

# DIE SCHLACHT VON YAVIN



„Die Kampfstation ist stark befestigt und verfügt über eine größere Feuerkraft als die halbe Sternenflotte. Aber ihre Verteidigung ist auf einen direkten Großangriff hin ausgerichtet. Ein kleiner Ein-Mann-Jäger müsste den äußeren Verteidigungsgürtel durchbrechen können.“


Eine Analyse der von Prinzessin Leia überbrachten Pläne hat eine schwache Stelle der Kampfstation aufgezeigt. Der Anflug wird nicht leicht sein. Sie müssen genau diesen Graben in Bodennähe durchfliegen und zwar bis zu diesem Punkt. Das Ziel ist lediglich zwei Meter breit. Es ist eine kleine Ventilationsöffnung direkt unter der Hauptöffnung. Dieser Schacht führt direkt zum Reaktorsystem. Ein genauer Treffer würde eine Kettenreaktion auslösen, die die Kampfstation vernichten würde. Jedoch nur ein genauer Treffer könnte diese Kettenreaktion auslösen. Der Schacht ist strahlengeschützt, Sie brauchen also Protonentorpedos.“

– General Dodonna

## ZUSAMMENSTELLEN DER STAFFELN

Dieses Szenario erzählt die Geschichte der legendären Schlacht von Yavin. Es ist für die im Szenariopack enthaltenen Standardausstattung-Schiffskarten ausgelegt. Falls ihr beide dies möchtet, können eure Staffeln auch andere Schiffe und Aufwertungen enthalten.

In beiden Fällen sind dies die Regeln für das Zusammenstellen der Staffeln für dieses Szenario:

- Jede Staffel muss vier bis zehn Schiffe enthalten.
- Jede Staffel darf insgesamt aus bis zu 35 Kommandopunkten zusammengesetzt sein.\*
- Imperiale Staffel:
  - Darf nur kleine Schiffe enthalten.
  - Darf keine -Aufwertungen enthalten.
- Rebellenstaffel:
  - Darf keine mittleren Schiffe enthalten.
  - Darf bis zu 1 großes Schiff enthalten.

\*Eine Liste mit allen Kommandopunktekosten zum Zusammenstellen deiner X-Wing-Staffeln, auch für die Standardausstattungs-Schiffskarten, findest du unter [www.asmodee.de/StarWars](http://www.asmodee.de/StarWars).

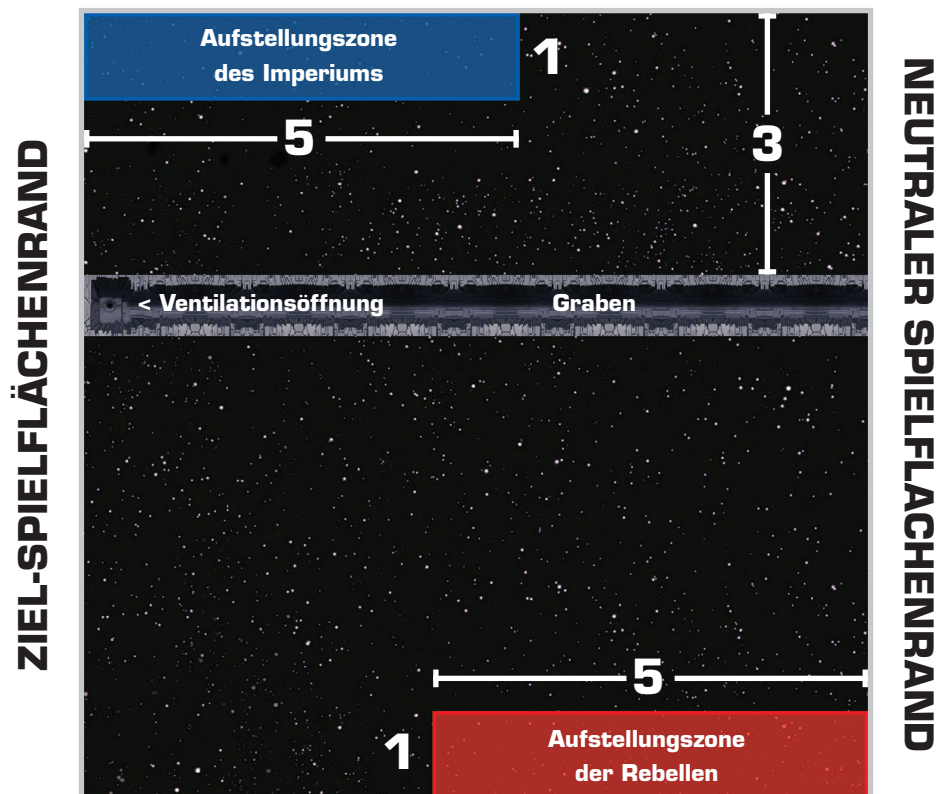
# SZENARIOAUFBAU

**Spielfläche:** 91 cm × 91 cm

## Spielfläche abstecken:

Der Todessterngraben besteht aus mehreren, ineinander gesteckten Markierungen. Er verläuft horizontal über die Spielfläche, in Reichweite 3 zum Spielflächenrand des Imperiums. Platziert zuerst die Ventilationsöffnung-Markierung so, dass sie den Ziel-Spielflächenrand berührt und ihre Aussparung zum neutralen Spielflächenrand zeigt. Steckt dann eine Graben-Markierung in die Ventilationsöffnung-Markierung. Steckt die restlichen Graben-Markierungen ineinander, bis sich der Todessterngraben horizontal über die ganze Spielfläche erstreckt, wie in der folgenden Skizze dargestellt.

## SPIELFLÄCHENRAND DES IMPERIUMS



## SPIELFLÄCHENRAND DER REBELLEN

**Hindernisse platzieren:** Überspringt diesen Schritt.

## Streitkräfte platzieren:

Zuerst darf der Rebellen-Spieler einem befreundeten großen Schiff den Zustand **•Juhuu!!!** zuordnen und es in der Reserve platzieren. Der Imperium-Spieler **muss** drei kleine Schiffe seiner Staffel bestimmen und sie in der Reserve platzieren. Diese Schiffe kommen später ins Spiel. Dann platziert ihr beide eure übrigen Schiffe in aufsteigender Initiativreihenfolge (beginnend mit der niedrigsten Initiative) auf der Spielfläche. Bei Gleichstand platziert der Rebellen-Spieler sein Schiff zuerst. Ihr müsst eure Schiffe innerhalb von Reichweite 1 zu eurem jeweiligen Spielflächenrand und innerhalb eurer jeweiligen Aufstellungszone (siehe Aufbauskitze oben) platzieren.

## Sieg:

- Der Rebellen-Spieler gewinnt sofort, falls er den Todesstern zerstört.
- Der Imperium-Spieler gewinnt, falls während der Endphase alle Rebellen-Schiffe zerstört sind.
- Am Ende der neunten Runde leitet der Todesstern die Hauptzündung ein, vernichtet die Rebellion und der Imperium-Spieler gewinnt.

# 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.

**Vollständig überschneiden:** Ein Schiff, dessen gesamte Basis ein Szenario-Merkmal überschneidet, überschneidet jenes Szenario-Merkmal vollständig.





**Der Graben:** Der Graben ist ein Szenario-Merkmal, das aus sieben Graben- und einer Ventilationsöffnung-Markierung besteht. Diese Markierungen werden während des Aufbaus entsprechend der Aufbauskitze platziert.

**Jetzt habe ich dich:** Ab der dritten Runde darf der Imperium-Spieler zu Beginn der Systemphase seine Schiffe aus der Reserve auf der Spielfläche platzieren. Zuerst platziert er ein Schiff innerhalb von Reichweite 1 zu einem beliebigen Spielflächenrand und jenseits von Reichweite 3 aller feindlicher Schiffe. Danach platziert er seine übrigen Schiffe aus der Reserve innerhalb von Reichweite 1 zum ersten Schiff, innerhalb von Reichweite 1 zu einem beliebigen Spielflächenrand und jenseits von Reichweite 1 aller feindlicher Schiffe. Alle Schiffe müssen während derselben Systemphase aus der Reserve platziert werden. Nachdem er diese Schiffe platziert hat, stellt der Imperium-Spieler ihre Manövrierer ein und jedes Schiff erhält 1 Stressmarker.

**Angriffsflug:** Ab der vierten Runde darf der Rebellen-Spieler zu Beginn jeder Planungsphase ein befreundetes kleines Schiff wählen, das die aufgedruckten gestrichelten Linien einer Graben-Markierung überschneidet. Dem gewählten Schiff wird der Zustand **•ANGRIFFSFLUG** zugeordnet. Der Zustand **•ANGRIFFSFLUG** kann nur einem Schiff zur selben Zeit zugeordnet sein.

Sobald einem Schiff der Zustand **•ANGRIFFSFLUG** zugeordnet wird, wird es auf die Graben-Markierung platziert, die den neutralen Spielflächenrand berührt. Es wird so platziert, dass es die Graben-Markierung vollständig überschneidet und in Richtung der Ventilationsöffnung zeigt. Die Stopper der Schiffsbasis müssen dabei bündig an den gestrichelten Linien der Graben-Markierung anliegen. Das Schiff muss möglichst weit entfernt von der Ventilationsöffnung platziert werden, ohne ein anderes Schiff zu überschneiden. Falls es nicht auf der Graben-Markierung am neutralen Spielflächenrand platziert werden kann, wird es solange entlang der gestrichelten Linien der Graben-Markierungen vorwärts bewegt, bis es platziert werden kann. Falls das Schiff trotzdem nicht platziert werden kann, muss es den Graben verlassen.

**Ventilationsöffnung:** Die Ventilationsöffnung ist ein Szenario-Merkmal. Sie kann nur durch den Angriff eines Schiffes zerstört werden, dem der Zustand **•ANGRIFFSFLUG** zugeordnet ist. Schiffe können die Ventilationsöffnung nicht als Ziel erfassen, außer wenn ihnen der Zustand **•ANGRIFFSFLUG** zugeordnet wird. Folgende Regeln gelten für Angriffe gegen die Ventilationsöffnung:

- Die Ventilationsöffnung kann nur unter Verwendung von **PROTONENTORPEDOS** oder **VERSTÄRKTE PROTONENTORPEDOS** angegriffen werden.
- Solange du die Ventilationsöffnung angreifst, darfst du 2  ausgeben, um 1 -Ergebnis in ein -Ergebnis zu ändern.
- Falls die Angriffswürfel bei einem Angriff gegen die Ventilationsöffnung mindestens 2 -Ergebnisse zeigen, wird der Todesstern zerstört.

**Den Graben verlassen:** Sobald ein Schiff den Graben verlässt, legst du eine [1◀]- oder [1▶]-Schablone bündig an einer beliebigen Seite der Ventilationsöffnung an und platzierst das Schiff so, dass seine hinteren Stopper bündig am anderen Ende der Schablone anliegen. Entferne dann den Zustand **•ANGRIFFSFLUG**. Falls das Schiff nicht unter Verwendung der [1◀]- oder [1▶]-Schablone platziert werden kann, wird es zerstört.



## ATOMIC MASS GAMES

**Lead Game Developer:** Michael Plummer

**Game Development:** Andrew Dursum und Sarah Rowan

**Development Manager:** Will Pagani

**Product Line Management:** Melissa Butler und Andrea Lowe

**Editing:** Darla Kennerud

**Graphic Design:** Ash Armanini und Ryan Ritter

**Photography:** Matt Ferbrache

**Graphic Design Manager:** Jessy Stetson

**Cover Art:** Sergey Glushakov

**Interior Art:** Madeline Boni, Tiziano Baracchi, Anthony Devine, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Blake Henriksen, Peter Holmes, Romana Kendelic, Henning Ludvigsen, Mark Molnar, Preston Stone und die Lucas Film Art Archives.

**Art Direction:** Josh Colón und Preston Stone

**Sculpting Coordination:** Mike Jones

**Engineering:** Bexley Andrajack, Alex Edinger, Evan Kang und Kevin Kircus

**Sculpting Director:** Marco Segovia

**OP & Events:** Courtney Downing

**Marketing Coordination:** Summer Ditona

**Marketing Management:** Brian Keilen

**Assistant to the Creative Director:** Tony Konichek

**Creative Director:** Dallas Kemp

**Director of Operations:** Derrick Fuchs

**Director of Product Development:** Will Shick

**Head of Studio:** Simone Elliott

## LUCASFILM LIMITED

**Licensing Approvals:** Brian Merten

## ASMODEE NORTH AMERICA

**Licensing Coordination:** Dana Cartwright

**Licensing Manager:** Scheherazade Anisi

**Production Coordination:** Lee Houff, Chris Jensen, Alex Schlee, John Hannasch und Katherine Gjesdahl

**Production Engineer:** Michael Blomberg

**Production Management:** Justin Anger und Austin Litzler

**Publisher:** Steve Horvath

## PLAYTESTERS

Tommy Adams, Chris Allen, Tom Arnold, Braden Beard, Thomas Blyde, Kyle Bourgault, Zach Buttrey, Jeremy Chamblee, Ken Cho, Andrew Cox, Joel Cuthbert, Steve Cutillo, Andy Davis, Matthew Deering, Cameron Dunn, Peta Dyken, Benjamin Dyken, Dyllan Fernandez, Bryant Francis, Paul Fuller, Willi Gardner, Mike Gemme, Mackay Goldring, Sam Gray, Tom Harper, Paul Heaver, Dan Hillaker, Jim Hook, Travis Johnson, Akhter Khan, Patrick Kopp, Suresh Kumar, Clay Matheson, Grant O'Dwyer, Aarin Packard, Angelic Phelps, Joe Phelps, Alex Raileanu, Ken Saunders, Kris Sherriff, Allen Thai, Markus Thielsch, Aaron Troeger, Terry Viramontes und Carson Wray.

## DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

**Übersetzung und Redaktion:** Sebastian Klinge, Susanne Kraft und Marvin Pietsch

**Satz und Layout:** Max Breidenbach

**Unter Mitarbeit von:** Christian Schepers

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung vervielfältigt werden. Atomic Mass Games und das Atomic-Mass-Games-Logo sind TM von Atomic Mass Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.