut seiner Schubtablette zulässig ist.
 - ◇ Staffeln müssen innerhalb von Entfernung 1–2 zu einem befreundeten Schiff platziert werden und können außerhalb der Aufstellungsbereiche platziert werden (aber innerhalb des Startgebiets).

- ◇ Falls ein Spieler 2 Staffeln platzieren müsste, aber nur noch 1 hat, kann er sie nicht platzieren, ehe er alle seine Schiffe platziert hat.
 - ◇ Schiffe und Staffeln können auf den Startgebietsmarkern platziert werden, solange sie nicht über das Startgebiet hinausragen.
7. **Sonstiges Spielmaterial vorbereiten:** Die Schadenskarten werden gemischt und zusammen mit den Kommandomarkern, der Manöverhilfe, dem Maßstab und dem Rundenmarker mit der 1 neben die Spielfläche gelegt.

8. **Aufräumen:** Die Startgebietsmarker werden von der Spielfläche entfernt.

Verwandte Themen: Aufstellungsbereich, Einsatzzielkarten, Hindernisse, ID-Marker, Initiative, Reichweite und Entfernung, Startgebiet, Spielfläche

AUFSTELLUNGSBEREICH

Der Aufstellungsbereich eines Spielers ist der Teil des Startgebiets, der innerhalb von Entfernung 1–3 zu seinem Spielflächenrand liegt.

Verwandte Themen: Aufbau, Spielfläche, Startgebiet

AUFWERTUNGSKARTEN

Beim Zusammenstellen einer Flotte kann ein Spieler seine Schiffe mit Aufwertungskarten ausrüsten, indem er die Flottenpunktekosten der Aufwertungen zu den Gesamtkosten der Flotte hinzuzählt. Ein Schiff darf für jedes Aufwertungssymbol in seiner Aufwertungsleiste eine Aufwertungskarte mit gleichem Symbol ausrüsten.

- Die ausgerüsteten Aufwertungskarten eines Schiffes werden neben dessen Schiffskarte gelegt.
- Ein Rebellenschiff darf keine Aufwertungskarten des Imperiums oder anderer Fraktionen ausrüsten und ein imperiales Schiff darf keine Aufwertungskarten der Rebellen oder anderer Fraktionen ausrüsten. Die Fraktionszugehörigkeit einer Karte (falls vorhanden) ist an dem Fraktionssymbol links neben den Flottenpunktekosten zu erkennen.
 - ◇ Manche Karten haben eine doppelte Fraktionszugehörigkeit, erkennbar an einem geteilten Fraktionssymbol, das beide Fraktionen zeigt, denen die Karte angehört. Schiffe beider Fraktionen können diese Karte ausrüsten.
- Manche Aufwertungskarten haben mehr als ein Aufwertungssymbol. Um eine solche Aufwertung ausrüsten zu können, benötigt das Schiff die entsprechende **Gruppe** an Symbolen in seiner Aufwertungsleiste. Es kann die Symbole dieser Gruppe nicht verwenden, um weitere Aufwertungen auszurüsten.
 - ◇ Ein Schiff kann nicht mehr als eine Aufwertungskarte mit der Eigenschaft „Modifikation“ ausrüsten.
 - ◇ Ein Schiff kann eine Aufwertungskarte mit einer Größenbeschränkung nur dann ausrüsten, wenn es über die geforderte Größenkategorie verfügt
 - ◇ Ein Schiff kann eine Aufwertungskarte mit einer Flaggschiffbeschränkung nur dann ausrüsten, falls es das Flaggschiff ist.
 - ◇ Ein Schiff kann eine Aufwertungskarte mit einer Eigenschaftsbeschränkung nur dann ausrüsten, wenn es über alle geforderten Eigenschaften verfügt. Manche Schiffe haben Eigenschaften auf der Rückseite ihrer Schiffskarte.



Aufwertungskarte mit mehreren Symbolen

- Ein Schiff kann nur dann mit einer Titeltkarte ausgerüstet werden, falls Schiff und Titeltkarte dasselbe Schiffssymbol aufweisen.
- ◊ Manche Titeltkarten haben unten links ein Symbol, das kein bestimmtes Schiff darstellt. Ein Schiff kann eine solche Aufwertung nur dann ausrüsten, wenn Schiff und Aufwertung derselben Fraktion angehören und der Name des Schiffes der Namensbeschränkung der Aufwertung entspricht.
- ◊ Manche Titeltkarten haben eine Namensbeschränkung als Eigenschaft. Diese bewirkt, dass die Aufwertungen nur von bestimmten Schiffen ausgerüstet werden können. Ein Schiff kann eine Aufwertungskarte nur dann ausrüsten, falls sein Schiffsname der Namensbeschränkung der Aufwertung entspricht. Es genügt nicht, dass es das auf der Aufwertungskarte abgebildete Schiffssymbol hat.
- ◊ Ein Schiff kann nicht mehr als eine Titeltkarte ausrüsten.
- Jedes beliebige Nicht-Flottillen-Schiff kann mit einer Commander-Karte der jeweiligen Fraktion ausgerüstet werden.
- Falls die Aufwertungskarte eines Schiffes abgelegt wird, wird sie umgedreht. Für die Siegpunktwertung gilt die Aufwertung weiterhin als ausgerüstet.
- Das Pronomen „du“ auf Aufwertungskarten bezieht sich auf das Schiff, das die Aufwertung ausgerüstet hat.
- Eine erschöpfte Aufwertungskarte kann nicht noch einmal erschöpft werden.
- Aufwertungskarten werden in der Statusphase spielbereit gemacht.
- Vor der Einführung der Fraktionen Galaktische Republik und Separatistenallianz waren Aufwertungen auf Minikarten gedruckt. Diese Karten bleiben zulässige Spielkomponenten.



Titeltkarte mit Namensbeschränkung

Verwandte Themen: Commander, Effekte und Timing, Einzigartige Namen, Fraktion, Flottenzusammenstellung, Größenkategorie, Schiff, Siegpunkte, Spielbereit, Titel

AUFWERTUNGSKARTEN MIT MARKERN ODER RÄDERN

Manche Aufwertungskarten haben bei Spielbeginn eine Reihe von Kommandomarkern oder verdeckten Kommandorädern. Diese Marker bzw. Räder werden vom Besitzer der Karte ausgewählt und platziert, sobald das Schiff während des Schrittes „Schiffe aufstellen“ des Spielaufbaus platziert wird.

- Falls beide Spieler Kommandomarker oder -räder wählen müssen, tun sie dies abwechselnd und platzieren die gewählten Marker bzw. Räder auf einer Karte nach der anderen. Der erste Spieler beginnt.
- Wenn eine Aufwertungskarte bei Spielbeginn Kommandomarker oder Kommandoräder hat, ist dies durch eine Zahl auf der linken Seite der Karte über einem oder mehreren Symbolen auf blauem Hintergrund gekennzeichnet:



Aufwertungskarte mit Kommandomarkern

- ◊ **Kommandosymbole:** Der Besitzer platziert die angegebene Anzahl an Kommandomarkern des abgebildeten Typs auf der Karte.
 - Falls mehrere Kommandosymbole durch einen Querstrich unter einer einzelnen Zahl abgetrennt sind, platziert der Besitzer eine beliebige Kombination aus den abgebildeten Kommandomarkern in Gesamthöhe der angegebenen Anzahl.

- ◊ **Symbol für beliebigen Kommandomarker (☉):** Der Besitzer wählt und platziert einen beliebigen Kommandomarker oder eine beliebige Mischung in Gesamthöhe der angegebenen Anzahl.
- ◊ **Symbole für Kommandoräder (☉, ☉, ☉ oder ☉):** Kommandoräder werden durch ein bestimmtes Kommandosymbol in einem Kästchen angegeben. Der Besitzer stellt die angegebene Anzahl an Kommandorädern auf das vorgegebene Kommando ein und stapelt sie verdeckt auf der Karte (ähnlich wie bei dem Kommandostapel eines Schiffes).
- ◊ **Symbol für beliebiges Kommandorad (☉):** Der Besitzer stellt die angegebene Anzahl an Kommandorädern auf ein beliebiges Kommando oder eine beliebige Mischung aus Kommandos ein und stapelt sie verdeckt auf der Karte (ähnlich wie beim Kommandoradstapel eines Schiffes).
- Kommandomarker und -räder, die auf einer Aufwertung liegen, gehören zu dieser Karte und sind **nicht** dem Schiff zugewiesen, das die Karte ausgerüstet hat.
 - ◊ Kommandomarker und -räder auf Aufwertungskarten können nur gemäß dem Karteneffekt ausgegeben werden.

Verwandte Themen: Commander, Effekte und Timing, Einzigartige Namen, Flottenzusammenstellung, Flottillen, Fraktion, Siegpunkte, Titel

AUFWERTUNGSSYMBOLLE

Die Aufwertungssymbole haben folgende Namen:

Commander	Experimentelle Sonderausstattung
Offizier	Turbolaser
Waffenteam	Ionenkanonen
Unterstützungsteam	Flugkörper
Flottenkommando	Superwaffe
Flottenunterstützung	Titel
Offensive Nachrüstung	
Defensive Nachrüstung	

- Bei Commander- und Titeltkarten ist das Aufwertungssymbol nur auf der Kartenrückseite abgebildet.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Commander, Flottenzusammenstellung, Titel

BEFREUNDET UND FEINDLICH

Alle Schiffe und Staffeln, die derselben Flotte angehören, gelten als befreundet. Alle Schiffe und Staffeln, die der gegnerischen Flotte angehören, sind feindliche Schiffe und Staffeln.

- Ein Schiff/eine Staffel gilt für sich selbst als befreundet und kann zum Ziel eines Effekts werden, der ein befreundetes Ziel erfordert, es sei denn, der Effekt erfordert ausdrücklich ein „anderes“ Schiff bzw. eine „andere“ Staffel.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Schiff, Staffel

BEISEITEGESTELLTE SCHIFFE UND STAFFELN

Manche Effekte beziehen sich auf Schiffe und Staffeln, die beiseitegestellt werden, normalerweise vor dem Schritt „Schiffe aufstellen“ des Spieldaufbaus. Der Spieler, der die beiseitegestellten Schiffe/Staffeln kontrolliert, platziert sie außerhalb der Spielfläche, bei seines Schiffs- und Staffeln an seinem Spielflächenrand. Die Effekte geben an, wann diese Schiffe oder Staffeln später im Spiel aufgestellt werden.

- Nur der Effekt, der ein Schiff oder eine Staffel beiseitegestellt hat, wirkt sich auf dieses Schiff/diese Staffel aus und kann es/sie aufstellen.
- Beiseitegestellte Schiffe und Staffeln können nur dann Einsatzzielmarker zugewiesen bekommen oder als Einsatzzielschiff gewählt werden, wenn der Effekt abgehandelt wird, **bevor** der Effekt abgehandelt wird, der das Schiff/die Staffel beiseite stellt.
- Wenn ein Spieler noch beiseitegestellte Schiffe oder Staffeln hat, aber alle anderen Schiffe dieses Spielers auf der Spielfläche sind zerstört, endet das Spiel sofort.

Verwandte Themen: Aufbau, Effekte, Einsatzzielkarten, Einsatzzielmarker, Sieg und Niederlage

BEWAFFNUNG

Die Bewaffnung des Angreifers gibt an, wie viele Würfel welcher Farbe bei einem Angriff benutzt werden können. Anti-Jäger-Bewaffnung wird beim Angriff auf eine Staffel verwendet. Geschützbatterie-Bewaffnung wird beim Angriff auf ein Schiff verwendet.

- Jede Hüllensektion eines Schiffs verfügt über eine individuelle Geschützbatterie-Bewaffnung, die verwendet wird, sobald das Schiff von dieser Hüllensektion aus angreift.
- Jede Staffel hat eine einzelne Geschützbatterie-Bewaffnung.
- Ein Schiff hat eine Anti-Jäger-Bewaffnung, die unabhängig von der angreifenden Hüllensektion verwendet wird.
- Eine Geschützbatterie- oder Anti-Jäger-Bewaffnung mit einem Wert von „-“ hat keine Würfel.

Verwandte Themen: Angreifen, Angriffspool, Angriffsreichweite

BEWEGUNG

Siehe „Bewegung von Staffeln“ und „Bewegung von Schiffen“.

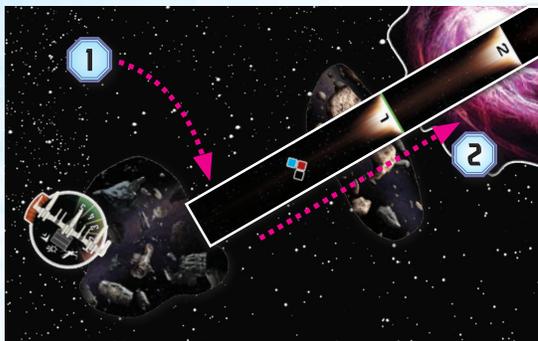
BEWEGUNG VON HINDERNISSEN UND MARKERN

Einige Einsatzzielkarten, Hindernisarten und sonstige Effekte besagen, dass Hindernisse bewegt werden. Um ein Hindernis zu bewegen, handelt der betroffene Spieler die folgenden Schritte ab:

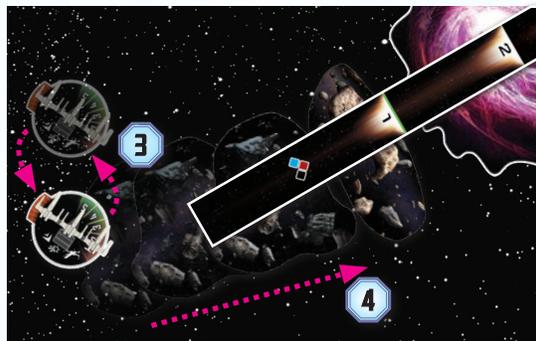
1. **Richtung bestimmen:** Der Maßstab wird flach, mit der Entfernungseite nach oben, auf dem Tisch platziert. Die Mitte des „Entfernung 1“-Endes muss den Rand des Hindernisses berühren. Kann der Maßstab aufgrund von Schiffen oder Staffeln, die im Weg stehen, nicht platziert werden, hält man ihn über die Spielfläche und schätzt die Endposition des Objekts ab.
 2. **Hindernis (oder Marker) bewegen:** Hindernis bewegen: Das Hindernis bzw. der Marker wird aufgehoben und irgendwo entlang der Mitte des Maßstabs positioniert, bis zu der Linie, die das Ende der als Maximalbewegung angegebene Entfernungskategorie markiert. Das Hindernis bzw. der Marker kann nicht jenseits dieser Linie platziert werden. Dann wird der Maßstab entfernt und das Hindernis bzw. der Marker wird an seiner Endposition platziert.
- Ein Hindernis darf sich an seiner Endposition nicht mit Schiffen, Staffeln, anderen Hindernissen oder Markern auf der Spielfläche überschneiden.
 - Ein Hindernis kann gedreht werden, solange kein Teil des Hindernisses über die angegebene Maximalentfernung der Bewegung – gemessen von der Ausgangsposition des Objekts – hinausragt.
 - Ein Hindernis oder Marker kann sich ungehindert durch Schiffe, Staffeln und Hindernisse hindurchbewegen. Entscheidend sind nur die Ausgangs- und Endposition.
 - Falls ein Hindernis bewegt wird, auf dem ein Marker liegt, der durch eine Einsatzzielkarte oder einen anderen Effekt platziert wurde, verbleibt dieser Marker auf dem Hindernis.

BEISPIEL: BEWEGUNG VON HINDERNISSEN

Beim Spielen mit dem Einsatzziel „Dem Untergang geweihte Raumstation“ bewegt der imperiale Spieler ein Trümmerfeld auf den Gravitationsstrudel zu.



1. Der imperiale Spieler platziert den Maßstab so, dass das „Entfernung 1“-Ende den Rand des Trümmerfelds berührt.
2. Jetzt richtet der imperiale Spieler den Maßstab auf den nächsten Punkt des Gravitationssturdeles aus.
3. Die X-Flügler-Staffel entfernt er von dem Trümmerfeld, anschließend bewegt er das Trümmerfeld auf die „Entfernung 2“-Kategorie zu.



4. Das Trümmerfeld darf sich an seiner Endposition nicht mit dem Asteroidenfeld überschneiden. Daher bewegt der imperiale Spieler es so weit wie möglich auf den Rand der „Entfernung 1“-Kategorie zu und platziert es in Kontakt mit dem Rand des Asteroidenfelds.

- Falls ein Hindernis oder Marker bewegt wird, das/der sich mit einem Schiff oder einer Staffeln überschneidet, verbleibt das Schiff bzw. die Staffeln nach der Bewegung des Hindernisses oder Markers in ihrer gegenwärtigen Position.

◊ Falls nötig, darf der Besitzer des Schiffes dessen Position markieren und es vorübergehend entfernen. Nachdem der Marker bewegt worden ist, wird es zurückgestellt.

- Immer wenn ein Hindernis oder Marker bewegt wird, kann der Spieler, der die Bewegung durchführt, auch entscheiden, dass das Hindernis bzw. der Marker auf seiner gegenwärtigen Position verbleibt, es sei denn, für die Bewegung ist eine Minimalentfernung angegeben.

- **Zubewegen:** Manche Effekte verlangen, dass ein Hindernis oder Marker auf ein Schiff, eine Staffeln, ein Hindernis, einen anderen Marker oder einen Teil der Spielfläche zubewegt wird. In diesem Fall muss der Spieler, der die Bewegung durchführt, auch folgende Einschränkungen beachten:

◊ Die Bewegung muss direkt und auf kürzestem Weg in Richtung der anderen Spielkomponente führen (vom nächsten Punkt der einen zum nächsten Punkt der anderen Komponente).

◊ Das Hindernis bzw. der Marker muss von seiner gegenwärtigen Position mindestens zu der Linie, die das Ende der als Minimalbewegung angegebenen Entfernungskategorie markiert, bewegt werden.

◊ Kann das Hindernis bzw. der Marker die angegebene Minimalentfernung nicht erreichen, muss es so weit wie möglich von seiner Ausgangsposition auf die Endlinie der angegebenen Minimalentfernungskategorie zubewegt werden.

Verwandte Themen: Abmessen von Feuerwinkel und Reichweite, Einsatzzielkarten, Hindernisse, Reichweite und Entfernung, Sichtlinie, Überschneidung

BEWEGUNG VON SCHIFFEN

Um mit einem Schiff ein Manöver auszuführen, handelt der Besitzer folgende Schritte ab:

1. **Kurs bestimmen:** Die Manöverhilfe wird gerade gestellt. Dann bewegt man die Gelenke der Manöverhilfe um bis zu so viele Klicks in beliebige Richtung, wie der zugehörige Kurskorrekturwert (angegeben auf der Schubtabelle des Schiffes) beim aktuellen Schub erlaubt. Das Schiff kann ein ⚙️-Kommando abhandeln, um Schub und/oder Kurskorrektur anzupassen.
 2. **Schiff bewegen:** Die Manöverhilfe wird auf die Spielfläche gelegt und die Stopper am ersten Segment in die Aussparungen an einer Seite des Bugs der Schiffsbasis eingeführt. Dann entfernt man das Schiff von den Stoppers des ersten Segments und platziert es so, dass die Stopper über dem Gelenk, das dem aktuellen Schub des Schiffes entspricht, in die Aussparungen passen.
- Ein Schiff kann sich ungehindert über Schiffe, Staffeln und Hindernisse hinwegbewegen. **Nur die Start- und Endposition sind entscheidend.**
 - Ein Schiff muss am Ende seiner Bewegung an derselben Seite der Manöverhilfe platziert werden, an der es das Manöver begonnen hat.
 - Ein Schiff kann sich in seiner Endposition nicht mit der Manöverhilfe überschneiden. Kommt es dazu, wird das Schiff an seine Startposition zurückversetzt und die Manöverhilfe an der gegenüberliegenden Seite des Schiffes angesetzt. Dann bewegt man das Schiff.
 - Falls sich das Schiff nicht mit der Manöverhilfe überschneiden würde, egal an welcher Seite die Schablone angesetzt wird, entscheidet der Besitzer des Schiffes, an welche Seite er die Schablone ansetzen will.

- Nachdem die Stopper der Manöverhilfe in das Schiff eingeführt worden sind, dürfen die Gelenke der Schablone nicht mehr angepasst werden.
- Im Schritt „Kurs bestimmen“ darf die Manöverhilfe auf die Spielfläche gelegt und beliebig oft angepasst werden.
- Falls ein Schiff ein Manöver mit Schub 0 ausführt, bewegt es sich nicht von seiner aktuellen Position fort. Trotzdem gilt dies als ausgeführtes Manöver.
- Manche Effekte erlauben einem Schiff, Kurskorrektur-Klicks abzuhandeln, während sie ein Schub-0-Manöver ausführen. Dabei gelten folgende Regeln:

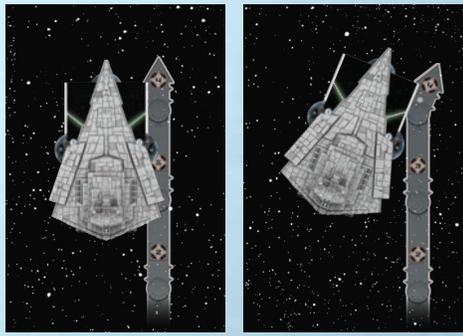
◊ Während des Schrittes „Kurs bestimmen“ des Schiffes legt der Schiffbesitzer die Anzahl der Klicks und die Bewegungsrichtung für das letzte Gelenk der Manöverhilfe fest.

◊ Während des Schrittes „Schiff bewegen“ des Schiffes wird die Manöverhilfe gerade gestellt und je nach festgelegter Richtung werden die Stopper am letzten Segment an der entsprechenden Seite des Bugs der Schiffsbasis in die Aussparungen eingeführt. Dann wird das Schiff von diesen Stoppers entfernt, das letzte Gelenk wird um die festgelegte Anzahl an Klicks in die festgelegte Richtung bewegt und das Schiff wird wieder mit den Aussparungen über das letzte Gelenk geschoben.

◊ Falls sich das Schiff in seiner Endposition mit einem anderen Schiff überschneiden würde, kann es sein Manöver nicht wie gewohnt abschließen und kehrt stattdessen ohne eine Kurskorrektur in seine Ausgangsposition mit Schub „0“ zurück. Beiden Schiffen werden wie gewohnt Schadenskarten für die Überschneidung zugeteilt.

Verwandte Themen: Aktivierung von Schiffen, Kurskorrektur, Manöverhilfe, Überschneidung

KURSKORREKTUR BEI SCHUB „0“



Ein Schub-0-Manöver mit Kurskorrektur wird folgendermaßen abgehandelt:

1. Richtung und Anzahl der Klicks für das Manöver festlegen.
2. Stopper am letzten Segment der Manöverhilfe in die Aussparungen an der Schiffsbasis einführen, dann das Schiff entfernen.
3. Letztes Gelenk in die festgelegte Richtung bewegen, dann das Schiff in seiner Endposition platzieren.

BEWEGUNG VON STAFFELN

Um eine Staffel zu bewegen, folgt der Besitzer folgenden Schritten:

1. **Kurs bestimmen:** Der Maßstab wird mit der Entfernungseite nach oben flach auf den Tisch gelegt. Die Mitte der Unterkante des Entfernung-1-Segments muss die Staffelbasis berühren.
 2. **Staffel bewegen:** Die Staffel wird aufgehoben und an einen beliebigen Punkt entlang der Mitte des Maßstabs platziert, maximal bis zu der Linie, die das Ende der Entfernungskategorie markiert, welche dem Schubwert der Staffel entspricht. Die Staffelbasis kann nicht jenseits dieser Linie platziert werden. Dann wird der Maßstab entfernt und die Staffel in ihre Endposition gebracht.
- Eine Staffel kann nicht so platziert werden, dass sich ein Teil ihrer Basis mit einem Schiff oder einer anderen Staffel überschneidet.
 - Eine Staffel kann sich ungehindert durch Schiffe, Staffeln und Hindernisse hindurchbewegen. Nur Start- und Endposition sind entscheidend.
 - Falls der Maßstab nicht auf die Spielfläche gelegt werden kann, weil andere Staffeln und Schiffe im Weg sind, hält man ihn über die Spielfläche und schätzt die Endposition der Staffel ab.
 - Wenn sich eine Staffel bewegt, kann sie auch entscheiden auf ihrer aktuellen Position zu bleiben. Dies zählt trotzdem als Bewegung.

Verwandte Themen: Aktivierung von Staffeln, Hindernisse, Kommando, Nahkampf, Probemessungen, Reichweite und Entfernung,

BEREITSCHAFTSKOSTEN

Um eine erschöpfte -Aufwertungskarte spielbereit zu machen, muss man ihre Bereitschaftskosten bezahlen, indem man die auf der Karte abgebildeten Kommandomarker in der angegebenen Anzahl ausgibt.

- Wenn eine Karte Bereitschaftskosten hat, ist dies unterhalb des -Symbols durch eine Zahl und eines oder mehrere der folgenden Symbole auf rotem Hintergrund angegeben:

◇ **Kommandosymbole:** Der Besitzer kann die Kosten bezahlen, indem er jeden abgebildeten Kommandomarker in der angegebenen Anzahl ausgibt.

- Sind mehrere Kommandosymbole unter einer einzelnen Zahl durch Querstriche abgetrennt, darf der Besitzer zum Bezahlen der Kosten eine beliebige Kombination aus den abgebildeten Kommandomarkertypen in Gesamthöhe der angegebenen Anzahl ausgeben.

◇ **Beliebiges Kommandosymbol** (): Der Besitzer kann die Kosten bezahlen, indem er eine beliebige Kombination aus Kommandomarkern in Gesamthöhe der angegebenen Anzahl ausgibt.

- Die Bereitschaftskosten einer Aufwertungskarte werden von dem Schiff bezahlt, das die Karte ausgerüstet hat.
- Falls ein Marker oder eine andere Komponente als Teil der Bereitschaftskosten einer Karte ausgegeben wird, erzeugt die Komponente nicht zusätzlich ihren normalen Effekt.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Erschöpft, Spielbereit, Staphase

COMMANDER

Ein Commander ist eine spezielle Art von Aufwertungskarte mit einem -Symbol auf der Rückseite und keinem Aufwertungs-symbol in der unteren linken Ecke der Vorderseite.

- Jedes **Nicht-Flottillen**-Schiff kann mit einem Commander ausgerüstet werden.
- Eine Flotte kann nicht mehr als einen Commander haben.
- Ein Schiff, das mit einem Commander ausgerüstet ist, gilt als Flaggschiff.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Flaggschiff, Flottenzusammenstellung, **Flottillen**,

EFFEKTE UND TIMING

Jeder Spieleffekt hat einen bestimmten Zeitpunkt, zu dem er abgehandelt werden kann. In der Regel ist dieser Zeitpunkt beim Effekt angegeben. Manche Effekte erfordern ein besonderes Timing, das im Folgenden erklärt wird.

- Ein Effekt, der Angriffswürfel modifiziert, kann ausschließlich im Schritt „Angriffseffekte abhandeln“ eines Angriffs abgehandelt werden, es sei denn, ein anderer Zeitpunkt ist angegeben.
- „“-Effekte sind kritische Effekte, die zu Beginn des Schritts „Schaden abhandeln“ eines Angriffs abgehandelt werden können.
- Effekte, die durch ein Kommandosymbol eingeleitet werden, z. B. „“, können ein Mal abgehandelt werden, solange das Schiff das passende Kommando abhandelt.
- Ein „Sobald“-Effekt tritt in dem Augenblick ein, in dem das genannte Ereignis eintritt, und kann im Zuge dieses Ereignisses nicht noch einmal eintreten.
- Ein „Solange“-Effekt kann abgehandelt werden, während das genannte Ereignis im Gange ist, und kann im Zuge dieses Ereignisses nicht noch einmal eintreten.
- Ein „Bevor“-Effekt tritt unmittelbar vor dem genannten Ereignis ein und kann im Zuge dieses Ereignisses nicht noch einmal eintreten.
- Ein „Nachdem“-Effekt tritt unmittelbar nach dem genannten Ereignis ein und kann im Zuge dieses Ereignisses nicht noch einmal eintreten.
- Falls zwei oder mehr Effekte eines Spielers dasselbe Timing haben, kann der Spieler sie in beliebiger Reihenfolge abhandeln.
- Haben beide Spieler Effekte mit gleichem Timing, handelt zuerst der erste Spieler alle seine Effekte mit diesem Timing ab.
- Das Abhandeln eines Aufwertungskarteneffekts ist freiwillig, sofern nichts anderes angegeben ist. Alle anderen Karteneffekte sind Pflicht, sofern nichts anderes angegeben ist.
- Falls Räder, Marker, Würfel oder andere Spielkomponenten als Teil der Kosten eines Karteneffekts ausgegeben werden, erzeugen diese Komponenten nicht ihren normalen Effekt.
- Schiffe und Staffeln können nicht die Kommandoräder, Kommandomarker und Verteidigungsmarker anderer Schiffe und Staffeln ausgeben.
- Während des Spielaufbaus können Karteneffekte nur dann abgehandelt werden, wenn es sich um die Effekte von Einsatzzielkarten handelt oder der Effekt ausdrücklich einen Zeitpunkt während des Spielaufbaus angibt.
 - ◇ Während des Spielaufbaus sind Schiffe und Staffeln, die noch nicht aufgestellt wurden, bereits im Spiel und ihre Schiffs-, Staffel- und Aufwertungskarten sind aktiv, es sei denn, ein Schiff oder eine Staffel wurde zerstört oder beiseitegestellt.
- Sobald eine Karte abgelegt oder auf die verdeckte Seite gedreht wird, ist ihr Effekt nicht mehr im Spiel aktiv.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Kritische Effekte, Modifikation von Würfeln, Schlüsselwörter von Staffeln



Nicht-Widerkehrend-Symbol und Bereitschaftskosten



beliebiges Kommandosymbol

EINSATZZIELKARTEN

Einsatzziele bringen Abwechslung in jede Partie von **Star Wars: Armada**, da sie für veränderte Bedingungen auf dem Schlachtfeld sorgen.

Jeder Spieler wählt beim Zusammenstellen seiner Flotte drei Einsatzzielkarten, die aus drei verschiedenen Kategorien stammen müssen. Während des Schritts „Einsatzziel wählen“ des Spielaufbaus sieht der erste Spieler die Einsatzzielkarten seines Gegners an und wählt eine dieser Karten. Die gewählte Karte wird das Einsatzziel dieser Partie; die nicht gewählten Einsatzziele sowie die Einsatzziele des ersten Spielers werden in dieser Partie nicht verwendet.

- Es gibt drei Kategorien von Einsatzzielen:
 - ◊ **Angriff:** Angriffs-Einsatzziele nennen in der Regel ein oder mehrere Schiffe, die zusätzliche Siegpunkte geben, sobald man sie beschädigt oder zerstört.
 - ◊ **Verteidigung:** Verteidigungs-Einsatzziele verändern die Spielfläche, sodass ein Spieler einen entscheidenden Vorteil erhält.
 - ◊ **Navigation:** Navigations-Einsatzziele belohnen Spieler, die aggressiv und präzise vorrücken.
- Wenn ein Schiff zum Einsatzzielschiff gewählt wird, zeigt man dies an, indem man einen Einsatzzielmarker neben seine Schiffskarte legt.

Verwandte Themen: Aufbau, Flottenzusammenstellung, Sieg und Niederlage, Siegmarker, Siegpunkte

EINSATZZIELMARKER

Manche Einsatzzielkarten und andere Effekte beziehen sich auf die Verwendung von Einsatzzielmarkern. Diese Marker werden verwendet, um die entsprechenden Effekte zu kennzeichnen, entweder indem sie auf der Spielfläche platziert oder einem Schiff zugewiesen werden.

Verwandte Themen: Bewegung von Hindernissen und Markern, Einsatzzielkarten

EINZIGARTIGE NAMEN

Der Name einer Karte ist einzigartig, wenn links davon ein schwarzer Punkt (•) ist.

- Eine Flotte kann nicht mehr als eine Karte mit demselben einzigartigen Namen enthalten, selbst wenn es sich um unterschiedliche Kartentypen handelt.
- Eine Flotte kann nicht mehr als eine einzigartige Staffel mit demselben vollständig kursivgedruckten Staffeltyp enthalten, selbst wenn die Karten unterschiedliche Namen haben.

Beispiel: *Isa fügt Lando Calrissians Millennium Falke zu ihrer Flotte hinzu. Sie kann nun nicht mehr Han Solos Millennium Falke hinzufügen. Sie kann jedoch beide X-Flügler-Staffeln von Luke Skywalker und Wedge Antilles zu ihrer Flotte hinzufügen.*

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Flottenzusammenstellung

ENTFERNUNG

Siehe „Reichweite und Entfernung“.

ERSCHÖPFT

Karten und Verteidigungsmarker können erschöpft werden. Erschöpfte Karten und Marker können nicht noch einmal erschöpft werden.

- Um eine Aufwertungskarte zu erschöpfen, dreht man sie um 90° im Uhrzeigersinn.
- Um einen Verteidigungsmarker zu erschöpfen, dreht man ihn von der spielbereiten auf die erschöpfte Seite.

- Wird ein Marker oder eine Karte spielbereit gemacht, ist er oder sie nicht mehr erschöpft.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Spielbereit, Statusphase, Verteidigungsmarker,

ERSTER SPIELER

Der erste Spieler ist der Spieler, der die Initiative hat.

Verwandte Themen: Einsatzzielkarten, Initiative, Zweiter Spieler

FEUERWINKEL

Jeder Schiffsmarker hat vier aufgedruckte Feuerwinkellinien, welche die vier Feuerwinkel des Schiffes (einen für jede Hüllensektion) definieren.

- Feuerwinkel erstrecken sich bis ins Unendliche. Sie hören nicht am Ende des Maßstabes auf.
- Ein Feuerwinkel schließt die Breite der Linien, die ihn begrenzen, mit ein.
- Jede Staffel hat einen Feuerwinkel von 360°.

Verwandte Themen: Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite, Hüllensektionen

FLAGGSCHIFF

Ein Flaggschiff ist ein Schiff, das eine Commander-Karte ausgerüstet hat. Manche Einsatzzielkarten enthalten Sonderregeln für Flaggschiffe.

- Jedes Schiff kann zum Flaggschiff werden, ungeachtet der Aufwertungsymbole in seiner Aufwertungsleiste.
- Eine Flotte muss genau ein Flaggschiff haben und kann nicht mehr als eines haben.
- Jedem Flaggschiff muss ein Satz Flaggschiffs-ID-Marker der jeweiligen Fraktion zugewiesen werden.

Verwandte Themen: Commander, Einsatzzielkarten, ID-Marker

FLOTTENZUSAMMENSTELLUNG

Jeder Spieler stellt seine eigene Flotte zusammen, indem er Schiffe, Staffeln und Aufwertungskarten wählt, deren Gesamt-Flottenpunktekosten nicht über dem Maximum liegen, auf das sich die Spieler geeinigt haben. Die Flottenpunktekosten der Schiffe, Staffeln und Aufwertungen sind unten rechts auf den Karten angegeben.

Im Zuge der Flottenzusammenstellung muss jeder Spieler drei Einsatzzielkarten wählen (aus jeder Kategorie eine).

- Standardmäßig werden Flotten mit 400 Punkten gebaut. Falls nur mit dem Grundspiel gespielt wird, sollten 180 Punkte verwendet werden.
- Solange sich die Spieler einig sind, können sie jedes beliebige Maximum an Flottenpunkten festlegen.
- Jede Flotte muss einer Fraktion angehören, beispielsweise den Rebellen oder dem Imperium. Sie darf keine Schiffe, Staffeln oder Aufwertungen enthalten, die einer anderen Fraktion angehören.
 - ◊ Manche Karten haben eine doppelte Fraktionszugehörigkeit, erkennbar an einem geteilten Fraktionssymbol, das beide Fraktionen zeigt, denen die Karte angehört. Flotten beider Fraktionen können diese Karte ausrüsten.

- Eine Flotte muss genau ein Flaggschiff haben und kann nicht mehr als eines haben.
- Ein Schiff kann nicht mehr als 1 Kopie derselben Aufwertungskarte ausrüsten.
- Eine Flotte kann nicht mehr als ein Drittel ihrer Flottenpunkte (aufgerundet) für Staffeln ausgeben.

- Die Maximalzahl der einzigartigen Staffeln mit Verteidigungsmarkern beträgt für jede Flotte **1** pro 100 erlaubten Flottenpunkten.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Commander, Einsatzzielkarten, Flaggschiff, Fraktion

FLOTTILLEN

Manche Schiffe sind Flottillen. Schiffe dieser Art bestehen aus zwei Plastikmodellen (anstatt einem). Für Flottillen gelten dieselben Regeln wie für andere Schiffe mit folgenden Ausnahmen:

- Sobald es zur Überschneidung zwischen einer Flottille und einem anderen Schiff kommt, wird der Flottille eine verdeckte Schadenskarte zugeteilt. Dem nächstgelegenen Schiff, das an der Überschneidung beteiligt ist, wird keine verdeckte Schadenskarte zugeteilt, es sei denn, es ist ebenfalls eine Flottille.
- Eine Flottille kann keine ⚡-Aufwertung (Commander) ausrüsten.

Verwandte Themen: Schiff, Überschneidung

FOKUSMARKER

Die Effekte mancher Aufwertungskarten beziehen sich auf Fokusmarker. Der kontrollierende Spieler eines Schiffes mit einer solchen Aufwertung legt den Marker auf eine der Hüllensektionen des Schiffes, um den Effekt zu markieren.



Radartäuschungs-/
Fokusmarker
(doppelseitig)

Die Rückseite des Markers ist rot und wird Radartäuschungsmarker genannt.

Verwandte Themen: Hüllensektionen, Radartäuschungsmarker

FRAKTION

Es gibt vier Fraktionen im Spiel: Rebellen, Imperium, Galaktische Republik und Separatistenallianz. Schiffe und Staffeln gehören zu einer Fraktion, wenn auf ihrer Schiffs- bzw. Staffelfarte das Fraktionsymbol abgebildet ist. Aufwertungskarten gehören zu einer Fraktion, wenn neben ihren Flottenpunktekosten ein Fraktionssymbol aufgedruckt ist.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Flottenzusammenstellung

GRAVITATIONSMARKER

Manche Aufwertungskarten beziehen sich auf Gravitationsmarker. Der kontrollierende Spieler eines Schiffes mit einer solchen Aufwertung platziert die Marker auf der Spielfläche, um den Effekt der Karte zu markieren. Die Marker sind doppelseitig, damit Spieler mit gleichen Aufwertungen unterscheiden können, wem welcher Marker gehört.



Gravitations-
kegel Gravitations-
verschiebung

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Spielfläche

GRÖSSENKATEGORIE

Jedes Schiff hat eine Größenkategorie: klein, mittelgroß, groß oder riesig. Kleine Schiffe verwenden eine 43x71 mm große Basis, mittelgroße Schiffe eine 63x102 mm große Basis und große Schiffe eine 78x129 mm große Basis. Riesige Schiffe verwenden einen einzelnen Schiffsmarker auf zwei 77,5 x 129 mm großen Schiffsbasen.

- Kleine, mittelgroße und große Schiffe folgen beim Angreifen und Bewegen denselben Regeln. Riesige Schiffe müssen zudem weitere Regeln beachten.
- Manche Effekte beziehen sich auf die Größenkategorie von Schiffen.
 - ◊ Bei Flottillen-Schiffen bestimmt die Basis die Größenkategorie.

- Folgende Schiffe sind Beispiele für kleine Schiffe:

- ◊ Corellianische CR90-Korvette
- ◊ Nebulon-B-Fregatte
- ◊ Sternzerstörer der *Gladiator*-Klasse
- ◊ Militärkreuzer der *Consular*-Klasse
- ◊ Raumfrachter der *Hardcell*-Klasse

- Folgende Schiffe sind Beispiele für mittelgroße Schiffe:

- ◊ Angriffsfregatte Mk. II
- ◊ Sternzerstörer der *Sieges*-Klasse
- ◊ Angriffstransporter der *Acclamator*-Klasse
- ◊ Fregatte der *Munifizenz*-Klasse

- Folgende Schiffe sind Beispiele für große Schiffe:

- ◊ MC80-Kreuzer
- ◊ Sternzerstörer der Imperium-Klasse

- Folgende Schiffe sind Beispiele für riesige Schiffe:

- ◊ *Executor*-class Star Dreadnought (nicht auf Deutsch verfügbar)

Verwandte Themen: Flottillen, Riesiges Schiff, Schiff

HINDERNISSE

Sobald sich ein Schiff oder eine Staffel nach dem Durchführen eines Manövers mit einem Hindernis überschneidet, wird abhängig von der Art des Hindernisses einer der folgenden Effekte abgehandelt:

- **Asteroidenfeld:** Dem Schiff wird eine offene Schadenskarte zugeteilt. Staffeln sind nicht betroffen.
- **Exogorthen:** Für Exogorthen gelten besondere Platzierungsregeln. Außerdem haben Exogorthen unterschiedliche Effekte auf Schiffe und Staffeln.

- ◊ **Exogorthen platzieren:** Ein Exogorthen-Hindernis wird so platziert, dass es andere Hindernisse berührt. Beim Platzieren kann sich der Exogorth nicht mit Schiffen, anderen Hindernissen oder Markern auf der Spielfläche überschneiden. Sollte sich ein Exogorth bei der Platzierung mit Staffeln überschneiden, werden alle betroffenen Staffeln hochgenommen und der Exogorth wird platziert. Anschließend platziert der Spieler, der den Exogorthen nicht platziert hat, die soeben hochgehobenen Staffeln (egal, wem sie gehören) in beliebiger Position um den Exogorthen herum, sodass sie ihn berühren. Die Reihenfolge kann er selbst bestimmen, aber er kann die Staffeln nicht außerhalb der Spielfläche platzieren.



Exogorthenmarker

- Eine Staffel, die nicht so platziert werden kann, dass sie den Exogorthen berührt, muss so platziert werden, dass sie eine andere Staffel berührt, die wiederum den Exogorthen berührt.

- ◊ **Effekte von Exogorthen:** Sobald sich ein Schiff mit einem Exogorthen überschneidet, nimmt es 1 Schaden.

Zu Beginn jeder Staffelfase wählen die Spieler, beginnend mit dem zweiten Spieler und dann abwechselnd, je 1 Exogorthen. Jeder Spieler muss einen anderen Exogorthen wählen. Anschließend führt jeder Spieler mit seinem gewählten Exogorthen einen Anti-Jäger-Angriff gegen jede Staffel in **Entfernung 1** durch. Solange eine Staffel verteidigt, handelt der Gegenspieler (bzw. das gegnerische Team) alle Schritte jenes Angriffs ab. Ein Exogorth verwendet folgende Regeln zum Durchführen von Angriffen:

- **Bewaffnung:** Ein Exogorth wird wie ein Schiff mit einer Anti-Jäger-Bewaffnung von 3 blauen Würfeln behandelt und ist mit keinem Schiff und keiner Staffel befreundet.

Nimmt eine Staffel mindestens 1 Schaden durch den Angriff des Exogorthen, wird ihr Aktivierungsanzeiger auf die aktivierte Seite geschoben (falls möglich).

- **Hüllensektion:** Solange ein Exogorth angreift, wird er wie ein Schiff mit nur einer Hüllensektion behandelt.
- **Feuerwinkel:** Jeder Exogorth hat einen Feuerwinkel von 360°.
- **Sichtlinie:** Wenn die Sichtlinie von oder zu einem Exogorthen gezogen wird, verwendet man dazu den Punkt des Markers, welcher der gegnerischen Staffel am nächsten liegt. Angriffe, bei denen die Sichtlinie durch den Exogorthen selbst oder durch ein vom Exogorthen berührtes Hindernis gezogen wird, gelten nicht als versperrt.

- **Gravitationsstrudel:** Gravitationsstrudel haben diverse Effekte, je nachdem, in welcher Entfernung ein Schiff oder eine Staffel zu ihnen ist:

◇ Sobald ein Schiff in Entfernung 1–2 zu einem Gravitationsstrudel aufgestellt wird, muss es sein Schubrad auf 0 stellen.

◇ Sobald sich ein Schiff mit einem Gravitationsstrudel überschneidet, muss sein Schubrad auf 0 verringert werden.

◇ Sobald ein Schiff in Entfernung 1–2 zu einem Gravitationsstrudel den Schritt „Kurs bestimmen“ abhandelt, wird sein Schub bis zum Ende des Manövers vorübergehend um 1 verringert (auf ein Minimum von 0).



Gravitationsstrudel-Marker

- **Purrgil:** Sobald sich ein Schiff mit einem Purrgil überschneidet, nimmt es Schaden in Höhe seines Schubs. Sobald sich eine Staffel mit einem Purrgil überschneidet, nimmt sie 1 Schaden.



Purrgil-Marker

Am Ende jeder Runde wählen die Spieler, beginnend mit dem zweiten Spieler und dann abwechselnd, je 1 Purrgil-Hindernis und bewegen es innerhalb Entfernung 1–2 von seinem gegenwärtigen Standort. Jeder Spieler muss ein anderes Purrgil-Hindernis zum Bewegen auswählen.

- **Raumstation:** Das Schiff kann eine seiner offenen oder verdeckten Schadenskarten ablegen. Die Staffel kann 1 Hüllenpunkt wiederherstellen.
- **Staubwolke:** Ein Schiff, dessen Sichtlinie beim Angriff auf ein Schiff oder eine Staffel durch eine Staubwolke gezogen wird, kann diesen Angriff nicht durchführen (darf aber ein anderes Ziel festlegen). Falls die Sichtlinie einer Staffel durch eine Staubwolke gezogen wird, ist die Schusslinie bei diesem Angriff versperrt.

◇ Wenn ein Schiff die Sichtlinie zur verteidigenden Hüllensektion eines Schiffes zieht, das eine Staubwolke überschneidet, jedoch die gezogene Sichtlinie keinen sichtbaren Teil jenes Hindernisses kreuzt, kann das Schiff den Angriff durchführen.



Staubwolkenmarker

- Der Angriff kann nicht durchgeführt werden, wenn die Sichtlinie durch das Schildrad der verteidigenden Hüllensektion gezogen wird und die Staubwolke ansonsten sichtbar wäre.

◇ Wenn ein Schiff die Sichtlinie durch eine Staubwolke zieht, die jedoch von einem Schiff überschritten wird, das weder Angreifer noch Verteidiger ist, und die gezogene Sichtlinie nicht durch einen sichtbaren Teil des Hindernisses gezogen wird, kann das Schiff den Angriff nicht durchführen.

- Falls nötig, kann der Besitzer des überschneidenden Schiffes die Position seines Schiffes markieren und es vorübergehend hochheben. Nachdem der Angreifer festgestellt hat, ob die gezogene Linie die Staubwolke kreuzt oder nicht, wird das Schiff zurückgestellt.

- **Trümmerfeld:** Das Schiff nimmt zwei Schaden an einer beliebigen Hüllensektion. Staffeln sind nicht betroffen.
- Ein Schiff/eine Staffel überschneidet sich mit einem Hindernis, falls ein Teil der Basis (ausgenommen Aktivierungsanzeiger) nach der Bewegung auf einem Hindernismarker liegt. Schiffe und Staffeln können sich ungehindert über Hindernisse hinwegbewegen.
- Angriffe, deren Sichtlinie ein Hindernis kreuzt, sind versperrt.
- Beim Standardspiel mit einer Einsatzzielkarte müssen die Spieler die sechs Hindernismarker aus einem Grundspiel oder einer Flottenerweiterung verwenden und je nach gewählter Einsatzzielkarte die Hindernisse aus einer Kampagnenerweiterung hinzufügen.
- ◇ Die Spieler müssen alle Hindernisformen aus einem Grundspiel oder einer Kampagnenerweiterung verwenden. Es ist nicht erlaubt, eine andere Mischung aus mehreren Sets zusammenzustellen.

Verwandte Themen: Aufbau, Bewegung von Hindernissen und Markern, Sichtlinie, Überschneidung, Versperrt

HÜLLENSEKTIONEN

Eine Hüllensektion ist der Teil eines Schiffsmarkers, der durch zwei Feuerwinkellinien begrenzt und hervorgehoben wird. Sie enthält **keinen** Teil der Plastikbasis.

- Jedes Schiff hat vier Hüllensektionen: Bug, Links, Rechts und Heck.
- Staffeln haben keine Hüllensektionen.
- Eine Hüllensektion grenzt an eine andere Hüllensektion an, falls die Sektionen sich eine Feuerwinkellinie teilen.

Verwandte Themen: Angreifen, Feuerwinkel, Schilde

ID-MARKER

ID-Marker werden verwendet, um Schiffe zu unterscheiden. Jedem Flaggschiff muss ein Satz Flaggschiffs-ID-Marker der jeweiligen Fraktion zugewiesen werden. Falls ein Spieler mehrere Exemplare des gleichen Schiffes hat, muss er jedem dieser Schiffe ID-Marker zuweisen. Gehören die Flotten beider Spieler derselben Fraktion an, muss jeder Spieler allen seinen Schiffen und Staffeln ID-Marker zuweisen. ID-Marker werden im Schritt „Spielkomponenten nehmen“ des Spielaufbaus zugewiesen.

- Um einen Schiffs-ID-Marker zuzuweisen, steckt man den Marker in den ID-Schlitz des Schiffes und legt den Schiffskarten-ID-Marker mit gleicher Zahl/gleichem Symbol auf die Schiffskarte des Schiffes.
- Um einen Staffel-ID-Marker zuzuweisen, steckt man den Marker in den ID-Schlitz der Staffel.
- Alle ID-Marker einer Flotte müssen dieselbe Farbe zeigen und dürfen nicht die Farbe der gegnerischen Flotte zeigen.

Verwandte Themen: Aufbau, Fraktion,

INITIATIVE

Die Initiative bestimmt, welcher Spieler in der Schiffsphase und Staffelfase als Erster agiert. Im Schritt „Initiative bestimmen“ des Spieldaufbaus wird sie einem Spieler zugewiesen. Dieser Spieler ist der erste Spieler und nimmt den Initiativemarker. Sein Gegner ist der zweite Spieler.

- Der erste Spieler behält die Initiative für die gesamte Spieldauer.

Verwandte Themen: Aufbau, Einsatzzielkarten, Erster Spieler, Zweiter Spieler

IRREGULÄRE STAFFEL

Manche Staffeln sind irreguläre Staffeln. Staffeln dieser Art bestehen aus einem einzelnen Plastikmodell (anstelle von drei). Trotz dieses äußerlichen Unterschieds gelten für irreguläre Staffeln dieselben Regeln wie für normale Staffeln.

- Immer wenn sich ein Effekt auf eine irreguläre Staffel bezieht, ist eine Staffel gemeint, die physisch nur durch ein einzelnes Modell auf einem einzelnen Haltestäbchen (statt einem Staffelfstäbchen) dargestellt wird. Beispiele für irreguläre Staffeln sind der YT-2400 oder der VT-49-Decimator, nicht aber A-Flügler oder TIE-Abfangjäger.

Verwandte Themen: Staffel, Staffelfase

KOMMANDOMARKER

Sobald das Kommandorad eines Schiffes aufgedeckt wird, kann man dieses Rad ausgeben, um dem Schiff den entsprechenden Kommandomarker zuzuweisen. Kommandomarker können zu bestimmten Zeitpunkten ausgegeben werden, um den Effekt des Kommandos in abgeschwächter Form auszuführen.

- Um einem Schiff einen Kommandomarker zuzuweisen, legt man ihn neben das Schiff auf die Spielfläche.
- Wenn einem Schiff ein Kommandomarker zugewiesen wird und es anschließend mehr Kommandomarker hat, als sein Kommandowert beträgt, muss es sofort 1 seiner Kommandomarker ablegen.
- Wenn einem Schiff ein Kommandomarker zugewiesen wird und es bereits einen Kommandomarker dieser Art hat, muss es diesen Kommandomarker sofort ablegen.
- Man darf einen Kommandomarker in derselben Runde ausgeben, in der man ihn erhalten hat.
- Ausgegebene Kommandomarker werden in den Vorrat zurückgelegt.

Verwandte Themen: Kommandos

KOMMANDOPHASE

In dieser Phase wählen die Spieler gleichzeitig und im Geheimen Kommandos auf ihren Kommandorädern und weisen sie verdeckt ihren Schiffen zu.

- Einem Schiff müssen so viele Kommandoräder zugewiesen werden, bis es Kommandoräder in Höhe seines Kommandowerts hat. Manchmal, z. B. in der ersten Runde des Spiels, müssen einem Schiff daher mehrere Kommandoräder zugewiesen werden.
- Sobald einem Schiff ein Kommandorad zugewiesen wird, legt man es unter alle anderen Kommandoräder, die diesem Schiff bereits zugewiesen wurden.

Verwandte Themen: Kommandomarker, Kommandoräder, Kommandos

KOMMANDORÄDER

Sobald ein Schiff aktiviert wird, deckt der Besitzer das oberste Kommandorad des Schiffes auf und legt es neben das Schiff auf die Spielfläche. Er kann es entweder sofort ausgeben, um dem Schiff den entsprechenden Kommandomarker zuzuweisen, oder zu dem Zeitpunkt, an dem das Kommando abgehandelt werden kann.

- Nachdem ein Schiff seine Aktivierung abgeschlossen hat, wird sein Kommandorad, falls es nicht ausgegeben wurde, abgelegt.
- Sobald ein Kommandorad abgelegt oder ausgegeben wird, legt man es offen auf die Schiffskarte des Schiffes. Dort bleibt es, bis es in der nächsten Kommandophase als neues Kommando zugewiesen wird.
- Ein Schiff mit einem offenen Kommandorad auf der Schiffskarte kann nicht aktiviert werden.
- Ein Spieler kann sich jederzeit die verdeckten Kommandoräder seiner Schiffe ansehen. Tut er das, muss er die Reihenfolge, in der die Kommandoräder gestapelt sind, unverändert lassen
- Erhält ein Schiff während seiner Aktivierung ein zusätzliches Kommandorad durch einen Effekt, kann dieses Kommandorad sofort ausgegeben werden, um dem Schiff den entsprechenden Kommandomarker zuzuweisen. Alternativ kann es zum geeigneten Zeitpunkt ausgegeben werden, um das Kommando abzuhandeln.
 - ◊ Ein Schiff deckt nur das oberste verdeckte Kommandorad auf, das ihm zugewiesen ist. Zusätzliche Kommandoräder, die das Schiff erhält, gelten für andere Effekte nicht als „aufgedeckt“.

Verwandte Themen: Kommandomarker, Kommandophase, Kommandos

KOMMANDOS

Ein Schiff kann den Effekt eines Kommandos abhandeln, indem es zum geeigneten Zeitpunkt ein Kommandorad oder einen Kommandomarker mit dem passenden Symbol ausgibt. Der Effekt des Kommandos hängt davon ab, welche Art von Spielkomponente ausgegeben wurde:

- **🌀 Navigieren:** Abhandeln im Schritt „Kurs bestimmen“ der Bewegung.
 - ◊ **Rad:** Erhöht oder senkt den Schub des Schiffes um 1 und/oder erhöht den Kurskorrekturwert eines Gelenks um 1 für dieses Manöver.
 - ◊ **Marker:** Erhöht oder senkt den Schub des Schiffes um 1.
- **🌀 Staffel:** Ausführen, nachdem das Kommandorad des Schiffes aufgedeckt worden ist.
 - ◊ **Rad:** Aktiviert bis zu X befreundete Staffeln in kurzer bis mittlerer Reichweite des Schiffes, wobei X der Staffelfwert des Schiffes ist. Jede auf diese Weise aktivierte Staffel kann (in beliebiger Reihenfolge) angreifen und sich bewegen. Die Staffeln werden eine nach der anderen gewählt und aktiviert.
 - ◊ **Marker:** Aktiviert eine Staffel wie oben beschrieben.
- **🔧 Reparieren:** Abhandeln, nachdem das Kommandorad des Schiffes aufgedeckt worden ist.
 - ◊ **Rad:** Man erhält Technikpunkte in Höhe des Technikwerts des Schiffes. Sie können für folgende Reparatureffekte ausgegeben werden:
 - **Schilde verschieben:** 1 Punkt ausgeben, um 1 Schild zu verschieben. Dabei wird das Schildrad einer Hüllensektion des Schiffes um 1 verringert und das einer anderen Hüllensektion des Schiffes um 1 erhöht (ohne deren maximalen Schildwert zu überschreiten).
 - **Schilde wiederherstellen:** 2 Punkte ausgeben, um 1 Schild in einer beliebigen Hüllensektion des Schiffes wiederherzustellen (ohne deren maximalen Schildwert zu überschreiten).

- **Hülle reparieren:** 3 Punkte ausgeben, um 1 offene oder verdeckte Schadenskarte des Schiffs zu wählen und abzulegen.
- ◇ **Marker:** Man erhält Technikpunkte in Höhe des halben Technikwerts des Schiffes (aufgerundet). Sie können für die oben genannten Reparatureffekte ausgegeben werden.
- ◇ Ein Schiff kann Reparatureffekte in beliebiger Reihenfolge abhandeln.
- ◇ Ein Schiff kann jeden Reparatureffekt mehrfach bezahlen und abhandeln, sofern es genügend Technikpunkte dafür hat.
- ◇ Immer wenn ein Schiff ein Ⓢ-Kommando abhandelt, muss es zuerst einen Reparatureffekt vollständig abhandeln, bevor es den nächsten bezahlen und abhandeln darf. Beispiel: Ein Schiff hat 5 Technikpunkte. Es kann zuerst die Schadenskarte „Kondensator ausgefallen“ ablegen und dann in einer Hüllensektion mit 0 verbleibenden Schilden 1 Schild wiederherstellen.
- ◇ Nachdem ein Schiff ein Ⓢ-Kommando abgehandelt hat, verliert es alle verbleibenden Technikpunkte. Technikpunkte bleiben nicht von Runde zu Runde bestehen.
- **Ⓢ Feuer konzentrieren:** Abhandeln im Schritt „Angriffseffekte abhandeln“ eines Angriffs.
- ◇ **Rad:** Fügt dem Angriffspool 1 Angriffswürfel hinzu. Die Farbe des Würfels muss bereits im Angriffspool vertreten sein.
- ◇ **Marker:** 1 Angriffswürfel aus dem Angriffspool wird neu gewürfelt.
- Ein Schiff kann ein und dasselbe Kommando nicht mehrmals pro Runde abhandeln.
- Ein Schiff kann ein Kommandorad und einen Kommandomarker ausgeben, um deren Effekte zu kombinieren. Dies zählt als eine Abhandlung des Kommandos. Beispiel: Ein Schiff kann seinen Schub zwei Mal erhöhen, indem es ein Ⓢ-Kommandorad und einen Ⓢ-Kommandomarker ausgibt.
- ◇ Ein Schiff muss vor dem Abhandeln der Effekte eines Kommandos entscheiden, ob es das Rad, den Marker oder beides dafür ausgeben will.
- Ein Spieler kann innerhalb einer Runde mehrere Kommandos abhandeln, z. B. im Schritt „Kommandorad aufdecken“ der Aktivierung einen Ⓢ-Kommandomarker und einen Ⓢ-Kommandomarker ausgeben und dann im Schritt „Kurs bestimmen“ der Bewegung ein Ⓢ-Kommandorad ausgeben.
- Ein Schiff kann ein Kommando abhandeln und wählen, dass der Effekt nicht stattfindet. Dies zählt weiterhin als Abhandeln des Kommandos, um z. B. Effekte von Aufwertungskarten auszulösen.

Verwandte Themen: Angreifen, Aufwertungskarten, Bewegung von Schiffen, Effekte und Timing, Kommandoräder, Schilde

KRITISCHE EFFEKTE

Ein kritischer Effekt, eingeleitet durch „⚡:“, kann abgehandelt werden, falls mindestens 1 ⚡-Symbol im Angriffspool ist.

- Pro Angriff darf der Angreifer nur einen kritischen Effekt abhandeln.
- Der Angreifer gibt kein Würfelsymbol aus, um einen kritischen Effekt abzuhandeln, es sei denn, der Effekt besagt etwas anderes.
- Kritische Effekte werden zu Beginn des Schritts „Schaden abhandeln“ eines Angriffs abgehandelt.
- Der normale kritische Effekt lautet: „⚡: Falls dem Verteidiger durch diesen Angriff mindestens 1 Schadenskarte zugeteilt wird, teile ihm die erste Schadenskarte offen zu.“
- Sofern nichts anderes angegeben ist, können Staffeln kritische Effekte weder abhandeln noch erleiden.

Verwandte Themen: Angreifen, Modifikation von Würfeln, Schaden, Würfelsymbole

KURSKORREKTUR

Der Kurskorrekturwert gibt an, um wie viele Klicks ein Gelenk der Manöverhilfe maximal von der zentralen Position wegbewegt werden darf. Ein Kurskorrekturwert von „-“ bedeutet, dass das Gelenk gerade bleiben muss.

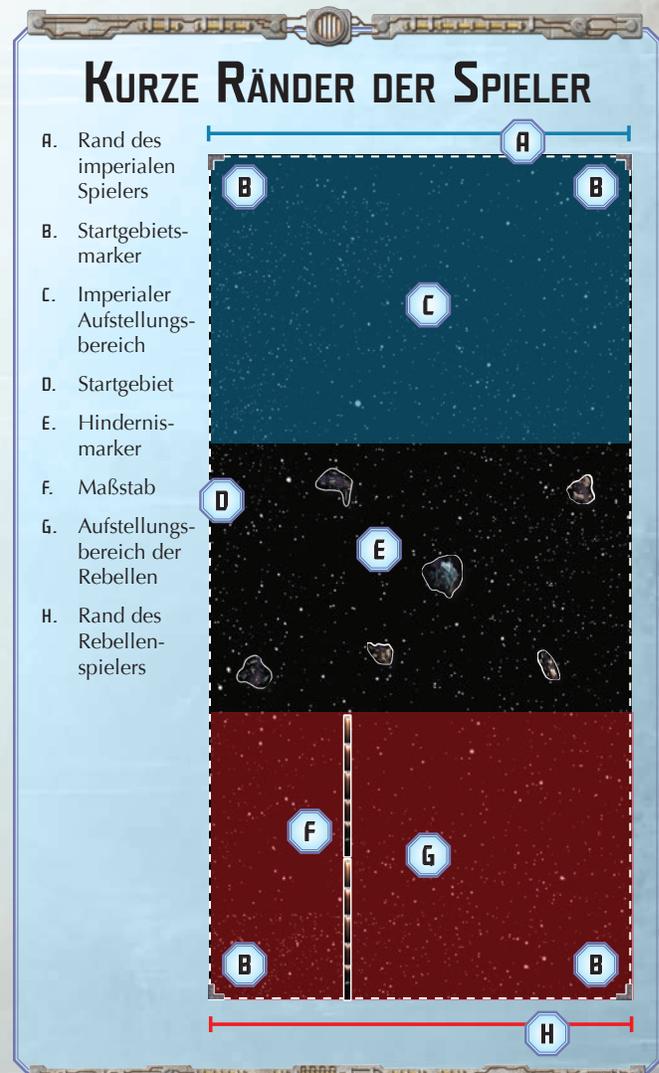
- Kurskorrekturwerte variieren je nach Schiff und Schub, angezeigt durch die Schubtabellen der Schiffe.
- Wenn ein Kurskorrekturwert von „-“ um eins erhöht wird, wird er zu „|“. Wenn ein Kurskorrekturwert von „|“ um eins erhöht wird, wird er zu „||“. Ein Kurskorrekturwert von „||“ kann nicht erhöht werden.

Verwandte Themen: Bewegung von Schiffen, Manöverhilfe, Schubtabelle

KURZE RÄNDER DER SPIELER

Manche Einsatzzielkarten besagen, dass die 90 cm langen Spielflächenränder die Ränder der Spieler werden. Beim Spielen mit einem solchen Einsatzziel werden die Startgebietsmarker in den Ecken der Spielfläche platziert. Das Startgebiet umfasst die gesamte Spielfläche. Jeder Spieler misst zwei Maßstab-Längen von seinem Rand. Alles innerhalb dieser Fläche ist sein Aufstellungsbereich (siehe Abbildung auf Seite 13).

Verwandte Themen: Aufbau, Aufstellungsbereich, Einsatzzielkarten, Spielfläche



MANÖVERHILFE

Die Manöverhilfe wird verwendet, um Schiffe präzise über die Spielfläche zu bewegen.

- Jedes Gelenk der Manöverhilfe entspricht dem aufgedruckten Schub auf dem Pappmarker, welcher in der Öffnung steckt, die dem Gelenk am nächsten liegt.
- Beim Bewegen eines Schiffes werden alle Segmente der Manöverhilfe jenseits des Gelenks, an das sich das Schiff bewegt, ignoriert. Die Gelenke dieser Segmente können so eingestellt werden, dass sie möglichst wenig stören.
- Falls die Manöverhilfe nicht auf die Spielfläche gelegt werden kann, weil sie sich mit einem Schiff oder einer Staffel überschneiden würde, hält man die Schablone über die Spielfläche und schätzt die Endposition des sich bewegenden Schiffes ab.

Verwandte Themen: Bewegung von Schiffen, Probemessungen

MODIFIKATION VON WÜRFELN

Würfel können durch Spieleffekte folgendermaßen modifiziert werden:

- **Neu würfeln:** Wenn ein Würfel neu gewürfelt wird, nimmt der Angreifer ihn und wiederholt den Wurf. Ein Würfel kann auch mehrmals neu gewürfelt werden.
- **Hinzufügen:** Wenn ein Würfel hinzugefügt wird, wirft man einen unbenutzten Würfel der passenden Farbe und fügt ihn dem Angriffspool hinzu.
 - ◊ Die Reichweitenbeschränkung der Würfelfarben gilt nur, wenn Würfel während des Schrittes „Angriffswürfel werfen“ eines Angriffs genommen werden.
- **Ändern:** Wenn ein Würfel geändert wird, legt man die angegebene Seite nach oben.
- **Ausgeben:** Wenn ein Würfel oder Würfelsymbol ausgegeben wird, entfernt man den Würfel aus dem Angriffspool.
- **Negieren:** Wenn ein Würfel oder Würfelsymbol negiert wird, entfernt man den Würfel aus dem Angriffspool.

Verwandte Themen: Angreifen, Würfelsymbole

NAHKAMPF

Solange eine Staffel in Entfernung 1 zu einer oder mehreren feindlichen Staffeln ist, ist sie mit allen diesen feindlichen Staffeln im Nahkampf.

- Eine Staffel im Nahkampf kann sich nicht bewegen.
- Sobald eine Staffel angreift, muss sie falls möglich eine Staffel, mit der sie im Nahkampf ist, angreifen (und kein feindliches Schiff).
- Mit Schiffen und befreundeten Staffeln ist eine Staffel nie im Nahkampf.
- Ist die Sichtlinie zwischen zwei Staffeln versperrt, sind sie nicht im Nahkampf miteinander, selbst wenn sie in Entfernung 1 zueinander sind. Angreifen können sie sich trotzdem.
- Eine Staffel ist nicht mehr im Nahkampf, falls die letzte Staffel, mit der sie im Nahkampf war, zerstört wurde.
- Staffeln geraten nicht in einen Nahkampf, solange sie sich bewegen, selbst wenn ein Teil des Maßstabes in Entfernung 1 zu einer feindlichen Staffel liegt. Nur Start- und Endposition sind entscheidend.

Verwandte Themen: Bewegung von Staffeln, Versperrt

PASSEN-MARKER

Wenn ein Spieler weniger Schiffe als sein Gegenspieler hat, kann er zu Spielbeginn einen oder mehrere Passen-Marker erhalten. Sobald ein Spieler in der Schiffsphase mit Aktivieren an der Reihe ist, darf er einen Passen-Marker ausgeben, um zu passen, statt ein Schiff zu aktivieren. Dann kommt der Gegenspieler an die Reihe und aktiviert ein Schiff. Ausgegebene Passen-Marker werden abgelegt.



Passen-Marker

- Vor dem Schritt „Schiffe aufstellen“ des Spieldaufbaus vergleichen beide Spieler die Anzahl der Schiffe in ihren Flotten. Hat ein Spieler insgesamt weniger Schiffe, erhält er Passen-Marker in Höhe der Differenz.
- Ist der erste Spieler derjenige mit weniger Schiffen, erhält er 1 Passen-Marker weniger.

Verwandte Themen: Aufbau, Schiffsphase

PROBEMESSUNGEN

- Die Spieler können jederzeit mit beiden Seiten des Maßstabs Probemessungen durchführen.
- Im Schritt „Kurs bestimmen“ der Ausführung eines Manövers darf man die Manöverhilfe auf die Spielfläche legen und beliebig viele Einstellungen ausprobieren. Der Kurs wird erst dann endgültig festgelegt, wenn die Stopper der Manöverhilfe in die Schiffsbasis eingeführt werden.
 - ◊ Ein Spieler kann nur dann Probemessungen mit der Manöverhilfe durchführen, wenn sein Schiff gerade den Schritt „Kurs bestimmen“ abhandelt, und auch nur für dieses Schiff.

Verwandte Themen: Manöverhilfe, Reichweite und Entfernung

RADARTÄUSCHUNGSMARKER

Die Effekte mancher Aufwertungskarten beziehen sich auf Radartäuschungsmarker. Der kontrollierende Spieler eines Schiffes mit einer solchen Aufwertung legt den Marker auf eine der Hüllensektionen des Schiffes, um den Effekt zu markieren.



Radartäuschungs-/Fokusmarker (doppelseitig)

Die Rückseite des Markers ist blau und wird Fokusmarker genannt.

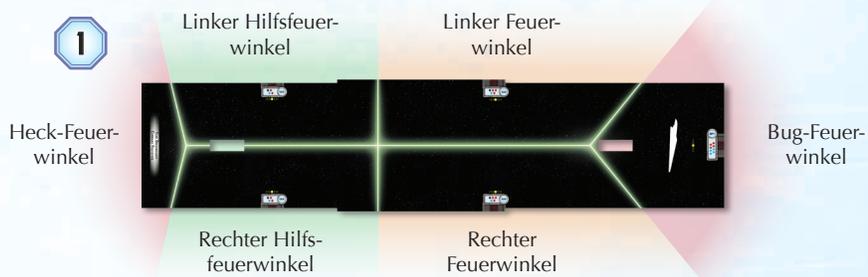
Verwandte Themen: Fokusmarker, Hüllensektionen

REICHWEITE UND ENTFERNUNG

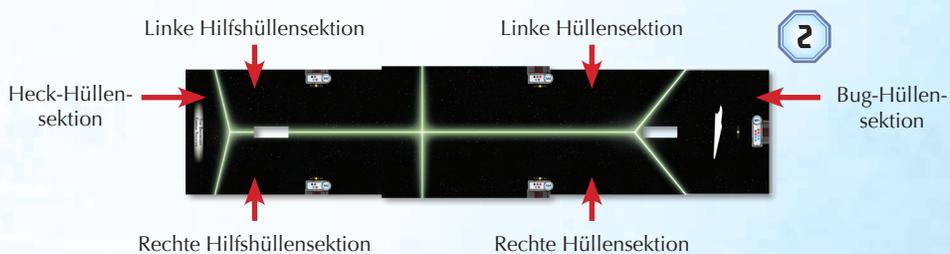
Der Maßstab hat zwei Seiten: die Reichweitenseite und die Entfernungsseite. Die Reichweitenseite ist in drei Reichweitenkategorien unterteilt: kurz, mittel und groß. Die Entfernungsseite ist in fünf Entfernungskategorien unterteilt: 1 bis 5. Die Unterseite des Maßstabs ist die Unterkante des Segments der kurzen Reichweite.

- Beim Abmessen mit dem Maßstab wird nur eine Kante des Maßstabs benutzt. Breite und Tiefe des Maßstabs spielen keine Rolle.
- Die aufgedruckten Linien, die zwei angrenzende Kategorien trennen, zählen immer zur weiter unten liegenden Kategorie des Maßstabs.
- Folgende Begriffe werden im Zusammenhang mit Reichweite und Entfernung gebraucht:
 - ◊ **In:** Falls irgendein Teil einer Hüllensektion, Basis oder eines Markers in der angegebenen Kategorie liegt, ist die Spielkomponente in dieser Kategorie.
 - ◊ **Jenseits:** Falls kein Teil einer Hüllensektion, Basis oder eines Markers in der angegebenen oder einer weiter unten liegenden Kategorie ist, liegt die Spielkomponente jenseits dieser Kategorie.
 - ◊ **Innerhalb:** Wenn eine Basis oder ein Marker komplett in der angegebenen Kategorie liegt, ist die Spielkomponente innerhalb dieser Kategorie.

FEUERWINKEL UND HÜLLENSEKTIONEN RIESIGER SCHIFFE



1. Ein riesiges Schiff hat sechs Feuerwinkel. Jeder Winkel ist die Fläche zwischen zwei **FEUERWINKELLINIEN**, die auf dem Schiffsmarker aufgedruckt sind.
2. Ein riesiges Schiff hat auch sechs **HÜLLENSEKTIONEN**. Jede Hüllensektion ist der Bereich des Schiffsmarkers zwischen zwei Feuerwinkellinien.



◇ **Minimum–Maximum:** Diese Abkürzung umfasst die minimale, maximale und alle dazwischenliegenden Kategorien, z. B. „Entfernung 1–4“.

◇ **Extreme Reichweite:** Jede Reichweite, die über die Länge des Maßstabes hinausgeht, gilt als extreme Reichweite.

- Der Maßstab ist 1 Fuß (30,48 cm) lang.

Verwandte Themen: Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite, Bewegung von Staffeln, **ZÜNDUNG** [REICHWEITE]

RIESIGES SCHIFF

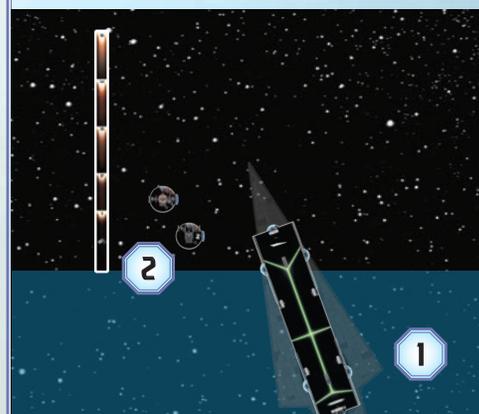
Für riesige Schiffe gelten alle Regeln, die für Schiffe gelten. Ein riesiges Schiff besteht aus zwei Schiffsbasen, einem Schiffsmarker, einem Schiffsbogen und einem Schiffsbogen. Ein Schiffsbogen enthält dieselben Elemente wie andere Schiffskarten und wird für Regeln und Spieleffekte wie eine Schiffskarte behandelt.

Zudem gibt es einige zusätzliche Regeln, die beim Spielen mit riesigen Schiffen gelten.

- **Feuerwinkel:** Ein riesiges Schiff hat sechs Feuerwinkel. Zusätzlich zu den normalen Bug-, Heck-, linken und rechten Feuerwinkeln hat es zwei Hilfsfeuerwinkel: einen linken und einen rechten.
- **Hüllensektionen:** Ein riesiges Schiff hat sechs Hüllensektionen. Zusätzliche zu den normalen Bug-, Heck-, linken und rechten Hüllensektionen hat es zwei Hilfshüllensektionen: eine linke und eine rechte. Diese grenzen folgendermaßen an andere Hüllensektionen an.
 - ◇ Die rechte Hilfshüllensektion grenzt an die rechte Hüllensektion und an die Heck-Hüllensektion an.
 - ◇ Die linke Hilfshüllensektion grenzt an die linke Hüllensektion und an die Heck-Hüllensektion an.

Spieleffekte, die sich ausdrücklich auf die linke oder rechte Hüllensektion beziehen, wenden ihre Effekte nicht auf die Hilfshüllensektionen an.

AUFBAU EINES RIESIGEN SCHIFFES



1. Der imperiale Spieler stellt sein Schiff so auf, dass die hintere linke Ecke der Heck-Basis des Schiffes seinen Spielflächenrand berührt.
2. Später stellt der imperiale Spieler zwei TIE-Jäger-Staffeln so auf, dass die Staffeln innerhalb Entfernung 1–2 des Schiffes und innerhalb Entfernung 1–2 des Aufstellungsbereichs sind.

- **Aufbau:** Wenn ein Spieler während des Schrittes „Schiffe aufstellen“ ein riesiges Schiff aufstellt, muss ein Teil seiner Basis den Spielflächenrand des Spielers berühren. Das riesige Schiff darf über den Aufstellungsbereich des Spielers hinausragen, jedoch muss seine Basis vollständig innerhalb des Startgebiets liegen.

- ◊ Ein riesiges Schiff kann nicht so aufgestellt werden, dass es sich mit Hindernissen überschneidet.

- ◊ Staffeln, die innerhalb Entfernung 1–2 eines riesigen Schiffes platziert werden, das über den Aufstellungsbereich seines Spielers hinausragt, müssen ebenfalls innerhalb Entfernung 1–2 des Aufstellungsbereichs dieses Spielers sein.

- **Kommandoräder:** Sobald ein riesiges Schiff sein Kommandorad aufdeckt, wird ihm auch der entsprechende Kommandomarker zugewiesen.

- **Angriff:** Ein riesiges Schiff kann während seiner Aktivierung bis zu drei Angriffe durchführen (statt bis zu zwei). Es kann nicht mehrmals pro Aktivierung mit derselben Hüllensektion angreifen.

- **Manöver ausführen:** Folgende Regeln modifizieren die normalen Regeln für die Ausführung von Manövern von Schiffen und gelten nur für riesige Schiffe:

- ◊ **Kurs bestimmen:** Aufgrund ihrer Größe überschneiden sich riesige Schiffe bei manchen Manövern mit der Manöverhilfe, egal auf welcher Seite sie platziert wird. Beim Durchführen des Schrittes „Kurs bestimmen“ des Manövers eines Schiffes ist jeder Kurs, der zur Überschneidung des Schiffes mit der Manöverhilfe führt, ein unzulässiges Manöver und kann nicht ausgeführt werden. Stattdessen muss ein anderer Kurs bestimmt werden.

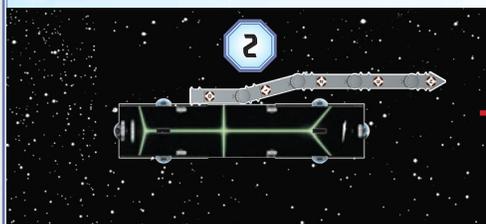
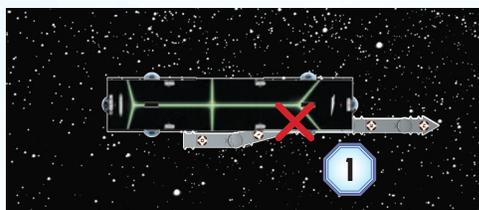
- ◊ **Schiff bewegen:** Beim Platzieren der Manöverhilfe werden die Stopper des ersten Segments in die Aussparungen an einer Seite der Heck-Schiffsbasis (nicht an der Bug-Schiffsbasis) eingeführt. Beim Platzieren des Schiffes an dem Gelenk, das seinem Schub entspricht, werden die Aussparungen der Heck-Schiffsbasis über die Stopper des Gelenks geschoben.

- **Siegpunkte:** Wenn die Spieler am Ende des Spiels ihre Siegpunkte berechnen, erhält ein Spieler die Hälfte der Gesamt-Flottenpunkte-

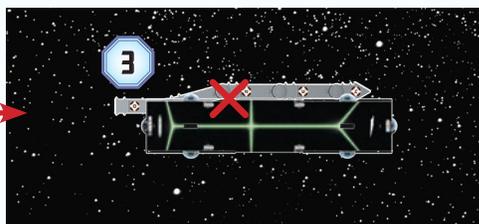
BEISPIEL: BEWEGUNG EINES RIESIGEN SCHIFFES

Der imperiale Spieler bestimmt den unten abgebildeten Kurs und will sein riesiges Schiff bewegen, das gegenwärtig mit Schub 2 fliegt. Der imperiale Spieler hat den Effekt der Aufwertung Moff Jerjerrod und den Rad-Effekt eines ☉-Kommandos abgehandelt, um die Kurskorrekturwerte des ersten und zweiten Gelenks zu erhöhen.

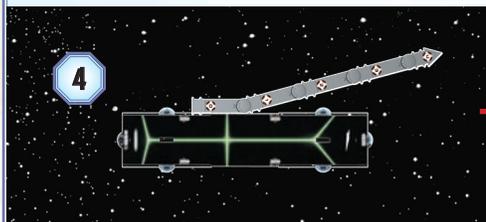
1. Der imperiale Spieler legt das gerade Ende der Manöverhilfe an die rechte Seite des Schiffes an und richtet sie an der Vorderseite der Heck-Basis aus. Dabei bemerkt er, dass sich die Manöverhilfe mit der Schiffsbasis überschneidet. Das Manöver ist also unzulässig und kann nicht ausgeführt werden.



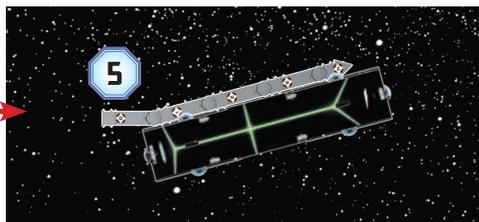
2. Der imperiale Spieler legt das gerade Ende der Manöverhilfe an die linke Seite des Schiffes an und richtet sie an der Vorderseite der Heck-Basis aus.



3. Der imperiale Spieler stellt fest, dass wenn er das Schiff an das Gelenk unter dem „Schub 2“-Segment bewegt, es sich an dieser Position mit der Manöverhilfe überschneidet. Da es auf beiden Seiten zu einer Überschneidung kommt, ist das Manöver insgesamt unzulässig.



4. Der imperiale Spieler stellt das zweite Gelenk der Manöverhilfe gerade und legt das gerade Ende an die linke Seite des Schiffes, an der Vorderseite der Heck-Basis an.



5. Das Schiff überschneidet sich nicht mit der Manöverhilfe, weder an seiner Ausgangsposition noch an seiner Endposition. Also hält der imperiale Spieler die Manöverhilfe auf dem Tisch fest und bewegt das Schiff an seine Endposition an dem Gelenk unter dem „Schub 2“-Segment.

kosten (aufgerundet) jedes LAHMGELEGTEN feindlichen riesigen Schiffes auf der Spielfläche. Ein riesiges Schiff ist lahmgelegt, wenn es mindestens so viele Schadenskarten hat wie sein halber Hüllenwert (aufgerundet). Die Flottenpunktekosten eines lahmgelegten riesigen Schiffes beinhalten die Kosten aller Aufwertungskarten, die es ausgerüstet hat.

- **Aufwertungsleiste:** Ein riesiges Schiff kann keine Aufwertungskarten ausrüsten, die Aufwertungssymbole zu seiner Aufwertungsleiste hinzufügen.

Verwandte Themen: Angreifen, Aufbau, Aufwertungskarten, Bewegung von Schiffen, Feuerwinkel, Hüllensektionen, Kommandoräder, Schiff, Schiffsphase, Siegpunkte, Staffeln

RUNDE

Eine Spielrunde besteht aus vier Phasen, die in folgender Reihenfolge abgehandelt werden: Kommandophase, Schiffsphase, Staffelfase und Statusphase.

Rundenmarker werden verwendet, um anzuzeigen, in welcher Runde man sich befindet. Die Rundenzahl entspricht dem Rundenmarker mit der höchsten Zahl neben der Spielfläche. Beim Spielaufbau wird der Rundenmarker mit der 1 neben die Spielfläche gelegt. In jeder Statusphase wird der nächsthöhere Rundenmarker dort platziert.

Das Spiel endet nach sechs Runden.

Verwandte Themen: Aufbau, Sieg und Niederlage, Statusphase

SCHADEN

Schiffe und Staffeln können durch Angriffe, Hindernisse und andere Spieleffekte Schaden nehmen.

- Sobald eine Staffeln Schaden nimmt, werden ihre Hüllenpunkte um die Schadensmenge verringert. Um dies anzuzeigen, dreht man die Staffelscheibe so lange, bis der Plastikpfeil auf dem Haltestäbchen auf die verbleibenden Hüllenpunkte der Staffeln zeigt.
- Immer wenn ein Schiff Schaden nimmt, nimmt es einen Schadenspunkt nach dem anderen. Für jeden Schadenspunkt verringert man die Schilde der verteidigenden Hüllensektion um 1. Hat die verteidigende Hüllensektion keine Schilde mehr übrig, wird dem Schiff stattdessen eine verdeckte Schadenskarte zugeteilt.
- Sobald ein Schiff Schadenskarten in Höhe seines Hüllenwerts hat, wird es sofort zerstört.
- Nimmt ein Schiff Schaden, ohne dass eine konkrete Hüllensektion genannt ist, wählt der Besitzer des Schiffes eine Hüllensektion, die all diesen Schaden nimmt.
- Offene Schadenskarten haben entweder einen Effekt, der unmittelbar nach Zuteilung der Karte abgehandelt werden muss, oder einen andauernden Effekt, der aktiv bleibt, solange die Karte offen ausliegt.
- Offene Schadenskarten bleiben offen, bis sie durch einen Effekt auf die verdeckte Seite gedreht werden. Solange eine Schadenskarte offen ausliegt, wird ihr Effekt auf das Schiff angewendet.
- Verdeckte Schadenskarten bleiben verdeckt, bis sie durch einen Effekt auf die offene Seite gedreht werden. Solange eine Schadenskarte verdeckt ist, darf kein Spieler ihren Effekt ansehen.
- Schadenskarten werden eine nach der anderen zugeteilt.
- Wenn eine Schadenskarte gezogen oder angesehen werden soll, aber keine Karten mehr im Schadensstapel sind, mischt man den Ablagestapel und bildet einen neuen Schadensstapel.
- Jede Schadenskarte hat die Eigenschaft „Schiff“ oder „Mannschaft“. Diese Eigenschaften haben an sich keinen Effekt, aber Karteneffekte können Bezug auf sie nehmen.

Verwandte Themen: Angreifen, Zerstörte Schiffe und Staffeln

SCHIFF

Ein Schiff besteht aus einer Schiffsbasis, einem Schiffmodell, einem Schiffsmarker und einer Schiffskarte. Alle Komponenten müssen dem Schiffstyp entsprechen und der Name der Schiffskarte muss mit dem Namen des Schiffsmarkers übereinstimmen.

Jedes Schiff hat unten links auf seiner Schiffskarte sowie auf der Bug-Hüllensektion seines Schiffsmarkers ein Schiffssymbol. Dieses Symbol gibt den Schiffstyp an und bestimmt, welche Titelkarten das Schiff ausrüsten kann.

- Manche Schiffe haben Eigenschaften. Dabei handelt es sich um kursivgedruckte Wörter auf den Rückseiten ihrer Schiffskarten, unterhalb des Schiffsnamens. Eigenschaften haben an sich keinen Effekt, jedoch können andere Spieleffekte Bezug auf sie nehmen.
- Vor der Einführung der Fraktionen Galaktische Republik und Separatistenallianz waren Schiffskarten auf übergroße Karten gedruckt. Diese Karten bleiben zulässige Spielkomponenten.
- Einige Schiffmodelle ragen über die Plastikbasis hinaus. Aus diesem Grund haben Schiffmodelle keine Auswirkungen auf die Abmessung von Reichweite, Feuerwinkel, Bewegung, Überschneidung und andere Spielmechaniken.

Verwandte Themen: Schiffsphase, Staffeln, Titel

SCHIFFSPHASE

Während dieser Phase aktiviert der erste Spieler eines seiner Schiffe. Dann aktiviert der zweite Spieler eines seiner eigenen Schiffe. Die Spieler wechseln sich weiter ab, bis alle Schiffe aktiviert wurden.

- Spieler können kein Schiff aktivieren, das bereits aktiviert wurde.
- Falls ein Spieler keine nicht-aktivierten Schiffe mehr übrig hat, muss er für den Rest der Phase passen. Dafür muss er keinen Passen-Marker ausgeben.
 - ◇ Wenn ein Spieler noch nicht-aktivierte Schiffe hat, aber durch Spieleffekte daran gehindert wird, sie zu aktivieren, muss dieser Spieler passen. Dafür muss er keinen Passen-Marker ausgeben.
- Sobald ein Spieler passt, kommt sein Gegenspieler an die Reihe und aktiviert ein Schiff.
- Wenn ein Spieler mit Aktivieren an der Reihe ist und er noch nicht-aktivierte Schiffe hat, kann er einen Passen-Marker ausgeben, um zu passen. Ausgegebene Passen-Marker werden abgelegt.
- Ein Spieler, der noch nicht-aktivierte Schiffe übrig hat, kann unter folgenden Umständen passen:
 - ◇ Der erste Spieler darf passen, falls er mindestens 1 Schiff bereits aktiviert hat und weniger nicht-aktivierte Schiffe übrig hat als der zweite Spieler.
 - ◇ Der zweite Spieler darf passen, falls er nicht mehr nicht-aktivierte Schiffe übrig hat als der erste Spieler.
 - ◇ Ein Spieler kann nicht in mehreren aufeinanderfolgenden Zügen derselben Schiffsphase einen Passen-Marker ausgeben.

Beispiel: Anna ist die erste Spielerin und Max ist der zweite Spieler. Nach dem Aktivieren ihres ersten Schiffes hat Anna noch zwei nicht-aktivierte Schiffe übrig. Max hat ein nicht-aktiviertes Schiff. Er entscheidet sich zu passen und gibt dafür einen Passen-Marker aus. Nun aktiviert Anna ein weiteres Schiff. Nach der Aktivierung dieses Schiffes kann Max nicht erneut passen, obwohl er und Anna gleich viele nicht-aktivierte Schiffe übrig haben, da Max nicht zwei Mal hintereinander passen darf.

Verwandte Themen: Aktivierung von Schiffen, Erster Spieler, Passen-Marker, Runde

SCHILDE

Jede Hüllensektion verfügt über ein eigenes Schildrad und einen maximalen Schildwert. Die Zahl auf dem Schildrad gibt die verbleibenden Schilde der Hüllensektion an.

- Jedes Schiff beginnt das Spiel mit Schildrädern, welche auf die bei den jeweiligen Hüllensektionen angegebenen maximalen Schildwerte eingestellt sind.
- Sobald ein Schiff Schilde ausgibt, verliert oder wiederherstellt, dreht man das Schildrad so, dass es die verbleibenden Schilde dieser Hüllensektion anzeigt.
- Eine Hüllensektion kann nicht mehr Schilde haben als ihr maximaler Schildwert und kann keine Schilde wiederherstellen, wenn sie bereits auf dem maximalen Schildwert ist.
- Eine Hüllensektion kann nicht weniger als 0 Schilde haben und keine Schilde verlieren, falls sie keine mehr hat.

Verwandte Themen: Hüllensektionen, Kommandos, Schaden, Verteidigungsmarker

SCHLÜSSELWÖRTER VON STAFFELN

Jede Staffel verfügt über ein oder mehrere Schlüsselwörter sowie die zugehörigen Schlüsselwortsymbole. Schlüsselwörter haben folgende Effekte für die Staffel:

- **☉ Aufklärer:** Solange die Flotten aufgestellt werden, kannst du außerhalb der Aufstellungsbereiche platziert werden und musst nicht in Entfernung 1–2 zu einem befreundeten Schiff sein. Du musst aber, sobald du platziert wirst, jenseits Entfernung 1–5 zu allen feindlichen Schiffen und Staffeln sein.
- **✳ Ausweichen X:** Solange du gegen eine Staffel verteidigst, darfst du während des Schrittes „Verteidigungsmarker ausgeben“ X Würfel wählen, die neu gewürfelt werden müssen.
- **✳ Bomber:** Solange du ein Schiff angreifst, fügt jedes deiner ✳-Symbole 1 Schadenspunkt zur Schadenssumme hinzu und du kannst einen kritischen Effekt abhandeln.
- **☒ Draufgänger:** Solange du mit nur 1 Staffel im Nahkampf bist, wirst du nicht am Bewegen gehindert.
 - ◊ Eine Staffel mit **DRAUFGÄNGER** wird am Bewegen gehindert, solange sie mit mehreren Staffeln im Nahkampf ist, falls mindestens 1 dieser Staffel das Schlüsselwort **SCHWER** nicht hat.
- **✳ Eskorte:** Staffeln, die mit dir im Nahkampf sind, können keine Staffeln ohne das Schlüsselwort **ESKORTE** angreifen, es sei denn, sie führen einen **KONTER**-Angriff durch.
- **♠ Geschick X:** Solange du angreifst, darfst du bis zu X Würfel neu würfeln.
- **♠ Halunke:** Du kannst dich in der Staffelfase bewegen und angreifen (in beliebiger Reihenfolge).
- **Ⓞ KI: Geschützbatterie X und KI: Anti-Jäger X:** Solange du mit der/den angegebenen Bewaffnung(en) angreifst, darfst du, falls du mit einem Ⓞ-Kommando aktiviert wurdest, deinem Angriffspool X Würfel hinzufügen, deren Farbe bereits in deinem Angriffspool vorhanden ist.
- **✚ Konter X:** Nachdem eine Staffel einen Nicht-**KONTER**-Angriff gegen dich durchgeführt hat, darfst du jene Staffel mit einer Anti-Jäger-Bewaffnung von X blauen Würfeln angreifen, selbst wenn du zerstört wurdest.
 - ◊ Ein **KONTER**-Angriff kann durch Effekte modifiziert werden, die einen Standardangriff modifizieren, z. B. durch das Schlüsselwort **SCHWARM**.

- **✚ Offensive:** Solange du ein Schiff angreifst, darfst du 1 Würfel mit einem ✳-Symbol ausgeben. Falls du das tust, erhält der Verteidiger 1 Überfallmarker deiner Wahl.
- **☒ Scharfschütze X:** Du kannst Staffeln in Entfernung 2 mit einer Anti-Jäger-Bewaffnung von X blauen Würfeln angreifen. Dieser Angriff ignoriert das Schlüsselwort **KONTER**.
 - ◊ Ein **SCHARFSCHÜTZE**-Angriff kann durch Effekte modifiziert werden, die einen Standardangriff modifizieren, z. B. durch das Schlüsselwort **SCHWARM**.
 - ◊ Eine Staffel mit **SCHARFSCHÜTZE**, die mit einer Staffel mit **ESKORTE** im Nahkampf ist, kann den **SCHARFSCHÜTZE**-Angriff nicht gegen eine Staffel ohne das Schlüsselwort **ESKORTE** durchführen.
- **✚ Schutzschirm:** Solange du gegen eine Staffel verteidigst, erhältst du für jede andere befreundete Staffel ohne das Schlüsselwort **SCHUTZSCHIRM**, die mit dem Angreifer im Nahkampf ist, bis zu 3, das Schlüsselwort **AUSWEICHEN 1**.
- **✚ Schwarm:** Solange du eine Staffel angreifst, die mit einer anderen Staffel im Nahkampf ist, darfst du 1 Würfel neu würfeln.
- **☒ Schwer:** Du hinderst Staffeln, die mit dir im Nahkampf sind, nicht daran, sich zu bewegen und Schiffe anzugreifen.
- **Ⓞ Spionage:** Solange eine befreundete Staffel in Entfernung 1 zu dir ist, hat sie das Schlüsselwort **DRAUFGÄNGER**.
- **☒ Strategie:** Sobald du deine Bewegung in Entfernung 1 zu mindestens 1 Einsatzzielmarker beendest, darfst du 1 dieser Marker so bewegen, dass er in Entfernung 1 zu dir ist.
 - ◊ Eine Staffel mit **STRATEGIE** kann keine Einsatzzielmarker bewegen, die einem Schiff zugewiesen sind.
- **☒ Tarnung:** Am Ende der Staffelfase darfst du dich um bis zu Entfernung 1 bewegen, selbst wenn du im Nahkampf bist.
- **☒ Übertragung X:** Sobald ein befreundetes Schiff ein Ⓞ-Kommando abhandelt, können bis zu X der von ihm aktivierten Staffeln in Entfernung 1–3 zu dir sein, falls du in Aktivierungsbereich bist.
- Schlüsselwörter, die einen Zahlenwert X haben, sind kumulativ. Wenn eine Staffel, die ein Schlüsselwort mit einem Zahlenwert hat, dasselbe Schlüsselwort durch einen Effekt erneut erhält, ist der Gesamtwert der Staffel in diesem Schlüsselwort die Summe aus beiden Einzelwerten.

*Beispiel: Eine Delta-7-Aethersprite-Staffel hat das Schlüsselwort **GESCHICKT 1**. Ein anderer Effekt lässt die Staffel **GESCHICKT 1** erhalten. Für die Dauer dieses Effekts hat die Staffel also **GESCHICKT 2**.*
- Die Schlüsselwort-Texte auf den Karten sind nur Erinnerungstexte und keine umfassenden Regeln. Bei Widersprüchen zwischen Erinnerungstext und Referenzhandbuch, hat das Referenzhandbuch Vorrang.

Verwandte Themen: Angreifen, Aufbau, Bewaffnung, Bewegung von Hindernissen und Markern, Kommandos, Nahkampf, Überfallmarker

SCHUB

Der Schub eines Schiffs bestimmt, wie weit es sich mit jeder Aktivierung bewegen muss. Der aktuelle Schub eines Schiffes wird auf seinem Schubrad festgehalten. Der Schubwert einer Staffel gibt die maximale Entfernungskategorie an, in die sie sich bewegen kann.

- Der Schub eines Schiffes bleibt konstant, bis das Schiff ein Ⓞ-Kommando ausführt oder einen Aufwertungskarteneffekt nutzt, um seinen Schub zu verändern.
- Der Minimalschub ist für alle Schiffe 0. Dies ist nicht in den Schubtabellen der Schiffe angegeben.

- Der Maximalschub eines Schiffes ist auf seiner Schubtabelle angegeben. Wenn ein Schiff für eine Schubzahl keine Kurskorrekturwerte besitzt, kann es diesen Schub nicht erreichen.
- Wenn ein Effekt während des Schrittes „Manöver ausführen“ den Schub eines Schiffes **vorübergehend** verändert, wird der Schub des Schiffes je nach abgehandeltem Effekt vorübergehend erhöht oder verringert. Das Schiff führt das Manöver aus, indem es die Schritte „Kurs bestimmen“ und „Schiff bewegen“ abschließt. Der aktuelle Schub des Schiffes wird weiterhin auf dem Schubrad festgehalten und das Schiff zählt für die Abhandlung anderer Effekte nicht, als hätte es seinen Schub geändert.

◊ Solange der Schub eines Schiffes während seines Schrittes „Manöver ausführen“ vorübergehend geändert ist, können andere Effekte, die den Schub des Schiffes vorübergehend erhöhen oder verringern, abgehandelt werden, um den vorübergehenden Schub des Schiffes wie angegeben zu verändern. Das Minimum ist 0.

◊ Wenn ein Effekt ein Schiff zum Ausführen eines zusätzlichen Manövers außerhalb seines normalen Schrittes „Manöver ausführen“ anweist, wird der Schub des Schiffes vorübergehend auf den Schub gesetzt, den der abgehandelte Effekt vorgibt. Das Schiff führt das Manöver aus, indem es die Schritte „Kurs bestimmen“ und „Schiff bewegen“ abschließt.

Verwandte Themen: Bewegung von Schiffen, Bewegung von Staffeln, Kommandos, Kurskorrektur, Schubtabelle

SCHUBTABELLE

Jedes Schiff hat auf seiner Schiffskarte eine Schubtabelle, die angibt, um wie viele Klicks jedes Gelenk von der zentralen (geraden) Position wegbewegt werden darf. Jede Spalte der Tabelle entspricht einem bestimmten Schub, der unter der jeweiligen Spalte angegeben ist. Jede Zelle einer Spalte entspricht einem Gelenk der Manöverhilfe; der Kurskorrekturwert in der Zelle gibt an, um wie viele Klicks dieses Gelenk in beliebige Richtung (nach links oder rechts) bewegt werden darf, wenn man sich mit dem Schub dieser Spalte bewegt.

Verwandte Themen: Bewegung von Schiffen, Kurskorrektur, Schub

SICHTLINIE

Beim Abhandeln eines Angriffs ziehen die Spieler eine Sichtlinie zwischen den beteiligten Schiffen und Staffeln auf der Spielfläche, um festzustellen, ob der Angriff möglich ist und ob die Sichtlinie versperrt ist.

- Um die Sichtlinie zu bestimmen, zieht man mithilfe des Maßstabs eine Gerade von der angreifenden Staffel oder Hüllensektion zur verteidigenden Staffel oder Hüllensektion.
- Beim Ziehen der Sichtlinie von oder zu einer Staffel verwendet man den Punkt der Staffelnbasis, welcher der gegnerischen Staffel oder Hüllensektion am nächsten liegt.
- Beim Ziehen der Sichtlinie von oder zu einer Hüllensektion verwendet man den aufgedruckten gelben Zielpunkt der Hüllensektion.
- Falls die Sichtlinie oder die Angriffsreichweite eine Hüllensektion des Verteidigers kreuzt, die nicht die verteidigende Sektion ist, hat der Angreifer keine Sichtlinie und muss ein anderes Ziel wählen.
- Falls die Sichtlinie einen Hindernismarker oder ein drittes Schiff kreuzt, das weder Angreifer noch Verteidiger ist, ist die Sichtlinie versperrt.
 - ◊ Die Schildräder der Schiffe sowie die Plastikteile der Basis, welche die Schildräder einrahmen, werden beim Ziehen der Sichtlinie ignoriert.

- ◊ Solange ein Schiff ein Hindernis überschneidet und die gezogene Sichtlinie der angreifenden Hüllensektion keinen sichtbaren Teil jenes Hindernisses (und auch kein anderes Hindernis oder Schiff) kreuzt, ist der Angriff nicht versperrt.
- ◊ Wird die Sichtlinie durch das Schildrad der angreifenden oder verteidigenden Hüllensektion gezogen und überschneidet jenes Rad auch ein Hindernis, wird der Angriff als versperrt behandelt.

- Staffeln blockieren und versperren die Sichtlinie nicht.
- Die Hüllensektionen des Angreifers blockieren die Sichtlinie nicht.
- Falls eine Sichtlinie gezogen werden muss, die länger als der Maßstab ist, wird der Maßstab gedanklich verlängert und die weiterführende Linie abgeschätzt.

Verwandte Themen: Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite, Angreifen, Versperrt

SIEG UND NIEDERLAGE

Das Spiel endet nach sechs Runden. Dann berechnen die Spieler ihre Siegpunkte. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

- Falls beide Spieler nach sechs Runden gleich viele Siegpunkte haben, gewinnt der zweite Spieler.
- Falls alle Schiffe einer Flotte zerstört sind (Staffeln werden ignoriert), endet das Spiel sofort. Es gewinnt der Spieler, der noch mindestens 1 Schiff auf der Spielfläche hat.
- Falls die letzten Schiffe beider Flotten gleichzeitig zerstört werden, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt der zweite Spieler.

Verwandte Themen: Einsatzzielkarten, Runde, Siegpunkte

SIEGMARKER

Manche Einsatzzielkarten geben an, wie die Spieler Siegmarker sammeln und neben ihre Schiffskarten legen können. Am Ende des Spiels ist jeder Siegmarker so viele Siegpunkte wert, wie auf der Einsatzzielkarte angegeben ist.

Verwandte Themen: Einsatzzielkarten, Siegpunkte

SIEGPUNKTE

Am Ende des Spiels bestimmen die Spieler ihre Siegpunkte. Die Siegpunkte eines Spielers entsprechen den Gesamt-Flottenpunktekosten aller zerstörten feindlichen Schiffe und Staffeln zzgl. der Werte aller Siegmarker, die der Spieler gesammelt hat.

- Zu den Flottenpunktekosten eines zerstörten Schiffes werden die Kosten aller Aufwertungskarten, die es ausgerüstet hat, hinzugeaddiert.
- Abgelegte Aufwertungskarten geben keine Siegpunkte, es sei denn, ein zerstörtes Schiff hat sie ausgerüstet.
- Jeder Siegmarker gibt so viele Siegpunkte, wie unten rechts auf der verwendeten Einsatzzielkarte angegeben ist.

Verwandte Themen: Einsatzzielkarten, Sieg und Niederlage, Siegmarker

SPEZIELLE GESCHÜTZBATTERIE-BEWAFFNUNG, SPEZIELLER FEUERWINKEL

Manche Schiffe haben eine spezielle Geschützatterie-Bewaffnung, erkennbar an den Würfelsymbolen in einer zusätzlichen, farblich hervorgehobenen Bewaffnungsbox, die nicht mit einem Schildwert assoziiert ist, und 1 oder mehreren speziellen Feuerwinkeln, die mit gestrichelten Linien auf dem Schiffsmarker eingezeichnet und eingefärbt sind.

- Die spezielle Geschützatterie-Bewaffnung und die speziellen Feuerwinkel eines Schiffes kommen nur beim Durchführen von **ZÜNDUNG**-Angriffen zum Einsatz.
- Ein Schiff mit einer speziellen Geschützatterie-Bewaffnung hat das Schlüsselwort **ZÜNDUNG [KURZ]**.
- Die spezielle Geschützatterie-Bewaffnung eines Schiffes ist mit jedem seiner speziellen Feuerwinkel assoziiert.
- Jeder spezielle Feuerwinkel ist mit der Hüllensektion assoziiert, in der er sich befindet.



Spezielle Bewaffnung auf einer Schiffskarte

Verwandte Themen: Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite, Angreifen, Angriffspool, Angriffreichweite, **ZÜNDUNG [REICHWEITE]**

SPIELBEREIT

Karten und Verteidigungsmarker werden in der Statusphase spielbereit gemacht und beginnen das Spiel in spielbarem Zustand. Eine spielbereite Karte kann als Teil der Kosten eines Effekts erschöpft werden.

- Um eine Aufwertungskarte spielbereit zu machen, dreht man sie um 90° gegen den Uhrzeigersinn, sodass sie aufrecht liegt.
- Um einen Verteidigungsmarker spielbereit zu machen, dreht man ihn von der erschöpften auf die spielbereite Seite.
- Sobald eine Karte oder ein Verteidigungsmarker erschöpft wird, ist sie oder er nicht mehr spielbereit.
- Manche Aufwertungskarten haben ein **WIEDERKEHREND**-Symbol (↺) neben ihrem Kartentitel. Sie werden in der Statusphase automatisch spielbereit.
- Manche Aufwertungskarten haben ein **NICHT-WIEDERKEHREND**-Symbol (↻) neben ihrem Kartentitel. Diese Karten werden in der Statusphase nicht automatisch spielbereit, außer ihr Besitzer bezahlt die Bereitschaftskosten.
- Wenn beide Spieler in der Statusphase bezahlen wollen, um Aufwertungskarten spielbereit zu machen, machen sie abwechselnd, beginnend mit dem ersten Spieler, eine Karte nach der anderen spielbereit, bis ein Spieler keine Karten mehr zum Spielbereitmachen hat.
- Solange eine Aufwertungskarte, die **nicht** mit einem ↺- oder ↻-Symbol markiert ist, erschöpft ist, wird sie behandelt, als hätte sie das ↺-Symbol und wird während der Statusphase spielbereit.
 - Dies beinhaltet alle Aufwertungen, die vor der Einführung der Fraktionen Galaktische Republik und Separatistenallianz gedruckt wurden und die mit keinem der beiden Symbole markiert sind.



Wiederkehrend-Symbol

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Bereitschaftskosten, Erschöpft, Statusphase, Verteidigungsmarker

SPIELFLÄCHE

Die Spielfläche ist der gemeinsame Spielbereich, der Schiffe, Staffeln, Hindernismarker und Einsatzzielmarker enthält. Empfohlen ist eine 3 x 3' (ca. 90 x 90 cm) große Spielfläche für das Grundspiel und eine 3' x 6' (ca. 90 x 180 cm) große Spielfläche für eine 300-Flottenpunkte-Partie.

- Falls ein Teil einer Schiffs- oder Staffelnbasis außerhalb der Spielfläche liegt, wird das Schiff bzw. die Staffel zerstört. Was das betrifft, werden Aktivierungsanzeiger, Schildräder sowie die Plastikteile der Schiffsbasen, welche die Schildräder einrahmen, ignoriert.

Verwandte Themen: Aufbau, Bewegung von Schiffen, Bewegung von Staffeln, Flottenzusammenstellung

STAFFEL

Eine Staffel besteht aus einer Staffelnbasis, mehreren Sternenjägermodellen, einer Pappscheibe, einem Aktivierungsanzeiger aus Pappe und einer Staffelnkarte. Scheibe, Modelle und Staffelnkarte müssen alle zum selben Typ von Staffel gehören.

Alle Exemplare einer nicht-einzigartigen Staffel teilen sich eine Staffelnkarte.

- Jedes Exemplar einer Staffel kostet die auf der entsprechenden Staffelnkarte angegebenen Flottenpunkte.
- Falls Modelle oder Aktivierungsanzeiger einer Staffel die Bewegung oder Platzierung anderer Komponenten behindern, dreht man die Staffel so, dass Modelle und Aktivierungsanzeiger nicht mehr im Weg sind.
- Das Pronomen „du“ auf Staffelnkarten bezieht sich auf die Staffel, die den Effekt abhandelt.

Verwandte Themen: Einzigartige Namen, Schiff, Staffelnphase

STAFFELPHASE

In dieser Phase aktiviert der erste Spieler zwei seiner Staffeln. Dann aktiviert der zweite Spieler zwei seiner eigenen Staffeln. Die Spieler wechseln sich weiter ab, bis alle Staffeln aktiviert wurden.

- Die zweite zu aktivierende Staffel wird erst dann gewählt, wenn die Aktivierung der ersten abgeschlossen ist.
- Falls ein Spieler beim Wählen der ersten zu aktivierenden Staffel nur noch eine nicht-aktivierte Staffel übrig hat, aktiviert er nur diese eine Staffel.
- Falls ein Spieler keine nicht-aktivierten Staffeln mehr übrig hat, muss er für den Rest der Phase passen.
- Sobald eine Staffel in dieser Phase aktiviert wird, kann sie entweder angreifen oder sich bewegen, aber nicht beides.

Verwandte Themen: Aktivierung von Staffeln, Angreifen, Bewegung von Staffeln, Staffel

STARTGEBIET

Das Startgebiet ist der Teil der Spielfläche, auf dem beim Spielbau Schiffe, Staffeln, Hindernismarker und Einsatzzielmarker platziert werden.

Bei einer 400-Flottenpunkte-Partie ist das Startgebiet ein 3' x 4' (ca. 90 x 120 cm) großer Bereich im Zentrum der Spielfläche. Falls mit einer 3' x 3' (ca. 90 x 90 cm) großen Spielfläche gespielt wird, umfasst das Startgebiet die gesamte Spielfläche.

Das Startgebiet wird mit Startgebietsmarkern gekennzeichnet. Nach Abschluss des Spielbaus werden die Startgebietsmarker von der Spielfläche entfernt.

Verwandte Themen: Aufbau, Aufstellungsbereich, Spielfläche

STATUSPHASE

In dieser Phase machen die Spieler alle ihre erschöpften Verteidigungsmarker spielbereit, indem sie diese auf die spielbereite Seite drehen. Außerdem machen sie alle ihre erschöpften Aufwertungskarten spielbereit, indem sie diese um 90° gegen den Uhrzeigersinn drehen. Dann dreht der erste Spieler den Initiativemarker auf die andere Seite.

- Am Ende dieser Phase legt der erste Spieler den Rundenmarker mit der nächsthöheren Zahl neben die Spielfläche. Dieser Marker gibt die Rundenzahl für die nächste Runde an.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Initiative, Runde, Verteidigungsmarker

TITEL

Eine Titelkarte ist eine Aufwertungskarte mit einem Schiffssymbol in der unteren, linken Ecke. Ein Schiff kann nur dann mit einer Titelkarte ausgerüstet werden, wenn Schiff und Titelkarte über dasselbe Schiffssymbol verfügen.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Commander, Flottenzusammenstellung,

ÜBERSCHNEIDUNG

Falls ein Schiff ein Manöver ausführt und sich an seiner Endposition mit einer oder mehreren Staffeln überschneidet, werden alle betroffenen Staffeln beiseite gerückt und das Manöver des Schiffes wird zu Ende geführt. Dann platziert der Spieler, der das Schiff **nicht** bewegt hat, die betroffenen Staffeln (egal wem sie gehören) in beliebiger Position um das gerade bewegte Schiff, sodass sie es berühren. Er darf die Staffeln in beliebiger Reihenfolge platzieren, aber kann sie nicht außerhalb der Spielfläche platzieren.

Falls ein Schiff ein Manöver ausführt und sich an seiner Endposition mit einem anderen Schiff überschneiden würde, kann es das Manöver nicht normal zu Ende führen. Stattdessen wird der Schub des Schiffes vorübergehend um 1 verringert (ohne das Schubrad zu verändern) und es wird mit dem neuen Schub bewegt. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis das Schiff sein Manöver ausführen kann, selbst wenn das Manöver darin besteht, dass es mit Schub 0 stehenbleibt. Dann wird dem gerade bewegten Schiff sowie dem nächstgelegenen Schiff, mit dem es sich überschneiden hat, 1 verdeckte Schadenskarte zugeteilt.

Falls sich ein Schiff oder eine Staffel nach der Bewegung mit einem Hindernismarker überschneidet, wird abhängig von der Art des Hindernismarkers ein Effekt abgehandelt.

- Falls ein Schiff vorübergehend seinen Schub verringert, kehrt der Schub nach Ausführung des Manövers wieder auf den Wert zurück, der auf dem Schubrad eingestellt ist.
- Selbst wenn ein Schiff seine Position nicht verändert (weil sein Schub 0 ist), hat es ein Manöver ausgeführt und muss für jedes Hindernis und/oder andere Schiff, mit dem es sich überschneidet, den jeweiligen Effekt abhandeln.
- Falls ein Schiff wegen Überschneidung mit einem anderen Schiff sein Manöver mit verringertem Schub ausführen muss, darf es sich an seiner Endposition mit der Manöverhilfe überschneiden.
- Eine Staffel kann nicht so platziert werden, dass sie sich mit einer anderen Staffel oder einem Schiff überschneidet.
- Schiffe und Staffeln können sich ungehindert durch andere Schiffe und Staffeln hindurchbewegen.
- Beim Platzieren der Staffeln, die von einem Schiff überschritten wurden, muss der Gegenspieler möglichst viele Staffeln so platzieren, dass sie das Schiff berühren.

◇ Eine Staffel, die nicht so platziert werden, dass sie das Schiff berührt, muss so platziert werden, dass sie eine andere Staffel berührt, die wiederum das Schiff berührt.

- Falls eine Staffel, die neu platziert wurde, weil sich ein Schiff mit ihr überschneiden hat, auf einem Hindernis platziert wird, handelt sie den Effekt der Überschneidung mit diesem Hindernis nicht ab.
- Die Schildräder eines Schiffes sowie die Plastikteile der Basis, welche die Schildräder einrahmen, gelten für Überschneidungen als Teil der Schiffsbasis. Die Aktivierungsanzeiger von Staffeln werden jedoch ignoriert.
- Überschneidet sich ein Schiff während des Bewegens mit einem anderen Schiff, hat es sein Manöver nicht ausgeführt, bis es Effekte der Überschneidung mit dem anderen Schiff, einschließlich der Zuteilung von Schadenskarten, abgehandelt hat.

Verwandte Themen: Bewegung von Schiffen, Bewegung von Staffeln, Hindernisse

VERSPERRT

Ein Angriff ist versperrt, falls die Sichtlinie einen Hindernismarker oder ein anderes Schiff, das nicht der Verteidiger ist, kreuzt.

Falls die Sichtlinie durch ein oder mehrere Schiffe oder Hindernisse versperrt wird, muss der Angreifer einen Würfel aus seinem Angriffspool wählen und entfernen, bevor er im Schritt „Angriffswürfel werfen“ würfelt.

- Staffeln versperren Angriffe nicht.
- Falls die Sichtlinie ein Hindernis kreuzt, ist der Angriff versperrt, selbst wenn sich die Basen von Angreifer und Verteidiger berühren.
 - ◇ Dies beinhaltet auch Schiffe, deren Schildräder sich berühren.

Verwandte Themen: Angreifen, Hindernisse, Sichtlinie

VERTEIDIGUNGSMARKER

Während des Spielaufbaus erhalten Schiffe und einzigartige Staffeln die auf ihren Schiffs- bzw. Staffelnkarten genannten Verteidigungsmarker und legen sie neben die jeweilige Karte. Sie können im Schritt „Verteidigungsmarker ausgeben“ eines Angriffs vom Verteidiger ausgegeben werden, um folgende Effekte zu erzeugen:

- **Ausweichen** ⚡: In großer Reichweite negiert der Verteidiger einen Angriffswürfel seiner Wahl. In mittlerer und kurzer Reichweite wählt der Verteidiger einen Angriffswürfel, der neu gewürfelt wird.
 - ◇ Beim Verteidigen in extremer Reichweite (jenseits der Länge des Maßstabes) handelt der Verteidiger den Effekt für große Reichweite ab und negiert einen zusätzlichen Würfel.
 - ◇ Beim Verteidigen in Entfernung 1–2 handelt der Verteidiger den Effekt für mittlere und kurze Reichweite ab.
 - ◇ Wenn ein Schiff einen ⚡-Marker ausgibt, solange es gegen ein Schiff einer größeren Größenkategorie verteidigt, darf es einen zusätzlichen Angriffswürfel negieren bzw. neu würfeln, je nach Reichweite des Angriffs. Tut es das, wird der ausgegebene Marker abgelegt, egal ob er spielbereit oder erschöpft war.
- **Eindämmen** 🛡️: Falls der Verteidiger ein Schiff ist, wird der Angreifer daran gehindert, den normalen kritischen Effekt abzuhandeln. Andere kritische Effekte, z. B. die einer Aufwertungskarte, kann der Angreifer weiterhin abhandeln.
- **Salve** ⚔️: Falls der Verteidiger ein Schiff ist, führt er nach dem Schritt „Schaden abhandeln“ dieses Angriffs einen SALVEN-Angriff durch. Falls der Angreifer ein Schiff war, führt der Verteidiger einen SALVEN-Angriff gegen die angreifende Hüllensektion durch und verwendet dabei seine aufgedruckte Heck-Geschützbatterie-Bewaffnung. Falls der Angreifer eine Staffel war, führt der Verteidiger einen SALVEN-

Angriff gegen den Angreifer durch und verwendet dabei seine aufgedruckte Anti-Jäger-Bewaffnung.

- ◊ Während eines **KONTER-**, **SALVEN-** oder **ZÜNDUNGS-**Angriffs kann der Effekt des **↖**-Verteidigungsmarkers nicht abgehandelt werden.
 - ◊ Während eines **SALVEN-**Angriffs werden Angriffsreichweite und Sichtlinie behandelt, als wären sie dieselben wie beim ursprünglichen Angriff, und Feuerwinkel werden ignoriert.
 - ◊ Bei einem **SALVEN-**Angriff können keine Würfel hinzugefügt werden. (Andere Würfelmodifikationen sind jedoch möglich.)
 - ◊ Während eines **SALVEN-**Angriffs kann nur der normale kritische Effekt abgehandelt werden.
 - ◊ Falls das Schiff, das den **↖**-Verteidigungsmarker ausgegeben hat, zerstört wird, bevor es einen **SALVEN-**Angriff durchführen konnte, führt es den **SALVEN-**Angriff durch, bevor es entfernt wird.
- **Stabilisieren** **⊕**: Sobald im Schritt „Schaden abhandeln“ der Schaden aufaddiert wurde, wird die Schadenssumme auf die Hälfte verringert (aufgerundet).
 - **Umlenken** **↻**: Der Verteidiger wählt eine seiner Hüllensektionen, die an die verteidigende Hüllensektion angrenzt. Sobald der Verteidiger durch diesen Angriff Schaden nimmt, darf er die Schilde der gewählten Sektion einen beliebigen Teil des Schadens nehmen lassen (maximal bis zu ihren verbleibenden Schilden), bevor die verteidigende Hüllensektion den restlichen Schaden nimmt.
 - **Zerstreuen** **✦**: Der Verteidiger negiert alle Angriffswürfel.
 - Bei Spielbeginn sind alle Verteidigungsmarker auf der spielbereiten Seite. Wird ein spielbereiter Verteidigungsmarker ausgegeben, dreht man ihn auf die erschöpfte Seite. Wird ein erschöpfter Verteidigungsmarker ausgegeben, legt man ihn ab.
 - Falls der Schub des Verteidigers 0 ist, kann er keine Verteidigungsmarker ausgeben.
 - Pro Angriff darf der Verteidiger nicht mehr als einen Verteidigungsmarker jedes Typs ausgeben.
 - Derselbe Verteidigungsmarker kann nicht mehrmals pro Angriff ausgegeben werden.
 - Verteidigungsmarker können als Teil der Kosten eines Aufwertungskarteneffekts ausgegeben werden. Auf diese Weise ausgegebene Verteidigungsmarker erzeugen nicht ihren normalen Effekt.

Verwandte Themen: Angreifen, Größenkategorie, Reichweite und Entfernung, Statusphase

VORRAT

Der Vorrat besteht aus allen Markern und Rädern, die gerade nicht in Gebrauch sind.

Verwandte Themen: Kommandomarker, Zerstörte Schiffe und Staffeln

ÜBERFALLMARKER

Manche Effekte beziehen sich auf Überfallmarker. Solange ein Schiff einen Überfallmarker hat, kann es das auf dem Marker angegebene Kommando nicht abhandeln.

- Sobald ein Schiff mit einem Überfallmarker ein Kommandorad aufdeckt, darf es das Rad ablegen, um alle seine Überfallmarker abzulegen, oder es darf einen Kommandomarker ablegen, um einen entsprechenden Überfallmarker abzulegen.
- Ein Schiff kann nicht mehr als 1 Überfallmarker jedes Typs haben.

Verwandte Themen: Kommandomarker, Kommandoräder, Kommandos



Überfallmarker

WÜRFELSYMBOLE

Angriffswürfel haben bei einem Angriff folgende Effekte:

- **Treffer** *****: Dieses Symbol fügt der Schadenssumme 1 Schadenspunkt hinzu.
- **Kritischer Treffer** **✳**: Falls Angreifer und Verteidiger Schiffe sind, fügt dieses Symbol der Schadenssumme 1 Schadenspunkt hinzu und kann einen kritischen Effekt auslösen.
- **Zielgenauigkeit** **⬠**: Der Angreifer kann dieses Symbol ausgeben, um 1 Verteidigungsmarker des Verteidigers zu wählen. Der gewählte Verteidigungsmarker kann bei diesem Angriff nicht ausgegeben werden.
- Eine Leerseite ist eine Würfelseite ohne Symbole.
- Falls die Spieler angewiesen werden, zu einem anderen Zweck als für einen Angriff zu würfeln, haben die Würfelsymbole an sich keine Effekte.

Verwandte Themen: Angreifen, Kritische Effekte, Modifikation von Würfeln, Verteidigungsmarker

ZERSTÖRTE SCHIFFE UND STAFFELN

Ein Schiff ist zerstört, sobald die Summe seiner Schadenskarten seinen Hüllenwert erreicht oder überschreitet. Eine Staffel ist zerstört, sobald ihre Hüllenpunkte auf 0 fallen. Des Weiteren wird ein Schiff/eine Staffel zerstört, wenn ein Teil seiner/Ihrer Basis außerhalb der Spielfläche ist.

- Sobald eine Staffel zerstört wird, entfernt man sie von der Spielfläche und platziert sie neben die passende Staffelfarte.
- Sobald ein Schiff zerstört wird, entfernt man es von der Spielfläche und platziert es neben die passende Schiffskarte. Seine Schadenskarten werden auf dem Ablagestapel abgelegt und seine Marker und Räder kommen zurück in den Vorrat.
- Zerstörte Schiffe und Staffeln sind nicht mehr im Spiel. Alle Schiffs- und Aufwertungskarten zerstörter Schiffe sind inaktiv. Alle Staffelfarten zerstörter einzigartiger Staffeln sind ebenfalls inaktiv. Die Staffelfarten zerstörter nicht-einzigartiger Staffeln werden inaktiv, sobald die letzte nicht-einzigartige Staffel dieses Typs zerstört wurde.
- Beim Bestimmen, ob eine Staffel oder ein Schiff außerhalb der Spielfläche ist, werden der Aktivierungsanzeiger der Staffel bzw. die Schildräder des Schiffes sowie die Plastikteile der Basis, welche die Schildräder einrahmen, ignoriert.

Verwandte Themen: Schaden, Spielfläche

ZIELPUNKT

Siehe „Sichtlinie“.

ZÜNDUNG [REICHWEITE], SCHLÜSSELWORT

Am Ende der Aktivierung eines Schiffes darf das Schiff, falls es das Schlüsselwort **ZÜNDUNG [REICHWEITE]** hat, den zu seinem ID-Marker passenden Zielmarker innerhalb seines speziellen Feuerwinkels und innerhalb der bei seinem Schlüsselwort **ZÜNDUNG** angegebenen Reichweite platzieren.

- Hat ein Schiff mehrere **SCHLÜSSELWÖRTER ZÜNDUNG [REICHWEITE]** (beispielsweise durch Aufwertungskarten), kann sein Zielmarker innerhalb irgendeiner der angegebenen Reichweiten platziert werden.



Zielmarker

- Falls zu Beginn des Schrittes „Angreifen“ eines Schiffes der Zielmarker des Schiffes im Spiel ist, muss es falls möglich als ersten Angriff während dieser Aktivierung einen **ZÜNDUNGS-**Angriff gegen ein Schiff durchführen, das sich in dem speziellen Feuerwinkel

befindet, in dem auch sein Zielmarker liegt. Am Ende des Schrittes „Angreifen“ des Schiffes oder nachdem es einen ZÜNDUNGS-Angriff durchgeführt hat, wird der Zielmarker entfernt.

- Solange ein ZÜNDUNGS-Angriff durchgeführt wird, werden Feuerwinkel, Reichweite und Sichtlinie wie gewohnt vom Schiffsmarker des Angreifers aus gemessen, wobei es folgende Ausnahmen gibt:
 - ◊ Bei ZÜNDUNGS-Angriffen kann auch ein Schiff jenseits des Maßstabes als Ziel festgelegt werden. Dies gilt als extreme Reichweite.
 - ◊ Für das Abmessen des Feuerwinkels wird der spezielle Feuerwinkel des Angreifers, in dem der Zielmarker liegt, herangezogen und nicht der Standardfeuerwinkel der jeweiligen Hüllensektion.
 - ◊ Die Angriffswürfel, die von der speziellen Geschützatterie-Bewaffnung des Angreifers genommen werden, sind nicht abhängig von der Angriffsreichweite, sondern von der Reichweite, die vom Zielmarker des Angreifers zu einem beliebigen Teil des Schiffsmarkers des Verteidigers (auch in einer anderen Hüllensektion) gemessen wird.
- Auch manche kritischen Effekte enthalten das Schlüsselwort ZÜNDUNG als Teil ihres Stichworts. Diese kritischen Effekte können nur während eines ZÜNDUNGS-Angriffs abgehandelt werden.

Verwandte Themen: Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite, Angreifen, Sichtlinie, Spezielle Geschützatterie-Bewaffnung, Spezieller Feuerwinkel

ZWEITER SPIELER

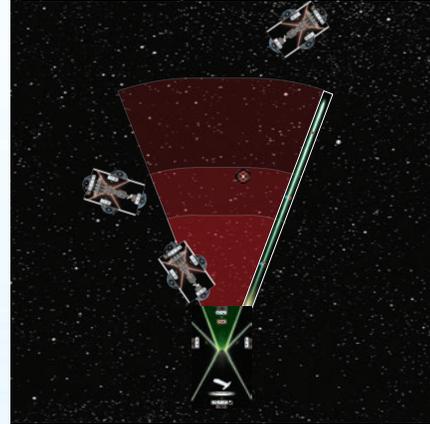
Der zweite Spieler ist der Spieler, der nicht die Initiative hat.

Verwandte Themen: Aufbau, Einsatzzielkarten, Erster Spieler, Initiative

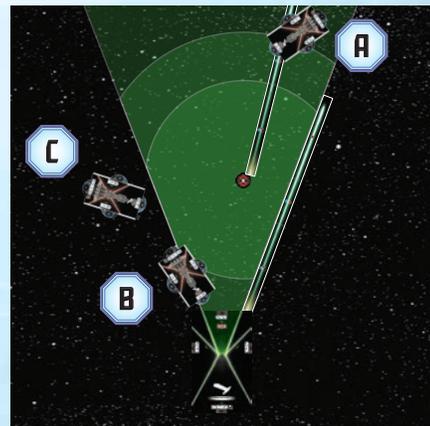
ZÜNDUNGS-ANGRIFFE

Ein ZÜNDUNGS-Angriff wird folgendermaßen abgehandelt:

1. Verteidiger und verteidigende Hüllensektion festlegen, Feuerwinkel und Sichtlinie wie gewohnt abmessen.



2. Würfel nehmen. Dies ist nicht von der Angriffsreichweite abhängig, sondern von der Reichweite, die vom Zielmarker des Angreifers zum Verteidiger gemessen wird.



3. Angriff wie gewohnt abhandeln. Die Reichweite, die vom Zielmarker aus gemessen wird, ist **nur** für das Nehmen von Würfeln relevant.

Korvette A ist in extremer Reichweite, aber in mittlerer Reichweite vom Zielmarker.

Korvette B ist in kurzer Reichweite und auch in kurzer Reichweite vom Zielmarker (obwohl die verteidigende Hüllensektion das nicht ist).

Korvette C ist in mittlerer Reichweite und in kurzer Reichweite vom Zielmarker, aber nicht im speziellen Feuerwinkel und kann somit nicht als Verteidiger festgelegt werden.

ERRATA

WICHTIGE ERRATA ZU AUFWERTUNGSKARTEN

Dieser Abschnitt listet sämtliche, ursprünglich im Minikartenformat gedruckte Aufwertungen auf, die signifikante Errata erfahren haben. Die Minikarten-Versionen der Aufwertungen bleiben zulässige Spielkomponenten, werden aber behandelt, als hätten sie die hier aufgeführten Texte.

Die Abbildungen in diesem Abschnitt stellen die Karten in ihrer neuen Größe dar, wie sie in der *Star Wars: Armada Aufwertungskartensammlung* enthalten sind. Dieses Set enthält aktualisierte Versionen aller Aufwertungen, die zuvor als Minikarten gedruckt wurden, inklusive dieser Errata.



Aktualisierte Karte

ADMIRAL KONSTANTINE

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

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 [Schub]-Marker von ihm ablegen oder seinen Schub um 1 erhöhen oder senken, bis zu einem Minimum von Schub 1.



Aktualisierte Karte

ADMIRAL OZZEL

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

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



Aktualisierte Karte

ADMIRAL RADDUS

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

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.



Aktualisierte Karte

ADMONITOR

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

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

Die Flottenpunktekosten dieser Aufwertung sollten 6 sein.



Aktualisierte Karte

ANGRIFFS-ERSCHÜTTERUNGSRAKETEN

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„Schwarzes [Schwarz]: Erschöpfe diese Karte. Jede Hüllensektion, die an die verteidigende Hüllensektion angrenzt, nimmt 1 Schaden.“

Diese Aufwertung sollte ein [Schwarz]-Symbol haben.

Die Flottenpunktekosten dieser Aufwertung sollten 5 sein.



Aktualisierte Karte

ANGRIFFS-PROTONENTORPEDOS

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„Schwarzes [Schwarz]: Erschöpfe diese Karte, um dem Verteidiger 1 offene Schadenskarte zuzuteilen.“

Diese Aufwertung sollte ein [Schwarz]-Symbol haben.

Die Flottenpunktekosten dieser Aufwertung sollten 4 sein.



Aktualisierte Karte

BOMBER-KOMMANDOZENTRALE

Dem Karteneffekt dieser Karte sollte folgender Abschnitt folgen:

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



BORDSCHÜTZENTEAM

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„☉: 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.“

Aktualisierte Karte



EXTERNE TRÄGER

Die Flottenpunktekosten dieser Aufwertung sollten 4 sein.

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

Aktualisierte Karte



CAPTAIN BRUNSON

Die Flottenpunktekosten dieser Aufwertung sollten 9 sein.

Diese Aufwertung sollte ein ☉-Symbol haben.

Aktualisierte Karte



FLUGKÖRPEREXPERTEN

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

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

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

Aktualisierte Karte



COMMANDER SATO

Die Flottenpunktekosten dieser Aufwertung sollten 27 sein.

Aktualisierte Karte



GENERAL RIEEKAN

Der Karteneffekt dieser Karte sollte lauten:

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

Die Flottenpunktekosten dieser Aufwertung sollten 34 sein.

Aktualisierte Karte



ELEKTRONISCHE GEGENMASSNAHMEN

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

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

Diese Aufwertung sollte ein ↗-Symbol und Bereitschaftskosten von 1 ☉ haben.

Aktualisierte Karte



GENERAL TAGGE

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

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

Aktualisierte Karte



GROSSADMIRAL THRAWN
Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:
„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.“

Aktualisierte Karte

Diese Aufwertung sollte einen Kommandorad-Startwert von 3 haben.



LEIA ORGANA (COMMANDER)
Die Flottenpunktekosten dieser Aufwertung sollten 28 sein.

Aktualisierte Karte



GROSSMOFF TARKIN
Die Flottenpunktekosten dieser Aufwertung sollten 28 sein.

Aktualisierte Karte



LEITSCHÜSSE
Die Flottenpunktekosten dieser Aufwertung sollten 6 sein.

Aktualisierte Karte



H9-TURBOLASER
Diese Aufwertung sollte die Eigenschaft *Modifikation* haben.

Aktualisierte Karte



MON KARREN
Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:
„: Solange du ein Schiff angreiffst, kann der Verteidiger während dieses Angriffs nicht mehr als 1 Verteidigungsmarker ausgeben.“

Aktualisierte Karte

Die Flottenpunktekosten dieser Aufwertung sollten 6 sein.



HACKER-TOOLS
Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:
„Diese Karte ist bei Spielbeginn erschöpft.
Nachdem du ein Manöver ausgeführt hast, darfst du diese Karte erschöpfen, um ein feindliches Schiff in Entfernung 1–3 zu wählen. Du darfst auf dem obersten Kommandorad des gewählten Schiffes ein neues Kommando wählen.“

Aktualisierte Karte

Diese Aufwertung sollte ein -Symbol und Bereitschaftskosten von 1 haben.



MON MOTHMA
Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:
„Sobald ein befreundetes Schiff den Effekt des -Markers abhandelt, kann es in mittlerer Reichweite 1 Würfel negieren oder es kann in Entfernung 1 oder kurzer Reichweite 1 zusätzlichen Würfel neu würfeln.“

Aktualisierte Karte

Die Flottenpunktekosten dieser Aufwertung sollten 27 sein.



PROJEKTLER GRINT

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„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.

Diese Aufwertung sollte einen Marker-Startwert-Startwert von 1 haben.

Aktualisierte Karte



RÄCHER

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„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.“

Diese Aufwertung sollte ein -Symbol haben.

Aktualisierte Karte



SCHNELLSTART-HANGAR

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„Bevor die Flotten aufgestellt werden, darfst du eine Anzahl befreundeter Staffeln bis zu deinem Staffelnwert 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.“

Aktualisierte Karte



STÖRFELD

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„Solange eine Staffel in Entfernung 1–2 eine Staffel angreift oder gegen eine Staffel verteidigt, muss der Angriff als versperrt gelten.“

Aktualisierte Karte



TAPFERKEIT

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

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

Aktualisierte Karte



TURBOLASER-UMLEITUNGSSCHALTKREISE

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„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.“

Diese Aufwertung sollte ein -Symbol haben.

Aktualisierte Karte



VERNICHTER

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„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.“

Aktualisierte Karte



VIERLINGS-TURBOLASERKANONEN

Diese Aufwertung sollte die Eigenschaft *Modifikation* haben.

Aktualisierte Karte



XI-7-TURBOLASER

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„Solange du angreift, kann der Verteidiger, falls er einen \mathcal{D} -Marker ausgibt, nicht mehr als 1 Schaden mit jeder Hüllensektion außer der verteidigenden Hüllensektion nehmen, sobald er den \mathcal{D} -Verteidigungseffekt abhandelt.“

Aktualisierte Karte



GEKOPPELTE TURBOLASERTÜRME

Der erste Absatz dieser Aufwertung sollte lauten:

„Solange du angreift, darfst du 1 roten Würfel in deinem Angriffspool neu würfeln.“

GEKOPPELTE TURBOLASERTÜRME

Solange du angreift, darfst du 1 roten Würfel in deinem Angriffspool neu würfeln.
Solange du zum ersten Mal während deiner Aktivierung eine Staffel angreift, 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.

Aktualisierte Karte



YAVARIS

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„ \mathcal{D} : Jede von dir aktivierte Staffel darf wählen, während deiner Aktivierung nur anzugreifen. Falls sie das tut, darf sie, solange sie angreift, zu ihrem Angriffspool 1 Würfel hinzufügen, dessen Farbe bereits in ihrem Angriffspool vorhanden ist.“

Aktualisierte Karte



NK-7-IONENKANONEN

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„**Blaues** \mathcal{E} : Erschöpfe diese Karte, um den Verteidiger dazu zu zwingen, 1 seiner Verteidigungsmarker zu wählen und abzulegen.“

NK-7-IONENKANONEN

Blaues \mathcal{E} : Erschöpfe diese Karte, um den Verteidiger dazu zu zwingen, 1 seiner Verteidigungsmarker zu wählen und abzulegen.

Aktualisierte Karte

WEITERE ERRATA ZU AUFWERTUNGSKARTEN

Dieser Abschnitt listet weitere kleinere Textänderungen auf, sodass Ihre Texte besser zu Formulierungen anderer Karten passe. Die Minikarten-Versionen der Aufwertungen bleiben zulässige Spielkomponenten, werden aber behandelt, als hätten sie die hier aufgeführten Texte.

Die Abbildungen in diesem Abschnitt stellen die Karten in ihrer neuen Größe dar, wie sie in der *Star Wars: Armada Aufwertungskartensammlung* enthalten sind. Dieses Set enthält aktualisierte Versionen aller Aufwertungen, die zuvor als Minikarten gedruckt wurden, inklusive dieser Errata.



DOPPEL-TURBOLASERGESCHÜTZ

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

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

Diese Aufwertung sollte ein \mathcal{E} -Symbol haben.

Aktualisierte Karte



SCHWERE IONENGESCHÜTZSTELLUNG

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„**Blaues** \mathcal{E} : Erschöpfe diese Karte. Die verteidigende Hüllensektion und jede angrenzende Hüllensektion verlieren je 1 Schild.“

SCHWERE IONENGESCHÜTZSTELLUNG

Blaues \mathcal{E} : Erschöpfe diese Karte. Die verteidigende Hüllensektion und jede angrenzende Hüllensektion verlieren je 1 Schild.

Aktualisierte Karte



SEKUNDÄRSCHILD-MANNSCHAFT

Der Effekt dieser Aufwertung sollte lauten:

„ \mathcal{D} : 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.“

SEKUNDÄRSCHILD-MANNSCHAFT

\mathcal{D} : 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.

Aktualisierte Karte

ERRATA ZU STAFFELKARTEN



Aktualisierte Karte

COLONEL JENDON

Der Text des **Übertragung 2**-Schlüsselworts dieser Karte sollte lauten:

„Sobald ein befreundetes Schiff ein Ⓢ-Kommando abhandelt, können bis zu 2 der von ihm aktivierten Staffeln in Entfernung 1–3 zu dir sein, falls du in Aktivierungreichweite bist.“



Aktualisierte Karte

MAJOR RHYMER

Der Karteneffekt dieser Karte sollte lauten:

„Befreundete Staffeln in Entfernung 1 können feindliche Schiffe in kurzer Reichweite mit allen Würfeln ihrer Geschützatterie-Bewaffnung angreifen.“



Aktualisierte Karte

RAUMFÄHRE DER LAMBDA-KLASSE

Der Text des **Übertragung 2**-Schlüsselworts dieser Karte sollte lauten:

„Sobald ein befreundetes Schiff ein Ⓢ-Kommando abhandelt, können bis zu 2 der von ihm aktivierten Staffeln in Entfernung 1–3 zu dir sein, falls du in Aktivierungreichweite bist.“



Aktualisierte Karte

VCX-100 FRACHTER

Der Text des **Übertragung 1**-Schlüsselworts dieser Karte sollte lauten:

„Sobald ein befreundetes Schiff ein Ⓢ-Kommando abhandelt, können bis zu 1 der von ihm aktivierten Staffeln in Entfernung 1–3 zu dir sein, falls du in Aktivierungreichweite bist.“

ERRATA ZU RAUMSTATIONSKARTEN



Aktualisierte englische Karte

BEWAFFNETE RAUMSTATION

Die Anti-Jäger-Bewaffnung dieser Karte sollte 1 blauer Würfel sein. Die Geschützatterie-Bewaffnung dieser Karte sollte 2 rote und 2 blaue Würfel sein

ERRATA ZU EINSATZZIELKARTEN



Aktualisierte Karte

DRINGEND GESUCHT!

Die Sonderregeln der Einsatzzielkarte „Dringend gesucht!“ sollten lauten:

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



Aktualisierte Karte

HYPERRAUM-WANDERUNG

Die Rundenende-Regel der Einsatzzielkarte „Hyperraum-Wanderung“ sollte lauten:

„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 Purgill ist, wird 1 Einsatzzielmarker auf jenem Schiff platziert. Dann bewegen die Spieler jeden Purgill.“



Aktualisierte Karte

STÖRARRIERE

Die Sonderregeln der Einsatzzielkarte „Störbarriere“ sollten lauten:

„Sobald bei einem Angriff, falls sich weder der Angreifer noch der Verteidiger mit einem Einsatzzielmarker überschneidet, die Sichtlinie durch ein Einsatzzielmarker oder 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.“

ERRATA ZU KAMPAGNENEINSATZZIELKARTEN



Aktualisierte Karte

HYPERRAUMROUTENÜBERFALL

Der Abschnitt „Spielende“ dieser Kampagneneinsatzzielkarte sollte mit dem folgenden Satz enden:

„Bei Gleichstand gewinnt der erste Spieler.“



Aktualisierte Karte

NEBELRANDREGION

Der letzte Satz im Abschnitt „Sonderregeln“ auf dieser Kampagneneinsatzzielkarte sollte lauten:

„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.“

KONFLIKT UM CORELLIA (KAMPAGNENLEITFADEN)

BASEN PLATZIEREN, S. 6

- Die letzten drei Sätze des vierten Absatzes sollte lauten:

„Jeder Rebellenspieler muss 2 Rebellenpräsenz-Aufkleber platzieren. Diese Aufkleber können Außenposten oder Basen repräsentieren. Jedoch darf nur die eine Hälfte der Rebellen-Aufkleber Basen repräsentieren. Die andere Hälfte muss Außenposten repräsentieren. Ob der Rebellenpräsenz-Aufkleber dabei für einen Außenposten oder eine Basis steht, wird nur im Teambogen der Rebellen eingetragen und vor dem imperialen Team geheim gehalten.“

EFFEKTE EINER SCHLACHT BESTIMMEN, S. 10

Der zweite Absatz dieses Abschnitts sollte lauten:

„Nachdem ein Spieler, der eine Offensive an einem Standort mit Basen- oder Außenpostenaufkleber angekündigt hat, die Schlacht gewonnen hat, wird die Basis bzw. der Außenposten zerstört und das feindliche Team platziert einen Zerstört-Aufkleber auf dem alten Aufkleber. Dann erhält das Team des Spielers, der die Offensive angekündigt hat, 1 Kampagnenpunkt plus Kampagnenpunkte in Höhe des bei dem Ort angegebenen SIEGBONUSwertes.“

GROSSOFFENSIVE, SONDERREGELN, S. 16

Dieser Absatz wird zwischen den Absätzen **Länge des Spiels** und **Alliierte Flotten** eingefügt:

„**Ziele zuweisen:** Nachdem der Spielaufbau abgeschlossen ist, muss jeder Spieler, dessen Commander keinen Befreundet-Effekt hat, einen Gegenspieler wählen. Der Spieler jenes Commanders kann den Feindlich-Effekt des Commanders nur gegen Schiffe oder Staffeln abhandeln, die der gewählte Gegenspieler kontrolliert.“

KAMPAGNENSPIEL, S. 4

Der Querverweis bei **KAMPAGNENPUNKTE** sollte lauten:

„(siehe „Kampagnensieg“ auf Seite 9).“

ORTE IM CORELLIANISCHEN SEKTOR, S. 17

Der Siegbonuswert für Corfai sollte „+2“ lauten.

Der Siegbonuswert für Talfaglio sollte „+0“ lauten.

FLOTTILLE

Die Regeln für Flottillen sollten lauten:

„Das Schiff in dieser Erweiterung ist eine Flottille. Schiffe dieser Art bestehen aus zwei Plastikmodellen (anstatt einem). Für Flottillen gelten dieselben Regeln wie für andere Schiffe mit den folgenden Ausnahmen:

- Sobald es zur Überschneidung zwischen einer Flottille und einem anderen Schiff kommt, wird der Flottille eine verdeckte Schadenskarte zugeteilt. Dem nächstgelegenen Schiff, das an der Überschneidung beteiligt ist, wird keine verdeckte Schadenskarte zugeteilt, es sei denn, es ist ebenfalls eine Flottille.
- Eine Flottille kann nicht mit einer -Aufwertung (Commander) ausgerüstet sein.

SPIELREGEL DES GRUNDSPIELS

EINSCHRÄNKUNGEN BEI DER FLOTTENZUSAMMENSTELLUNG, S. 22

Dieser Abschnitt sollte den folgenden Punkt enthalten:

„Ein Schiff kann nicht mit mehr als einer Kopie derselben Aufwertungskarte ausgerüstet werden.“

STERNENZERSTÖRER DER ONAGER-KLASSE

EXTREME REICHWEITE, S. 3

Dieser Abschnitt sollte den folgenden Punkt enthalten:

„Solange in extremer Reichweite verteidigt wird, negiert der Standard-effekt des -Verteidigungsmarkers 2 Würfel nach Wahl des Verteidigers.“

REBELLION IM OUTER RIM (KAMPAGNENLEITFADEN)

EFFEKTE VON EXOGORTHEN, S. 5

Der zweite Absatz dieses Abschnitts sollte lauten:

„Zu Beginn jeder Staffelfase wählen die Spieler, beginnend mit dem zweiten Spieler und dann abwechselnd, je 1 Exogorthen. Jeder Spieler muss einen anderen Exogorthen wählen. Der gewählte Exogorth führt einen Anti-Jäger-Angriff gegen jede Staffel in **Entfernung 1** durch. Solange eine Staffel verteidigt, handelt der Gegenspieler (bzw. das gegnerische Team) alle Schritte jenes Angriffs ab. Ein Exogorth verwendet folgende Regeln zum Durchführen von Angriffen:“

EROWERUNG, S. 26

Der folgende Absatz sollte lauten:

„**Ort:** Das angreifende Team wählt einen Ort mit einer feindlichen Basis. Das verteidigende Team sucht das Kampagnen-Einsatzziel ‚Basenverteidigung‘ heraus, das auf seinem Teambogen neben jenem Ort notiert ist.“

EVAKUIERUNG, S. 27

Der folgende Absatz sollte lauten:

„**Ort:** Das verteidigende Team muss einen Ort mit einer befreundeten Basis wählen. Anschließend sucht es das Kampagnen-Einsatzziel ‚Basenverteidigung‘ heraus, das auf seinem Teambogen neben jenem Ort notiert ist.“

KOMMANDOSCHIFF-AUFRÜSTUNG, S. 26

Die folgenden Absätze sollten lauten:

„**Riesiges Schiff:** Das Team darf 1 Reparaturwerftenmarker und 2 Ressourcenmarker ausgeben. Anschließend darf 1 Teammitglied entscheiden, eine Anzahl an Schiffen, Staffeln und Aufwertungskarten aus seiner Flotte zu entfernen und diese Streitkräfte durch 1 riesiges Schiff zu ersetzen, dessen Kosten maximal so hoch wie die Gesamtkosten der entfernten Schiffe, Staffeln und Aufwertungskarten sind.“

„**Große Schiffe:** Das Team darf 1 Reparaturwerftenmarker und 1 Ressourcenmarker ausgeben. Anschließend dürfen bis zu 2 Teammitglieder entscheiden, eine Anzahl an Schiffen, Staffeln und Aufwertungskarten aus ihrer Flotte zu entfernen und diese Streitkräfte durch 1 großes Schiff zu ersetzen, dessen Kosten maximal so hoch wie die Gesamtkosten der entfernten Schiffe, Staffeln und Aufwertungskarten sind.“

MACHTDEMONSTRATION, S. 27

Der zweite Punkt unter „Falls das verteidigende Team gewonnen hat“ sollte lauten:

„Jeder Spieler, egal aus welchem Team, darf von einem beliebigen befreundeten Ort im Austragungsgebiet 1 Belohnung wählen. Hat ein Team im Austragungsgebiet keinen befreundeten Ort, darf jeder Spieler dieses Teams 1 Belohnung von einem Standort einer beliebigen befreundeten Basis wählen.“

STARTGEBIET, S. 8

Dieser Abschnitt sollte folgenden Absatz enthalten:

„Während des Spieldaufbaus müssen Hindernisse innerhalb des Startgebiets, jenseits von Entfernung 3 zu den Spielflächenrändern der Spieler (und den Aufstellungsbereichen), jenseits von Entfernung 1

zu den Startgebietsrändern, die keinem Spieler zugeordnet sind, und jenseits von Entfernung 1 zueinander platziert werden. Sofern ein Einsatzziel nichts anderes besagt, werden die normalen sechs Hindernisse platziert.“

REFERENZHANDBUCH DES GRUNDSPIELS

ABMESSUNG VON FEUERWINKEL UND REICHWEITE, S. 2

Dieser Eintrag sollte den folgenden Absatz enthalten:

„Sobald die Angriffsreichweite für ein Schiff gemessen wird, wird jeder Teil des Verteidigers, der außerhalb des Feuerwinkels der angreifenden Hüllensektion liegt, ignoriert. Dies gilt auch dann, wenn sich dieser Teil in kürzerer Reichweite befindet.“

ABMESSUNG VON FEUERWINKEL UND REICHWEITE, S. 2

Dieser Eintrag sollte den folgenden Absatz enthalten:

„Falls die Angriffsreichweite durch eine Hüllensektion des Verteidigers gemessen wird, die nicht die verteidigende Sektion ist, hat der Angreifer keine Sichtlinie und muss ein anderes Ziel wählen.“

ANGREIFEN, S. 3

Der zweite Satz von Schritt 6 „Weitere Staffel als Ziel festlegen“ sollte lauten:

„Der neue Verteidiger muss im Feuerwinkel und in Angriffsreichweite derselben angreifenden Hüllensektion liegen und der Angreifer muss die Sichtlinie normal überprüfen.“

ANGREIFEN, S. 3

Der Schritt 6 „Weitere Staffel als Ziel festlegen“ sollte folgenden Punkt enthalten:

„Jede Wiederholung der Schritte 2 bis 6 wird als neuer Angriff im Bezug auf die Abhandlung von Karteneffekten behandelt.“

FLOTTENZUSAMMENSTELLUNG, S. 6

Der Eintrag sollte den folgenden Punkt enthalten:

„Ein Schiff kann nicht mit mehr als einer Kopie derselben Aufwertungskarte ausgerüstet werden.“

GRÖßENKATEGORIE, S. 6

Die Größe für kleine Schiffe sollte lauten: „43 x 71 mm“. Die Größe für mittelgroße Schiffe sollte lauten: „63 x 102 mm“. Die Größe für große Schiffe sollte lauten: „77,5 x 129 mm“.

KOMMANDOS, S. 8

Der Eintrag sollte den folgenden Punkt enthalten:

„Ein Schiff kann ein Kommando abhandeln und wählen, dass der Effekt nicht abgehandelt wird. Dies zählt weiterhin, als ob das Kommando abgehandelt wurde, um z. B. Effekte von Aufwertungskarten auszulösen.“

SICHTLINIE, S. 11

Der vierte Punkt sollte lauten:

„Falls die Sichtlinie oder die Angriffsreichweite eine Hüllensektion des Verteidigers kreuzt, die nicht die verteidigende Sektion ist, hat der Angreifer keine Sichtlinie und muss ein anderes Ziel wählen.“

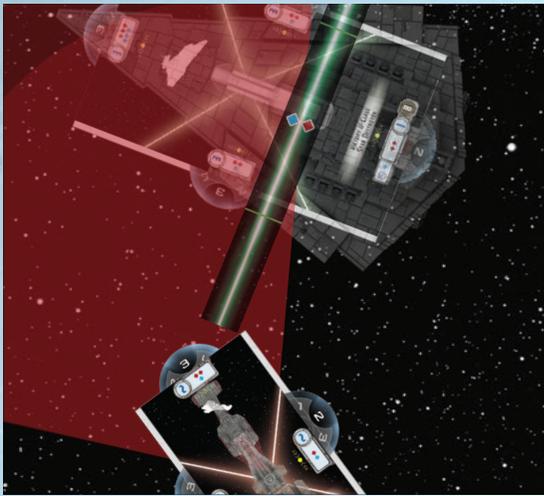
ÜBERSCHNEIDUNG, S. 12

Der letzte Satz des ersten Absatzes sollte lauten:

„Er darf die Staffeln in beliebiger Reihenfolge platzieren, aber er kann sie nicht außerhalb der Spielfläche platzieren.“

REGELKLARSTELLUNGEN

BEISPIEL: REICHWEITE



Die Front-Hüllensektion der CR90 Corvette versucht die Heck-Hüllensektion der *Sieges*-Klasse anzugreifen. Der Rebellen-Spieler misst die Reichweite zum nächsten Punkt der Heck-Hüllensektion der *Sieges*-Klasse, der sich innerhalb des Feuerwinkels befindet. Diese Messung geht durch die linke Hüllensektion der *Sieges*-Klasse, deshalb hat die Front-Hüllensektion der CR-90 keine Sichtlinie zur Heck-Hüllensektion der *Sieges*-Klasse. .

OFFENE, ABGELEITETE UND VERDECKTE INFORMATIONEN

OFFENE INFORMATIONEN

Offene Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und die Schiffe, die allen Spielern zugänglich sind. Dazu gehören offene Schadenskarten, alle relevanten Marker, das gewählte Einsatzziel, abgelegte Aufwertungskarten und jede andere Informationen, die allen Spielern ständig zugänglich sind.

Alle Spieler müssen jederzeit Zugang zu offenen Informationen haben und dürfen diese nicht vor einem Gegner verbergen oder spezielle Details davon auslassen. Ein Spieler muss dem anderen Spielern erlauben diese Informationen selbst herauszufinden, wenn er denn möchte.

ABGELEITETE INFORMATIONEN

Abgeleitete Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und Schiffe, an die alle Spieler durch Karten- oder Spiel-effekte oder durch Schlussfolgerungen über bekannte Informationen gelangen können. Dazu gehören die derzeitige Punktzahl der Spieler, wie viel Kopien einer bestimmten Schadenskarte im Schadensdeck übrig sind, welche Räder zu welchem Schiff gehören usw.

Abgeleitete Informationen dürfen mithilfe von Markern oder anderen Mitteln nachgehalten werden, sodass sich die Spieler daran erinnern können. Spieler dürfen abgeleitete Informationen nicht verfälschen und offene Informationen, die notwendig sind, um an abgeleitete Informationen zu gelangen, nicht verbergen.

Falls die abgeleitete Information von einer vorherigen Entscheidung oder einer Aktion eines Spielers abhängig ist, muss dieser Spieler wahrheitsgemäß antworten, wenn er zu dieser Entscheidung oder Aktion gefragt wird. Beispiel: Stefanie wählt zwei Schiffe für das Einsatzziel *Dringend Gesucht!*. Eine Runde später hat Brian vergessen, welche Schiffe Stefanie gewählt hat und fragt sie danach. Sie muss ehrlich antworten, welche zwei Schiffe sie für ihr Einsatzziel gewählt hat.

VERDECKTE INFORMATIONEN

Verdeckte Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und Schiffe, die einem oder mehreren Spielern nicht zugänglich sind. Dazu gehören verdeckte Schadenskarten (auch wenn sie zuvor offen waren), verdeckte Manövrerräder, Karten in den Schadensdecks usw.

Ein Spieler kann verdeckte Informationen nicht ohne Hilfe von Spiel-effekten, Regeln oder die Mitteilung eines anderen Spielers erfahren. Falls ein Spieler allerdings Zugang zu verdeckten Informationen zum Spiel oder zu Karten hat und diese seinem Mitspieler mitteilt, dann muss er nicht unbedingt die Wahrheit sagen.

FAQ

AKTIVIERUNGEN

F: Wenn ein Spieler am Zug ist, um ein Schiff zu aktivieren, was passiert, falls alle nicht-aktivierten Schiffe jenes Spielers durch Karteneffekte daran gehindert werden, aktiviert zu werden (wie z. B. durch Admiral Raddus oder Gouverneurin Pryce)?

A: Jener Spieler passt seinen Zug zum Aktivieren.

ANGRIFFE

F: Sobald ein Schiff eine Fähigkeit abhandelt, die es ihm erlaubt, dem Angriffspool Würfel hinzuzufügen, kann es Würfel hinzuzufügen, die bei der Reichweite des Angriffs normalerweise nicht erlaubt wären?

A: Ja. Die Reichweitenbeschränkung für die Würfelfarben findet nur Anwendung, sobald man die Angriffswürfel im Schritt „Angriffswürfel werfen“ eines Angriffs nimmt.

F: Falls ein Angriff eines Schiffs keine Würfel enthalten würde, aber das Schiff über einen Karteneffekt Würfel hinzuzufügen kann, kann es dann den Angriff durchführen?

A: Nein. Falls ein Schiff keine Würfel im Schritt „Angriffswürfel werfen“ eines Angriffs nimmt, wird der Angriff negiert.

F: Blockieren Hüllensektionen des Angreifers die Sichtlinie, wenn diese überprüft wird?

A: Nein. .

F: Wenn die Sichtlinie gemessen wird und ein Schiff im Weg ist, beeinträchtigen die Schildräder und die Kunststoffteile, welche sie einrahmen, dann die Sichtlinie?

A: Nein. Aber alle anderen Teile der Schiffsbasis können die Sichtlinie versperren.

F: Kann ein Schiff eine Staffel angreifen, die sich im Nahkampf befindet?

A: Ja.

AUFBAU UND FLOTTEN-ZUSAMMENSTELLUNG

F: Wie viele Punkte kann ein Spieler während der Flottenzusammenstellung für Staffeln ausgeben?

A: Ein Spieler kann bei einer Standard-Flottenzusammenstellung bis zu einem Drittel der Gesamt-Flottenpunkte ausgeben, aufgerundet.

Beispiel: In einem 200-Punkte-Spiel kann eine Flotte bis zu 67 Punkte an Staffeln beinhalten, selbst wenn die Gesamtkosten der Flotte nur 190 betragen.

F: Können die Spieler beim Aufbau während des Schritts „Hindernisse platzieren“ jede beliebige Kombination von sechs Hindernismarkern platzieren?

A: Nein. Die Spieler müssen 3 Asteroidenfelder, 2 Trümmerfelder und 1 Raumstation platzieren.

F: Kann ein Spieler beim Aufbau während des Schritts „Schiffe aufstellen“ die Geschwindigkeit seiner Schiffe auf 0 stellen?

A: Nein.

F: Kann ein Schiff so platziert werden, dass es ein anderes Schiff überschneidet?

A: Nein.

F: Können Schiffe und Staffeln während des Spielaufbaus Karteneffekte abhandeln, bevor sie aufgestellt worden sind?

A: Ja. Während des Spielaufbaus befinden sich Schiffe und Staffeln, die noch nicht aufgestellt worden sind, bereits im Spiel. Ihre Schiffs- bzw. Staffel- und Aufwertungskarten sind aktiv, es sei denn, das Schiff bzw. die Staffel wurde zerstört oder beiseitegestellt.

F: Wenn ein Schiff aufgestellt wird, muss sich sein Schildrad dann innerhalb des Aufstellungsbereiches seiner Flotte befinden?

A: Nein. Beim Abmessen der Entfernung eines Schiffes vom Spielflächenrand (beispielsweise um zu bestimmen, ob sich das Schiff in seinem Aufstellungsbereich befindet), werden die Schildräder sowie die Kunststoffteile der Basis, welche die Schildräder einrahmen, ignoriert.

AUFWERTUNGSKARTEN

F: Kann ein Schiff mehr als eine ☹-Aufwertungskarte (Titel) ausrüsten?

A: Nein.

BEISEITEGESTELLTE SCHIFFE UND STAFFELN

F: Ist ein Spieler besiegt, wenn er keine Schiffe mehr im Spiel hat, aber er noch durch einen Karteneffekt beiseitegestellte Schiffe hat?

A: Ja. Alle beiseitegestellten Schiffe und Staffeln jenes Spielers werden zerstört. In offiziellen Turnieren passiert dies am Ende der Spielrunde.

F: Falls ein Schiff oder eine Staffel beiseitegestellt worden ist und es/sie zu Beginn einer Spielrunde durch eine Fähigkeit oder einen Aufwertungskarteneffekt aufgestellt wird, kann es/sie die Fähigkeiten und Aufwertungskarteneffekte zu Beginn jener Runde abhandeln?

A: Ja, solange jene Fähigkeiten zu Beginn der Runde abgehandelt werden könnten, in der jenes Schiff oder jene Staffel aufgestellt worden ist.

F: Können einem beiseitegestellten Schiff Marker zugewiesen werden oder kann es durch Fähigkeiten oder Karteneffekte als ein Einsatzziel-Schiff gewählt werden?

A: Nein. Falls dem Schiff aber vor dem Beiseitestellen Marker zugewiesen worden sind (z. B. durch Blockadebrecher) oder es vor dem Beiseitestellen als Einsatzziel-Schiff gewählt worden ist (z. B. durch Spionageflug), dann werden jene Marker oder Effekte nicht entfernt, sobald das Schiff beiseitegestellt wird.

F: Kann ein beiseitegestelltes Schiff oder eine beiseitegestellte Staffel durch einen anderen Karteneffekt aufgestellt werden, als durch den, der es/sie beiseitegestellt hat (z. B. durch Schnellstart-Hangar und Jägerangriff aus dem Hinterhalt)?

A: Nein. Beiseitegestellte Schiffe und Staffeln können nur von der Fähigkeit oder dem Karteneffekt betroffen werden, die sie auch beiseitegestellt haben.

BEWEGUNG

F: Sobald ein Schiff ein Manöver ausführt, bewegt es sich entlang der Manöverhilfe?

A: Nein. Das Schiff wird von der Startposition aufgenommen und an der Endposition positioniert. Es ignoriert jedes Hindernis, Schiff und Staffel, das es nicht an der Endposition überschneidet.

F: Sobald ein Schiff ein Manöver ausführt, wird es zerstört, wenn ein Teil der Manöverhilfe außerhalb der Spielfläche ist, aber das Schiff selbst komplett innerhalb der Spielfläche ist?

A: Nein.

F: Falls ein Schiff mehr als ein Schiff überschneidet, wie stellt ein Spieler fest welches Schiff am nächsten ist?

A: Der Spieler misst die Entfernung zu dem überschrittenen Schiff, das näher wirkt und markiert vorübergehend die Entfernung (z. B. indem er seinen Fingernagel an die Stelle hält, an welcher der Maßstab das überschrittene Schiff erreicht). Die Messung wird festgehalten und dann die Entfernung zum anderen Schiff gemessen. Befindet sich die zweite Messung hinter der ersten Messung, ist das erste Schiff näher. Ansonsten das zweite Schiff.

F: Wann darf ein Spieler mit der Manöverhilfe vormessen?

A: Die Spieler dürfen mit der Manöverhilfe nur während des „Kurs bestimmen“-Schritts für das bestimmte Schiff vormessen.

F: Falls ein Schiff ein Manöver ausführt, sodass es auf der Endposition exakt ein anderes Schiff oder eine andere Staffel berührt, überschneidet das bewegte Schiff die Schiffe oder Staffeln, welche es berührt?

A: Nein.

F: Falls ein Schiff sich mit einem anderen Schiff überschneidet und Schaden nimmt, so dass es Schadenskarten in Höhe seines Hüllenwertes hat, aber es sich in seiner Endposition mit einem Raumstation-Hindernis überschneidet, wird das Schiff dann zerstört?

A: Ja. Der Effekt der Raumstation wird nicht abgehandelt, bis nachdem das Schiff sein Manöver ausgeführt hat.

F: Sobald ein Schiff ein Manöver ausführt und dabei in der geplanten Endposition ein Teil des Schiffs außerhalb der Spielfläche ist, aber das Schiff sich mit einem anderen Schiff an dieser Position überschneidet und seine Bewegung komplett innerhalb der Spielfläche endet, wird das sich bewegende Schiff zerstört?

A: Nein.

F: Sobald ein Effekt ein Schiff dazu anweist, ein Manöver außerhalb des gewöhnlichen „Manöver ausführen“-Schrittes auszuführen, was ist dann der Schub des Schiffs?

A: Während des Ausführens zusätzlicher Manöver wird der Schub des Schiffs kurzzeitig auf den Schub gesetzt, der im Effekt, der abgehandelt wird, angegeben ist. Das Schiff führt das Manöver aus, indem es die Schritte „Kurs bestimmen“ und „Schiff bewegen“ beendet. Der derzeitige Schub des Schiffs wird aber dennoch mit dem Schubrad festgehalten. Das Schiff hat offiziell aber seinen Schub nicht geändert.

FLOTILLEN

F: Welche Schiffsgröße haben Flottillen, wenn es darum geht, Karteneffekte abzuhandeln?

A: Ein Flottillen-Schiff hat die Schiffsgröße, die durch den Marker und die Basis des Schiffes festgelegt ist. Ein Flottillen-Schiff auf einer kleinen Basis gilt zum Beispiel als keines Schiff für alle Interaktionen mit Regeln und Effekten. Flottillen werden nur dann anders behandelt, wenn sie sich mit anderen Schiffen überschneiden oder andere Schiffe sich mit ihnen überschneiden.

KOMMANDOS

F: Wenn ein Schiff ein Kommandorad und einen Marker des gleichen Typs ausgibt, zählt das als eine Abhandlung des Kommandos?

A: Ja.

F: Falls ein Schiff ein Kommandorad und einen Marker des gleichen Typs ausgeben will, muss es das dann gleichzeitig tun?

A: Ja. Es muss beides, Rad und Marker, haben und diese zusammen ausgeben. Beispiel: Ein Schiff hat sowohl ein Ⓜ-Rad als auch einen Ⓜ-Marker und möchte dieses Kommando abhandeln. Zuerst muss es entscheiden, ob es das Rad, den Marker oder beides ausgeben will. Erst danach kann es die Effekte des Kommandos abhandeln.

F: Kann ein Schiff sein Kommandorad zu einem beliebigen Zeitpunkt während seiner Aktivierung ausgeben, um einen Kommandomarker des gleichen Typs zu erhalten?

A: Nein. Es kann dies nur tun wenn es das Kommandorad aufdeckt.

F: Falls ein Schiff sein Kommandorad ausgibt, um einen Kommandomarker des gleichen Typs zu erhalten, kann es den Marker später in der Runde ausgeben?

A: Ja.

F: Falls ein Schiff ein Ⓜ-Rad und einen Ⓜ-Marker hat, kann es diese gegen verschiedene Ziele in der gleichen Runde einsetzen?

A: Nein. Ein Schiff kann dasselbe Kommando nicht mehr als ein Mal pro Runde einsetzen.

F: Falls ein Schiff ein Ⓜ-Rad und einen Ⓜ-Marker zusammen ausgibt, kann es den Würfel, den es hinzugefügt hat, neu würfeln? Ist es gezwungen einen Würfel neu zu würfeln?

A: Es kann den hinzugefügten Würfel neu würfeln und es kann wählen, keinen Würfel neu zu würfeln.

F: Kann ein Schiff den Effekt eines Kommandos abhandeln, indem es mehrere passende Kommandoräder oder Kommandomarker ausgibt?

A: Nein. Ein Schiff darf nur ein Kommando abhandeln, indem es 1 Kommandorad, 1 Kommandomarker oder 1 Kommandorad und 1 passenden Kommandomarker ausgibt.

F: Werden Fähigkeiten oder Karteneffekte, die abgehandelt werden, sobald ein Schiff sein Kommandorad aufdeckt, auch abgehandelt, sobald ein Kommandorad aufgedeckt wird, das auf einer Aufwertungskarte liegt, mit dem jenes Schiff ausgerüstet ist?

A: Nein. Effekte, die abgehandelt werden, sobald ein Schiff sein Kommandorad aufdeckt, werden nur abgehandelt, sobald ein Schiff ein Kommandorad vom Stapel aufdeckt, das der Schiffskarte als Teil ihrer Aktivierung zugewiesen worden ist.

F: Kann ein Schiff, nachdem es einen ihm zugewiesenen Überfallmarker abgelegt hat, dann noch in derselben Aktivierung dieses Kommando abhandeln??

A: Ja. Nachdem ein Schiff sein Rad aufgedeckt und abgelegt oder einen Kommandomarker abgelegt hat, um einen Überfallmarker abzulegen, kann das Schiff zum geeigneten Zeitpunkt einen Kommandomarker (oder ein zusätzliches Rad) ausgeben, um jenes Kommando abzuhandeln.

F: Wenn ein Spieler einen Effekt abhandelt, der es ihm erlaubt, die verdeckten Kommandoräder eines gegnerischen Schiffes zu verändern, darf er sich dann ansehen, welche Kommandos zuvor auf diesen Rädern eingestellt waren?

A: Ja. Der Spieler, der den Effekt abhandelt, erfährt dadurch, welche Kommandos auf diesen Rädern eingestellt sind.

SCHADENSKARTEN

F: Dürfen sich Spieler verdeckte Schadenskarten ansehen, die Schiffen zugewiesen worden sind?

A: Nein.

STAFFELN

F: Sobald eine Staffel aktiviert wird, muss sie sich bewegen und/oder angreifen?

A: Nein. Eine Staffel kann aktiviert werden und die Aktivierung beenden, ohne sich zu bewegen und/oder anzugreifen.

F: Kann eine Staffel während des Aufbaus außerhalb des Startgebiets aufgestellt werden, solange sie innerhalb der Entfernung 1–2 zu einem befreundeten Schiff ist?

A: Nein. Sie kann außerhalb des Aufstellungsbereichs platziert werden, aber nicht außerhalb des Startgebiets.

F: Sobald eine Staffel mit KONTER ihren KONTER-Angriff durchführt, kann es Fähigkeiten abhandeln, die auf Angriffe wirken?

A: Ja. Ein KONTER-Angriff funktioniert genauso wie ein normaler Angriff, mit dem Unterschied, dass die Würfel für den Angriff durch den Konterwert der Staffel festgelegt werden und nicht durch die Anti-Jäger-Angriffswürfel. Diese können durch das SCHWARM-Schlüsselwort, Kreisläufers Fähigkeit usw. beeinflusst werden.

F: Wie funktioniert das Staffel-Schlüsselwort BOMBER?

A: Sobald eine Staffel mit dem Schlüsselwort BOMBER ein Schiff angreift, kann es den normalen kritischen Effekt abhandeln bevor der Gesamtschaden ermittelt wird, solange sie mindestens ein ✂-Ergebnis hat. Um den Gesamtschaden des Angriffs gegen ein Schiff zu ermitteln wird die Anzahl der ✂- und ✂-Ergebnisse, statt nur der ✂-Ergebnisse zusammengezählt.

F: Falls ein Schiff eine große Anzahl an Staffeln überschneidet, kann der gegnerische Spieler die Staffeln dann so platzieren, dass es unmöglich ist, dass alle Staffeln das Schiff berühren?

A: Nein. Der Spieler muss so viele Staffeln wie möglich derart platzieren, dass sie das Schiff berühren. Er darf keine Lücken lassen, um zu verhindern, dass einige Staffeln das Schiff berühren.

F: Falls ein Schiff eine große Anzahl an Staffeln überschneidet und es unmöglich ist, alle Staffeln so zu platzieren, dass sie das Schiff berühren, wo sollen die restlichen Staffeln platziert werden?

A: Eine Staffel, die nicht so platziert werden kann, dass sie das Schiff berührt, muss so platziert werden, dass sie eine andere Staffel berührt, die ihrerseits das Schiff berührt.

F: Ein Schiff führt ein Manöver aus, das dazu führt, dass sein Schildrad oder das Kunststoffteil, welches das Schildrad einrahmt, die Basis einer Staffel überschneidet: Zählt dies als Überschneiden?

A: Ja. In gleicher Weise kann eine Staffel nicht unter das Schildrad eines Schiffes bewegt oder platziert werden, da auch dies als Überschneidung zählen würde.

F: Kann eine Staffel mit HALUNKE in beliebiger Reihenfolge angreifen und bewegt werden, wenn sie in der Staffelfase aktiviert wird?

A: Ja.

F: Wird eine Staffel mit DRAUFGÄNGER daran gehindert, sich zu bewegen, solange sie sich mit 2 Staffeln im Nahkampf befindet (eine davon mit SCHWER und die andere ohne SCHWER)?

A: Ja.

F: Meine Staffel ist in Entfernung 1 zu 2 feindlichen Staffeln, wobei eine davon im Nahkampf ist und die andere nicht, weil sie durch ein Hindernis getrennt wird. Muss meine Staffel die Staffel angreifen, mit der sie im Nahkampf ist?

A: Nein. Eine Staffel kann eine andere Staffel in Entfernung 1 angreifen, egal ob sie mit der anderen Staffel im Nahkampf ist oder nicht.

F: Kann eine Staffel mit STRATEGIE Einsatzzielmarker bewegen, die einem Schiff zugewiesen sind?

A: Nein.

F: Falls eine Staffel mit SCHARFSCHÜTZE im Nahkampf ist und sich eine andere Staffel in Entfernung 2 befindet, kann sie die Staffel in Entfernung 2 angreifen?

A: Ja. Falls die Staffel mit SCHARFSCHÜTZE aber mit einer Staffel mit ESKORTE im Nahkampf ist, kann sie keine andere Staffel, der ESKORTE fehlt, angreifen.

F: Muss eine Staffel mit ÜBERTRAGUNG in kurzer-mittlerer Reichweite des Schiffes sein, das Staffeln aktiviert, damit über sie Staffeln aktiviert werden können?

A: Ja. Die Übertragungsstaffel muss in Aktivierungsreichweite des Schiffes sein, wobei die Staffel-Aktivierungsreichweite jenes Schiffes durch andere Effekte (wie Signalverstärker) modifiziert sein kann.

F: Kann ein Karteneffekt oder eine Staffel mit STRATEGIE Einsatzzielmarker zu oder von einer Position bewegen, wo sie sich mit einem Schiff überschneiden?

A: Ja. Falls nötig darf der Besitzer jenes Schiffes die Position des Schiffes markieren, es aus dem Weg stellen, den Marker bewegen und das Schiff dann wieder zurückstellen.

F: Werden Effekte, die den Schubwert einer Staffel verändern, auch angewendet, sobald die Staffel sich wegen eines Karteneffekts bewegt?

A: Nein. Der Schub einer Staffel wird nur angewendet, sobald sie ihre normale Bewegung während ihrer Aktivierung durchführt.

VERSPERRT

F: Während ein Schiff sich mit einem Hindernis überschneidet und die gezogene Sichtlinie der angreifenden Hüllensektion keinen sichtbaren Bereich dieses Hindernisses kreuzt, ist dieser Angriff dann versperrt?

A: Nein.

VERTEIDIGUNGSMARKER

F: Kann ein Schiff einen Verteidigungsmarker ausgeben, selbst wenn er keinen Effekt hätte?

A: Ja. Beispielsweise kann ein Schiff einen ⚔-Marker ausgeben und eine angrenzende Hüllensektion ohne verbleibende Schilde wählen.

F: Kann ein Schiff einen Ausweichmarker ausgeben, um einen Würfel neu zu werfen und erst auf das Ergebnis warten, bevor es einen weiteren Verteidigungsmarker ausgibt?

A: Ja.

KONFLIKT UM CORELLIA

FAQ

AUFGEHALTEN DURCH GRAVITATIONSTRICHTER

F: Falls sich ein Schiff, das mit einer ☉-Aufwertung (experimentelle Sonderausstattung) ausgerüstet ist, bewegt, sodass es sich in Entfernung 1–5 von einem feindlichen Schiff befindet, das bereits seine Rad abgelegt hat, um sich in den Hyperraum zurückzuziehen, kann sich jenes feindliche Schiff dann immer noch zurückziehen?

A: Ja.

BASEN PLATZIEREN

F: Wann ist der Rebellenspieler am Zug seine Rebellenpräsenz-Aufkleber zu platzieren? Muss er den Standort einer Basis und Außenpostens als Paar vermerken?

A: Nein. Das Rebellenteam muss aber so planen, dass die eine Hälfte der Rebellenpräsenz-Aufkleber Außenposten repräsentieren und die andere Hälfte Basen, nachdem alle Aufkleber platziert worden sind.

FLOTTEN INSTAND SETZEN UND ERWEITERN

F: Wann werden Änderungen im Flottenbogen für alle Spieler öffentlich gemacht?

A: Die Spieler müssen während des Schrittes „Flotten instand setzen und erweitern“ ihre Entscheidungen nicht diskutieren. Zu Beginn der Strategiephase werden Flottenbögen öffentlich gemacht und die Spieler dürfen darum bitten, auf die Bögen des anderen Teams schauen zu dürfen, bevor Offensive und Verteidiger angekündigt werden.

F: Kann ein Spieler freiwillig Schiffe oder Staffeln aus seiner Flotte entfernen, um seinen Flottenpunktwert zu verringern?

A: Ja. Aber Schiffe und Staffeln, die auf diese Weise entfernt werden, werden als zerstört behandelt. Der Spieler erhält keine Ressourcenpunkte für seinen Flottenpunktwert zurück. Karten mit einzigartigem Namen (wie z. B. Titel-Aufwertungskarten), die auf diese Weise aus dem Spiel entfernt worden sind, können während der Kampagne von keinem Spieler mehr erworben werden.

F: Zählen Aufwertungen, die nicht ausgerüstet sind und beiseitegelegt sind, zum Flottenpunktwert dazu?

A: Alle erworbenen Aufwertungen zählen zum Flottenpunktwert dazu, ob sie nun ausgerüstet sind oder nicht.

F: Gib es ein Limit für das Hinzufügen von Staffeln in eine Flotte?

A: Der Flottenpunktwert einer Flotte für Staffeln darf ein Drittel des Gesamt-Flottenpunktwerts (aufgerundet) nicht übersteigen. Ein Spieler kann zusätzliche Staffeln hinzufügen, solange der endgültige Gesamt-Staffelwert ein Drittel des endgültigen Gesamt-Flottenwerts nicht übersteigt.

FLOTTEN ZUSAMMENSTELLEN

F: Behalten die Spieler nach dem Zusammenbau ihrer anfänglichen 400-Punkte-Flotte übriggebliebene Punkte oder Ressourcen?

A: Nein.

FLOTTENSTATUSAKTUALISIERUNG

F: Falls ein Schiff während einer Schlacht durch eine Bewegung aus der Spielfläche zerstört wird, erhält es dann den Status Geschwächt?

A: Ja.

F: Kann ein Schiff mit dem Status Geschwächt seinen abgelegten Verteidigungsmarker zurückerhalten oder kann eine Staffel mit dem Status Geschwächt seinen Hüllpunkte während einer Schlacht durch das Abhandeln eines Effekts wiederherstellen?

A: Ja. Der Geschwächt-ID-Marker kann aber nur während des Schrittes „Flotten instand setzen und erweitern“ entfernt werden. Falls jenes Schiff oder jene Staffel zu Beginn der nächsten Schlacht geschwächt bleibt, muss der passende Effekt abgehandelt werden.

F: Kann ein Schiff oder eine Staffel seinen Veteranenstatus außer durch das Entfernen aus der Kampagne dauerhaft verlieren?

A: Nein.

F: Ist ein Schiff oder eine Staffel, das/die ein feindliches Schiff (oder eine feindliche Staffel) zerstört hat, aber sich in den Hyperraum zurückgezogen hat, noch in der Lage Veteran zu werden?

A: Ja. Das Schiff bzw. die Staffel erhält keinen Geschwächt-Marker und zählt nur für die Siegpunktwertung dieser Schlacht als zerstört. Grundsätzlich ist es bzw. sie in der Lage, einen Veteranenmarker zu erhalten.

GROSSOFFENSIVE

F: Können innerhalb einer Runde mehrere Spieler desselben Teams entscheiden, ihre Hyperraumverstärkungen am selben Siegmarker aufzustellen?

A: Nein. Wenn innerhalb einer Runde mehrere Spieler desselben Teams entscheiden, Hyperraumverstärkungen aufzustellen, so muss jeder einen anderen Siegmarker wählen.

F: Kann der Effekt einer ☉-Karte von jedem Schiff abgehandelt werden, dessen Flotte zum selben Team gehört?

A: Wenn sich der Effekt einer Nicht-Commander-Aufwertung auf „befreundete“ Schiffe bezieht, kann er von jedem beliebigen befreundeten Schiff, das zu einer alliierten Flotte gehört, abgehandelt werden (im Rahmen der sonstigen Bedingungen des Effekts).

INITIATIVE BESTIMMEN

F: Kann der Spieler, der die Offensive angekündigt hat, wählen, ob er erster oder zweiter Spieler ist?

A: Nein. Der Spieler, der die Offensive angekündigt hat, hat die Initiative und ist der erste Spieler.

SIEGPUNKTE BEI SCHLACHTEN

F: Was passiert mit den Staffeln eines Spielers, falls alle seine Schiffe zerstört werden oder sich alle seine Schiffe in den Hyperraum zurückziehen?

A: Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler keine verbliebenen Schiffe mehr auf der Spielfläche hat. Der Spieler mit verbliebenen Schiffen auf der Spielfläche gewinnt jene Schlacht. Alle Staffeln des verlierenden Spielers verbleiben auf der Spielfläche und werden nicht als zerstört behandelt und erhalten nicht den Status Geschwächt.

STRATEGIE-EFFEKTE

F: Kann der zweite Spieler einen Erfahrene-Raumfahrer-Marker verwenden, um eine Kampagneneinsatzzielkarte mit einer anderen Kampagneneinsatzzielkarte oder einer normalen Einsatzzielkarte zu ersetzen?

A: Nein.

REBELLION IM OUTER RIM FAQ

EINSATZKOMMANDO-SCHLACHTEN

F: Wenn wir in diesem Format mit der Standard-Spielflächengröße von 90 x 90 cm spielen, platzieren wir dann die sechs Standard-Hindernisse aus dem Grundspiel?

A: Ja. Es sei denn, eine Einsatzzielkarte besagt etwas anderes.

NEUE HINDERNISSE

EXOORTHEN

F: Wenn ein Exogorth in Überschneidung mit mehreren Staffeln platziert wird und es unmöglich ist, die Staffeln alle so zu platzieren, dass sie den Exogorthen berühren, wie werden dann die übrigen Staffeln platziert?

A: Eine Staffel, die nicht so platziert werden kann, dass sie den Exogorthen berührt, muss so platziert werden, dass sie eine andere Staffel berührt, die wiederum den Exogorthen berührt. Staffeln können in Überschneidung mit dem Exogorthen platziert werden, um ihn alle zu berühren.

F: Wenn ein Exogorth bewegt wird (beispielsweise durch Ezra Bridgers Effekt) und damit nicht länger ein Hindernis berührt, werden seine Angriffe dann durch das Hindernis versperrt, das er zuvor berührt hat?

A: Ja.

PURRGIL

F: Wie weit muss ein Spieler einen Purrgil bewegen, wenn er ihn bewegt?

A: Das ist abhängig von dem Einsatzziel, das den Purrgil platziert hat. Wenn im Einsatzziel weder eine Mindestentfernung angegeben ist, noch dass sich der Purrgil auf eine andere Komponente zubewegt, dann kann der Spieler auch entscheiden, den Purrgil an seiner gegenwärtigen Position verharren zu lassen. Verlangt das Einsatzziel, dass sich der Purrgil auf eine andere Komponente zubewegt, dann ist die inhärente Bewegungsweite des Purrgil Entfernung 1–2. Er muss also von seiner gegenwärtigen Position bis mindestens an die Schlusslinie der Entfernungskategorie 1 (oder so nah wie möglich an diese Linie) bewegt werden.

F: Wie viel Schaden nimmt ein Schiff durch Überschneidung mit einem Purrgil, nachdem es ein Manöver ausgeführt hat, dessen Schub nicht der Einstellung seines Schubrades entspricht (beispielsweise durch den Effekt der Antriebstechniker)?

A: Das Schiff nimmt Schaden in Höhe des Schubs, der aktuell auf seinem Schubrad eingestellt ist.

STAUBWOLKEN

F: Dürfen wir uns unsere bevorzugten Staubwolken-Formen aus mehreren Spielssets zusammensuchen, wenn ein Einsatzziel das Platzieren von Staubwolken verlangt?

A: Nein. Die Staubwolken, die ihr verwendet, müssen beide aus **derselben** Kampagnenerweiterung stammen. Es spielt jedoch keine Rolle, ob ihr sie aus *Rebellion im Outer Rim* oder aus *Konflikt um Corellia* nehmt, da die Formen in beiden Sets identisch sind.

IRREGULÄRE STAFFELN

F: Habe ich die Möglichkeit, ein einzelnes Modell aus einer 3er-Staffel auf ein Haltestäbchen statt auf ein Staffeltäbchen zu stecken und es dann als irreguläre Staffel zu behandeln?

A: Nein. Nur Staffeln, die physisch durch ein einzelnes Modell auf einem einzelnen Stäbchen (statt auf einem Staffeltäbchen) dargestellt werden, zählen als irreguläre Staffeln. Dazu gehören beispielsweise der YT-2400 oder der VT-49 Decimator, nicht aber A-Flügler oder TIE-Abfangjäger.

SIEGPUNKTE FÜR SCHLACHTEN

F: Was passiert mit den Staffeln eines Spielers, wenn alle seine Schiffe zerstört wurden oder sich in den Hyperraum zurückgezogen haben?

A: Sowie ein Spieler keine Schiffe mehr auf der Spielfläche hat, endet die Partie unverzüglich. Der Spieler, der noch Schiffe auf der Spielfläche hat, gewinnt die Schlacht. Die auf der Spielfläche verbliebenen Staffeln des unterlegenen Spielers werden als nicht zerstört behandelt und somit auch nicht geschwächt.

F: Werden zusätzliche Streitkräfte, die eine Flotte während der Schlacht erhält – etwa durch ein Kampagnen-Einsatzziel oder einen Alliiertenmarker – auch auf die Gesamtflottenpunkte der Flotte addiert

A: Ja. In Bezug auf Siegpunkte, Erfahrung und den Unterlegenheitsbonus von Ortsbelohnungen werden zusätzliche Streitkräfte auf die Gesamtflottenpunkte einer Flotte addiert.

KARTEN- KLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt enthält Klarstellungen zu allen Kartenarten. Die Minikarten-Versionen der Aufwertungen bleiben zulässige Spielkomponenten, werden aber behandelt, als hätten sie die hier aufgeführten Texte. Die Abbildungen in diesem Abschnitt stellen die Karten in ihrer neuen Größe dar, wie sie in der *Star Wars: Armada Aufwertungskartensammlung* (Aufwertungen) oder in *Star Wars: Armada Flottenerweiterungen* (Schadenskarten) enthalten sind.

EINSATZZIELKARTEN



ANGRIFF AUS DEM HYPERRAUM

Schiffe und Staffeln, die beiseitegestellt wurden befinden sich nicht im Spiel. Ihre Fähigkeiten und Aufwertungen sind inaktiv und können nicht Ziel von Fähigkeiten werden.

Sobald eine Staffel, die beiseitegestellt wurde, aufgestellt wird, wird der Aktivierungsmarker so eingestellt, dass er dieselbe Farbe hat wie der Initiativemarker.

Während des Aufbaus, falls der zweite Spieler eine Staffel aufstellen muss, dies aber nicht kann, da er keine Schiffe auf dem Spielfeld hat, werden die Staffeln, die nicht beiseitegestellt wurden, zerstört.

Der zweite Spieler kann die Einsatzzielmarker zu Beginn der ersten Runde nicht bewegen.

Falls ein Spieler keine Schiffe mehr im Spiel hat, werden seine beiseitegestellte Schiffe und Staffeln zerstört. Falls das Spiel das Zeitlimit erreicht hat oder am Ende der sechsten Runde, werden seine Schiffe und Staffeln, die beiseitegestellt worden sind, ebenfalls zerstört.



ANGRIFF IM STRUDEL

Sobald ein Angreifer den Effekt der Sonderregeln abhandelt, um einen Einsatzzielmarker vom Verteidiger abzulegen, muss er einen Würfel wie angegeben ändern (abhängig davon, ob er der erste oder der zweite Spieler ist).



BLOCKADEBRECHER

Der zweite Spieler weist jedem seiner Schiffe 1 Einsatzzielmarker zu, nachdem das Einsatzziel gewählt worden ist, aber noch bevor Schiffe durch Karteneffekte beiseitegestellt werden.

Am Ende des Spiels kann der zweite Spieler für jedes seiner Flottillen-Schiffe im Aufstellungsbereich des ersten Spielers 1 Siegmarker erhalten, selbst wenn alle Nicht-Flottillen-Schiffe des zweiten Spielers zerstört worden sind.



DEM UNTERGANG GEWEIHE RAUMSTATION

Wenn ein Hindernis überhaupt nicht auf den Gravitationsstrudel zubewegt werden kann, weil es sich ansonsten mit Schiffen, Staffeln oder anderen Hindernissen überschneiden würde, so verbleibt das Hindernis an seinem gegenwärtigen Standort. Der Spieler, der das Hindernis bewegt, darf es trotzdem drehen, solange er die Regeln für das Bewegen von Hindernissen und die Regeln dieses speziellen Einsatzziels befolgt.



ERÖFFNUNGSSALVE

Die Würfel, die durch den Karteneffekt hinzugefügt werden, werden dem Angriffspool hinzugefügt, nachdem der Angriffspool gewürfelt wurde. Die vom zweiten Spieler hinzugefügten Würfel können von beliebiger Farbe sein, unabhängig von der Reichweite des Angriffs.

Die Flottenpunktekosten eines Schiffes beinhalten auch alle Punkte für ausgerüstete Aufwertungskarten.



FORTSCHRITTLICHE ARTILLERIE

Falls das Einsatzziel-Schiff eines Spielers mit Bordschützenteam ausgerüstet ist und während seiner Aktivierung von der gleichen Hüllensektion angreift, kann dieses Schiff nicht das gleiche Schiff oder die gleiche Staffel mehr als ein Mal während der Aktivierung ins Ziel nehmen.

Falls das Einsatzziel-Schiff eines Spielers mit Gekoppelte Geschütze ausgerüstet ist, kann dieses Schiff nicht mehr als ein Mal pro Runde angreifen.

Wenn das Einsatzziel-Schiff des ersten Spielers mit der Aufwertung *Ungestüm* oder Sprengkapseln ausgerüstet ist, kann seine Hüllensektion nicht mehrmals während der Aktivierung des Schiffes dieselbe Staffel ins Ziel nehmen.



GEFAHRLICHES TERRAIN
 Eine Staffel mit **STRATEGIE** kann Einsatzzielmarker von oder auf Hindernisse bewegen. Ein Einsatzzielmarker kann nur entfernt werden, um 1 Siegmarker zu erhalten, falls er sich mit einem Hindernis überschneidet. Falls sich mehrere Einsatzzielmarker mit einem Hindernis überschneiden, kann nur 1 entfernt werden, sobald ein Schiff sich mit jenem Hindernis überschneidet.

Der Sonderregeln-Effekt dieser Karte wird während des „Schiff bewegen“-Schritts abgehandelt, solange ein Manöver ausgeführt wird.



NAVIGATIONS Hindernisse
 Wenn sich ein Schiff oder eine Staffel mit einem Hindernis überschneidet und dieses Hindernis bewegt wird, so bleibt das Schiff/die Staffel auf seiner/ihrer gegenwärtigen Position, nachdem das Hindernis bewegt worden ist.

Kann ein Hindernis nicht bewegt werden, weil es sich ansonsten mit Schiffen, Staffeln oder anderen Hindernissen überschneiden würden, kann der kontrollierende Spieler es unverändert liegen lassen oder drehen.

Ein Schiff oder eine Staffel handelt den Effekt eines Hindernisses nur dann ab, wenn es/sie sich nach dem Bewegen mit dem Hindernis überschneidet.



HINTERHALT
 Der erste Spieler kann Staffeln innerhalb der Entfernung 1–2 zu einem Schiff in der Hinterhaltsszone aufstellen.

Nachdem ein Spieler alle seine Schiffe platziert hat, beginnt er bei seinem nächsten Aufstellungszug damit, Staffeln zu platzieren. Der andere Spieler macht solange mit dem Platzieren von Schiffen weiter, bis alle seine Schiffe platziert worden sind. Dann beginnt auch er mit dem Platzieren von Staffeln.

Wenn ein Schiff in der Hinterhaltsszone aufgestellt werden muss und nicht dort hineinpasst, ohne sich mit Hindernissen zu überschneiden oder über den Rand der Hinterhaltsszone hinauszuragen, muss der Spieler das Schiff so aufstellen, dass es sich zum größtmöglichen Teil innerhalb der Hinterhaltsszone befindet.



PLANETARE IONENKANONE
 Der Effekt der Sonderregeln dieser Karte kann nur verwendet werden, um 1 feindliches Schiff pro Runde anzugreifen.

Solange mit dem Effekt der Sonderregeln dieser Karte angegriffen wird, kann der Angreifer wählen, den normalen kritischen Effekt abzuhandeln, anstatt den kritischen Effekt dieser Karte, falls die verteidigende Hüllensektion keinen Schild hat.



HYPERRAUM-WANDERUNG
 Ein Schiff kann in derselben Runde entweder einen Einsatzzielmarker erhalten oder einen Einsatzzielmarker zu sich entfernen, um einen Siegmarker zu erhalten. Beides ist nicht möglich. Das bedeutet, dass ein Schiff maximal jede zweite Runde einen Siegmarker erhalten kann.

Die Spieler bewegen die Purgil wie gewohnt, nachdem alle Schiffe ihre Marker erhalten bzw. entfernt haben.



SCHUSSBAHNEN
 Falls nur ein Teil der Bewaffnung der Hüllensektion in Angriffsreichweite zum Einsatzzielmarker ist, wird auch nur dieser Teil zur Summe addiert.

Eine Hüllensektion kann nur ihre aktuellen Geschützbatterie-Angriffswürfel zur Summe addieren, inklusive Erhöhungen und Verringerungen durch Karten wie „Verbesserte Bewaffnung“. Würfel, die erst nach einem Angriff hinzugefügt werden, wie durch das Kommando „Feuer konzentrieren“ oder den Titel „Dominator“, werden nicht hinzugefügt.



MINENFELD
 Der Sonderregeln-Effekt dieser Karte wird während des „Schiff bewegen“-Schritts abgehandelt, solange ein Manöver ausgeführt wird.



SONNENKORONA
 Der Schritt „Angriffswürfel werfen“ wird vor dem Effekt der Sonderregeln dieser Karte abgehandelt. Falls nach Abhandlung dieses Effekts keine Würfel mehr im Angriffspool verbleiben, kann der Angreifer trotzdem noch Effekte abhandeln, die während des Schrittes „Angriffseffekte abhandeln“ Würfel hinzufügen



UMKÄMPFTER AUSSENPOSTEN

Die Raumstation versperrt keine Angriffe oder die Sichtlinie für Schiffe oder Staffeln.

AUFBAU: Die Hindernisse werden wie gewohnt platziert mit Ausnahme der Raumstation. Dann platziert der zweite Spieler die Raumstation im Startgebiet, jenseits Entfernung 1 zu allen Hindernissen und jenseits Entfernung 5 zu den Spielflächenrändern beider Spieler.

SONDERREGEL: Die Raumstation versperrt keine Angriffe und hat nicht die Fähigkeit, Schadenskarten abzulegen oder Hüllensektionen wiederherzustellen.

RUHMENPUNKTE: Jeder Spieler addiert die Kommandowerte seiner Schiffe in Entfernung 1 zur Raumstation auf. Der Spieler mit der höchsten Summe erhält 1 Siegmarker.

20



ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Während des Aufbaus kann die Raumstation jenseits oder in Überschneidung mit dem Aufstellungsbereich des ersten Spielers platziert werden.

AUFBAU: Der zweite Spieler platziert die Raumstation in Entfernung 1-5 zum Spielflächenrand des ersten Spielers. Dann werden die übrigen Hindernisse wie gewohnt platziert.

Solange die Flotten aufgestellt werden, muss der erste Spieler zuerst sein Flaggschiff aufstellen, bevor er irgendwelche anderen Schiffe aufstellt. Sein Flaggschiff muss sich mit der Raumstation überschneiden, selbst wenn es dadurch über seinen Aufstellungsbereich hinausragt. Der erste Spieler kann keines seiner Schiffe mit einem höheren Schutzwert als dem halben Maximalschutzwert (auferundet) aufstellen.

Nachdem die Flotten aufgestellt worden sind, platziert der zweite Spieler 3 verdeckte Kommandowörter gestapelt auf dieser Karte.

SONDERREGEL: Zu Beginn der Schiffsphase der ersten, zweiten und dritten Runde deckt der zweite Spieler das oberste Kommando auf dieser Karte auf und jedes Schiff des ersten Spielers erhält einen Überfallmarker, der dem Rand entspricht.

20



ZIELBAKEN

Die Sonderregeln dieser Karte können nicht mehr als 1 Mal während jedes Angriffs abgehandelt werden, auch wenn sich mehr als 1 Einsatzzielmarker in Entfernung 1-2 des Verteidigers befindet.

AUFBAU: Nach dem Platzierten von Hindernissen platziert die Spieler abwechselnd insgesamt 4 Einsatzzielmarker im Startgebiet, beginnend mit dem zweiten Spieler.

SONDERREGEL: Solange eins der Schiffe des zweiten Spielers ein Schiff in Entfernung 1-2 von einem Einsatzzielmarker angreift, darf der Angreifer bis zu 2 Angriffswürfel im Angriffspool neu werfen.

20



ZIELPERSON GEFANGEN NEHMEN

Wenn ein Schiff mit Einsatzzielmarker zerstört wird, weil es seine Aktivierung außerhalb der Spielfläche beendet, muss der Einsatzzielmarker vor dem Entfernen des Schiffes platziert werden. Der Gegenspieler muss den Marker so platzieren, dass er einen noch auf der Spielfläche befindlichen Teil der Schiffsbasis berührt. Befindet sich kein Teil der Schiffsbasis mehr auf der Spielfläche, platziert er ihn so, dass er den Spielflächenrand berührt, welcher der Endposition des Schiffes am nächsten ist.

AUFBAU: Nach dem Platzierten der Hindernisse platziert der zweite Spieler 1 Einsatzzielmarker in Entfernung 1 von einem beliebigen Hindernis und jenseits Entfernung 5 zu allen Rändern des Startgebiets.

SONDERREGEL: Sobald ein Schiff in Entfernung 1 des Einsatzzielmarkers ein Kommando entdeckt, darf der Spieler, der es kontrolliert, den Einsatzzielmarker von der Spielfläche entfernen und auf der zugehörigen Schiffskarte platzieren.

Sobald ein Schiff mit dem Einsatzzielmarker auf seiner Schiffskarte zerstört wird, platziert der gegnerische Spieler den Einsatzzielmarker so auf der Spielfläche, dass er die Basis des zerstörten Schiffes berührt.

SPIELERE: Falls ein Schiff eines Spielers den Einsatzzielmarker hat, erhält dieser Spieler 1 Siegmarker.

50

KAMPAGNENEINSATZZIELKARTEN



BASENVERTEIDIGUNG: BEWAFFN. RAUMSTATION

Der zweite Spieler kann den Sonderregeln-Effekt dieser Karte nur abhandeln, falls die Bewaffnete Raumstation einen Angriff gegen ein Schiff oder eine Staffel durchführen könnte, bei dem er mindestens 1 Würfel werfen würde.

AUFBAU: Die Hindernisse werden wie gewohnt platziert, mit Ausnahme der Raumstation. Dann platziert der zweite Spieler die Raumstation im Startgebiet, jenseits Entfernung 1 zu allen Hindernissen und jenseits Entfernung 5 zum Rand des ersten Spielers. Die Raumstation ist eine bewaffnete Raumstation. Die Karte „Bewaffnete Raumstation“ wird bei den Schiffskarten des zweiten Spielers platziert.

SONDERREGEL: Die Schiffe und Staffeln des ersten Spielers können den Effekt der bewaffneten Raumstation nicht abhandeln, um Schadenskarten abzulegen oder Hüllensektionen wiederherzustellen, wenn sie sich mit ihr überschneiden.

Ein Mal pro Runde darf der zweite Spieler, anstatt ein Schiff zu aktivieren, 1 Angriff mit der bewaffneten Raumstation durchführen.

20



BASENVERTEIDIGUNG: IONENKANONE

Der Effekt der Sonderregeln dieser Karte kann nur verwendet werden, um 1 feindliches Schiff pro Runde anzugreifen.

Solange mit dem Effekt der Sonderregeln dieser Karte angegriffen wird, kann der Angreifer wählen, den normalen kritischen Effekt abzuhandeln, anstatt den kritischen Effekt dieser Karte, falls die verteidigende Hüllensektion keinen Schild hat.

AUFBAU: Der zweite Spieler muss alle seine Schiffe und Staffeln vor dem ersten Spieler aufstellen. Nach der Flottenaufstellung platziert der zweite Spieler 3 Einsatzzielmarker an beliebigen Stellen der Spielfläche.

SONDERREGEL: Am Ende der Kommando-Phase darf der zweite Spieler 1 feindliches Schiff in Entfernung 1-3 eines Einsatzzielmarkers auswählen und einen Angriff gegen dieses Schiff durchführen. Der Angreifer wird wie ein Schiff mit einer Geschützbatteriebewaffnung von 4 blauen Würfeln behandelt, aber gilt gegenüber Schiffen oder Staffeln nicht als befreundet. Der Angriff wird als Angriff aus mittlerer Reichweite behandelt; die Schusslinie kann nicht versperrt werden, jede Hüllensektion des Verteidigers kann das Ziel sein und der Angriff verfährt über den folgenden kritischen Effekt:

BLAUES ⚡: Der Verteidiger muss 1 seiner Verteidigungsmarker auswählen und erschöpfen.

20



HYPERRAUMROUTENÜBERFALL

Der erste Spieler erhält für jedes feindliche Schiff, das sich in den Hyperraum zurückzieht, 1 Siegmarker.

Der zweite Spieler erhält nicht 1 Siegmarker für jedes Schiff innerhalb von 2 Maßstablängen von Rand des ersten Spielers, das sich am Ende des Spiels in den Hyperraum zurückzieht.

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

SONDERREGEL: 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.

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

15



MACHTDEMONSTRATION

Falls der zweite Spieler alle seine verbliebenen Schiffe in den Hyperraum zurückzieht, wird die verbliebenen Raumstation als zerstört behandelt, sobald am Spielende Siegpunkte berechnet werden.

SETUP: Place obstacles as normal, excluding the station. Then, the second player places 2 stations in the setup area. Each station must be beyond distance 1 of all obstacles and beyond distance 3 of both players' edges. Both stations are unarmed stations; place both Unarmed Station cards near the second player's ship cards.

SPECIAL RULE: The first player's ships and squadrons cannot resolve an unarmed station's effect to discard damage cards or recover hull points when they overlap it.

END OF GAME: The second player gains 1 victory token for each unarmed station that is not destroyed. The first player gains 1 victory token and his team gains 40 resource points for each station that is destroyed. The winner's team also gains 40 resource points.

20

STAFFELKARTEN



BIGGS DARKLIGHTER

Während der Abhandlung von Biggs Darklighters Fähigkeit kannst du keine befreundete Staffel wählen, die zerstört worden ist, sich wegen General Rieekans Karteneffekt aber noch auf der Spielfläche befindet.



COLONEL JENDON

Colonel Jendon kann seinen Effekt abhandeln, falls er nicht im Nahkampf ist und falls es ihm nicht möglich ist aufgrund eines anderen Effekts einen Angriff durchzuführen.

Dieser Karteneffekt aktiviert nicht die gewählte Staffel.

Aktualisierte Karte



„DUTCH“ VANDER

Falls „Dutch“ Vander angreift und der Verteidiger keinen Schaden nimmt, aber eine andere feindliche Staffel Schaden erleidet (aufgrund der Abhandlung eines Effekts wie z. B. auf Biggs Darklighter), dann verschiebt „Dutch“ Vanders Effekt den Aktivierungsanzeiger des Verteidigers nicht.



IG-88B

Sobald IG-88Bs Fähigkeit abgehandelt wird, kann er 1 Angriff gegen jede feindliche Staffel in Entfernung 1 durchführen. Solange IG-88B mit einer oder mehreren Staffeln mit dem Schlüsselwort **ESKORTE** im Nahkampf ist, muss IG-88B sie zuerst als Ziele festlegen und kann jede Staffel mit dem Schlüsselwort **ESKORTE** ein Mal angreifen. Falls anschließend immer noch eine oder mehrere Staffeln mit dem Schlüsselwort **ESKORTE** im Nahkampf mit ihm sind, muss IG-88B aufhören Angriffe durchzuführen.



JAN ORS

Solange Jan Ors nicht sich selbst verteidigt, können ihre Verteidigungsmarker nicht von einem **☉**-Effekt als Ziel gewählt werden.



LUKE SKYWALKER

Luke Skywalkers Fähigkeit wird ignoriert, solange die Effekte der Schadenskarten „Fehlfunktion des Schildprojektors“ und „Schilde ausgefallen“ abgehandelt werden.

Solange er ein Schiff mit Schilden angreift, handelt Luke Skywalker den kritischen Effekt nicht ab, der ihm von Norra Wexleys Fähigkeit gewährt wird.



MAJOR RHYMER

Befreundete Staffeln, die sich in Reichweite 1 zu Major Rhymer befinden, können Schiffe in kurzer Reichweite angreifen, anstatt auf Entfernung 1 begrenzt zu sein. Dies schließt auch Major Rhymer selbst ein.

Sobald eine befreundete Staffel auf diese Weise angreift, ignoriert sie die Würfel-farbenbeschränkung auf der Reichweitenseite des Maßstabs und verwendet stattdessen alle Würfel entsprechend der Staffelfarte (die Bewaffnung ganz rechts auf der Staffelfarte).

Aktualisierte Karte



VALEN RUDOR

Eine feindliche Staffel, die mit einer anderen Staffel im Nahkampf ist, kann keinen **KONTER**-Angriff gegen Valen Rudor durchführen.



„WHISPER“

Wenn „Whisper“ aufgrund eines Effekts (beispielsweise Dengar) einen **KONTER-Angriff** durchführt, muss dieser Angriff abgehandelt werden, bevor Whisper den Effekt abhandelt, mit dem er sich nach dem Verteidigen bewegt.



ADMIRAL MONTFERRAT

Ein Schiff mit einer offenen Schadenskarte Feuerkontrolle außer Funktion kann kein Schiff ins Ziel nehmen, das mit Admiral Montferrat ausgerüstet ist, dessen Schub 3 oder höher ist.

AUFWERTUNGSKARTEN



ADMIRAL ACKBAR

Falls ein Schiff mit Bordschützenteam ausgerüstet ist, darf Admiral Ackbars Fähigkeit für beide Angriffe, die von derselben Hüllensektion durchgeführt werden, angewandt werden.



ADMIRAL MOTTI

Falls durch den Verlust des Effekts von Admiral Motti der Hüllenwert eines Schiffes der Anzahl seiner Schadenskarten entspricht, wird das Schiff zerstört.

Aktualisierte Karte

Aktualisierte Karte



ADMIRAL CHIRANEAU

Falls ein Schiff *Korruptor* und Admiral Chiraneau ausgerüstet hat, haben Staffeln mit **BOMBER**, die das Schiff aktiviert, im Nahkampf eine Geschwindigkeit von „3“.



ADMIRAL OZZEL

Ein befreundetes Schiff, das mit Navigationsteam ausgerüstet ist und ein **☉**-Kommando abhandelt, indem es einen **☉**-Marker nutzt, um den Kurskorrekturwert zu erhöhen, darf Admiral Ozzels Fähigkeit abhandeln, um den Schub um 1 zu verändern.

Aktualisierte Karte

Aktualisierte Karte



ADMIRAL KONSTANTINE

Falls Admiral Konstantines Effekt den Schub eines Schiffes mit einer offenen Schadenskarte Risse in den Schubdüsen ändert, nimmt dieses Schiff nicht 1 Schaden durch den Effekt von Risse in den Schubdüsen.

Während einer Großoffensive kann der Effekt dieser Karte gegen alle feindlichen Schiffe abgehandelt werden, egal welchem Gegenspieler sie gehören.



ADMIRAL RADDUS

Falls ein Schiff, das mit dieser Aufwertung ausgerüstet ist, zerstört wird, nachdem dieser Karteneffekt abgehandelt worden ist, um ein Schiff aufzustellen, kann das durch diesen Karteneffekt aufgestellte Schiff nicht das erste Schiff sein, das in jener Runde aktiviert wird.

Falls während der Schiffsphase in der Runde, in der das Schiff durch diesen Karteneffekt aufgestellt worden ist, alle Schiffe beider Spieler durch einen Karteneffekt (wie z. B. von Admiral Raddus oder von Gouverneurin Pryce) am Aktivieren gehindert werden, darf ein Schiff, das durch diesen Karteneffekt aufgestellt worden ist, auch dann aktivieren, auch wenn es das erste Schiff ist, das in jener Runde aktiviert wird.

Aktualisierte Karte

Aktualisierte Karte



ADMIRAL SCRED

Dieser Karteneffekt kann während der Aktivierung eines Schiffs oder einer Staffel abgehandelt werden.

ADMIRAL SCRED
Ein Mal pro Aktivierung darf ein befreundetes Schiff, solange es angreift, 1 Würfel ausgeben, um einen Würfel auf eine Seite mit einem ⚡-Symbol zu ändern.

Aktualisierte Karte



ANGRIFFS-ERSCHÜTTERUNGSRAKETEN

Der Schaden, der durch diese Karte verursacht wird, kann nicht durch einen ⚡-Verteidigungsmarker reduziert werden.

ANGRIFFS-ERSCHÜTTERUNGSRAKETEN
SCHWARZES ⚡: Erschöpfe diese Karte. Jede Hüllensektion, die an die verteidigende Hüllensektion angrenzt, nimmt 1 Schaden.

Aktualisierte Karte



ADMIRAL SLOANE

Ein durch diesen Karteneffekt ausgegebener Marker kann vom Verteidiger während jenes Angriffs nicht ausgegeben werden. Der Verteidiger kann aber einen anderen Marker desselben Typs während jenes Angriffs ausgeben.

ADMIRAL SLOANE
Solange eine befreundete Staffel ohne das Schlüsselwort **HALUNKE** angreift, darfst du 1 Würfel mit einem ⚡-Symbol ausgeben, um 1 Verteidigungsmarker des Verteidigers zu wählen und auszugeben. Solange ein Schiff angreift, darfst du zudem 1 Würfel mit einem ⚡-Symbol neu würfeln.

Aktualisierte Karte



ANTI-ZIELSUCHSYSTEM

Mehrere Kopien dieser Karte können ihren jeweiligen Effekt während desselben Angriffs abhandeln. Der Effekt jeder Karte muss einzeln abgehandelt werden.

ANTI-ZIELSUCHSYSTEM
Solange ein befreundetes Schiff in Entfernung 1-3 in kurzer Reichweite verteidigt, darfst du während des Schrittes „Verteidigungsmarker ausgeben“ diese Karte erschöpfen, um den Angreifer dazu zu zwingen, bis zu 4 Würfel deiner Wahl neu zu würfeln.

Aktualisierte Karte



ADMONITOR

Ein Schiff, das mit *Admonitor* ausgerüstet ist, kann einen einzigen spielbereiten Verteidigungsmarker ablegen, während es verteidigt.

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

Aktualisierte Karte



ANTRIEBSTECHNIKER

Falls das Schiff dieses Manöver ausführt, kann es das erste Gelenk der Manöverhilfe bewegen, indem es seinen normalen Kurskorrekturwert für das erste Gelenk bei Geschwindigkeit 1 nutzt.

Das Schiff kann während dieses Manövers nicht den Effekt des ⚡-Kommandos verwenden, um seine Kurskorrekturwerte zu erhöhen.

Nachdem sich dieses Schiff mit einem Schiff überschneidet bleibt es erschöpft, falls diese Karte bereits erschöpft ist.

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 überschneidest.

Aktualisierte Karte



ALLE JÄGER MIR NACH!

Falls das Schiff, das mit dieser Aufwertung ausgerüstet ist, zerstört wird, nachdem dieser Effekt abgehandelt worden ist, sind Staffeln, die durch befreundete Schiffe aktiviert worden sind, noch bis zum Ende der Runde betroffen.

Dieser Effekt erhöht den Schub von Staffeln, die von einem Schiff mit der Aufwertung *Unabhängigkeit* aktiviert werden, zusätzlich um 1.

ALLE JÄGER MIR NACH!
Zu Beginn der Schiffsphase darfst du diese Karte ablegen oder einen ⚡-Marker ausgeben. Falls du das tust, wird bis zum Ende der Runde der Schub jeder Staffel, die von einem befreundeten Schiff aktiviert wird, bis zum Ende ihrer Aktivierung um 1 erhöht, bis zu einem Maximum von 5.

Aktualisierte Karte



ASPIRATION

Schilder können auf Hüllensektionen des Schiffes verschoben werden, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, solange die Anzahl an Schilden in der Hüllensektion nicht den maximalen Schildwert jener Hüllensektion übersteigt. (Dies schließt auch Karteneffekte wie z. B. von Projektionsexperten mit ein.)

Nachdem diese Karte durch einen Effekt wie Darth Vader abgelegt wurde, gehen sämtliche Schilder, die über den maximalen Schildwert einer Hüllensektion hinausgehen, sofort verloren.

ASPIRATION
Sobald du dieses Schiff aufstellst, darfst du auf bis zu 2 deiner Hüllensektionen Schilder deiner anderen Hüllensektionen verschieben. Falls du das tust, kann die Anzahl der Schilder in einer Sektion das Maximum von 6 nicht überschreiten. Du darfst keine Schilder wiederherstellen, solange irgendeine Sektion ihren maximalen Schildwert überschritten hat.

Aktualisierte Karte



BAIL ORGANA

Hinweis: Diese Karte wurde in der *Star Wars: Armada Aufwertungskartensammlung* nicht neu aufgelegt und darf deshalb auf kompetitiven Turnieren nicht länger gespielt werden.

Falls das Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, beiseitegestellt ist, kannst du diesen Karteneffekt nicht abhandeln, um dieser Karte einen Rundenmarker zuzuweisen.

Wenn diese Karte durch einen Effekt wie Darth Vader abgelegt wird, ist sie nicht länger aktiv im Spiel.



CHAM SYNDULLA

Dieser Karteneffekt ermöglicht es dem Schiff, das damit ausgerüstet ist, die Räder eines feindlichen Schiffes aufzuheben und zu verändern.

Wenn der Besitzer des feindlichen Schiffes seine Räder nicht aus der Hand geben möchte, kann er sie auch selbst auf die Kommandos einstellen, die der Besitzer von Cham Syndulla ausgewählt hat.

Aktualisierte Karte



FALLENFORMATION!

Falls das Schiff, das mit dieser Aufwertung ausgerüstet ist, zerstört wird, nachdem dieser Effekt abgehandelt worden ist, sind befreundete Schiffe noch bis zum Ende der Runde betroffen.

Aktualisierte Karte



DOMINATOR

Falls das Schiff zwei Schilde ausgibt, darf es beide von einer Hüllensektion nehmen oder je einen von zwei verschiedenen Hüllensektionen.

Aktualisierte Karte



COMMANDER BECK

Wenn ein Schiff, das diese Karte ausgerüstet hat, diesen Effekt abhandelt, wird es behandelt, als hätte es einen Kommandomarker des gewählten Typs ausgegeben. Das Schiff kann zudem ein Kommandorad des gewählten Typs ausgeben und es mit diesem Effekt kombinieren.

Aktualisierte Karte



DOPPEL-TURBOLASERGE SCHÜTZ

Solange du diesen Karteneffekt abhandelt, kannst du keine anderen Effekte abhandeln, die Würfel modifizieren, bis du diesen Karteneffekt vollständig abgehandelt hast.

Aktualisierte Karte



DER GROSSINQUISITOR

Dieser Karteneffekt wird abgehandelt, sobald sich der Wert auf einem Schubrad eines feindlichen Schiffes ändert.

Aktualisierte Karte



EINSATZTEAM ANTILLES

Beim Abhandeln dieses Karteneffekts kannst du nicht mehr als 1 Kopie dieser Karte wählen und erschöpfen.

Aktualisierte Karte



Aktualisierte Karte

ELEKTRONISCHE GEGENMASSNAHMEN

Dieser Karteneffekt erlaubt dir **nicht** ...

- ... einen Verteidigungsmarker bei Schub 0 auszugeben.
- ... einen Verteidigungsmarker vom gleichem Typ auszugeben, den der Verteidiger während eines Angriffs ausgegeben hat.
- ... einen Verteidigungsmarker mehr als 1 Mal während eines Angriffs auszugeben.



Aktualisierte Karte

ENTERKOMMANDO

Um diesen Karteneffekt abzuhandeln, wähle welche Verteidigungsmarker du ausgeben willst, dann gib jene Marker einen nach dem anderen aus.

Beim Abhandeln dieses Effekts kann ein Verteidigungsmarker nicht mehr als 1 Mal gewählt werden.



Aktualisierte Karte

ERFAHRENE BORDSCHÜTZEN

Solange ein Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, angreift, kann es ♣-Symbole ausgeben, bevor dieser Effekt abgehandelt wird. Jene Würfel werden aus dem Angriffspool entfernt und werden nicht neu gewürfelt.



Aktualisierte Karte

EXECUTOR

Wenn dieses Schiff ein Kommando abhandelt, kann es nur 1 Kommandorad mit 1 entsprechenden Kommandomarker kombinieren. Es kann nicht mehrmals pro Aktivierung dasselbe Kommando abhandeln.



Aktualisierte Karte

EXPERIMENTELLER G-8-PROJEKTOR

Wenn der Schub eines Schiffes vorübergehend verringert wird, verändert sich dadurch nicht sein Schubrad. Wenn dieser Effekt bei einem feindlichen Schiff abgehandelt wird und jenes Schiff während des Schrittes „Kurs bestimmen“ seinen Schub verändert (etwa mit einem ⚙-Kommando) so ist sein Schub weiterhin 1 weniger als die aktuell auf dem Schubrad eingestellte Zahl. Dies gilt auch, wenn ein Schiff seinen Schub auf das in seiner Schubtabelle angegebene Maximum erhöht.

Dieser Effekt kann bei einem feindlichen Schiff abgehandelt werden, das ein Manöver ausführt durch Effekte wie auf Antriebstechniker. Dieser Effekt wird vor dem „Kurs bestimmen“-Schritt dieses Manövers abgehandelt und reduziert den Schub des Schiffes kurzfristig um 1 bis zu einem Minimum von 0.



Aktualisierte Karte

DEVASTATOR

Falls dieses Schiff einen seiner Verteidigungsmarker ersetzt (z. B. durch Captain Needas Fähigkeit), zählt der ersetzte Verteidigungsmarker nicht als abgelegt.

Falls das Schiff einen abgelegten Verteidigungsmarker wiederherstellt, gilt der Marker nicht länger als abgelegt.

Dieses Schiff kann keinen Verteidigungsmarker als Teil der Kosten ausgeben, um den Effekt einer Aufwertungskarte abzuhandeln, es sei denn, der Effekt besagt, dass ein Verteidigungsmarker ausgegeben werden darf.



Aktualisierte Karte

FEUERLEITTEAM

Falls ein Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, beide kritischen Effekte (den von XX-9-Turbolaser und den normalen) abhandelt, werden nur die ersten 2 Schadenskarten offen ausgeteilt.

Falls das Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, nicht nur den kritischen Effekt von Angriffs-Protonentorpedos sondern auch den normalen kritischen Effekt abhandelt wird nur die Schadenskarte, die durch das Abhandeln von Angriffs-Protonentorpedos zugeteilt wird, offen zugeteilt.



Aktualisierte Karte

FLECHETTE-TORPEDOS

Falls ein Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, während der Aktivierung der verteidigenden Staffel einen **KONTER-ANGRIFF** durchführt, beendet das Verschieben des Aktivierungsanzeigers der verteidigenden Staffel nicht die Aktivierung jener Staffel.

FLECHETTE-TORPEDOS

Solange du eine Staffel angreiffst, darfst du 1 schwarzen Würfel mit einem **S**-Symbol ausgeben, um den Aktivierungsanzeiger der angegriffenen Staffel auf die aktivierte Seite zu schieben.



Aktualisierte Karte

GEHEIMDIENSTOFFIZIER

Ein Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, kann 1 eigenen Verteidigungsmarker wählen, sobald diese Karte abgehandelt wird.

GEHEIMDIENSTOFFIZIER

Solange du angreiffst, darfst du, nachdem du deinen Angriffspool gewürfelt hast, diese Karte erschöpfen, um 1 Verteidigungsmarker zu wählen. Falls jener Verteidigungsmarker während dieses Angriffs ausgehen wird, lege jenen Marker ab.



Aktualisierte Karte

FLUGKONTROLLE

Dieser Effekt erhöht auch die Bewaffnung der Staffel, solange sie mit **SCHARFSCHÜTZE** angreift.

Falls ein Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, Colonel Jendon aktiviert und Colonel Jendon seine Fähigkeit verwendet, um eine andere befreundete Staffel einen Angriff durchführen zu lassen, wird die Bewaffnung jener Staffel durch diesen Karteneffekt nicht erhöht.

FLUGKONTROLLE

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



Aktualisierte Karte

GEKOPPELTE GESCHÜTZE

Falls ein Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, eine Staffel angreift, kann es während seines Angriffs zusätzliche Staffeln als Ziel wählen.

GEKOPPELTE GESCHÜTZE

Modifikation.
Du kannst nicht mehr als ein Mal pro Runde angreifen.
Solange du ein Schiff angreiffst, füge deinem Angriffspool 1 roten Würfel hinzu.



Aktualisierte Karte

FLUGNAVIGATOR

Wenn ein Schiff, das diese Karte ausgerüstet hat, sich mit mehr als einem Hindernis überschneidet, kann es den Effekt jedes dieser Hindernisse ignorieren. Beschließt das Schiff, den Effekt eines Hindernisses, mit dem es sich überschneidet, zu ignorieren, muss es auch die Effekte aller anderen Hindernisse, mit denen es sich überschneidet, ignorieren.

FLUGNAVIGATOR

Nachdem du ein Manöver ausgeführt hast, darfst du, falls du dich mit einem Hindernis überschneidest, diese Karte ablegen, anstatt die Effekte der Überschneidung mit jenem Hindernis abzuhandeln.



Aktualisierte Karte

GEKOPPELTE TURBOLASERTÜRME

Das Schiff, das diese Karte ausgerüstet hat, kann diesen Effekt während eines beliebigen Anti-Jäger-Angriffs abhandeln, jedoch nur ein Mal pro Aktivierung. Falls das Schiff diesen Effekt während eines zusätzlichen Angriffs abhandelt, der durch einen anderen Effekt gewährt wurde (beispielsweise die Aufwertungskarte Sprengkapseln), kann es während dieses Angriffs keine zusätzlichen Staffeln als Ziele festlegen.

GEKOPPELTE TURBOLASERTÜRME

Solange du angreiffst, darfst du 1 roten Würfel in deinem Angriffspool neu würfeln.
Solange du zum ersten Mal während deiner Aktivierung eine Staffel angreiffst, 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.



Aktualisierte Karte

GARM BEL IBLIS

Ein Schiff kann nicht mehr als eine Kopie des gleichen Kommandomarkers haben. **Marker, die auf dieser Karte platziert werden, gehören zu dieser Karte und sind nicht dem Schiff zugewiesen, das diese Karte ausgerüstet hat.**

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.



Aktualisierte Karte

GENERAL DODONNA

Während einer Großoffensive kann dieser Karteneffekt nur abgehandelt werden, sobald ein Schiff, das dem Gegner gehört, den du im Schritt „Ziel zuweisen“ gewählt hast, eine offene Schadenskarte zugeteilt wird.

GENERAL DODONNA

Bevor einem feindlichen Schiff eine offene Schadenskarte zugeteilt wird, sieh dir die obersten 4 Karten des Schadensstapels an, platziere 1 oben auf dem Stapel und lege die anderen ab.



Aktualisierte Karte

GENERAL MADINE

Sobald ein befreundetes Schiff das ☉-Kommando abhandelt und ein ☉-Rad ausgibt, kann es den Effekt nutzen, den Kurskorrekturwert um 1 weiteren zu erhöhen.

Sobald ein befreundetes Schiff, das mit Navigationsteam ausgerüstet ist, das ☉-Kommando abhandelt und ein ☉-Rad ausgibt, ist der Effekt von Navigationsteam nicht kumulativ mit General Madines Effekt.



Aktualisierte Karte

GENERAL RIEEKAN

Schiffe und Staffeln, die von dieser Fähigkeit betroffen sind, werden am Ende der Statusphase zerstört, ohne Berücksichtigung der zugeteilten Schadenskarten und verbliebenen Hüllenpunkte. Diese Schiffe oder Staffeln werden entfernt, bevor irgendein „Rundenende“- oder „Spielende“-Effekt abgehandelt wird.

Schiffe und Staffeln, die von dieser Fähigkeit betroffen sind, werden bis zum Ende der Statusphase so behandelt, als wären sie nicht zerstört (in Bezug auf Angriff, Verteidigung, Abhandlung von Kartenfähigkeiten usw.). Diese Schiffe und Staffeln können weiteren Schaden durch die Abhandlung von Effekten wie auf Skrupellose Strategen nehmen.

Falls ein Schiff oder eine Staffel durch das Verlassen der Spielfläche zerstört werden würde, wird das Schiff/die Staffel sofort zerstört (trotz General Rieekans Fähigkeit).

Falls das Schiff, das mit General Rieekan ausgerüstet ist, die Spielfläche verlässt, bleibt ein Schiff oder eine Staffel, das oder die von dieser Fähigkeit betroffen ist, bis zum Ende der Statusphase auf der Spielfläche.

Rieekans Fähigkeit betrifft das Schiff, das mit im ausgerüstet ist. Falls diese Fähigkeit das letzte Schiff in Rieekans Flotte vor der Zerstörung „retten“ würde, endet das Spiel am Ende der Spielrunde.

Das Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, kann wählen, ob der Karteneffekt abgehandelt wird, bevor das zerstörte Schiff oder die zerstörte Staffel von der Spielfläche entfernt wird.



GOVERNEURIN PRYCE

Hinweis: Diese Karte wurde in der *Star Wars: Armada Aufwertungskartensammlung* nicht neu aufgelegt und darf deshalb auf kompetitiven Turnieren nicht länger gespielt werden.

Du kannst diesen Karteneffekt nicht abhandeln, um dieser Karte einen Rundenmarker zuzuweisen, falls das Schiff, das mit ihr ausgerüstet ist, beiseitegestellt ist.

Während der Schiffsphase der Runde, die dem Rundenmarker auf dieser Karte entspricht, falls dieses Schiff dein einziges nicht-aktiviertes Schiff ist, müssen alle feindlichen Schiffe aktivieren, bevor dieses Schiff aktiviert, auch wenn ein Karteneffekt es anderweitig vor dem Aktivieren hindern würde (wie z. B. Admiral Raddus).

Während der Schiffsphase der Runde, die dem Rundenmarker auf dieser Karte entspricht, falls die Flotten beider Spieler ein Schiff beinhalten, die mit dieser Karte ausgerüstet sind, und der gleiche Rundenmarker auf beiden Kopien dieser Karte platziert worden ist, aktiviert das mit dieser Karte ausgerüstete Schiff des Startspielers vor dem mit dieser Karte ausgerüsteten Schiff des zweiten Spielers.

Wenn diese Karte durch einen Effekt wie Darth Vader abgelegt wird, ist sie nicht länger aktiv im Spiel.



Aktualisierte Karte

GRAVITATIONSVERSCHIEBER

Die durch diesen Effekt bewegten Hindernisse dürfen sich nur nicht an ihrer Endposition mit Markern, Hindernissen und Schiffen überschneiden.

Falls ein Hindernis sich mit ein oder mehr Staffeln überschneidet, bewege jede überschneidende Staffel aus dem Weg und platziere das Hindernis. Dann platziert der Spieler, der das Hindernis nicht bewegt (unabhängig davon, wer sie besitzt), die überschneidenden Staffeln an irgendeine Position, die das Hindernis berührt oder sich mit der Staffel überschneidet.

Ein Hindernis, das durch diesen Effekt bewegt worden ist, kann gedreht werden, solange kein Teil des Hindernisses jenseits Entfernung 2 von der ursprünglichen Position des Objekts entfernt ist.

Falls ein Hindernis mit einem platzierten Einsatzzielmarker darauf während des Spielaufbaus von Gefährliches Terrain durch den Effekt von Gravitationsverschieber bewegt wird, dann bleibt der Einsatzzielmarker auf dem Hindernis liegen.

Falls das Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, nach dem Flottenaufbau nicht im Spiel ist (weil es beiseitegestellt worden ist), kann der Besitzer jenes Schiffs den Rest dieses Karteneffekts nicht weiter abhandeln.



Aktualisierte Karte

GROSSADMIRAL THRAWN

Wenn ein befreundetes Schiff durch Großadmiral Thrawns Effekt ein Kommandorad erhält, kann es dieses Rad ausgeben, um einen entsprechenden Kommandomarker zu erhalten, oder es kann das Rad zum geeigneten Zeitpunkt ausgeben, um das Kommando abzuhandeln. Allerdings kann das Schiff nicht mehrmals pro Aktivierung dasselbe Kommando abhandeln.

Sobald ein riesiges Schiff sein Kommandorad aufdeckt, erhält es nur einen Kommandomarker, entsprechend dem aufgedeckten Rad. Es erhält keinen zusätzlichen Marker, entsprechend dem Kommandorad, das es durch Großadmiral Thrawns Effekt erhalten hat.

Ein Schiff kann ein Rad, das es durch Großadmiral Thrawns Effekt erhält, nicht ablegen, um einen ihm zugewiesenen Überfallmarker abzulegen.

Großadmiral Thrawns Effekt kann nicht abgehandelt werden, um verdeckte Kommandoräder auf diese Karte zu legen, wenn das Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, vor dem Aufstellen der Flotten beiseitegestellt wurde (beispielsweise bei dem Einsatzziel Angriff aus dem Hyperraum).



Aktualisierte Karte

HEIMTÜCKE

Dieses Schiff kann einen Angriff gegen eine Heck-Hüllensektion eines feindlichen Schiffs in mittlerer Reichweite durchführen, auch wenn es keine blauen oder roten Würfel in seiner Bewaffnung hat.

Die schwarzen Würfel deiner Geschützatterie-Bewaffnung können in mittlerer Reichweite verwendet werden. Dieser Effekt gilt nur, solange du die Heck-Hüllensektion eines Schiffes angreiffst.



Aktualisierte Karte

HETZER

Staffeln können dieses Schiff angreifen, falls sie nicht mit einer feindlichen Staffel ohne **SCHWER** auf der Spielfläche in einen Nahkampf verwickelt sind.

Das Schlüsselwort **SPIONAGE** betrifft die Fähigkeit dieses Schiffs nicht.

Staffeln, die in Entfernung 1 zu diesem Schiff und zudem mit Valen Rudor in einen Nahkampf verwickelt sind, können dieses Schiff angreifen, als wären sie nicht mit anderen Staffeln als Valen Rudor in einen Nahkampf verwickelt.

Feindliche Staffeln in Entfernung 1 werden behandelt, als ob sie mit 2 zusätzlichen Staffeln im Nahkampf wären, selbst wenn sie gegenwärtig nicht im Nahkampf sind.



Aktualisierte Karte

GX-7-GRAVITATIONSPROJEKTOR

Schiffe, die in Entfernung 1–3 zu einem Gravitationskegel-Marker aufgestellt werden, können den Effekt dieser Karte nicht abhandeln, falls der Besitzer jenes Marker nicht mindestens 1 Schiff im Spiel hat, das mit dieser Karte ausgerüstet ist.

Gravitationskegel-Marker bleiben bis zum Ende des Spiels im Spiel.

GX-7-GRAVITATIONSPROJEKTOR

Bevor die Flotten aufgestellt werden, platziere 1 Gravitationskegel-Marker irgendwo auf der Spielfläche. Sobald ein Schiff in Entfernung 1–3 zu einem Gravitationskegel-Marker aufgestellt wird, muss es sein Schubrad auf 0 stellen.



Aktualisierte Karte

HONDO OHNAKA

Sobald dieser Karteneffekt abgehandelt wird, müssen beide Spieler 2 Kommandomarker auf 2 verschiedene Schiffe zuweisen, auch wenn sie dadurch feindlichen Schiffen Marker zuweisen müssen.

Dein Gegner kann Kommandomarker Schiffen zuweisen, denen du Marker zugewiesen hast.

Zu Beginn der Schiffsphase darfst du diese Karte ablegen, um 2 verschiedene Kommandomarker zu wählen und sie auf 2 verschiedenen Schiffen zu platzieren. Dann wählt dein Gegenspieler 2 verschiedene Kommandomarker, die du nicht gewählt hast, und platziert sie auf 2 verschiedenen Schiffen.



Aktualisierte Karte

HACKER-TOOLS

Dieser Karteneffekt ermöglicht es dem Schiff, das damit ausgerüstet ist, ein Rad eines feindlichen Schiffes aufzudecken und zu verändern.

Wenn der Besitzer des feindlichen Schiffes sein Rad nicht aus der Hand geben möchte, kann er es auch selbst auf das Kommando einstellen, das der Besitzer der Hacker-Tools ausgewählt hat.

HACKER-TOOLS

Diese Karte ist bei Spielbeginn erschöpft. Nachdem du ein Manöver ausgeführt hast, darfst du diese Karte erschöpfen, um ein feindliches Schiff in Entfernung 1–3 zu wählen. Du darfst auf dem obersten Kommandorad des gewählten Schiffes ein neues Kommando wählen.



Aktualisierte Karte

KRIEGSHERR

Kriegsherr kann einen roten Würfel auf die Seite drehen, die zwei *****-Symbole zeigt.

Solange du angreiffst, darfst du 1 Würfelseite mit einem **Δ**-Symbol auf eine Seite mit einem *****-Symbol ändern.



KOMMUNIKATIONSNETZ
Dieser Effekt kann nur nach dem „Kommandorad aufdecken“-Schritt des Schiffs, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, abgehandelt werden.

Aktualisierte Karte



MS-1-IONENKANONEN
Effekte von Aufwertungskarten, die keine „Erschöpfen“-Voraussetzungen haben, können auch dann abgehandelt werden, solange diese Karte erschöpft ist.

Aktualisierte Karte



LEIA ORGANA (COMMANDER)
Dieser Karteneffekt kann nicht abgehandelt werden, sobald ein Schiff ein Kommando abhandelt, indem er ein Kommandorad und einen passenden Kommandomarker ausgibt.

Aktualisierte Karte



PHYLON-Q7-TRAKTORSTRAHL
Ein Schiff, das von dieser Fähigkeit betroffen ist, muss einen Ⓢ-Marker ablegen, falls es einen besitzt. Andernfalls wird der Schub verringert.

Aktualisierte Karte



MINISTERIN TUA
Eine Ⓢ-Karte, die Ministerin Tuas Schiff aufgrund ihres Effekts ausrüsten konnte, wird nicht abgelegt, wenn Ministerin Tua durch einen Effekt wie Darth Vader abgelegt wird.

Aktualisierte Karte



PROFUNDITY
Wenn das mit diesem Effekt beiseitegestellte Schiff aufgestellt wird, kann es sich mit Staffeln überschneiden. Tut es das, werden diese Staffeln so platziert, als hätte das aufgestellte Schiff sich beim Ausführen eines Manövers mit ihnen überschritten.

Wenn am Ende des Spiels die Flottenpunktekosten dieses Schiffes und des Schiffes bestimmt werden, das durch diesen Karteneffekt aufgestellt worden ist, werden die Aufwertungskarten, mit denen aktuell jedes Schiff ausgerüstet ist, als Teil der Flottenpunktekosten jenes Schiffes gezählt.

Aktualisierte Karte



MON MOTHMA
Mon Mothmas Fähigkeit bietet eine alternative Möglichkeit, wie ⚔-Verteidigungsmarker in mittlerer Reichweite ausgegeben werden können; ein ⚔-Verteidigungsmarker, der in dieser Weise ausgegeben wird, produziert nicht zusätzlich den normalen Effekt.

Aktualisierte Karte

Falls in **Konflikt um Corellia** bei der Flottenstatusaktualisierung entweder das Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, oder das Schiff, das durch diese Karte aufgestellt worden ist, vom Flottenbogen eines Spielers entfernt wird, werden nur die Aufwertungskarten entfernt, mit denen jenes Schiff am Ende des Spiels ausgerüstet ist.



Aktualisierte Karte

SCHILDE AUF MAXIMUM!

Falls das Schiff, das mit dieser Aufwertung ausgerüstet ist, zerstört wird, nachdem dieser Effekt abgehandelt worden ist, sind befreundete Schiffe noch bis zum Ende der Runde betroffen.



Aktualisierte Karte

SCHIMÄRE

Eine -Karte, die das Schiff mit der Aufwertung *Schimäre* aufgrund des Effekts dieser Aufwertung ausrüsten konnte, wird nicht abgelegt, wenn die Aufwertung *Schimäre* durch einen Effekt wie Darth Vader abgelegt wird.

Falls die -Aufwertungskarte, mit der *Schimäre* ausgerüstet ist, abgelegt wird (um z. B. ihren eigenen Karteneffekt abzuhandeln), kann sie dann nicht abgelegt werden, um den Effekt von *Schimäre* abzuhandeln, um sie zu ersetzen.

Um diesen Karteneffekt abzuhandeln, wähle eine beliebige andere -Aufwertungskarte, deren Name nicht mit einem einzigartigen Namen einer anderen Karte in deiner Flotte übereinstimmt (Flottenpunktekosten spielen keine Rolle), und rüste sie aus.

Aufwertungskarten, die durch diesen Karteneffekt ersetzt werden, rüsten nicht länger dieses Schiff aus und sind nicht länger Teil deiner Flotte. Sie können von diesem Karteneffekt gewählt werden, um deine aktuell ausgerüstete -Aufwertungskarte zu ersetzen.

Wenn am Ende des Spiels die Flottenpunktekosten für das Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, bestimmt werden, zählt nur die aktuell ausgerüstete -Aufwertungskarte (auch wenn jene Karte durch ihren eigenen Effekt abgelegt worden ist).

Kampagnen-Klarstellungen

In *Konflikt um Corellia* und *Rebellion im Outer Rim* wird nach der Bestimmung der Siegpunkte bei der Schlacht, aber noch vor der Flottenstatusaktualisierung (oder dem Schritt „Erfahrung“) die aktuelle -Aufwertungskarte, mit der *Schimäre* ausgerüstet ist, mit der -Aufwertungskarte auf dem Flottenbogen des Spielers ersetzt.

Bei einer Team-Schlacht in *Konflikt um Corellia* und *Rebellion im Outer Rim* kann die *Schimäre* keine -Aufwertungskarte ausrüsten, die denselben einzigartigen Namen hat wie eine Karte, die ein anderes Schiff aus einer befreundeten Flotte in derselben Schlacht ausgerüstet hat.

Bei einer Zwei-Spieler-Kampagnenschlacht kann die *Schimäre* eine -Karte ausrüsten, die ein anderes Schiff aus einer befreundeten Flotte ausgerüstet hat. Nach der Siegpunktwertung der Schlacht kehrt die *Schimäre* zu der -Karte zurück, die auf ihrem Flottenbogen vermerkt ist.



Aktualisierte Karte

SCHNELLSTART-HANGAR

Sobald ein Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, ein -Kommando abhandelt, kann es seine beiseitegestellten Staffeln bis zu der Anzahl platzieren wie es während jenes -Kommandos aktivieren würde. Nachdem die Staffeln platziert worden sind, können sie als Teil des -Kommandos (eine nach der anderen) aktiviert werden. Sie können sich aber nicht bewegen. Das Platzieren einer beiseitegestellten Staffel zählt nicht als Aktivierung.

Beispiel: Ein Schiff, das mit Schnellstart-Hangar ausgerüstet ist, hat einen Staffelnwert von 4 und stellt 4 B-Flüger-Staffeln beiseite. Während einer späteren Runde handelt das Schiff ein -Kommando von seinem Rad ab und wählt, zuerst alle 4 seiner B-Flüger-Staffeln zu platzieren. Dann aktiviert das Schiff 3 jener B-Flüger-Staffeln und 1 X-Flüger, der sich in Staffelnaktivierungsreichweite befindet. Die B-Flüger können angreifen, sich als Teil jener Aktivierung aber nicht bewegen.



Aktualisierte Karte

SPRENGKAPSELN

Dieser Karteneffekt erlaubt es dem Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, einen Anti-Jäger-Angriff gegen ein gültiges Ziel im Feuerwinkel der gewählten Hüllensektion durchzuführen.

Falls ein Schiff sowohl mit dieser Karte als auch mit Bordschützenteam ausgerüstet ist, kann eine Hüllensektion dieses Schiffes nicht mehrmals pro Aktivierung des Schiffes auf dieselbe Staffel zielen.



STRATEGISCHER BERATER

Hinweis: Diese Karte wurde in der *Star Wars: Armada Aufwertungskartensammlung* nicht neu aufgelegt und darf deshalb auf kompetitiven Turnieren nicht länger gespielt werden.

Der Effekt dieser Karte kann nur dann abgehandelt werden, falls das Schiff, das mit der Karte ausgerüstet ist, nicht aktiviert ist und in diesem Zug aktiviert werden könnte.



Aktualisierte Karte

STURMBÖ

Dieser Karteneffekt wird vor dem Aufdecken deines Schiffsrads abgehandelt.



Aktualisierte Karte

VERNICHTER

Falls *Vernichter* zusammen mit Antriebs-techniker ausgerüstet ist, kann das Schiff keinen seiner Angriffe ausführen, nachdem es das Manöver, das durch Antriebs-techniker gewährt wird, ausgeführt hat.

Vernichter betrifft nur einen Angriff des Schiffs. Es muss seinen anderen Angriff während des Schrittes „Angreifen“ seiner Aktivierung ausführen oder der Angriff verfällt.

Falls sich ein mit *Vernichter* ausgerüstetes Schiff bei der Einsatzzielkarte „Minenfeld“ in Reichweite eines Minenmarkers befindet, nachdem es ein Manöver ausgeführt hat, erleidet es erst den Effekt der Mine, bevor es seinen verzögerten Angriff durchführen kann. Der Angriff wird von allen erlittenen offenen Schadenskarten beeinflusst und *Vernichter* kann nicht angreifen, falls es zerstört wird.



Aktualisierte Karte

TECHNIKER DES ENTERKOMMANDOS

Um diesen Karteneffekt abzuhandeln, wähle, welche der verdeckten Schadenskarten du umdrehen willst, dann drehe jene Karten eine nach der anderen um.

Beim Abhandeln dieses Effekts kann eine verdeckte Schadenskarte nicht mehr als 1 Mal gewählt werden.



Aktualisierte Karte

VIERLINGS-LASERGESCHÜTZ

Ein Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, würfelt 1 blauen Würfel, wenn es einen **KONTER**-Angriff durchführt. Dabei wird seine Anti-Jäger-Bewaffnung nicht genutzt.

Sobald ein Schiff, das mit dieser Karte ausgerüstet ist, einen **KONTER**-Angriff durchführt, wählt der Besitzer des Schiffs, von welcher Hüllensektion aus der Angriff durchgeführt wird.



Aktualisierte Karte

TRUTZ

Wenn die *Trutz* ihren Effekt abhandelt, wird der Würfel während des Schrittes „Angriffseffekte abhandeln“ hinzugefügt und kann, unabhängig von der Angriffsreichweite, eine beliebige Farbe haben.



Aktualisierte Karte

WALEX BLISSEX

Verteidigungsmarker, die durch diese Fähigkeit wiederhergestellt worden sind, werden bereitgemacht.



Aktualisierte Karte

UNGESTÜM

Wenn dieses Schiff mit Bordschützen- team ausgerüstet ist, kann eine Hüllensektion dieses Schiffes nicht mehrmals pro Aktivierung auf dieselbe Staffel zielen.



Aktualisierte Karte

WULF YULAREN

Falls ein Schiff einen Kommandomarker ausgibt, um ein Kommando auszuführen, kann es nicht den entsprechenden Marker, den es durch das Erschöpfen von Wulf Yularen erhält, nutzen, um dieses Kommando oder den Effekt nochmals in dieser Runde auszuführen.

•WULF YULAREN
Sobald du einen Kommandomarker ausgibst, darfst du diese Karte erschöpfen, um 1 Kommandomarker desselben Typs zu erhalten.



Aktualisierte Karte

XI-7-TURBOLASER

Selbst wenn der Verteidiger mit verbesserten Projektoren ausgerüstet ist, verhindert XI-7-Turbolaser, dass der Verteidiger mehr als insgesamt 1 Schaden in anderen Hüllensektionen als der verteidigenden Hüllensektion erleiden kann.

Beispiel: Falls ein Angriff 4 Schaden verursacht, muss ein Verteidiger mit verbesserten Projektoren mindestens 3 Schaden an der verteidigenden Hüllensektion erleiden, den vierten Schaden kann eine beliebige Sektion erleiden.

XI-7-TURBOLASER
Solange du angreifst, kann der Verteidiger, falls er einen ⚡-Marker ausgibt, nicht mehr als 1 Schaden mit jeder Hüllensektion außer der verteidigenden Hüllensektion nehmen, sobald er den ⚡-Verteidigungseffekt abhandelt.



Aktualisierte Karte

YAVARIS

Eine Staffel, die von der Yavaris aktiviert wird und zwei Mal angreift, kann keinen anderen Effekt abhandeln, um sich während der Aktivierung der Yavaris zu bewegen.

•YAVARIS
Ⓢ: Jede von dir aktivierte Staffel darf wählen, während deiner Aktivierung nur anzugreifen. Falls sie das tut, darf sie, solange sie angreift, zu ihrem Angriffspool 1 Würfel hinzufügen, dessen Farbe bereits in ihrem Angriffspool vorhanden ist.

SCHADENKARTEN



Aktualisierte Karte

ENERGIEAUSFALL

Wenn ein Schiff zwei „Energieausfall“-Karten hat, wird eine nach der anderen angewandt. Der Technikwert von 5 eines Schiffes würde z. B. zuerst auf 2 und danach auf 1 verringert werden.

ENERGIEAUSFALL
SCHIFF
Dein Technikwert wird auf die Hälfte verringert (abgerundet).



Aktualisierte Karte

FEHLFUNKTION DER SCHUBKONTROLLE

Ein bewegliches Gelenk ist ein Gelenk mit einem Kurskorrekturwert von „I“ oder „II“; ein Gelenk mit einem „-“ ist nicht betroffen. Diese Karte betrifft den aufgedruckten Kurskorrekturwert auf der Schubtabelle; der Wert kann noch immer von einem Ⓢ-Kommando oder anderen Karteneffekten erhöht werden.

Diese Karte wirkt sich nur auf Manöver aus, die mit dem aktuellen Schub des Schiffes ausgeführt werden (also der Zahl auf seinem Schubrad).

FEHLFUNKTION DER SCHUBKONTROLLE
SCHIFF
Der Kurskorrekturwert des letzten Gelenks, das bei deinem gegenwärtigen Schub bewegbar ist, wird um 1 verringert.



Aktualisierte Karte

SCHADEN AN DER STEUERKONSOLE

Dieser Karteneffekt wird während des „Schiff bewegen“-Schritts abgehandelt, solange ein Manöver ausgeführt wird.

SCHADEN AN DER STEUERKONSOLE
MANNESCHAFT
Sobald du dich mit einem Schiff oder Hindernis überschneidest, teile deinem Schiff 1 verdeckte Schadenskarte zu (zusätzlich zu allen anderen Hinderniseffekten).

OPTIONALE REGELN

Vor Beginn einer Partie können sich die Spieler auf eine oder mehr der folgenden optionalen Regeln einigen.

UNBEGRENZTE RUNDEN

Diese Variante ist für Spieler, die ihre Kämpfe gerne bis zum bitteren Ende austragen. Die Partie endet nicht nach dem Ende der sechsten Runde. Stattdessen endet die Partie erst, sobald alle Schiffe eines Spielers zerstört sind. In dieser Variante kommen Einsatzziele nicht zum Einsatz, Hindernisse werden aber wie üblich platziert. Als zusätzliche Regel gibt der Spieler, der die Initiative hat, den Initiativemarker am Ende jeder Runde an seinen Gegner weiter, der daraufhin die Initiative hat.

TEAM-SPIEL

Star Wars: Armada ist für 2 Spieler entwickelt worden, aber es kann auch mit mehr Spielern gespielt werden. Die Spieler werden in 2 möglichst gleichgroße Teams aufgeteilt. Jedes Team hat die Kontrolle über eine Flotte. Jedes Team muss zusätzlich einen Team-Commander festlegen.

Jeder Spieler übernimmt die ausschließliche Kontrolle über 1 oder mehrere Schiffs- und Staffelnkarten des Teams und trifft für diese Schiffe und Staffeln die Entscheidungen. Dazu zählt die Wahl der Kommandos, Entscheidungen, was angegriffen wird und wie die Marker ausgegeben werden, usw.

In der Kommandophase weisen die Spieler nur den Schiffen, die sie kontrollieren, Kommando zu. Spieler dürfen sich miteinander darüber unterhalten, müssen dies aber am Tisch vor allen anderen Spielern tun. Kommandomarker anderer Spieler dürfen nicht angeschaut werden. In der Schiffsphase müssen sich die Teammitglieder darauf einigen, welches Schiff aktiviert wird, sobald ihr Team zur Aktivierung eines Schiffes an der Reihe ist. In der Staffelfase muss sich das Team darauf einigen, welche Staffel es aktiviert.

Falls sich die Teammitglieder bei einer Sache nicht einig werden können, hat der Team-Commander das letzte Wort.

Auch wenn alle Schiffe und Staffeln eines Spielers zerstört sind, spielt das Team des Spielers weiter. Es gewinnt das Team, das alle Schiffe des gegnerischen Teams zerstören konnte, oder das Team, das am der sechsten Runde die meisten Punkte hat.

CREDITS

Game Design: James Kniffen and Christian T. Petersen

Additional Content and Development: Michael Gernes with Alex Davy and Lukas Litzsinger

Producer: Michael Gernes

Graphic Design: Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson, Sam Shimota, and Evan Simonet with Christopher Beck

Additional Layout and Diagrams: Christopher Hosch with Steve Kimball

Editing: Adam Baker

Proofreading: Adam Baker, Alex Davy, Richard A. Edwards, Lukas Litzsinger, Sean O'Leary, and Nikki Valens with Kara Centell-Dunk

Cover Art: Ben Zweifel

Interior Art: Piotr Arendzikowski, Tiziano Baracchi, Matt Bradbury, Emile Denis, Sacha Diener, Allen Douglas, Tony Foti, Zach Graves, Jeff Lee Johnson, Mark Molnar, Jake Murray, David Auden Nash, Tony Shasteen, Chris Trevas, Magali Villeneuve, Richard Wright, Ben Zweifel

Art Direction: Zoë Robinson

Plastics Design: Jason Beaudoin and Bexley Andrajack

Plastics Management: Jason Beaudoin

Managing Art Director: Andy Christensen

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

Lead Game Producer: Steven Kimball

Project Coordinator: Mark Larson

FFG Licensing Coordinator: Amanda Greenhart

Production Manager: Eric Knight

Production Coordination: John Britton, Megan Duehn, Simone Elliott, Jason Glawe, and Johanna Whiting

Executive Producer: Michael Hurley

Executive Designer: Corey Konieczka

Publisher: Christian T. Petersen

Special thanks to Sam Stewart and to all of our beta testers!

Playtesters: Sam Bailey, Max Brooke, Nayt Brookes, Frank Brooks, Christian Busch, Joshua Callaway, Kara Centell-Dunk, Erik Dahlman, Alex Davy, Andrew Fischer, Donal Gordon, Daniel Hars, Colton Hoerner, Daniel Howell, Tim Huckelbery, Steven Kimball, Kalar Komarec, Lukas Litzsinger, James Meier, Zachary Mott, Niklas Norman, Michael Ptak, Christine Pugh, Daniel Ramey, John Shaffer, Niko Simmons, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Brendan Weiskotten, Paul Winchester, Stuart Wilson, Mike Youtz

Lucasfilm Approvals: Chris Gollaher

INDEX

A

- Abmessung von Feuerwinkel
und Reichweite 2
- Aktivierung 2
- Aktivierung von Schiffen 2
- Aktivierung von Staffeln 2
- Ändern (s. Modifikation
von Würfeln) 14
- Angreifen 2
- Angrenzen(d)
(s. Hüllensektionen) 11
- Angriffe und Raumstationen 3
- Angriffspool 3
- Angriffsreichweite 3
- Annäherungsminen-Marker 3
- Anti-Jäger-Bewaffnung
(siehe Bewaffnung) 6
- Asteroidenfeld
(siehe Hindernisse) 10
- Aufbau 4
- Aufstellungsbereich 4
- Aufwertungskarten 4
- Aufwertungskarten mit Markern
oder Rädern 5
- Ausgeben (s. Modifikation
von Würfeln) 14
- Ausrüsten, ausgerüstet
(siehe Aufwertungskarten) 4
- Ausweichen
(siehe Verteidigungsmarker) .. 22

B

- Basis (siehe Schiff, Staffel) ... 17, 20
- Befreundet und feindlich 5
- Bewaffnung 6
- Bewegung 6
- Bewegung von Schiffen 7
- Bewegung von Staffeln 8
- Bereitschaftskosten 8

C

- Commander 8

E

- Effekte und Timing 8
- Eindämmen
(siehe Verteidigungsmarker) .. 22
- Einsatzzielkarten 9
- Einsatzzielmarker 9
- Einzigartige Namen 9
- Entfernung (siehe Reichweite
und Entfernung) 14
- Errata 24
- Erschöpft 9
- Erster Spieler 9
- Exogorthen
(siehe Hindernisse) 10

F

- Feindlich (siehe Befreundet
und feindlich) 5
- Feuer konzentrieren
(siehe Kommandos) 12
- Feuerwinkel 9
- Flaggschiff 9
- Flottenzusammenstellung 9
- Flottillen 10
- Fokusmarker 10
- Fraktion 10

G

- Galaktische Republik
(siehe Fraktion) 10
- Gelenk (siehe Manöverhilfe) 10
- Geschützbatterie-Bewaffnung
(siehe Bewaffnung) 6
- Gravitationsmarker 10
- Gravitationsstrudel
(siehe Hindernisse) 10
- Größenkategorie 10

H

- Hinzufügen (siehe
Modifikation von Würfeln) 14
- Hüllensektionen 11

I

- ID-Marker 11
- Imperium (siehe Fraktion) 10
- Initiative 12
- Irreguläre Staffel 12

K

- Kommandomarker 12
- Kommandophase 12
- Kommandoräder 12
- Kommandos 12
- Kritische Effekte 13
- Kritischer Treffer
(siehe Würfelsymbole) 22
- Kurskorrektur 13
- Kurze Ränder der Spieler 13

M

- Mannschaft (siehe Schaden) 17
- Manöverhilfe 14
- Modifikation von Würfeln 14

N

- Nahkampf 14
- Navigieren (siehe Kommandos) 12
- Negieren (s. Modifikation
von Würfeln) 14
- Neu würfeln (s. Modifikation
von Würfeln) 14
- Nicht-Wiederkehrend
(siehe Spielbereit) 20

P

- Passen-Marker 14
- Probemessungen 14
- Purrgil
(siehe Hindernisse) 10

R

Radartäuschungsmarker.....	14
Raumstation (siehe Hindernisse).....	10
Rebellen (siehe Fraktion).....	10
Reichweite und Entfernung.....	14
Reparieren (siehe Kommandos)	12
Riesiges Schiff.....	15
Runde.....	17

S

Salve (s. Verteidigungsmarker)...	22
Schiff.....	17
Schiff (siehe Schaden).....	17
Schiffsphase.....	17
Schilder.....	18
Schlüsselwörter von Staffeln	18
Schub.....	18
Schubtable.....	19
Separatistenallianz (s. Fraktion).	10
Sichtlinie.....	19
Sieg und Niederlage.....	19
Siegmarker.....	19
Siegepunkte.....	19

Spez. Geschützatterie-Bewaffung, spezieller Feuerwinkel	20
Spielbereit	20
Spießfläche.....	20
Stabilisieren (siehe Verteidigungsmarker) ..	22
Staffel	20
Staffel (siehe Kommandos).....	12
Staffelphase	20
Startgebiet	20
Statusphase.....	21
Staubwolke (siehe Hindernisse)	10

T

Team-Spiel.....	53
Technik (siehe Kommandos)	12
Titel	21
Treffer (s. Würfelsymbole).....	22
Trümmerfeld (s. Hindernisse)	10

V

Versperrt.....	21
Verteidigungsmarker.....	21
Vorrat	22

U

Umlenken (siehe Verteidigungsmarker) ..	22
Unbegrenzte Runden.....	53
Überfallmarker	22
Überschneidung.....	21

W

Wiederkehrend (s. Spielbereit) ..	20
Würfelsymbole	22

Z

Zerstörte Schiffe und Staffeln	22
Zerstreuen (siehe Verteidigungsmarker) ..	22
Zielgenauigkeit (siehe Würfelsymbole)	22
Zielmarker (s. Zündung[Reichweite])	22
Zielpunkt.....	22
Zündung [Reichweite]	22
Zündungs-Angriffe (Diagramm)	23
Zweiter Spieler	23



KURZÜBERSICHT

SPIELRUNDE

Jede Spielrunde besteht aus 4 Phasen. In der Schiffsphase und der Staffelphase agieren die Spieler abwechselnd, beginnend mit dem Spieler, der die Initiative hat.

1. KOMMANDOPHASE

Die Spieler wählen gleichzeitig Kommandos und weisen ihren Schiffen verdeckte Kommandoräder zu, indem sie diese unter deren Kommandoradstapel legen. Jedes Schiff muss zugewiesene Kommandoräder in Höhe seines Kommandowertes haben.

2. SCHIFFSPHASE

Die Spieler aktivieren abwechselnd je eines ihrer nicht-aktivierten Schiffe, indem sie folgende Schritte abhandeln:

1. **Kommandorad aufdecken:** Decke das oberste Kommandorad des Schiffes auf. Entscheide, ob du das Rad ausgeben willst, um den entsprechenden Kommandomarker zu erhalten, oder nicht.
2. **Angreifen:** Führe bis zu zwei Angriffe von verschiedenen Hüllensektionen aus durch.
3. **Manöver ausführen:** Bewege das Schiff mit seinem aktuellen Schub.

Hat ein Spieler, der mit dem Aktivieren eines Schiffes an der Reihe ist, mindestens ein nicht-aktiviertes Schiff und einen Passen-Marker, kann er unter folgenden Bedingungen passen, indem er einen Passen-Marker ausgibt (und ablegt):

- **Erster Spieler:** hat mindestens 1 Schiff bereits aktiviert und hat weniger nicht-aktivierte Schiffe übrig als der zweite Spieler.
- **Zweiter Spieler:** hat nicht mehr nicht-aktivierte Schiffe übrig als der erste Spieler.

Ein Spieler darf nicht in mehreren aufeinanderfolgenden Zügen derselben Schiffsphase einen Passen-Marker ausgeben.

3. STAFFELPHASE

Die Spieler aktivieren abwechselnd je zwei ihrer nicht-aktivierten Staffeln, eine nach der anderen. Hat ein Spieler nur noch eine nicht-aktivierte Staffel, muss er diese eine aktivieren. Hat er keine nicht-aktivierten Staffeln, muss er passen.

Sobald eine Staffel aktiviert wird, darf sie sich entweder bewegen oder angreifen.

4. STATUSPHASE

Die Spieler aktualisieren die Spielfläche, indem sie folgende Schritte abhandeln:

1. **Verteidigungsmarker spielbereit machen:** Alle erschöpften Verteidigungsmarker werden auf die spielbereite Seite gedreht.
2. **Aufwertungskarten spielbereit machen:** Alle erschöpften Karten mit einem Wiederkehrend-Symbol (♻) (und ohne Symbol) werden in spielbereite Position gebracht.
 - Haben Spieler erschöpfte Karten mit einem Nicht-Wiederkehrend-Symbol (♣), dürfen sie abwechselnd (beginnend mit dem ersten Spieler) für jede Karte entscheiden, ob sie ihre Bereitschaftskosten bezahlen wollen, um sie in spielbereite Position zu bringen, bis kein Spieler mehr Karten spielbereit machen will.
3. **Initiativemarker umdrehen:** Der Initiativemarker wird auf die andere Seite gedreht.

4. **Rundenmarker platzieren:** Der Rundenmarker mit der nächsthöheren Zahl wird neben die Spielfläche gelegt.

ABHANDLUNG EINES ANGRIFFS

Um mit einem Schiff oder einer Staffel einen Angriff durchzuführen, werden folgende Schritte abgehandelt:

1. **Ziel festlegen:** Lege ein Ziel fest, das sich im Feuerwinkel und in Reichweite der angreifenden Staffel oder Hüllensektion befindet. Lege die angreifende und/oder verteidigende Hüllensektion fest (falls zutreffend). Dann ziehe zum Verteidiger eine Sichtlinie.
2. **Angriffswürfel werfen:** Nimm die zur Angriffsreichweite und Bewaffnung passenden Angriffswürfel und wirf sie.
3. **Angriffseffekte abhandeln:** Gib ⚡-Symbole aus und handle Effekte ab, die Würfel modifizieren.
4. **Verteidigungsmarker ausgeben:** Der Verteidiger kann 1 oder mehrere seiner Verteidigungsmarker ausgeben.
5. **Schaden abhandeln:** Der Angreifer kann 1 seiner kritischen Effekte abhandeln. Dann erleidet der Verteidiger Schaden in Höhe der ⚡-Symbole. Falls sowohl Angreifer als auch Verteidiger Schiffe sind, wird die Anzahl der ⚡-Symbole zu der Schadensgesamtschaden hinzugezählt.
6. **Zusätzliche Staffel als Ziel festlegen:** Falls der Angreifer ein Schiff ist und der Verteidiger eine Staffel war, kann der Angreifer eine zusätzliche feindliche Staffel im Feuerwinkel und in Angriffsreichweite der angreifenden Hüllensektion als neuen Verteidiger festlegen und die Schritte 2–6 wiederholen. Jede feindliche Staffel kann nur 1 Mal pro Angriff zum Ziel werden.



© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung vervielfältigt werden. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

Dieses Dokument und weiterführendes Material zu *Star Wars: Armada* gibt es auf folgenden Seiten zum Download:

FANTASYFLIGHTGAMES.COM/PRODUCTS/STAR-WARS-ARMADA/

WWW.ASMODEE.DE/STARWARS

© & ™ Lucasfilm Ltd. Das FFG-Logo ist © von Fantasy Flight Games. Vervielfältigung zum privaten Gebrauch gestattet.