

STAR WARS™

# IMPERIAL ASSAULT

DAS IMPERIUM GREIFT AN

GEFECHTSHANDBUCH





## EINLEITUNG

Han Solo feuert auf einen AT-ST. Sein Schuss streift die Seite des Cockpits. „Hier drüben, du großer, hässlicher Schrotthaufen!“, ruft er und geht wieder in Deckung.

Donnernd erwacht das Geschütz des AT-STs zum Leben. Ein Schauer aus Staub und Steinsplittern ergießt sich über Han. Langsam wendet der Titan, lässt die Erde beben und richtet seinen schweren Blaster aus.

Han gibt seinem versteckten Kameraden ein Handsignal. „5, 4, 3 ...“, zählt er leise herunter und hält sich die Ohren zu.

Zwei Sekunden später raubt ihm eine gewaltige Explosion den Atem. Alles beginnt sich zu drehen. Als die Welt endlich wieder stillsteht, blickt er auf. Der AT-ST taumelt auf einem Bein, das andere liegt abgerissen am Boden. „Hättest dir besser einen Gegner in deiner Größe gesucht“, spottet Han, während der Rest des AT-STs das Gleichgewicht verliert und mit ohrenbetäubendem Lärm zusammenbricht.

### STOPP!

Zuerst S. 1–9 der Spielregeln lesen! Darin werden grundlegende Konzepte erklärt, die für alle Spielformate von *Imperial Assault: Das Imperium greift an* gelten.

## ÜBERBLICK

Der Gefechtsmodus von *Imperial Assault: Das Imperium greift an* ist ein spannendes Duell, bei dem zwei Spieler Armeen aus ihren Lieblingsfiguren zusammenstellen und in speziellen Einsätzen gegeneinander antreten lassen.

Für Gefechte gelten alle Grundregeln, die in der Spielregel erklärt werden. Viele Strategien aus dem Trainingseinsatz lassen sich auf Gefechte übertragen.

Das Besondere an einem Gefecht ist, dass man seine eigene Armee zusammenstellt. So kann man das Spielerlebnis selbst steuern, eigene Ideen einbringen und immer neue Strategien entwickeln.

Zur Armeezusammenstellung gehören nicht nur Figuren, sondern auch Befehlskarten. Letztere verfügen über eine große Bandbreite an Sonderfähigkeiten, die Spannung und unerwartete Taktiken ins Spiel bringen.

Verschiedene Kombinationen von Figuren und Befehlskarten schaffen vollkommen unterschiedliche Spielerlebnisse und eröffnen neue strategische Möglichkeiten. Man kann immer wieder neue Synergien entdecken, riskante Schachzüge planen und sich wie der echte Commander einer *Star Wars*-Armee fühlen.

Bei einem Gefecht geht es nicht nur um das Erleben einer Abenteuergeschichte, sondern auch darum, den Gegner zu überlisten und das Schlachtfeld zu dominieren.



# DER GEFECHTSMODUS

Der Gefechtsmodus ist ein eigenständiges Spielformat für genau 2 Spieler. In Gefechtseinsätzen sammelt man Siegpunkte, indem man feindliche Figuren besiegt und Einsatzziele erfüllt.

Vor Spielbeginn müssen beide Spieler eine Armee, bestehend aus Figuren und Befehlskarten, zusammenstellen. Dies wird auf S. 6 in diesem Handbuch erklärt.

## GEFECHTSAUFBAU

Vor Beginn des Gefechts müssen folgende Schritte durchgeführt werden:

1. **Armeen und Befehlskarten mitbringen:** Um einen Gefechtseinsatz spielen zu können, muss jeder Spieler eine Armee (bestehend aus Aufstellungskarten im Wert von bis zu 40 Punkten) und einen Befehlsstapel (bestehend aus genau 15 Karten) mitbringen. Jeder Spieler legt seine Aufstellungskarten offen vor sich und mischt seinen Befehlsstapel.

### ARMEEN FÜR DAS ERSTE GEFECHT

Für den ersten Gefechtseinsatz werden folgende Armeen empfohlen. Jeder Spieler erhält alle Aufstellungs- und Befehlskarten, die unter seiner Armee aufgeführt sind:

#### IMPERIALE ARMEE

- **Aufstellungskarten:** Darth Vader, Rote Garde, Sturmtruppen, Sturmtruppen
- **Befehlskarten:** Machtblitz, Verlockung der Dunklen Seite sowie 1 Exemplar aller Karten mit Kosten 0

#### REBELLENARMEE

- **Aufstellungskarten:** Luke Skywalker, Diala Passil, Jyn Odan, Gaarkhan, Fenn Signis
- **Befehlskarten:** Ablenkung, Sohn des Skywalker sowie 1 Exemplar aller Karten mit Kosten 0

**Hinweis:** In einem Gefecht verwendet man keine Heldenbögen, sondern die beigegefügteten Helden-Aufstellungskarten.

2. **Initiative bestimmen:** Der Spieler, dessen Aufstellungskarten insgesamt **weniger gekostet** haben, entscheidet, welcher Spieler bei Spielbeginn den Initiativemarker erhält. Bei Gleichstand wird die Initiative zufällig bestimmt.

Der Spieler mit der Initiative wählt eine Aufstellungszone und führt in der ersten Runde die erste Aktivierung aus.

3. **Gefechtseinsatz bestimmen und aufbauen:** Der Spieler mit der Initiative mischt seinen Gefecht-Einsatzstapel (siehe „Gefecht-Einsatzstapel zusammenstellen“ auf S. 6) und zieht 1 Karte. Auf der Karte sind der Name des Einsatzes, auf welchem Spielplan er ausgetragen wird sowie die Sonderregeln für diesen Einsatz angegeben.

Nach dem Ziehen der Karte schlägt man die passende Einsatzskizze nach und baut den Spielplan dementsprechend auf (siehe S. 8).

4. **Einheiten aufstellen:**

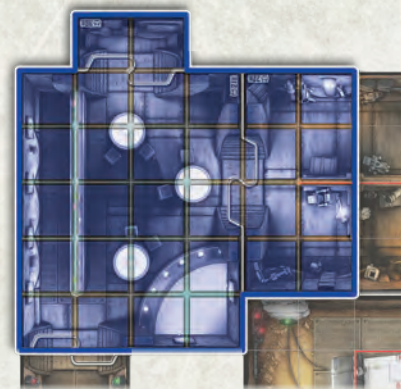
Der Spieler mit der Initiative wählt eine **AUFSTELLUNGSZONE** (sprich: die roten oder blauen Felder auf der Einsatzskizze). Er stellt alle seine Figuren in dieser Zone auf.

Dann stellt sein Gegenspieler alle seine Figuren in der anderen Aufstellungszone auf.

5. **Befehlskarten ziehen:**

Jeder Spieler zieht 3 Karten von seinem Befehlsstapel (siehe S. 5).

Jetzt kann das Spiel beginnen.



Alle blauen Felder bilden eine Aufstellungszone.

## ABLAUF EINES GEFECHTS

Für das Gefecht gelten alle Grundregeln für das Spielen von Einsätzen. Jede Runde besteht aus einer **AKTIVIERUNGSPHASE**, gefolgt von einer **STATUSPHASE**. Allerdings ist der Ablauf dieser Phasen etwas anders als bei Kampagneneinsätzen.

1. **Aktivierungsphase:** Zuerst führt man alle Fähigkeiten aus, die zu Beginn einer Runde eintreten (z. B. die Fähigkeit der Gefecht-Einsatzkarte).

Dann aktivieren die Spieler, beginnend mit dem Spieler, der die Initiative hat, abwechselnd je eine Aufstellungsgruppe und führen mit allen zugehörigen Figuren Aktionen durch. Falls ein Spieler weniger spielbereite Aufstellungskarten hat als sein Gegner, kann er wählen, dass er keine Gruppe aktiviert und sein Gegner ist dann wieder an der Reihe.

Sobald alle Aufstellungskarten erschöpft sind, geht man zur Statusphase über.

2. **Statusphase:** Nachdem alle Figuren aktiviert worden sind, führt man einige Aufräumschritte aus und bereitet sich auf die nächste Runde vor. Diese Schritte unterscheiden sich von denen des Kampagnenspiels (siehe unten).

Die Phasen werden solange wiederholt, bis der Einsatz endet (siehe „Spielsieg im Gefecht“ auf S. 5).

### STATUSPHASE IM GEFECHT

Im Gefecht werden in der Statusphase folgende Schritte durchgeführt:

1. **Karten spielbereit machen:** Beide Spieler machen alle ihre Aufstellungskarten spielbereit.
2. **Befehlskarten ziehen:** Jeder Spieler zieht 1 Befehlskarte von seinem Stapel sowie 1 weitere Karte für jedes Terminal, das er kontrolliert.
3. **Ende-der-Runde-Effekte:** Alle Fähigkeiten und Einsatzregeln, die am Ende der Runde eintreten, werden ausgeführt.

4. **Initiative abgeben:** Der Spieler, der die Initiative hat, gibt den Initiativemarker an seinen Gegenspieler ab. Dann beginnt eine neue Runde wieder mit der Aktivierungsphase.

## BEFEHLSKARTEN

Befehlskarten sind ein Spielelement, das nur im Gefecht vorkommt und den Spielern eine große Bandbreite an Fähigkeiten bietet. Jeder Spieler hat seinen eigenen Stapel, bestehend aus 15 Befehlskarten. Im letzten Schritt des Spielaufbaus zieht jeder Spieler 3 Karten von seinem Stapel und nimmt sie auf die Hand.

Auf den Befehlskarten ist angegeben, wann genau sie ausgespielt werden können. Um eine Karte auszuspielen, zeigt man sie dem Gegenspieler, führt die Fähigkeit aus und legt sie anschließend ab.



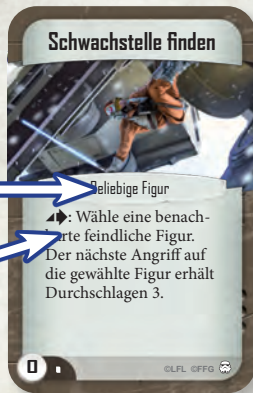
Der Initiativemarker

Es gibt kein Maximum an Befehlskarten, die man pro Zug ausspielen darf, und auch kein Handkartenlimit. Falls man keine Karten mehr im Befehlsstapel hat, darf man keine neuen Befehlskarten ziehen.

In der Statusphase jeder Runde zieht jeder Spieler 1 Befehlskarte sowie 1 weitere Karte für jedes Terminal auf dem Spielplan, das er **KONTROLLIERT**. Man kontrolliert ein Terminal, falls man als einziger Spieler eine Figur auf dem Feld des Terminals oder auf einem benachbarten Feld stehen hat.


## FIGURENSPEZIFISCHE BEFEHLSKARTEN


Bei vielen Befehlskarten steht eine Voraussetzung über der Fähigkeit. Diese Karten müssen von einer einzelnen befreundeten Figur genutzt werden, welche die Voraussetzung erfüllt (meist ist es eine Eigenschaft oder ein Figurenname). Falls man keine passenden Figuren auf dem Spielplan hat, darf man die Karte nicht ausspielen. Befehlskarten mit Voraussetzungen verwenden das Pronomen „du“ in Bezug auf die Figur, welche die Fähigkeit nutzt.



Voraussetzung






Fähigkeit

Falls die Karte ein -Symbol hat, muss die Figur eine ihrer Aktionen aufwenden, um die Kartenfähigkeit ausführen zu können.

Die oben abgebildete Karte „Schwachstelle finden“ kann von einer beliebigen Figur genutzt werden. Da sie ein Spezialaktionssymbol () hat, muss die Figur eine ihre Aktionen aufbrauchen, um die Kartenfähigkeit ausführen zu können.

## ÄNDERUNGEN GEGENÜBER DER KAMPAGNE

Es folgt eine Liste mit wichtigsten Regelunterschieden zwischen Kampagnen- und Gefechtseinsatz.

- **Anstrengung erleiden:** Wenn eine Figur im Gefecht  erleiden würde, erleidet sie stattdessen . Für jede , die eine Figur erleidet, kann der kontrollierende Spieler die oberste Befehlskarte seines Stapels ablegen, um keinen  zu erleiden. Im Gefecht dürfen Figuren keine  regenerieren.
- **Ausruhen:** Figuren dürfen sich nicht ausruhen.
- **Angreifen:** Figuren können nur eine ihrer Aktionen pro Aktivierung zum Angreifen verwenden. Dies beinhaltet auch Spezialaktionen, mit denen man einen oder mehrere Angriffe durchführen darf (z. B. der „Sprungangriff“ des Nexu oder Darth Vaders „Grausamkeit“).
- **Helden:** Im Gefecht verwendet man keine Heldenbögen, sondern die gleichnamigen Helden-Aufstellungskarten. Diese verfügen über ähnliche (aber nicht dieselben) Werte und Fähigkeiten wie die Heldenbögen.  
  
Da Helden im Gefecht wie jede andere Figur Aufstellungskarten verwenden, gelten für sie keine speziellen Heldenregeln (wie in einer Kampagne). Sie werden wie jede andere Figur behandelt, d. h. ihre Aktivierung wird durch Erschöpfung der Aufstellungskarte markiert und sie können nur 1 Aktion pro Aktivierung zum Angreifen verwenden. Sobald sie besiegt werden, entfernt man sie vom Spielplan.
- **Keine Versorgungskarten:** Figuren dürfen nicht mit Kistenmarkern interagieren, um Versorgungskarten zu ziehen. Die Effekte von Kistenmarkern werden in den Einsatzregeln beschrieben.

## SPIELSIEG IM GEFECHT

Das Spiel endet, **sobald** ein Spieler 40 Siegpunkte (SP) gesammelt hat. Es gewinnt der Spieler mit den meisten SP. Man erhält SP auf zwei Arten:

- **Figuren besiegen:** Sobald die letzte Figur einer Gruppe besiegt wurde, erhält der Gegenspieler SP in Höhe der Aufstellungskosten der Gruppe. Um dies festzuhalten, legt der kontrollierende Spieler die Aufstellungskarte in die Nähe seines Gegenspielers.
- **Karten- und Einsatzeffekte:** Jede Gefecht-Einsatzkarte gibt eine spezielle Methode zum Sammeln von SP an. Manche Befehls- und Aufstellungskarten nennen weitere Methoden zum Sammeln von SP.

Sobald man auf eine dieser Arten SP erhält, sollte man sie dokumentieren und das Dokument in der Nähe der besiegten Aufstellungskarten aufbewahren. Wir empfehlen den Bedrohungsanzeiger als SP-Zähler, aber natürlich können auch Marker, Würfel oder ein Notizzettel verwendet werden.

Falls alle Figuren eines Spielers besiegt wurden, verliert er sofort das Spiel, unabhängig von den Siegpunkten.

## ARMEEN ZUSAMMENSTELLEN

Um ein Gefecht spielen zu können, muss jeder Spieler seine eigene Armee aus Aufstellungs- und Befehlskarten zusammenstellen. Beim Zusammenstellen der Armee weiß man nicht, welche Armee der Gegenspieler zusammenstellt und welcher Gefechtseinsatz gespielt wird.

Folgende Voraussetzungen und Einschränkungen müssen beim Zusammenstellen von Armeen beachtet werden.

### AUFSTELLUNGSKARTEN WÄHLEN

Die Aufstellungskarten, die ein Spieler in seiner Armee hat, bestimmen, welche Figuren er auf den Gefecht-Einsatz mitnimmt. Sie müssen folgende Voraussetzungen erfüllen:

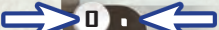
- **Aufstellungskosten:** Die Summe der Aufstellungskosten aller Karten muss 40 oder weniger betragen (die Aufstellungskosten sind oben links auf den Karten angegeben).
- **Fraktionszugehörigkeit:** Alle Aufstellungskarten einer Armee müssen dasselbe Fraktionssymbol haben (es ist oben rechts auf der Karte angegeben).
- **Kartennamen:** Jede Armee darf nur eine begrenzte Anzahl von gleichnamigen Aufstellungskarten enthalten:
  - Maximal 1 von jeder einzigartigen Aufstellungskarte. Man erkennt sie an einem schwarzen Punkt vor dem Kartennamen (z. B. „• Darth Vader“).
  - Maximal 2 von jeder (roten) Elite-Aufstellungskarte.
  - Maximal 4 von jeder (grauen) normalen Aufstellungskarte.
- **Gefecht-Aufrüstungen:** Manche Aufstellungskarten haben die Eigenschaft „Gefecht-Aufrüstung“. Diese Karten verleihen Sonderfähigkeiten, haben aber im Gegensatz zu anderen Aufstellungskarten keine zugehörigen Figuren. Sie haben Aufstellungskosten und oftmals Fähigkeiten, welche die Spielregeln verändern (z. B. können sie gestatten, dass eine Armee auch Aufstellungskarten anderer Fraktionen enthält).

### BEFELSKARTEN WÄHLEN

Die Befehlskarten, die ein Spieler in seiner Armee hat, bestimmen, welche Tricks und Überraschungen er während des Gefechts aus dem Ärmel schütteln kann (siehe S. 5).

Der Befehlsstapel jedes Spielers muss folgende Voraussetzungen erfüllen:

- **Stapelgröße:** Jeder Befehlsstapel muss genau 15 Befehlskarten enthalten.
- **Befehlskosten:** Die Gesamtkosten der Befehlskarten eines Spielers müssen 15 oder weniger betragen (siehe Abbildung unten).
- **Duplikate:** Jede Befehlskarte hat rechts neben den Kartenkosten eine Reihe von Limitsymbolen. Sie geben an, wie viele Exemplare der Karte maximal in einem Befehlsstapel sein dürfen. Die meisten Befehlskarten haben nur ein Symbol, d. h. man darf sie nur 1 Mal im Befehlsstapel haben.

Kartenkosten  Limitsymbol

## WEITERE GEFECHTSREGELN

### FIGUREN MARKIEREN

Da es möglich ist, mehrere gleiche Aufstellungskarten in einer Armee zu haben, ist es wichtig, dass jede Figur eindeutig einem Spieler und einer Gruppe zugeordnet werden kann.

Bei der Wahl der Unterscheidungsmethode haben die Spieler freie Hand. Sie können ihre Figuren bemalen, die Basen markieren oder die beigefügten ID-Aufkleber und -Marker verwenden (bei dieser Methode erhalten alle Figuren einer Gruppe passende Aufkleber, der zugehörige Marker wird auf die Aufstellungskarte der Gruppe gelegt).

Es gibt keine Einschränkungen in Bezug auf die Fraktionen der konkurrierenden Armeen. Beispielsweise können auch zwei imperiale Armeen im Gefecht gegeneinander antreten. In diesem Fall müssen alle identischen Figuren markiert werden, damit sie sich von den Figuren des Gegenspielers unterscheiden.

### GEFECHT-EINSATZSTAPEL ZUSAMMENSTELLEN

Beim Spielaufbau mischt der Spieler mit der Initiative seinen Gefecht-Einsatzstapel und zieht 1 Karte, um zu bestimmen, welcher Einsatz gespielt wird. Der Gefecht-Einsatzstapel eines Spielers besteht aus **1 Exemplar** aller Gefecht-Einsatzkarten, die er besitzt. Er darf den Inhalt des Stapels nicht individuell anpassen.

### ÜBERFÜLLTE AUFSTELLUNGSZONEN

Falls nicht alle Figuren eines Spielers in seine Aufstellungszone passen, muss er so viele Felder wie möglich ausfüllen. Das kann bedeuten, dass er Figuren entfernen und neu aufstellen muss.

Nachdem er möglichst viele Felder ausgefüllt hat, darf er die restlichen Figuren auf Feldern, möglichst nahe an der Aufstellungszone, aufstellen.

### GEDÄCHTNISSTÜTZEN

Manche Befehlskarten haben Fähigkeiten, die bis zu einem bestimmten Zeitpunkt aktiv sind, z. B. bis zum Ende der Runde. Damit man den Effekt einer solchen Karte nicht vergisst, kann man sie in die Nähe der betroffenen Spielmaterialien legen. Beispiel: Eine Befehlskarte gibt einer Figur bis zum Ende der Runde einen Bonus beim Verteidigen. Als Gedächtnisstütze kann man die Karte bis zum Ende der Runde neben die Figur oder ihre Aufstellungskarte legen.

### WIE GEHT ES WEITER?

Auf der Rückseite des Gefechtshandbuchs befindet sich die Einsatzskizze „Stadtrand von Mos Eisley“ sowie allgemeine Informationen zu Gefechtsspielplänen. Sobald ihr diese Seite gelesen habt, kennt ihr alle relevanten Regeln für euer erstes Gefecht. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, könnt ihr im Referenzhandbuch nachschlagen.

Nach eurem ersten Gefecht könnt ihr eure eigene Armeen zusammenstellen und sie gegeneinander antreten lassen.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung reproduziert werden. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind © & © Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China. Drucken und Fotokopieren für den persönlichen Gebrauch gestattet. Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

# GEFECHTSSPIELPLÄNE

Zu jedem Gefecht-Einsatz gibt es Informationen, verteilt auf zwei Spielkomponenten. Auf der Gefecht-Einsatzkarte stehen die Einsatzregeln, während der Aufbau des Spielplans sowie die Hintergrundgeschichte in der Einsatzskizze zu finden sind (siehe unten).

Auf jedem Gefechtsspielplan können zwei verschiedene Gefecht-Einsätze gespielt werden. Diese sind mit „A“ oder „B“ gekennzeichnet. Der unten abgebildete Gefechtsspielplan wird beispielsweise für die Einsätze „Auf zum Schiff“ und „Schmuggelware“ verwendet. Die Namen der Einsätze stehen links, gefolgt von den jeweiligen Hintergrundgeschichten.

Rechts davon ist der Spielplan abgebildet, inklusive aller Spielplanteile, Aufstellungszonen und Marker, die platziert werden müssen. Marker, die mit dem Buchstaben „A“ oder „B“ gekennzeichnet sind, kommen nur dann auf den Spielplan, wenn der entsprechende Einsatz gespielt wird.

# KURZÜBERSICHT: GEFECHTSMODUS

Es folgt eine kurze Zusammenfassung aller Phasen und Schritte eines Gefechteinsatzes.

1. **Aktivierungsphase**
  - a. Beginn-der-Runde-Fähigkeiten
  - b. Figurengruppen aktivieren
2. **Statusphase**
  - a. Karten spielbereit machen
  - b. Befehlskarten ziehen
  - c. Ende-der-Runde-Effekte
  - d. Initiative abgeben

## STADTRAND VON MOS EISLEY Gefechtsspielplan

### A

### Auf zum Schiff

In den richtigen Händen kann der T-16 Himmelhüpfer ein äußerst praktischer und vielseitiger Transporter sein. Als ihr erfahrt, dass im Raumhafen von Mos Eisley ein herrenloser T-16 abgestellt wurde, stellt ihr kurzerhand ein Team zusammen, um das nützliche, kleine Schiff zu bergen.

Natürlich habt ihr nicht vergessen, Waffen und Gefechtsausrüstung einzupacken. Mit Sicherheit sind bereits Plünderer, Piraten und andere zwielichtige Gestalten auf das Schiff aufmerksam geworden. Es wäre unklug, als einziger unbewaffnet zu erscheinen.

### B

### Schmuggelware

Wenn ihr dachtet, Mos Eisley sei ein raues Pflaster, wart ihr wohl noch nie in den Randbezirken der Stadt. Halbleere Cantinas, umgeben von heruntergekommenen Lagerschuppen und staubigen Gassen - in anderen Worten: ein Paradies für Schmuggler.

Um euch mit den hiesigen Hutts gut zu stellen, habt ihr einen Job angenommen. Eure Aufgabe lautet, versteckte Schmuggelware einzusammeln. Leider haben die Hutts die lästige Angewohnheit, in solchen Fällen zwei Teams loszuschicken, nur um zu sehen, wer den Job besser macht.

BEDIENFELD

SCHMUGGELWARE

