

BATTLE OF HOTH

DETAILLIERTE TEAMREGELN & ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR DIE KAMPAGNE ALS TEAMSPIEL

DETAILLIERTE TEAMSPIEL-REGELN

Beim Teamspiel gilt generell: Immer, wenn von „Du“, „dir“ oder „dein“ gesprochen wird, ist immer euer Team gemeint.

Beispiel 1: Szenario 7 – Angriff auf den Vorposten: Die Sonderregel „Unterstützung aus der Luft“ verlangt, dass du 5 Medaillen vor dir ablegst, nicht 5 pro Teammitglied! Am Ende jedes Zugs von jedem Teammitglied wird 1 Medaille entfernt. Dadurch wird die letzte Medaille am Ende von Zug 5 abgelegt, der vom ersten Teammitglied durchgeführt wird. Die beiden Schneegleiter kommen also irgendwann in Zug 6 ins Spiel, wenn das andere Teammitglied an der Reihe ist.

Beispiel 2: Szenario 14 – Rebellentransporte Schützen: Das Rebellen-Team teilt sich die Aufladungsmarker für die Ionenkanone. Am Ende jedes Rebellenzugs wird ein Marker hinzugefügt. Sobald euer Team 3 Aufladungsmarker hat, kann das Teammitglied an der Reihe den Zug überspringen und die Ionenkanone abfeuern.

Die einzige Ausnahme für diese Regel ist alles, was die Anzahl der Befehlskarten betrifft.

Wenn eine Regel die Anzahl Befehlskarten auf der Hand betrifft, betrifft dies nur das Teammitglied, das gerade am Zug ist.

Beispiel:

- ♦ **Sonderregel Kriegsmüdigkeit (Szenarios 12 und 17):** Falls das Teammitglied am Zug passt, um alle Befehlskarten abzuwerfen und so viele Karten -1 wieder auf die Hand zu ziehen, bleiben die Befehlskarten des anderen Teammitglieds unverändert.
- ♦ **Zusätzliche Befehlskarte (Szenario 16):** Nur das Teammitglied, das es geschafft hat, den Hügel zu kontrollieren, darf am Ende des eigenen Zugs eine zusätzliche Befehlskarte ziehen. Dafür muss auch nur dieses Teammitglied eine Karte abwerfen, wenn es die Kontrolle über den Hügel verliert.

BATTLE OF HOTH

DIE KAMPAGNE ALS TEAMSPIEL

Die Kampagne für Battle of Hoth ist so gestaltet, dass sie 1 gegen 1 gespielt wird, ihr könnt sie aber auch in Teams mit 2 gegen 2 oder 2 gegen 1 spielen, indem ihr folgende Regeln verwendet.

Spielt auf einer Seite nur eine Person, gelten für diese Person die gleichen Regeln wie im normalen Spiel.

In einer Kampagne als Teamspiel folgen Zweierteams den Regeln für das Teamspiel auf Seite 11 der Spielanleitung mit den folgenden Ergänzungen:

Mit Anführer-Befehlskarten spielen

- ♦ **Falls beim Spielaufbau eine Seite angewiesen wird, dem Befehlskartenstapel 1 Anführer hinzuzufügen:** Mischt die 3 Anführerkarten in den Stapel, bevor ihr die persönlichen Stapel erstellt. Dadurch hat ein Teammitglied 10 Kommandokarten im persönlichen Stapel und das andere Teammitglied hat 9.
- ♦ **Falls beim Spielaufbau eine Seite angewiesen wird, dem Befehlskartenstapel 2 Anführer hinzuzufügen:** Das Team einigt sich darauf, welches Teammitglied welchen Anführer bekommt und dann folgen sie den normalen Teamregeln. Ihr fügt die Anführer-Befehlskarten des Anführers also hinzu, nachdem ihr die Befehlskarten in 2 Stapel aufgeteilt habt.

Unterstützungskarten

- ♦ Unterstützungskarten werden an ein Team vergeben und nicht an einzelne Teammitglieder. Alle Unterstützungskarten, die ein Team verdient, werden verdeckt von beiden Teammitgliedern geteilt. Jedes Teammitglied darf im eigenen Zug eine der geteilten Unterstützungskarten zusammen mit einer Befehlskarte ausspielen.

Sekundäre Missionsziele & Ausgang der Schlacht

- ♦ Sekundäre Missionsziele gelten für das Team und beide Teammitglieder können zur Erfüllung beitragen.
- ♦ Falls beim Spielaufbau ein Abzeichen oder zusätzliche Einheiten hinzugefügt werden, muss sich das Team einigen, wie diese Bonusse eingesetzt werden.
- ♦ Das sekundäre Ziel bzw. der Ausgang der Schlacht „Spiele mit 1 Befehlskarte weniger“ muss ignoriert werden. Stattdessen gilt der folgende Text: „Im nächsten Szenario gilt: Wenn ein Teammitglied die Aufklärungskarte spielt, zieht das Teammitglied nur 1 Karte statt 2“ (muss aber auch keine Karte abwerfen).
- ♦ Das sekundäre Ziel bzw. der Ausgang der Schlacht „Spiele mit 1 zusätzlichen Befehlskarte“ muss ignoriert werden. Stattdessen gilt der folgende Text: „Nachdem die Karten für die nächste Schlacht gezogen worden sind, darf jedes Teammitglied beliebig viele Karten von der Hand abwerfen und dann genauso viele Karten vom eigenen Befehlskartenstapel nachziehen.“