

BATTLE OF HOTH

FAQ v1.0

EINHEITEN BEWEGEN

Frage: Ein Geländeteil gilt als **unpassierbares Gelände** und eine Karte erlaubt mir, **Bewegungseinschränkungen durch Gelände zu ignorieren**, darf sich meine Einheit auf oder durch die Gletscherspalte oder den Gletschereis-Turm bewegen?

Antwort: Nein. Wenn Gelände unpassierbar ist, bleibt es unpassierbar (ausgenommen sind fliegende Einheiten bei Gletscherspalten), selbst wenn eine Karte dir erlaubt, Bewegungseinschränkungen zu ignorieren.

Frage: Manche Befehlskarten geben eine **zusätzliche Bewegung**. Können Infanterie-Einheiten diese Bewegung nutzen und trotzdem angreifen?

Antwort: Ja. Falls du zum Beispiel die Karte *Imperialer Sturmangriff* spielst, die die Bewegung um 1 weiteres Feld ermöglicht, und du 3 Infanterie-Einheiten aktivierst, dürfen sich diese 3 Einheiten je bis zu 2 Felder weit bewegen und angreifen oder sich 3 Felder weit bewegen, ohne anzugreifen.

Frage: Falls Hügel „steil“ sind und eine 2-Feld-Bewegung benötigen, um sie zu betreten, kann ich die Karte *Rebellenspeerspitze* benutzen, um mich mit Infanterie-Einheiten darauf zu bewegen und dann noch anzugreifen?

Antwort: Ja.

Frage: Wenn ich eine Karte spiele, die verhindert, dass sich meine Einheiten bewegen (*Defensive Stellung*, *Kampfbereit*), dürfen meine **Infanterie-Kommandos** (Spezialeinheit) trotzdem einen Durchbruch ausführen?

Antwort: Ja.

BEFEHLSKARTEN ZIEHEN

Frage: Wenn ich eine **Aufklärung- Befehlskarte** spiele und keine verfügbare Einheit in dem angegebenen Sektor habe, darf ich dann trotzdem 2 Karten ziehen und 1 abwerfen?

Antwort: Ja.

BATTLE OF HOTH

BEFEHLSKARTEN

Frage: Wenn ich die **Willensstärke-Befehlskarte** (Darth-Vater-Anführerkarte) spiele, kann ich eine Einheit auf ein Gebäude-/Trümmerfeld bewegen und dann den zweiten Befehl nutzen, um die Einheit weiterzubewegen oder mit ihr anzugreifen?

Antwort: Nein. Die Geländeregeln besagt, dass sich eine Einheit nicht im selben Zug weiterbewegen oder angreifen darf. Diese Regel trifft auch bei der Willensstärke-Befehlskarte zu.

EINHEITEN

Frage: Kann eine **E-Web-Einheit** die Würfel erneut werfen, um einen Treffer gegen einen AT-AT zu bestätigen?

Antwort: Nein, nur die Würfel des eigentlichen Angriffs dürfen erneut geworfen werden.

RÜCKZUG

Frage: Kann ich die **Finaler-Sturmangriff-Unterstützungskarte** auch dann spielen, wenn ich eine Einheit zum Rückzug zwingen, sie sich aber nicht vom Feld wegbewegt hat, da sie keinen verfügbaren Weg hat, auf dem sie sich zurückziehen kann?

Antwort: Ja. Eine Einheit ist „zum Rückzug gezwungen“, sobald mindestens ein Rückzugs-Symbol geworfen wurde, das sie nicht ignorieren kann. Egal, ob sie die Konsequenz der Verlust einer Figur oder eine Bewegung ist.

Frage: Wenn ich die **Stärke-der-Macht-Befehlskarte** (Darth-Vater-Anführerkarte) oder die **Orbitalschlag-Befehlskarte** (Firmus-Piett-Anführerkarte) spiele, gelten die Rückzugs-Symbole als Detonator-Symbole. Darf eine angegriffene Infanterie-Einheit auf einem Schützengraben-Feld erst ein Rückzugs-Symbol ignorieren, bevor es als Detonator-Symbol gilt?

Frage: Nein. Tut, nachdem diese Karte gespielt wurde, einfach so, als wären alle Rückzugs-Symbole stattdessen Detonator-Symbole. Dadurch trifft jedes Detonator-Symbol eine Infanterie-Einheit, die sich auf einem Schützengraben-Feld befindet.

Frage: Kann ich mit einer Einheit, die zum **Rückzug** gezwungen wurde, den **Spielplan verlassen**, um Aufgaben zu erfüllen?

Antwort: Nein. Eine Einheit darf den Spielplan nur im eigenen Zug in der Phase „Einheiten bewegen“ durch einen Befehl verlassen. Jedes Rückzugs-Symbol, das gegen eine Einheit geworfen wurde und das die Einheit von der Kante des Schlachtfelds hinunterbewegen würde, gilt als Treffer.

BATTLE OF HOTH

SZENARIOS

Frage: In **Szenario 7 – „Angriff auf den Außenposten“** ziehe ich in dem Zug, in dem ich Unterstützung aus der Luft angefordert hab, eine Befehlskarte?

Antwort: Nein, dein Zug endet, nachdem du die beiden Schneegleiter-Einheiten aktiviert hast, ohne eine Befehlskarte zu ziehen, da du auch keine zu Beginn des Zuges gespielt hast.

Frage: Wenn die **Besonderen Rückzugs-Regeln** gelten „Pro geworfenem Rückzugs-Symbol muss die verteidigende Einheit sich 1 Feld von der angreifenden Einheit entfernen“ (**Szenarios 8, 12 und 17**), was passiert, wenn die *Finaler-Sturmangriff-* oder *Luftunterstützung-* Befehlskarte gespielt wurde?

Antwort: Wenn du die *Luftunterstützung-* Befehlskarte spielst oder in jedem Fall, wenn es keine angreifende Einheit gibt, gelten die normalen Rückzugs-Regeln (bewege die Einheit auf die Rückzugslinie zu). Wenn du die *Finaler-Sturmangriff-* Befehlskarte spielst, bewegt sich die Einheit vom ursprünglichen Angreifer weg, die sich zuvor zum Rückzug gezwungen hat, falls es eine gibt. Falls nicht, gelten die normalen Rückzugs-Regeln.

Frage: Falls es Regeln für das **Verlassen des Spielplans** gibt (**Szenarios 8, 11, 13, 15, 16 und 17**) und sich eine Einheit auf ein Ausgangsfeld bewegt, wird sie sofort entfernt?

Antwort: Nein. Eine Einheit verlässt das Spielfeld nur, wenn sie sich über ein Ausgangsfeld vom Spielplan herunterbewegt. Beispiel (Szenario 15 – Rückzug zum südlichen Tor): Eine Rebellen-Infanterie-Einheit muss sich erst auf ein Gebäude-/Ausgangsfeld bewegen und anhalten (da sie sich in diesem Zug nicht weiterbewegen darf). In einem späteren Zug darf sie sich vom Schlachtfeld herunterbewegen und nach den Ausgangsregeln eine Medaille verdienen

Frage: In **Szenario 16 – „Evakuierung der Echo-Basis“** ziehe ich eine zusätzliche Befehlskarte am Ende jedes Zuges, solange ich den Hügel mit dem Bonus kontrolliere?

Antwort: Nein. Du ziehst die zusätzliche Karte nur einmal am Ende des Zugs, in dem du die Kontrolle über das Hügel-feld übernommen hast und du spielst mit 5 Befehlskarten, solange du das Feld kontrollierst.