DIE SCHLACHT VON CORUSCANT

Die Konföderation unabhängiger Systeme hat einen Großangriff auf Coruscant gestartet, den Sitz des Senats. Im Rahmen dieser Operation ist Kanzler Palpatine von General Grievous entführt worden und wird auf der *Invisible Hand* als Geisel gehalten. Die Streitkräfte der Republik wurden ausgesandt, die Angreifer zu bekämpfen, während die Sternenjäger der Jedi versuchen, den Kanzler zu retten.

ZUSAMMENSTELLEN DER STAFFELN

Dieses Szenario erzählt die Geschichte der legendären Schlacht von Coruscant. Es ist für die in diesem 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 drei bis acht Schiffe enthalten.
- Die Separatisten-Staffel darf insgesamt aus bis zu 25 Kommandopunkten zusammengesetzt sein.*
- Die Republik-Staffel darf insgesamt aus bis zu 20 Kommandopunkten zusammengesetzt sein.* Außerdem legt der Republik-Spieler zwei Standardausstattung-Schiffskarten mit dem Untertitel „Die Schlacht von Coruscant" der Republik beiseite, zusammen mit den dazugehörigen Miniaturen. Diese Schiffe sind Teil der Staffel, kosten aber keine Kommandopunkte und zählen nicht zu der Anzahl der erlaubten Schiffe. Beim Aufbau werden diese beiden Schiffe in der Reserve platziert.

Eine Liste mit allen Kommandopunktekosten zum Zusammenstellen deiner X-Wing-Staffeln, auch für die Standardausstattung-Schiffskarten, findest du unter* ***www.asmodee.de/StarWars*

SZENARIOAUFBAU

Spielfläche: 91 cm × 91 cm **Hindernisse:** 4 Trümmerwolken

Spielfläche abstecken:
Platziert während des Schrittes „Spielfläche abstecken“ des Aufbaus das Szenario-Merkmal *Invisible Hand* wie unten abgebildet:

Hindernisse platzieren:
In Spielreihenfolge wählt ihr abwechselnd ein Hindernis und platziert es auf der Spielfläche, bis die 4 Hindernisse platziert sind. Die Hindernisse müssen jenseits von Reichweite 2 aller Spielflächenränder, jenseits von Reichweite 1 aller anderen Hindernisse und jenseits von Reichweite 1 der *Invisible Hand* platziert werden.

Streitkräfte platzieren:
In aufsteigender Initiativreihenfolge (beginnend mit der niedrigsten Initiative) platziert ihr eure Schiffe auf der Spielfläche. Bei Gleichstand entscheidet die Spielreihenfolge. Der Republik-Spieler platziert seine Schiffe innerhalb von Reichweite 1 zu seinem Spielflächenrand. Der Separatisten-Spieler platziert seine Schiffe innerhalb von Reichweite 1 zu seinem Spielflächenrand oder innerhalb von Reichweite 1 zur *Invisible Hand*. Separatisten-Schiffe, die mit **Landungskrallen**, **Laufkrallen** oder **Überbrückte Krallenverriegelung** ausgerüstet sind, dürfen so platziert werden, dass sie irgendwo auf der Spielfläche ein Hindernis überschneiden. Falls sie so platziert werden und mit **Landungskrallen** oder **Laufkrallen** ausgerüstet sind, wird jene Aufwertungskarte auf die „Geöffnet“-Seite gedreht.

Sieg:
- Der Republik-Spieler gewinnt sofort, falls er eine Rettungsmission erfolgreich abschließt.
- Der Separatisten-Spieler gewinnt sofort, falls alle Republik-Schiffe mit ✤ zerstört worden sind.
- Am Ende der zwölften Runde gewinnt der Separatisten-Spieler, falls der Republik-Spieler die *Invisible Hand* nicht geentert hat.

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.

Die *Invisible Hand*:
Das Szenario-Merkmal *Invisible Hand* stellt den Hangar des gleichnamigen Schiffes dar. Der Republik-Spieler muss die Schildgeneratoren zerstören und das Schiff entern, um den Kanzler zu retten. Auf der beiliegenden Karte *Invisible Hand* ist der Schildwert der *Invisible Hand* angegeben.

Die *Invisible Hand* gehört dem Separatisten-Spieler und wird von ihm kontrolliert.

Die *Invisible Hand* ist ein Objekt und kann als Ziel erfasst werden sowie das Ziel von Angriffen sein. Schiffe können in Reichweite 0–3 Primärangriffe gegen die *Invisible Hand* durchführen. Solange die *Invisible Hand* verteidigt, falls sie keine Ionenmarker hat, wird während des Schrittes „Ergebnisse neutralisieren“ 1 •⟆-Ergebnis hinzugefügt.

Rettungsmission:
Solange die *Invisible Hand* keine aktiven ⊗ hat, darf der Republik-Spieler eine Rettungsmission versuchen. Nachdem ein Republik-Schiff mit ✿ ein Manöver vollständig ausgeführt hat, darf es, falls es die *Invisible Hand* überschneidet und nicht gestresst ist, 1 Entwaffnet-Marker erhalten, um 1 Rettungsmarker zu erhalten. Am Ende der Endphase werden alle Rettungsmarker von Schiffen entfernt. Rettungsmarker können durch keinen anderen Spieleffekt transferiert oder entfernt werden.

Rettungsmarker

Falls zu Beginn der Endphase 2 Schiffe mit Rettungsmarkern die *Invisible Hand* überschneiden, schließt der Republik-Spieler die Rettungsmission erfolgreich ab und gewinnt.

Falls zu Beginn der Endphase 1 Schiff mit einem Rettungsmarker die *Invisible Hand* überschneidet, wirft der Republik-Spieler 3 Angriffswürfel. Bei mindestens 1 ✸-Ergebnis schließt er die Rettungsmission erfolgreich ab und gewinnt.

Die volle Stärke der Konföderation:
Ab der zweiten Runde darf der Separatisten-Spieler zu Beginn jeder Planungsphase 1 zerstörtes Schiff mit der Aufwertung **Notfallprotokoll** wählen. Falls er das tut, mischt er alle Schadenskarten, die dem gewählten Schiff zugeordnet sind, zurück in den Schadensstapel, stellt alle Ladungen von nicht-limitierten Aufwertungen des gewählten Schiffes wieder her und platziert es irgendwo auf der Spielfläche jenseits von Reichweite 3 aller feindlichen Schiffe. Dann erhält das Schiff 1 Stressmarker und der Spieler stellt ein Manöverrad für das Schiff ein.

Jetzt kann der Spaß anfangen:
Ab der dritten Runde darf der Republik-Spieler in einer beliebigen Planungsphase seine Schiffe aus der Reserve innerhalb von Reichweite 1 seines Spielflächenrands platzieren. Alle Schiffe aus der Reserve müssen während derselben Planungsphase platziert werden.

Falls durch diese Regel ein Eta-2-*Actis* oder ein V-Flügler der *Nimbus*-Klasse platziert wird, darfst du das Schiffsmodell in ein „Hyperraumring der *Syliure*-Klasse“-Modell stecken. Falls du das tust, kann das Schiff irgendwo auf der Spielfläche jenseits von Reichweite 1 aller Hindernisse, jenseits von Reichweite 3 aller feindlichen Schiffe, jenseits von Reichweite 3 der *Invisible Hand* und jenseits von Reichweite 3 des feindlichen Spielflächenrands platziert werden.

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: Matt Bradbury
Interior Art: Matt Bradbury, Joshua Cairos, Sergey Glushakov, Mariusz Gandzel, Lukasz Jaskolski, Maciej Rebisz, Emilio Rodriguez, Johan Törnlund, Jose Vega und die Lucasfilm Art Archives
Art Direction: Josh Colón und Preston Stone
Sculpting Coordination: Mike Jones
Engineering Manager: Evan Kang
Engineering: Bexley Andrajack, Alex Edinger 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: Lawrence Cruz und Brian Merten

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordination: Dana Cartwright
Licensing Manager: Scheherazade Anisi
Production Coordination: Lee Houff, Chris Jensen, Alex Schlee und John Hannasch
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, 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 Jessica Ullrich
Satz und Layout: Monika Planeta
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.