

STAR WARS™

X-WING™

Sith-Infiltrator

Unerkannt streifen die finsternen Agenten von Darth Sidious durch die Galaxis, eliminieren Feinde der Sith, schalten gezielt Schlüsselpersonen aus und unterwandern den Orden der Jedi. Die *Scimitar* ist nur eines von vielen Schiffen, mit denen sie die geheimen Komplote ihrer schattenhaften Meister vorantreiben.

Für alle Materialien aus diesem Erweiterungspack gelten die Regeln der zweiten Edition von **X-Wing**, die unter Asmodee.de/StarWars zum Download bereitstehen. Die vorliegende Regelbeilage befasst sich mit allen neuen Regeln, die nicht im Abschnitt „Jenseits des Grundspiels“ der Spielregel aus dem Grundspiel erklärt werden.

Inhalt

- diese Regelbeilage
- 1 Sith-Infiltrator-Schiffsmodell
- 1 große Basis aus Plastik
- 2 Haltestäbchen aus Plastik
- 2 große Schiffsmarker
- 1 Rad für Sith-Infiltratoren
- 1 ID-Marker für Räder
- 3 ID-Marker (Nr. 13)
- 2 Zielerfassungsmarker (Nr. 13)
- 2 Fokusermarker
- 2 Berechnungsmarker
- 1 Tarnungsmarker
- 3 Ionenmarker
- 3 Störsignalmarker
- 3 Anstrengungsmarker
- 3 Fangstrahlmarker
- 1 Kritischer-Schaden-Markierung
- 2 DRK-1-Sondendroiden
- 3 Machtladungen
- 4 Schilde
- 4 Standardladungen
- 2 Schnellbaukarten
- 4 Schiffskarten für Sith-Infiltratoren:
 - 1 Count Dooku
 - 1 Darth Maul
 - 1 O-66
 - 1 Dunkler Bote



- 2 Remotekarten:
 - 2 DRK-1-Sondendroiden
- 6 ⚔-Aufwertungskarten (Macht-Fähigkeit):
 - 2 Brillantes Ausweichmanöver
 - 2 Hass
 - 2 Vorausschauender Schuss
- 2 ⚡-Aufwertungskarten (Torpedo):
 - 1 Verstärkte Protonentorpedos
 - 1 Ionentorpedos
- 1 💣-Aufwertungskarte (Bombe):
 - 1 DRK-1-Sondendroiden
- 3 🎯-Aufwertungskarten (Kanone):
 - 1 Schwere Laserkanone
 - 1 Ionenkanone
 - 1 Fangstrahl
- 6 👤-Aufwertungskarten (Mannschaft):
 - 1 Kanzler Palpatine / Darth Sidious
 - 1 Count Dooku
 - 1 General Grievous
 - 1 Unerfahrener Techniker
 - 1 Aufmerksamer Co-Pilot
 - 1 Erfahrener Navigator
- 1 🧠-Aufwertungskarte (Taktische Leitung):
 - 1 K2-B4
- 1 🏆-Aufwertungskarte (Titel):
 - 1 *Scimitar*

DIE SEPARATISTENALLIANZ ALS FRAKTION

Dieser Staffelpack enthält Schiffs- und Aufwertungskarten der Fraktion „Separatistenallianz“. Schiffskarten dieser Fraktion erkennt man an ihrem Fraktionssymbol.

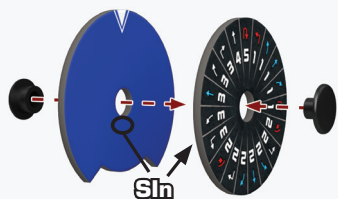
Aufwertungskarten haben die Beschränkung



Fraktions-
symbol der
Separatisten

„Separatisten“ unten links auf der Karte. Separatistenschiffe können nicht zusammen mit Schiffen der Rebellenallianz, des Imperiums oder einer anderen Fraktion in einer Staffel fliegen. Ebenso können Aufwertungskarten, die auf eine bestimmte Fraktion beschränkt sind, nicht von Schiffen anderer Fraktionen ausgerüstet werden.

ZUSAMMENBAU DES MANÖVERRADES



Das Rad wird wie gezeigt zusammengebaut. Dazu wird die Abdeckscheibe am passenden Ziffernblatt befestigt, in diesem Fall die beiden Seiten mit der Aufschrift „Sln“ für das Rad des Sith-Infiltrators.



Neue Regeln

Dieses Set beinhaltet einige neue Regeln, die nicht im Abschnitt „Jenseits des Grundspiels“ der Spielregel aus dem Grundspiel von **Star Wars: X-Wing** erklärt werden.

VIOLETTE AKTIONEN

Ein Schiff, das eine violette Aktion durchführen will, muss als Kosten für die Durchführung der Aktion 1 ausgeben.

REMOTES

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

EIN REMOTE ANGREIFEN

Ein Remote kann zum Verteidiger deklariert werden. Dabei wird es wie ein Schiff behandelt, wobei folgende Ausnahmen und Anmerkungen zu beachten sind:

- Effekte, die sich auf „befreundete Schiffe“ beziehen, wirken sich nicht auf Remotes aus.
- Effekte, die sich auf „feindliche Schiffe“ beziehen, wirken sich nur dann auf Remotes aus, wenn sie vom Angreifer stammen.
- Da ein Remote keine Mittellinie hat, kann ein Schiff nicht vor oder hinter einem Remote sein oder es flankieren.
- Angriffe gegen Remotes können versperrt sein. Die Reichweitenboni werden wie gewohnt angewandt.

EIN REMOTE BESCHÄDIGEN

Ein Remote wird zerstört, falls es 1 oder mehr Schaden erleidet. Nachdem ein Remote zerstört worden ist, entfernt man es von der Spielfläche. Fand der Angriff genau zur Initiative des Remotes statt, wird es gemäß der Regel für gleichzeitige Angriffe erst entfernt, nachdem alle Effekte dieser Initiative abgehandelt worden sind.

EIN REMOTE VERWENDEN

- Wird ein Remote durch einen Effekt **neu positioniert**, hebt der kontrollierende Spieler es auf und platziert es gemäß der Anweisung an seinem neuen Standort. Dies zählt nicht als Bewegung durch Objekte hindurch.
- Ein Remote wird während der Aktivierungsphase aktiviert und kämpft während der Kampfphase bei seinem angegebenen Initiativwert, wobei es sich ausschließlich so verhält, wie in seinem Eintrag beschrieben.
- Einem Remote können keine Marker zugeordnet werden und es kann keine Aktionen durchführen.

SOLITÄR

Manche Aufwertungskarten haben die Beschränkung „Solitär“. Beim Zusammenstellen einer Staffel kann nicht mehr als 1 Solitär-Karte derselben Aufwertungsart in die Staffel aufgenommen werden. Beispiel: Keine Staffel kann mehr als 1 -Aufwertung (Taktische Leitung) enthalten, da alle -Aufwertungen die Beschränkung „Solitär“ haben.

ANSTRENGUNGSMARKER

Solange ein Schiff 1 oder mehrere Anstrengungsmarker hat, ist es angestrengt. Anstrengungsmarker sind rote Marker. Solange ein angestrenktes Schiff verteidigt, wirft es 1 Verteidigungswürfel weniger. Nachdem ein angestrenktes Schiff verteidigt oder ein blaues Manöver ausgeführt hat, entfernt es 1 Anstrengungsmarker.



Anstrengungs-
marker

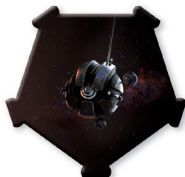
GERÄTE

Die Geräte aus diesem Set haben folgende Effekte.

DRK-1-SONDENDROIDEN

DRK-1-Sondendroiden sind unauffällige Drohnen, die zur Verfolgung von Zielpersonen über weite Distanzen eingesetzt werden. Sie sind zwar nicht sonderlich stabil, können aber aus sicherer Entfernung Daten sammeln und feindliche Funkverbindungen stören.

DRK-1-SONDENDROIDE





Der DRK-1-Sondendroid ist ein Remote.

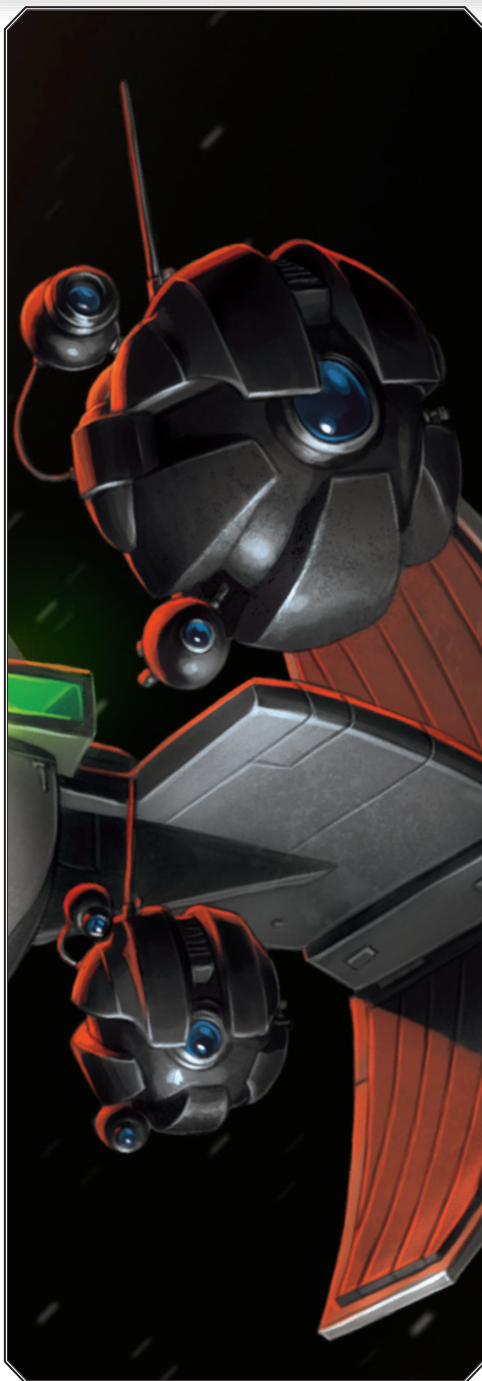
Systemphase: Der kontrollierende Spieler des DRK-1-Sondendroides darf die [2 1]-, [2 1]- oder [2 1]-Schablone wählen und an ein beliebiges Stopperpaar des DRK-1-Sondendroides anlegen. Dann platziert er den DRK-1-Sondendroid am anderen Ende der Schablone. Sie kann dabei auch in Überschneidung mit einem Objekt platziert werden.

Überschneidet sie ein Schiff, wird die Position des Schiffes mit einem Positionsmarker festgehalten. Dann wird das Schiff auf dem Remote platziert.

Aktivierungs-, Kampf- und Endphase: Kein Effekt.

Sonstige Regeln: Solange ein Schiff ein Objekt als Ziel erfasst oder ein Störsignal zu einem feindlichen Schiff sendet, darf es die Reichweite von eines befreundeten DRK-1-Sondendroides aus messen.

Nachdem ein feindliches Schiff ein Manöver ausgeführt hat, das zur Überschneidung mit einem DRK-1-Sondendroiden führt, wirft der kontrollierende Spieler des Schiffes 1 Angriffswürfel. Bei einem -Ergebnis erleidet der DRK-1-Sondendroid 1 -Schaden.



PUNKTEKOSTEN UND AUFWERTUNGSLEISTEN GESUCHT?

Wie in den Spielregeln vermerkt, haben die Schiffs- und Aufwertungskarten der zweiten Edition von **Star Wars: X-Wing** keine aufgedruckten Punktekosten und Aufwertungsleisten, da diese Details über unseren **Star Wars: X-Wing** Staffelkonfigurator verwaltet werden. Mehr dazu unter Asmodee.de/StarWars.

Credits

Expansion Design & Development:

Max Brooke with Frank Brooks

Producer: Gavin Duffy

Editing: David Hansen

Proofreading: Allan Kennedy

Miniatures Game Manager: John Shaffer

Expansion Graphic Design: Shaun Boyke with Evan Simonet

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Interior Art: Ben Zweifel, Chris Peuler, Emilio Rodriguez, Jacob Murray, Jason Juta, JB Casacop, Jeff Lee Johnson, Lucas Durham, Lukasz Jaskolski, Maciej Rebisz, Mariusz Gandzel, Matt Bradbury, Tomasz Jedruszek, and the Lucasfilm Art Archives

Art Direction: Preston Stone

Managing Art Director: Melissa Shetler

Sculpting: Bexley Andrajack

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

Quality Assurance Coordinator:

Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators:

Sherry Anisi and Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management:

Jason Beaudoin and Megan Duehn

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development:

Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Mike Adams, James Ayers, Justin Baumgartner, Greg Berezowksy, Nick Bond, Frans Bongers, Seb Brady, Jonathan Conniff, Peta Dyken, Andre Evans, Chris Graff, Iain Hamp, Cath Hare, Paul Heaver, John Horan, William Humphreys, Greg Jackson, Jon Jensen, Jesse Jirousek, Travis Johnson, Nassim Ketita, Patrick Kopp, Eric Lalonde, Adam Landon, Erik Larson, Aaron Lucko, Daniel Mahony, Clay Matheson, Zack Mathews, John McCullough, Alex Mogensen, Grover Murphy, Jason O'Gorman, Angelic Phelps, Daniel Poppe, David Runyon, Alec Saunders, Ken Saunders, Andrew Schlueter, Hart Shafer, Kris Sherriff, Stephen Sherwood, Brian Siela, Till Simon, Joseph-Ira Smith, Sam Talley, Derek Tokaz, Jesse Tonkay, Jeremy Trad, Jason Trowbridge, Jens Van Den Berg, Nick White, Martyn Wren, Jelle Zuring

ASMODEE GERMANY

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung & Layout: Florian Eck

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Martin Becker, Rene Kreppel, Maximilian Mellis und Oliver Habel

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Disney



© & ™ Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Made in China. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.

