

Szenarien

Inkrafttreten: 1. August 2022

Im Folgenden findet ihr 4 Szenarien für das Standardspiel. Ihr könnt nach Belieben ein Szenario frei wählen oder den Zufall entscheiden lassen. Änderungen zur letzten Version sind in **blau** markiert.

Angriff im Satelliten-Feld

Missionsziele

Übernimmt vor den gegnerischen Streitkräften die Kontrolle über das Satelliten-Feld.

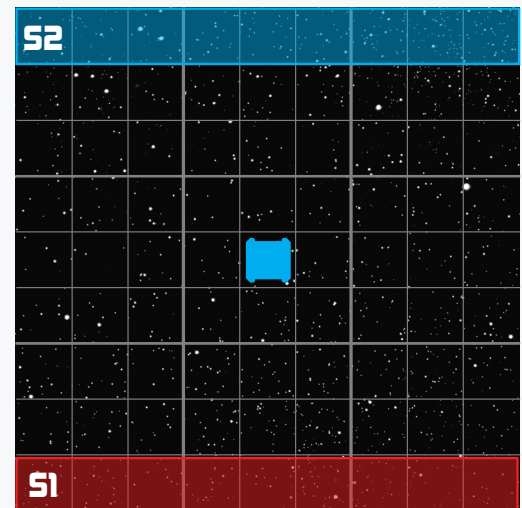
Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 91 cm × 91 cm **HINDERNISSE:** 6 (Asteroiden, Trümmerwolken, Gaswolken)

: 5 Satelliten

Befolgt die Aufbauanleitung aus dem Referenzhandbuch, mit folgenden Ausnahmen:

Hindernisse platzieren: Platziert zu Beginn des Schrittes „Hindernisse platzieren“ des Spielaufbaus 1 Satelliten in der Mitte der Spielfläche (genau mittig in Reichweite 4,5 aller Spielflächenränder). Beginnend mit dem Startspieler platzieren die Spieler dann abwechselnd die übrigen 4 Satelliten in Reichweite 3 des zentralen Satelliten und außerhalb von Reichweite 2 jedes anderen Satelliten. Den ersten Satelliten muss jeder Spieler innerhalb von Reichweite 2–4 seines eigenen Spielflächenrands platzieren, den zweiten innerhalb von Reichweite 2–4 der gegnerischen Spielflächenrands. Sobald alle 5 Satelliten platziert sind, platziert ihr die Hindernisse wie im Referenzhandbuch beschrieben. Hindernisse dürfen keine Satelliten überschneiden.



Wertung

- Zu Beginn des Spiels verdient jeder Spieler Missionspunkte in Höhe des gegnerischen Defizits.
- Ab der zweiten Runde verdient jeder Spieler zu Beginn der Endphase 1 Missionspunkt für jeden Satelliten, den er kontrolliert. Ein Spieler kontrolliert einen Satelliten, falls er mehr Schiffe innerhalb von Reichweite 0–1 des Satelliten hat als sein Gegner. Sobald bestimmt wird, wer einen Satelliten kontrolliert, zählen mittlere und große Schiffe jeweils als zwei Schiffe.
- Sobald ein Schiff zerstört oder aus dem Spiel entfernt wird, verdient der gegnerische Spieler Missionspunkte in Höhe des Kommandopunktwerts des Schiffes.

Sieg

- Falls am Ende der Endphase nur ein Spieler Schiffe auf der Spielfläche hat, gewinnt er das Spiel sofort.
- Falls am Ende der Endphase ein Spieler 20 oder mehr Missionspunkte und mehr Missionspunkte als sein Gegner hat, endet das Spiel.
- Am Ende der 12. Runde endet das Spiel.
- Falls am Ende des Spiels beide Spieler noch mindestens 1 Schiff auf der Spielfläche haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Missionspunkten.

Szenarioregeln

Szenario-Merkmal

Ein Szenario-Merkmal ist eine Art von Markierung, die für Szenarios auf der Spielfläche verwendet wird. Szenario-Merkmale sind Objekte, können aber weder bewegt, angegriffen, beschädigt, als Ziel erfasst noch zerstört werden, es sei denn, die Szenarioregeln besagen etwas anderes. Szenario-Merkmale versperren keine Angriffe.

Satellit

Ein Satellit ist ein Szenario-Merkmal.

Gelegenheitsangriff

Missionsziele

Besiege die gegnerischen Streitkräfte, um ihren Rückzug aus dem Sektor zu erzwingen.

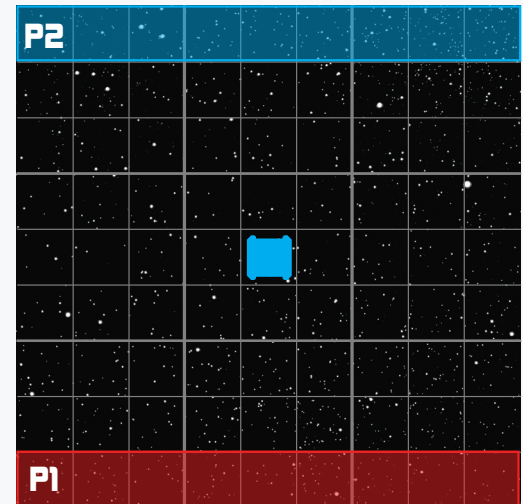
Szenarioaufbau

SPIELFLÄCHE: 91 cm x 91 cm **HINDERNISSE:** 6 (Asteroiden, Trümmerwolken, Gaswolken)

: 1 Satellit

Befolgt die Aufbauanleitung aus dem Referenzhandbuch, mit folgenden Ausnahmen:

Hindernisse platzieren: Platziert zu Beginn des Schrittes „Hindernisse platzieren“ des Spielaufbaus 1 Satelliten in der Mitte der Spielfläche (genau mittig in Reichweite 4,5 aller Spielflächenränder). Platziert dann die Hindernisse wie im Referenzhandbuch beschrieben. Hindernisse dürfen keine Satelliten überschneiden.



Wertung

- Zu Beginn des Spiels verdient jeder Spieler Missionspunkte in Höhe des gegnerischen Defizits.
- Ab der zweiten Runde verdient jeder Spieler zu Beginn der Endphase 1 Missionspunkt, falls er den Satelliten umkämpft. Ein Spieler umkämpft den Satelliten, falls er 1 oder mehrere Schiffe in Reichweite 0–2 des Satelliten hat. Falls nur ein einziger Spieler den Satelliten umkämpft, verdient er 1 zusätzlichen Missionspunkt.
- Sobald die Gesundheit eines Schiffes (der kombinierte Gesamtwert aus Hüllen- und Schildwert, inklusive jeglicher Modifikationen von Hülle oder Schilden aufgrund von Aufwertungskarten) zum ersten Mal auf die Hälfte oder darunter fällt (abgerundet), verdient der gegnerische Spieler sofort Missionspunkte in Höhe des halben Kommandopunktwerts des Schiffes (abgerundet).
- Sobald ein Schiff zerstört oder aus dem Spiel entfernt wird, verdient der gegnerische Spieler Missionspunkte in Höhe des halben Kommandopunktwerts des Schiffes (aufgerundet).
 - Falls ein Schiff aus dem Spiel entfernt wird, das während des Spiels nicht auf die halbe Gesundheit reduziert worden ist, verdient der gegnerische Spieler stattdessen Missionspunkte in Höhe des vollen Kommandopunktwerts des Schiffes.

Sieg

- Falls am Ende der Endphase nur ein Spieler Schiffe auf der Spielfläche hat, gewinnt er das Spiel sofort.
- Falls am Ende der Endphase ein Spieler 20 oder mehr Missionspunkte und mehr Missionspunkte als sein Gegner hat, endet das Spiel.
- Am Ende der 12. Runde endet das Spiel.
- Falls am Ende des Spiels beide Spieler noch mindestens 1 Schiff auf der Spielfläche haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Missionspunkten.

Szenarieregeln

Szenario-Merkmal

Ein Szenario-Merkmal ist eine Art von Markierung, die für Szenarios auf der Spielfläche verwendet wird. Szenario-Merkmale sind Objekte, können aber weder bewegt, angegriffen, beschädigt, als Ziel erfasst noch zerstört werden, es sei denn, die Szenarieregeln besagen etwas anderes. Szenario-Merkmale versperren keine Angriffe.

Satellit

Ein Satellit ist ein Szenario-Merkmal.

Bergungsmission

Missionsziele

Berge so viele Frachtcontainer wie möglich, bevor der Gegner dies tut.

Szenarioaufbau

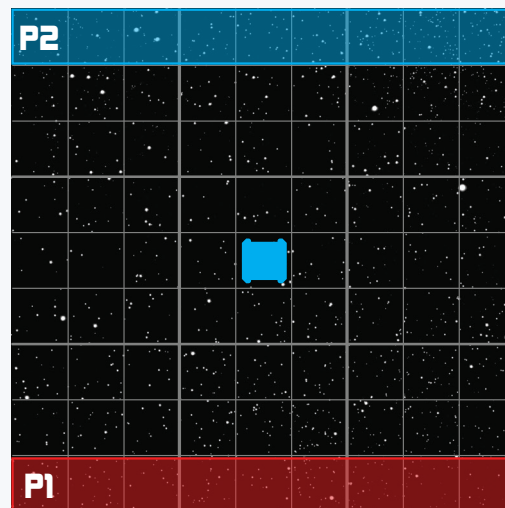
SPIELFLÄCHE: 91 cm x 91 cm **HINDERNISSE:** 6 (Asteroiden, Trümmerwolken, Gaswolken)

■: 5 Frachtcontainer

Befolgt die Aufbauanleitung aus dem Referenzhandbuch, mit folgenden Ausnahmen:

Spielreihenfolge festlegen: Am Ende des Schrittes „Spielreihenfolge festlegen“ des Spielaufbaus wird der Startspieler der rote Spieler, der zweite Spieler wird der blaue Spieler. Jeder Spieler dreht seine Spielermarkierung auf die farbliche passende Seite.

Hindernisse platzieren: Platziert zu Beginn des Schrittes „Hindernisse platzieren“ des Spielaufbaus 1 Frachtcontainer in der Mitte der Spielfläche (genau mittig in Reichweite 4,5 aller Spielflächenränder). Beginnend mit dem Startspieler platzieren die Spieler dann abwechselnd die übrigen 4 Frachtcontainer in Reichweite 3 des zentralen Frachtcontainers und jenseits von Reichweite 2 jedes anderen Frachtcontainers. Den ersten Frachtcontainer muss jeder Spieler innerhalb von Reichweite 2–4 seines eigenen Spielflächenrands platzieren, den zweiten innerhalb von Reichweite 2–4 der gegnerischen Spielflächenrands. Sobald alle 5 Frachtcontainer platziert sind, platziert ihr die Hindernisse wie im Referenzhandbuch beschrieben. Hindernisse dürfen keine Frachtcontainer überschneiden.



Wertung

- Zu Beginn des Spiels verdient jeder Spieler Missionspunkte in Höhe des gegnerischen Defizits.
- Ab der zweiten Runde verdient jeder Spieler zu Beginn der Endphase 1 Missionspunkt für jeden Frachtcontainer auf der Schiffskarte eines befreundeten Schiffes.
- Sobald ein Schiff zerstört oder aus dem Spiel entfernt wird, verdient der gegnerische Spieler Missionspunkte in Höhe des Kommandopunktwerts des Schiffes.

Sieg

- Falls am Ende der Endphase nur ein Spieler Schiffe auf der Spielfläche hat, gewinnt er das Spiel sofort.
- Falls am Ende der Endphase ein Spieler 20 oder mehr Missionspunkte und mehr Missionspunkte als sein Gegner hat, endet das Spiel.
- Am Ende der 12. Runde endet das Spiel.
- Falls am Ende des Spiels beide Spieler noch mindestens 1 Schiff auf der Spielfläche haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Missionspunkten.

Szenarioregeln

Szenario-Merkmal

Ein Szenario-Merkmal ist eine Art von Markierung, die für Szenarios auf der Spielfläche verwendet wird. Szenario-Merkmale sind Objekte, können aber weder bewegt, angegriffen, beschädigt, als Ziel erfasst noch zerstört werden, es sei denn, die Szenarioregeln besagen etwas anderes. Szenario-Merkmale versperren keine Angriffe.

Frachtcontainer

Ein Frachtcontainer ist ein Szenario-Merkmal. Schiffe können ab der zweiten Runde die Szenario-Aktion **ABSCHLEPPEN** durchführen, um mit diesem Szenario-Merkmal zu interagieren.

Szenario-Aktion: [ABSCHLEPPEN]

Szenario-Aktionen sind weiße Aktionen, die jedem Schiff auf der Spielfläche während eines Szenariospiels zur Verfügung stehen. Ein Schiff kann eine Szenario-Aktion nur während seines Schrittes „Aktion durchführen“ durchführen. Daher kann ein Schiff keine Szenario-Aktion durchführen, falls ihm zu einem anderen Zeitpunkt eine Aktion gewährt wird.

ABSCHLEPPEN: Sobald ein Schiff eine **ABSCHLEPPEN**-Aktion durchführt, wähle einen Frachtcontainer in Reichweite 0–1. Entferne den gewählten Frachtcontainer von der Spielfläche und platziere ihn auf der Schiffskarte. Jedes Schiff kann nur einen Frachtcontainer auf seiner Karte haben. Platziere dann eine deiner Spielermarkierungen neben die Schiffsminiatur um anzuzeigen, dass das Schiff einen Frachtcontainer abschleppt. Falls kein Frachtcontainer in Reichweite ist, scheitert die Aktion. Nachdem ein Schiff eine **ABSCHLEPPEN**-Aktion durchgeführt hat, entfernt es alle Tarnungsmarker, die es hat.

Am Ende der Aktivierung eines Schiffes darf ein Schiff seinen Frachtcontainer über Bord werfen. Falls es das tut, entferne den Frachtcontainer von der Schiffskarte. Dann platziert der gegnerische Spieler ihn in Reichweite 1 jenes Schiffes auf der Spielfläche.

Solange ein Schiff einen Frachtcontainer abschleppt, kann es weder -Aktionen, -Aktionen, -Aktionen oder -Aktionen durchführen noch Tarnungsmarker erhalten.

Sobald ein Schiff, das einen Frachtcontainer abschleppt, -Schaden erleidet oder zerstört wird, wird der Frachtcontainer wie oben beschrieben sofort über Bord geworfen.

Sobald ein Schiff, das einen Frachtcontainer abschleppt, in der Reserve platziert wird, wird der Frachtcontainer wie oben beschrieben von der Position des Schiffes aus über Bord geworfen, bevor das Schiff auf seiner Schiffskarte platziert wird.

Sobald ein Schiff, das einen Frachtcontainer abschleppt, flieht, wird der Frachtcontainer wie oben beschrieben von der Position des Schiffes aus über Bord geworfen, bevor das Schiff sein Manöver ausführt.

Verschlüsselte Übertragung

Missionsziele

Verschlüsse die Übertragungen der Satelliten, um den feindlichen Streitmächten wertvolle Informationen vorzuenthalten.

Szenarioaufbau

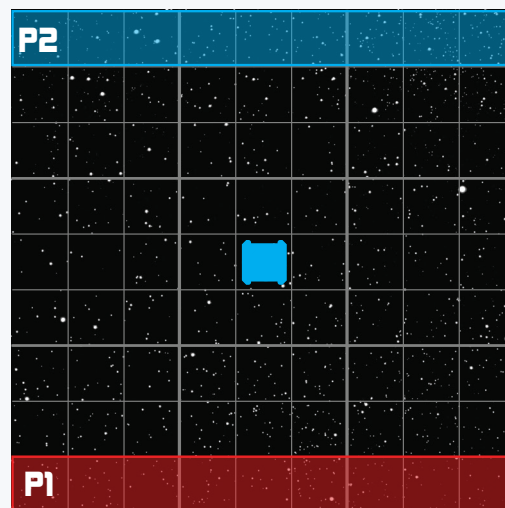
SPIELFLÄCHE: 91 cm x 91 cm **HINDERNISSE:** 6 (Asteroiden, Trümmerwolken, Gaswolken)

: 3 Satelliten

Befolgt die Aufbauanleitung aus dem Referenzhandbuch, mit folgenden Ausnahmen:

Spielreihenfolge festlegen: Am Ende des Schrittes „Spielreihenfolge festlegen“ des Spielaufbaus wird der Startspieler der rote Spieler, der zweite Spieler wird der blaue Spieler. Jeder Spieler dreht seine Spielermarkierung auf die farbliche passende Seite.

Hindernisse platzieren: Platziert zu Beginn des Schrittes „Hindernisse platzieren“ des Spielaufbaus 1 Satelliten in der Mitte der Spielfläche (genau mittig in Reichweite 4,5 aller Spielflächenränder). Beginnend mit dem Startspieler platzieren die Spieler dann abwechselnd die übrigen 2 Satelliten in Reichweite 3 des zentralen Satelliten, **jenseits von Reichweite 2 jedes anderen Satelliten** und in Reichweite 2–4 des gegnerischen Spielflächenrands. Sobald alle 3 Satelliten platziert sind, platziert ihr die Hindernisse wie im Referenzhandbuch beschrieben. Hindernisse dürfen keine Satelliten überschneiden.



Wertung

- Zu Beginn des Spiels verdient jeder Spieler Missionspunkte in Höhe des gegnerischen Defizits.
- Ab der zweiten Runde verdient jeder Spieler zu Beginn der Endphase 1 Missionspunkt für jeden Satelliten, den er kontrolliert. Der Spieler, dessen Spielermarkierung auf einem Satelliten ist, kontrolliert ihn.
- Sobald ein Schiff zerstört oder aus dem Spiel entfernt wird, verdient der gegnerische Spieler Missionspunkte in Höhe des Kommandopunktwerts des Schiffes.

Sieg

- Falls am Ende der Endphase nur ein Spieler Schiffe auf der Spielfläche hat, gewinnt er das Spiel sofort.
- Falls am Ende der Endphase ein Spieler 20 oder mehr Missionspunkte und mehr Missionspunkte als sein Gegner hat, endet das Spiel.
- Am Ende der 12. Runde endet das Spiel.
- Falls am Ende des Spiels beide Spieler noch mindestens 1 Schiff auf der Spielfläche haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Missionspunkten.

Szenarioregeln

Szenario-Merkmal

Ein Szenario-Merkmal ist eine Art von Markierung, die für Szenarios auf der Spielfläche verwendet wird. Szenario-Merkmale sind Objekte, können aber weder bewegt, angegriffen, beschädigt, als Ziel erfasst noch zerstört werden, es sei denn, die Szenarioregeln besagen etwas anderes. Szenario-Merkmale versperren keine Angriffe.

Satellit

Ein Satellit ist ein Szenario-Merkmal, auf dem zur selben Zeit immer nur 1 Spielermarkierung sein darf. Schiffe können ab der zweiten Runde die Szenario-Aktion **VERSCHLÜSSELN** durchführen, um mit diesem Szenario-Merkmal zu interagieren.

Szenario-Aktion: [VERSCHLÜSSELN]

Szenario-Aktionen sind weiße Aktionen, die jedem Schiff auf der Spielfläche während eines Szenariospiels zur Verfügung stehen. Ein Schiff kann eine Szenario-Aktion nur während seines Schrittes „Aktion durchführen“ durchführen. Daher kann ein Schiff keine Szenario-Aktion durchführen, falls ihm zu einem anderen Zeitpunkt eine Aktion gewährt wird.

VERSCHLÜSSELN: Sobald ein Schiff eine **VERSCHLÜSSELN**-Aktion durchführt, wähle einen Satelliten in Reichweite 0–1 und platziere 1 deiner Spielermarkierungen auf den gewählten Satelliten. Falls auf dem gewählten Satelliten bereits eine gegnerische Markierung ist, ersetzt du sie durch eine eigene. Falls kein Satellit in Reichweite ist, scheitert die Aktion.

Solange die Spielermarkierung eines Spielers auf einem Satelliten ist, kontrolliert jener Spieler den Satelliten.

