

STAR WARS™

X-WING™



SPIELREGEL

EINLEITUNG

Mit donnernden Triebwerken steuerst du deinen T-65-X-Flügler auf das Asteroidenfeld zu, vorbei an den Trümmern und Überresten vergangener Raumschlachten. Du schließt deine S-Flügel, lässt die Düsen aufflammen und gleitest durch den schmalen Spalt zwischen zwei Asteroiden, die schwerfällig durchs All treiben. Kaum hast du das Feld hinter dir gelassen, hörst du das besorgte Piepen deines treuen Astromechdroiden und siehst Laserstrahlen durch den Raum blitzen: TIE-Jäger auf 12 Uhr! Du bringst deine S-Flügel in Angriffsposition.

ÜBERSICHT

Bei **Star Wars: X-Wing** übernehmen zwei Spieler das Kommando über eine Jägerstaffel aus dem *Star Wars*-Universum und treten in atemberaubenden taktischen Raumkämpfen gegeneinander an. Ein Spieler gewinnt, sobald alle feindlichen Schiffe zerstört sind.

ERSTE SCHRITTE

Wer sofort ins Spiel einsteigen oder die Grundlagen von **X-Wing** in einer Trainingspartie lernen will, sollte mit dem Schnellstart-Handbuch beginnen. Darin werden nicht alle Regeldetails erklärt, sondern nur die wichtigsten Konzepte behandelt.

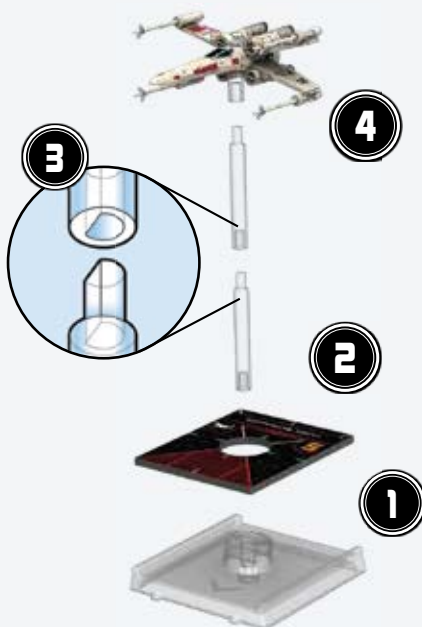
Die Alternative ist diese Spielregel, ein formales Dokument, in dem die einzelnen Spielaspekte in Schritte aufgegliedert sind. Sinn und Zweck der Spielregel ist es, Neueinsteigern die Regeln von **X-Wing** unter Verwendung der Schiffe aus diesem Set näherzubringen.

Wer die Spielregeln bereits verstanden hat und eigene Staffeln zusammenstellen möchte, sollte das Online-Referenzhandbuch konsultieren. Das Referenzhandbuch wird regelmäßig aktualisiert, um auch Informationen über neu erschienene Schiffe zu berücksichtigen. Es kann unter Asmodee.de/StarWars heruntergeladen werden.

SCHIFFE UND RÄDER ZUSAMMENBAUEN

Falls keine Trainingspartie mit dem Schnellstart-Handbuch gespielt wurde, müssen alle Schiffe und Manövrerräder wie in den nebenstehenden Abbildungen gezeigt, zusammengebaut werden.

Zusammenbau der Schiffe



Ein Schiff wird in folgenden Schritten zusammengebaut:

1. Man legt den gewählten Schiffsmarker so auf die Basis, dass der rechteckige zentrale Winkel über dem Pfeil an der Vorderseite der Basis liegt.
2. Ein Haltestäbchen steckt man in die Anhebung in der Basismitte.
3. Dann steckt man ein zweites Haltestäbchen in das erste.
4. Der kurze Stift an der Unterseite des Schiffsmodells wird in das zweite Haltestäbchen gesteckt.

ID-Marker

ID-Marker werden verwendet, um Schiffe voneinander zu unterscheiden. Während des Spielaufbaus werden jedem Schiff drei identische ID-Marker zugeordnet. Zwei werden in die Plastikbasis gesteckt, der dritte Marker wird auf der Schiffskarte platziert. Ein Spieler dreht seine Marker so, dass die weißen Zahlen sichtbar sind, der andere verwendet die schwarzen Zahlen.



Dies sind die Steckplätze für ID-Marker.

Zusammenbau der Manövrerräder

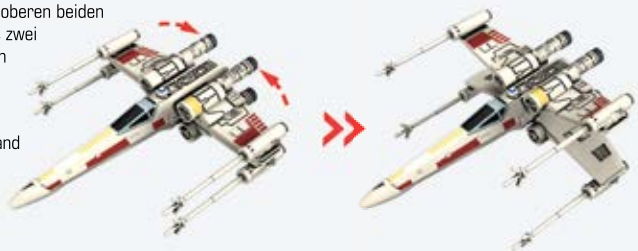


Vor Spielbeginn muss jedes Rad wie in der Abbildung zusammengebaut werden. Dazu werden die beiden Seiten mit der Aufschrift „T65“ bzw. die beiden Seiten mit der Aufschrift „TF“ aneinandergelagt und durch Verbindungsstücke befestigt.

Flügel in Angriffsposition!

Um die S-Flügel des T-65-X-Flüglers zu öffnen, drückt man mit zwei Fingern einer Hand die oberen beiden Triebwerke leicht zusammen, und mit zwei Fingern der anderen Hand die unteren beiden Triebwerke.

Um die S-Flügel zu schließen, drückt man mit zwei Fingern einer Hand die beiden rechten Triebwerke leicht zusammen, und mit zwei Fingern der anderen Hand die beiden linken Triebwerke.



INHALT



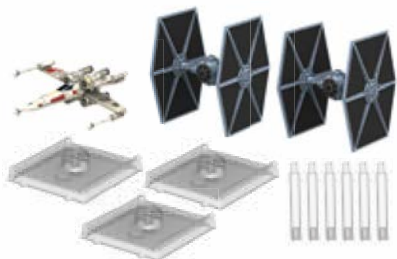
1 Schnellstart-Handbuch



13 Schiffskarten



4 Schnellbaukarten



3 Schiffe (3 Schiffsmodelle, 6 Haltestäbchen und 3 Basen aus Plastik)



3 Manövräder
(3 Abdeckscheiben, 3 Ziffernblätter,
3 Paar Plastikstecker)



20 Aufwertungskarten



33 Schadenskarten



1 Maßstab



11 Schablonen



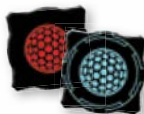
1 Startspieler-
markierung



2 Hyperraum-
markierung



2 Positions-
markierung



4 Schilde



6 ⚡ (Standardladungen)



2 ⚡ (Machtladungen)



8 Schiffsmarker



6 Hindernisse (3 Asteroiden
und 3 Trümmerwolken)



6 Zielerfassungsmarker



3 Ionenmarker



5 Stressmarker



1 Entwaffnet-Marker



6 Würfel
(3 rote, 3 grüne)



3 ID-Marker für
Manövräder
(siehe S. 15)



18 ID-Marker



4 Fokusmarker



3 Ausweichmarker



3 Kritischer-
Schaden-Markierung
(siehe S. 9)

GRUNDLAGEN

Bevor wir uns den einzelnen Spielschritten widmen, ist es wichtig, die grundlegenden Konzepte des Spiels zu verstehen, da auf diese häufig Bezug genommen wird.

SCHIFFE

Thematisch gesehen kontrollieren die Spieler bei **X-Wing** die Piloten ihrer Schiffe und entscheiden, wohin sie fliegen und welche Ziele sie anvisieren. Jedes Schiff wird durch eine Schiffskarte, einen Schiffsmarker sowie ein Modell, eine Basis und Haltestäbchen aus Plastik dargestellt.

Jede Schiffskarte enthält verschiedene Informationen über das Schiff, von seinen möglichen Angriffsarten bis hin zu seiner Verteidigung.

Jedes Schiff und jedes Manövrierad hat einen Schiffstyp (z. B. TIE/In-Jäger). Zu jedem zusammengebauten Schiff gehört ein Rad desselben Typs. Dieses wird zur Planung seiner Bewegungen verwendet.

INITIATIVE

Jedes Schiff hat auf seiner Schiffskarte und seinem Schiffsmarker einen Initiativwert aufgedruckt. Dieser symbolisiert die Reflexe, das Können, aber auch das Glück des Piloten.



Initiativwert auf einer Schiffskarte

Diverse Spielelemente beziehen sich auf die Initiative. Ihre Primärfunktion ist jedoch die Festlegung der Reihenfolge, in der die Schiffe agieren. Oftmals besagen die Regeln, dass Schiffe in **INITIATIVREIHENFOLGE** agieren, was bedeutet, dass die Schiffe in numerischer Reihenfolge zum Zug kommen. Dabei ist stets angegeben, ob man mit der niedrigsten Initiative beginnt (aufsteigende Reihenfolge) oder mit der höchsten (absteigende Reihenfolge).

Hat ein Spieler zwei oder mehr Schiffe mit identischer Initiative, entscheidet er, in welcher Reihenfolge sie agieren.

Haben beide Spieler Schiffe mit identischer Initiative, so agieren sie in **SPIELERREIHENFOLGE**. Der Spieler, der während des Spielaufbaus die Startspielermarkierung erhält, ist der **STARTSPIELER**, d. h. seine Schiffe mit dieser Initiative handeln zuerst. Anschließend handeln die Schiffe des anderen Spielers mit dieser Initiative.



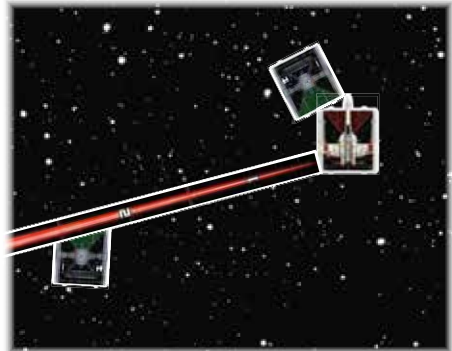
Startspielermarkierung

REICHWEITE ABMESSEN

Die Distanz zwischen zwei Objekten wird bei **X-Wing** mithilfe eines Maßstabes bestimmt, der in drei nummerierte Reichweitenabschnitte unterteilt ist.

Um die Reichweite zwischen zwei Objekten abzumessen, platziert man den Maßstab an dem Punkt des ersten Objekts, der dem zweiten Objekt am nächsten ist, und richtet das andere Ende des Maßstabes auf den Punkt des zweiten Objekts, der am nächsten zum ersten Objekt ist. Wird von einem Schiff aus gemessen, misst man stets von der Basis und nie vom Schiffsmodell aus. Ein Objekt ist **IN** einer Reichweite, wenn der nächste Punkt des zweiten Objekts in den entsprechenden Reichweitenabschnitt des Maßstabes fällt.

Zwei Objekte (Schiffe, Hindernisse, Geräte), die sich berühren, sind in Reichweite 0 zueinander. Ebenso ist ein Objekt in Reichweite 0 zu sich selbst.



Der X-Flügler ist in Reichweite 0 zu dem näheren TIE-Jäger, da ihre Basen sich berühren. Der X-Flügler und der entferntere TIE-Jäger sind in Reichweite 2 zueinander, da der nächste Punkt des TIE-Jägers in den Abschnitt „2“ des Maßstabes fällt.

Ein Objekt ist **JENSEITS** einer Reichweite, falls kein Teil von ihm zwischen dem Ausgangsobjekt und der angegebenen Reichweite liegt.



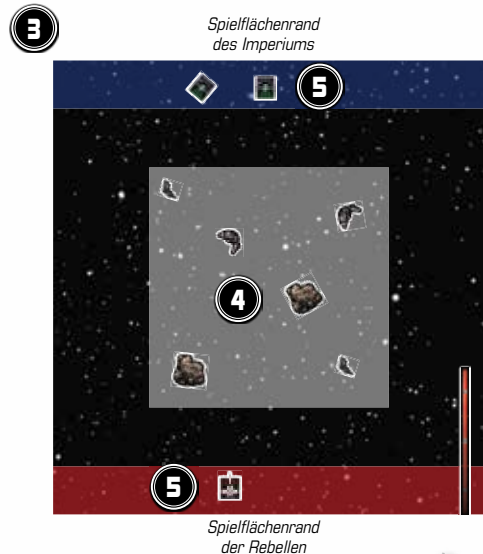
Der TIE-Jäger ist **jenseits** von Reichweite 1 und **in** Reichweite 2 zum X-Flügler. Der Asteroid ist **jenseits** von Reichweite 1, **jenseits** von Reichweite 2 und **in** Reichweite 3 zum X-Flügler.

AUFBAU

Vor Spielbeginn entscheidet jeder Spieler, welche Schiffs- und Aufwertungskarten er verwenden will; dieser Vorgang wird als **ZUSAMMENSTELLUNG DER STAFFEL** bezeichnet. Mehr dazu später.

Nach der Zusammenstellung der Staffeln wird das Spiel in folgenden Schritten aufgebaut:

- Streitkräfte sammeln:** Jeder Spieler platziert seine Schiffs- und Aufwertungskarten vor sich auf dem Tisch. Für jedes Schiff, das über einen Schildwert, eine Ladungskapazität oder ein Machtvermögen verfügt, werden die jeweiligen Schilde bzw. Ladungen oberhalb der Schiffs- und/oder Aufwertungskarten platziert. Alle Spieler ordnen jedem ihrer Schiffe ID-Marker zu.
- Spielreihenfolge festlegen:** Falls mit Kommandopunkten gespielt wird (mehr dazu später), entscheidet der Spieler mit der niedrigeren Summe an Kommandopunkten, wer Startspieler werden soll. Andernfalls wird der Startspieler zufällig ausgelost.
- Spielefläche abstecken:** Auf einer flachen Oberfläche wird eine 3' x 3' (ca. 90 x 90 cm) große Spielefläche abgesteckt. Alternativ kann eine Spielmatte wie die **Starfield Playmat** von Fantasy Flight Games verwendet werden. Falls gewünscht können die Spieler sich auch auf eine andere Spielflächengröße einigen. Anschließend wählen sie gegenüberliegende Ränder der Spielfläche als ihre Spielflächenränder aus.
- Hindernisse platzieren:** In Spielerreihenfolge wählen die Spieler abwechselnd je 1 Hindernis und platzieren es auf der Spielfläche, bis alle 6 Hindernisse platziert worden sind. Hindernisse müssen jenseits von Reichweite 1 zueinander und jenseits von Reichweite 2 zu jedem Spielflächenrand platziert werden. Der graue Bereich in der nebenstehenden Abbildung zeigt, wo Hindernisse platziert werden können.
- Streitkräfte platzieren:** In aufsteigender Initiativreihenfolge (beginnend mit der niedrigsten Initiative) platzieren die Spieler ihre Schiffe auf der Spielfläche. Bei Gleichstand entscheidet die Spielerreihenfolge. Die Spieler müssen ihre Schiffe innerhalb von Reichweite 1 zu ihrem Spielflächenrand platzieren.
- Sonstiges Material vorbereiten:** Der Schadensstapel wird gemischt und verdeckt außerhalb der Spielfläche platziert. Besitzen die Spieler mehr als einen Schadensstapel, verwendet jeder seinen eigenen. Neben der Spielfläche wird ein Vorrat aus Maßstab, Schablonen, Würfeln und Markern gebildet.



SPIELVERLAUF

X-Wing wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus fünf Phasen:

1. **Planungsphase:** Unter Verwendung der Manövrerräder wählen die Spieler Manöver für ihre Schiffe aus.
2. **Systemphase:** Manche Schiffe können bestimmte Fähigkeiten abhandeln.
3. **Aktivierungsphase:** Jedes Schiff bewegt sich und führt Aktionen durch.
4. **Kampfphase:** Jedes Schiff darf einen Angriff durchführen.
5. **Endphase:** Kreisförmige Marker werden von den Schiffen abgelegt und manche Ladungen wiederhergestellt.

Nach der Endphase beginnt die nächste Runde wieder mit der Planungsphase. Es wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler keine Schiffe mehr hat.

PHASE 1: PLANUNGSPHASE

Während dieser Phase verwenden die Spieler Manövrerräder, um **im Geheimen** für jedes ihrer Schiffe ein Manöver einzustellen. Jeder Schiffstyp verfügt über ein anderes Rad, das seine individuellen Stärken und Schwächen widerspiegelt.

Ein Manöver bestimmt, wie das Schiff sich bewegen wird. Es besteht aus 3 Komponenten: Geschwindigkeit (die Zahl), Flugrichtung (der Pfeil) und Schwierigkeit (die Farbe). Zu jedem Manöver gehört eine Schablone mit der entsprechenden Geschwindigkeit und Flugrichtung.

Diese Schablone gehört zu den [1 ↑]- und [1 ↗]-Manövern.



Um für ein Schiff ein Manöver **EINZUSTELLEN**, nimmt man ein zu dem Schiff passendes Rad und dreht es so lange, bis der Pfeil auf das gewünschte Manöver zeigt. Dann ordnet man das Rad dem zugehörigen Schiff zu, indem man es verdeckt neben jenem Schiff auf der Spielfläche platziert.



Auf diesem Rad ist das [3 ↗]-Manöver eingestellt.

Nachdem allen Schiffen Manövrerräder zugeordnet worden sind, geht es weiter mit der Systemphase.

PHASE 2: SYSTEMPHASE

Manche Schiffe haben Spezialfähigkeiten, bei denen angegeben ist, dass sie während der Systemphase verwendet werden. Alle diese Fähigkeiten werden in aufsteigender Initiativreihenfolge (beginnend mit der **niedrigsten** Initiative) abgehandelt.

Die Schiffe aus dem Grundspiel von **X-Wing** verfügen nicht über derartige Fähigkeiten. Es gibt jedoch Erweiterungen wie den **TIE/ph-Phantom** oder die **Ghost**, die solche Schiffe enthalten.

PHASE 3: AKTIVIERUNGSPHASE

Während dieser Phase wird jedes Schiff einzeln aktiviert. Schiffe werden in aufsteigender Initiativreihenfolge (beginnend mit der **niedrigsten** Initiative) aktiviert.

Sobald ein Schiff aktiviert wird, werden folgende Schritte abgehandelt:

1. **Rad aufdecken:** Das zugeordnete Rad des Schiffes wird auf die offene Seite gedreht und neben seiner Schiffskarte platziert.
2. **Manöver ausführen:** Das Schiff führt das Manöver aus, das auf seinem aufgedeckten Rad eingestellt ist.
3. **Aktion durchführen:** Das Schiff darf 1 Aktion durchführen.

Nachdem alle Schiffe aktiviert worden sind, geht es weiter mit der Kampfphase.

MANÖVER AUSFÜHREN

Sobald ein Schiff ein Manöver ausführt, verwendet man eine Schablone, um die Position des Schiffes zu verändern. Anschließend kann es sein, dass sich die Schwierigkeit des Manövers auf das Schiff auswirkt.

Ein Schiff wird in folgenden Schritten bewegt:

1. Die passende Schablone für das Manöver wird aus dem Vorrat herausgesucht.
2. Die Schablone wird zwischen die vorderen Stopper des Schiffes geschoben, sodass sie bündig an der Basis anliegt.
3. Das Schiff wird angehoben und am anderen Ende der Schablone platziert, wobei die hinteren Stopper des Schiffes um das Ende der Schablone geschoben werden.
4. Die Schablone wird in den Vorrat zurückgelegt.

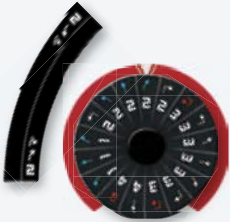
Nachdem das Schiff bewegt wurde, wird die Schwierigkeit (Farbe) des Manövers überprüft. Falls das Manöver rot ist, erhält das Schiff 1 Stressmarker. Falls das Manöver blau ist, entfernt das Schiff 1 Stressmarker.



Stressmarker

Beispiel für das Ausführen eines Manövers

1. Der Spieler deckt eine blaue rechte Drehung mit Geschwindigkeit 2 (2 **M**) auf. Er nimmt die (2 **M**)-Schablone aus dem Vorrat.
2. Er platziert die (2 **M**)-Schablone vor dem Schiff auf der Spielfläche und schiebt sie zwischen die vorderen Stopper des Schiffes.
3. Er hebt das Schiff an und platziert es am anderen Ende der Schablone, wobei er die hinteren Stopper des Schiffes um das Ende der Schablone schiebt.
4. Da das Manöver blau ist, entfernt der Spieler 1 Stressmarker und legt ihn in den Vorrat zurück.



Solange ein Schiff 1 oder mehrere Stressmarker hat, ist es **GESTRESST**. Ein gestresstes Schiff kann keine roten Manöver einstellen oder ausführen und keine Aktionen durchführen.

Nachdem ein Schiff einen Marker (z. B. einen Stressmarker) erhalten hat, wird er neben dem Schiff platziert und bewegt sich mit dem Schiff mit.

AKTIONEN DURCHFÜHREN

Die Auswahl und Durchführung von Aktionen gehört zu den wichtigsten Entscheidungen, die man im Verlauf einer Partie trifft. Aktionen gewähren diverse Vorteile, die meistens einen Positionswechsel oder eine Verstärkung der Offensiv- oder Defensivkraft während der Kampfphase beinhalten.

Da sich die meisten Aktionen erst in der Kampfphase auswirken, werden sie im Abschnitt „Sonstige Regeln“ auf Seite 10–11 erklärt.



Beispiel für die Verwendung von Positionsmarkierungen

Manchmal ist es schwierig, ein Schiff präzise über ein anderes Schiff zu bewegen. Falls ein höheres Maß an Präzision gewünscht ist, kann man Positionsmarkierungen verwenden, um die Positionen der Schiffe zu markieren.

In diesem Beispiel befindet sich ein TIE-Jäger in der Flugbahn des X-Flüglers. Um die Endposition des X-Flüglers exakt zu bestimmen, wird die Position des TIE-Jägers mit einer Positionsmarkierung festgehalten.



Der TIE-Jäger befindet sich in der Flugbahn des X-Flüglers.



Die Position des TIE-Jägers wird markiert. Dann wird das Schiff entfernt.



Anschließend wird das Manöver abgeschlossen.



Zu guter Letzt wird der TIE-Jäger wieder platziert und die Positionsmarkierung entfernt.

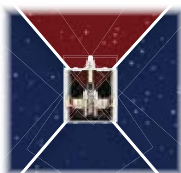
PHASE 4: KAMPFFHASE

Während dieser Phase kämpft jedes Schiff einzeln. Schiffe kämpfen in absteigender Initiativreihenfolge (beginnend mit der **höchsten** Initiative). Sobald ein Schiff kämpft, darf es 1 Angriff durchführen, was bedeutet, dass Schiffe mit hoher Initiative zuerst angreifen. Nachdem alle Schiffe während der Kampfphase die Gelegenheit zum Kämpfen hatten, geht es weiter mit der Endphase.

Um zu verstehen, wie ein Angriff durchgeführt wird, muss man die Regeln für Winkel und Zielbeschränkungen kennen.

WINKEL

Jedes Schiff hat vier **WINKEL**, die auf seinem Schiffsmarker aufgedruckt sind: den vorderen (☉), den hinteren (☾), einen linken und einen rechten. Schiffe greifen von ihrem aufgedruckten **FEUERWINKEL** aus an. Dies ist der eingefärbte Winkel des Schiffsmarkers. Die Farbe des Feuerwinkels bezieht sich auf die Fraktion des Schiffes.



ZIELBESCHRÄNKUNGEN

Damit auf ein Schiff gezielt werden kann, müssen zwei Bedingungen erfüllt sein:

- Die Basis des Zielschiffes muss im Feuerwinkel des Angreifers sein.
- Das Ziel muss in Reichweite 1–3 sein.

Der Angreifer misst die Reichweite zum nächsten Punkt des Ziels, der im Feuerwinkel des Angreifers liegt; dieses Maß wird **ANGRIFFSREICHWEITE** genannt.

Zielbeispiel



Der TIE-Jäger versucht den X-Flügler anzugreifen. Die Basis des X-Flüglers liegt zumindest partiell im ☉ des TIE-Jägers, womit die erste Bedingung erfüllt ist. Der am nächsten gelegene Punkt der X-Flügler-Basis innerhalb des ☉ ist in Reichweite 2. Somit ist auch die zweite Bedingung erfüllt und der TIE-Jäger kann den X-Flügler angreifen.

Achtung: Obwohl die Angriffsreichweite 2 beträgt, sind die beiden Schiffe in allen anderen Belangen (außerhalb des Feuerwinkels) in Reichweite 1 zueinander.

ANGRIFF DURCHFÜHREN

Um einen Angriff durchzuführen, handelt ein Schiff folgende Schritte ab:

1. **Ziel deklarieren:** Der Angreifer misst die Reichweite zu beliebig vielen feindlichen Schiffen ab, um zu bestimmen, welche davon in seinem Feuerwinkel sind. Er wählt eines jener Schiffe, das daraufhin zum Verteidiger wird.
2. **Angriffswürfel:** Der angreifende Spieler wirft (rote) Angriffswürfel in Höhe des Angriffswertes auf der Schiffskarte des angreifenden Schiffes. Dann darf der **verteidigende** Spieler seine Fähigkeiten zum Modifizieren von Angriffswürfeln verwenden, gefolgt vom **angreifenden** Spieler.
3. **Verteidigungswürfel:** Der verteidigende Spieler wirft (grüne) Verteidigungswürfel in Höhe des Wendigkeitswertes auf der Schiffskarte des verteidigenden Schiffes. Dann darf der **angreifende** Spieler seine Fähigkeiten zum Modifizieren von Verteidigungswürfeln verwenden, gefolgt vom **verteidigenden** Spieler.



Angriffswert



Wendigkeitswert

4. **Ergebnisse neutralisieren:** Jedes ☹ (Ausweichen)-Ergebnis negiert 1 ✨ (Treffer)-Ergebnis oder 1 ✨ (kritischer Treffer)-Ergebnis. Negieren heißt, dass beide beteiligten Würfel aus dem Würfelpool entfernt werden. **Bevor** ein ✨-Ergebnis negiert werden kann, müssen zuerst alle ✨-Ergebnisse negiert werden.

Der Angriff **TRIFFT**, falls mindestens 1 ✨- oder ✨-Ergebnis übrig bleibt; andernfalls **VERFEHLT** der Angriff.

5. **Schaden zuteilen:** Der Verteidiger erleidet Schaden in Höhe der verbleibenden ✨- und ✨-Ergebnisse.
6. **Nachwirkungen:** Jetzt werden alle Fähigkeiten abgehandelt, die nach einem Angriff ausgelöst werden.

SCHADEN ERLEIDEN

Schaden führt dazu, dass Schiffe ihre Schilde verlieren oder Schadenskarten zugeteilt bekommen. Es gibt zwei Arten von Schaden: ✨-Schaden (normal) und ✨-Schaden (kritisch).

Für jeden Schaden, den ein Schiff erleidet, verliert es 1 Schild, d.h. ein Marker wird auf die inaktive Seite gedreht. Hat das Schiff keine aktiven Schilde mehr, wird ihm stattdessen eine Schadenskarte zugeteilt.

Bei ✨-Schaden wird die Karte **verdeckt** zugeteilt, bei ✨-Schaden wird sie **offen** zugeteilt und ihr Text abgehandelt. Sämtlicher ✨-Schaden wird erlitten, **bevor** ✨-Schaden erlitten wird.



aktiver Schild



inaktiver Schild

Sobald die Summe der Schadenskarten eines Schiffes (offene und verdeckte) seinen Hüllenwert erreicht oder überschreitet, wird das Schiff zerstört. Mehr dazu auf S. 11.



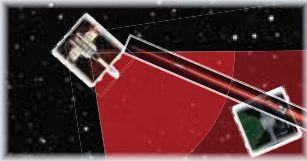
Hüllenwert

Beispiel für einen Angriff

1. Luke Skywalker hat eine Initiative von 5, während der Pilot der Akademie eine Initiative von 1 hat. In der Kampfphase wird Luke also zuerst kämpfen und einen Angriff durchführen können.



2. Der Pilot der Akademie ist in Lukes Schilde. Der Rebellenspieler misst die Reichweite von Luke zum Piloten der Akademie ab. Die Angriffsreichweite ist 2.



3. Luke wirft Angriffswürfel in Höhe seines Angriffswertes und erzielt 1 Leerseiten-Ergebnis und 2 * -Ergebnisse.



4. Der Pilot der Akademie wirft Verteidigungswürfel in Höhe seines Wendigkeitswertes und erzielt 1 -Ergebnis, 1 -Ergebnis und 1 Leerseiten-Ergebnis.



5. Das und die Leerseite haben keinen Effekt. Das negiert 1 * -Ergebnis. Da 1 * -Ergebnis übrig ist, trifft der Angriff.



6. Ein * -Ergebnis wurde nicht negiert, das heißt, der Pilot der Akademie erleidet 1 * -Schaden. Da er keine aktiven Schilde hat, wird ihm 1 verdeckte Schadenskarte zugeteilt und neben seine Schiffskarte gelegt.



Kritischer-Schaden-Markierung

Manche offenen Schadenskarten haben andauernde Spieleffekte. Falls einem Schiff eine offene Schadenskarte mit einem andauernden Spieleffekt zugeteilt wird, platziert man eine Kritischer-Schaden-Markierung neben dem Schiff, um an den andauernden Effekt zu erinnern.



Kritischer-Schaden-Markierung

PHASE 5: ENDPHASE

Während der Endphase werden alle (grünen und orangefarbenen) kreisförmigen Marker von den Schiffen auf der Spielfläche entfernt. Zudem werden manche Ladungen wieder auf die aktive Seite gedreht. Alle diese Materialien werden im Abschnitt „Sonstige Regeln“ erklärt.

Falls beide Spieler noch mindestens 1 Schiff übrig haben, beginnt die nächste Runde wieder mit der Planungsphase.

SPIELSIEG

Nach dem Ende dieser Phase wird überprüft, ob ein Spieler gewonnen hat. Falls nur noch 1 Spieler Schiffe auf der Spielfläche hat, gewinnt er das Spiel!

SONSTIGE REGELN

Wer die Basisregeln des Spiels verinnerlicht hat, kann sich mit den übrigen Spielkonzepten befassen.

AKTIONEN

Aktionen sind Handlungen, die ein Pilot vollziehen kann, beispielsweise um die Position seines Schiffes zu verändern oder defensiv zu fliegen.

Ein Schiff darf während des Schrittes „Aktion durchführen“ seiner Aktivierung (während der Aktivierungsphase) 1 Aktion durchführen. Welche Aktionen einem Schiff zur Verfügung stehen, sieht man an der Aktionsleiste am rechten Rand der Schiffskarte.

Zusätzlich zu der einen Aktion im Schritt „Aktion durchführen“ können Karteneffekte zum Durchführen weiterer Aktionen aufordern. Theoretisch gibt es keine Obergrenze für die Anzahl an Aktionen, die ein Schiff durchführen kann, jedoch kann es jede Aktion nicht öfter als **ein Mal pro Runde** durchführen.

Manche Aktionssymbole sind rot. Nachdem ein Schiff eine solche Aktion durchgeführt hat, erhält es 1 Stressmarker. Gestresste Schiffe **können keine Aktionen durchführen oder rote Manöver ausführen**.

GEKOPPELTE AKTIONEN

Manche Schiffe haben auf ihren Schiffskarten Aktionen, die an andere Aktionen gekoppelt sind. Solche Aktionen können durchgeführt werden, nachdem das Schiff die Aktion links von der gekoppelten Aktion durchgeführt hat.

AKTIONSARTEN

Es folgt eine Beschreibung aller Aktionen, die auf den Schiffs- und Aufwertungskarten aus diesem Set vorkommen.

FOKUSSIEREN (👁)

Wenn ein Pilot sich fokussiert, befreit er seinen Geist von allen Ablenkungen, versetzt sich in Einklang mit dem Universum und stärkt somit seine Kampfkraft.

Sobald ein Schiff eine 👁-Aktion durchführt, erhält es einen Fokusmarker, der neben dem Schiff platziert wird. Solange ein Schiff angreift, kann es während des Schrittes „Angriffswürfel“ einen Fokusmarker ausgeben, um alle seine 👁-Ergebnisse in ✨-Ergebnisse zu ändern. Solange ein Schiff verteidigt, kann es während des Schrittes „Verteidigungswürfel“ einen Fokusmarker ausgeben, um alle seine 👁-Ergebnisse in ⚡-Ergebnisse zu ändern.

Während der Endphase werden alle nicht ausgegebenen Fokusmarker entfernt.

AUSWEICHEN (↯)

Wenn ein Pilot ausweicht, fliegt er in unberechenbaren Bahnen, um seinen Feinden ein möglichst schlechtes Ziel zu bieten.



Aktionenleiste auf einer Schiffskarte



rote Aktion in einer Aktionsleiste



„Fassrolle“ gekoppelt mit „Fokussieren“



Fokusmarker



Ausweichmarker

Sobald ein Schiff eine ↯-Aktion durchführt, erhält es einen Ausweichmarker, der neben dem Schiff platziert wird. Solange ein Schiff verteidigt, kann es während des Schrittes „Verteidigungswürfel“ einen Ausweichmarker ausgeben, um 1 seiner Leerseiten oder 👁-Ergebnisse in ein ↯-Ergebnis zu ändern.

Nicht ausgegebene Ausweichmarker werden genau wie Fokusmarker während der Endphase entfernt.

FASSROLLE (↯)

Die Durchführung einer Fassrolle erlaubt es einem Piloten, die Position seines Schiffes durch eine Seitwärtsbewegung anzupassen. Sobald ein Schiff eine ↯-Aktion durchführt, werden folgende Schritte abgehandelt:

1. Die Schablone [1 ↑] wird herausgesucht.
2. Das kurze Ende der Schablone wird bündig an die linke oder rechte Seite der Schiffsbasis angelegt, sodass die Mittellinie der Schablone auf einer Höhe mit der Markierung an der Seite der Basis ist.
3. Das Schiff wird von der Spielfläche angehoben und ans andere kurze Ende der Schablone platziert, sodass die Markierung auf der anderen Basisseite auf einer Höhe mit der Vorderkante, der Hinterkante oder der Mittellinie der Schablone ist.

Ein Schiff kann keine Fassrolle fliegen, falls es sich dadurch mit einem anderen Schiff überschneiden, durch ein Hindernis hindurchbewegen oder mit einem Hindernis überschneiden würde.



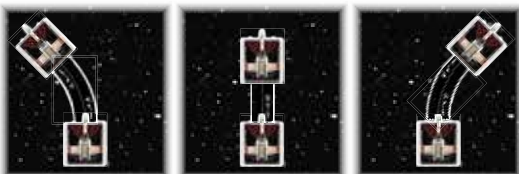
Der TIE-Jäger fliegt eine Fassrolle nach rechts und kann sich dabei leicht nach vorn, leicht nach hinten oder in gerader Linie bewegen.

SCHUB (↯)

Wenn ein Pilot Schub gibt, zündet er zusätzliche Düsen, um noch weiter fliegen zu können. Sobald ein Schiff eine ↯-Aktion durchführt, werden folgende Schritte abgehandelt:

1. Man wählt eine der folgenden Schablonen: [1 ↑], [1 ↯] oder [1 ↯].
2. Die Schablone wird zwischen die vorderen Stopper des Schiffes geschoben.
3. Das Schiff wird am gegenüberliegenden Ende der Schablone platziert, wobei die hinteren Stopper um das Ende der Schablone geschoben werden.

Ein Schiff kann keinen Schub geben, falls es sich dadurch mit einem anderen Schiff überschneiden, durch ein Hindernis hindurchbewegen oder mit einem Hindernis überschneiden würde.



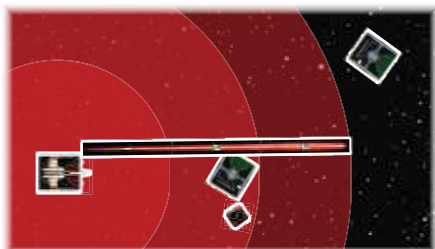
Ein X-Flügler gibt Schub nach links, geradeaus oder nach rechts.

ZIELERFASSUNG (✂)

Wenn ein Pilot ein Ziel erfasst, analysiert der Bordcomputer die Bewegungsmuster eines bestimmten Feindes und assistiert bei Angriffen auf dieses Ziel. Sobald ein Schiff eine ✂-Aktion durchführt, werden folgende Schritte abgehandelt:

1. Man misst die Reichweite vom erfassenden Schiff zu beliebig vielen anderen Schiffen.
2. Ein Schiff in Reichweite 0–3 wird gewählt.
3. Jenem Schiff wird ein Zielerfassungsmarker zugeordnet, dessen Nummer dem ID-Marker des erfassenden Schiffes entspricht.

Ein Schiff ist **ERFASST**, solange ihm mindestens 1 Zielerfassungsmarker zugeordnet ist. Solange ein Schiff ein anderes Schiff, das es erfasst hat, angreift, kann es während des Schrittes „Angriffswürfel“ seinen Zielerfassungsmarker ausgeben, um 1 oder mehrere seiner Angriffswürfel neu zu werfen. Ein Schiff kann nur 1 Zielerfassung gleichzeitig aufrechterhalten; falls es erneut ein Ziel erfasst, muss es die bisherige Zielerfassung entfernen.



Der X-Flüger führt eine ✂-Aktion durch. Zuerst misst er die Reichweite zu allen Schiffen, dann wählt er eines aus, das er als Ziel erfassen will. Er entscheidet sich für den einzigen TIE-Jäger in Reichweite und ordnet ihm den Zielerfassungsmarker „1“ zu, da er selbst den ID-Marker „1“ hat.

KARTENAKTIONEN

Manche Karten, wie z. B. Schadens- und Aufwertungskarten, haben Fähigkeiten, die durch das Stichwort „**AKTION**“ eingeleitet werden. Ein Schiff darf als Aktion 1 solche Fähigkeit abhandeln.

AKTION: Gib 1 ⚡ aus, um 1 verdeckte Schadenskarte zu reparieren.

Stichwort „Aktion“

ZENTRALER WINKEL (☉)

Alle Schiffsmarker haben innerhalb ihres ☉ einen **ZENTRALEN WINKEL** eingezeichnet. Dieser strahlförmige Winkel hat an sich keinen Effekt, jedoch können Karteneffekte Bezug auf ihn nehmen.

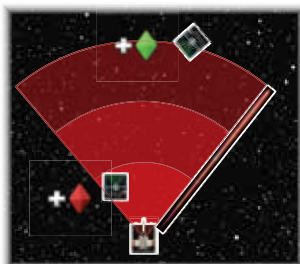


Der X-Flüger ist im ☉ des TIE-Jägers in Reichweite 1 und im ☉ des TIE-Jägers in Reichweite 2.

REICHWEITENBONI

Die Angriffsdistanz kann großen Einfluss auf die Treffsicherheit des Piloten haben – schließlich ist es viel einfacher ein nahes Ziel zu treffen als ein weit entferntes.

Solange ein Schiff in Reichweite 1 angreift, wirft es 1 zusätzlichen Angriffswürfel. Umgekehrt wirft ein Schiff, das in Reichweite 3 verteidigt, 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.



Der X-Flüger wirft 1 zusätzlichen Angriffswürfel gegen den TIE-Jäger in Reichweite 1. Der TIE-Jäger in Reichweite 3 wirft 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel, wenn er von dem X-Flüger angegriffen wird.

SCHIFFE ZERSTÖREN

Ein Schiff wird zerstört, sobald die Anzahl seiner Schadenskarten seinen Hüllenwert erreicht oder überschreitet. Zerstörte Schiffe werden auf ihrer Schiffskarte platziert.



Hüllenwert

Der genaue Zeitpunkt, zu dem ein zerstörtes Schiff von der Spielfläche entfernt wird, ist abhängig davon, wann das Schiff zerstört wurde:

- Wird ein Schiff außerhalb der Kampfphase zerstört, entfernt man es unverzüglich.
- Wird ein Schiff während der Kampfphase zerstört, entfernt man es, nachdem alle Schiffe mit derselben Initiative wie das gegenwärtig kämpfende Schiff gekämpft haben. Dies wird als **GLEICHZEITIGER ANGRIFF** bezeichnet und stellt dar, dass Schiffe mit gleicher Initiative im Grunde gleichzeitig agieren.

FLUCHT AUS DEM KAMPFGEBIET

Falls sich irgendein Teil der Basis eines Schiffes außerhalb der Spielfläche befindet, nachdem es ein Manöver ausgeführt hat, **FLIEHT** es aus dem Kampfgebiet. Ähnlich wie beim Zerstören wird ein geflohenes Schiff aus dem Spiel entfernt.

SCHADENSKARTEN REPARIEREN

Wenn ein Effekt zum Reparieren einer Schadenskarte auffordert, kann man entweder eine offene oder eine verdeckte Schadenskarte reparieren. Um eine offene Schadenskarte zu reparieren, dreht man sie auf die verdeckte Seite. Um eine verdeckte Schadenskarte zu reparieren, legt man sie auf den Ablagestapel des Schadensstapels.

AUFWERTUNGSKARTEN

Aufwertungskarten symbolisieren die individuellen Anpassungen, die Piloten an ihren Schiffen vornehmen, z. B. indem sie Astromechroiden oder Sprengkörper an Bord nehmen. Aufwertungskarten können Spezialfähigkeiten oder alternative Angriffsoptionen gewähren. Es gibt verschiedenste Arten von Aufwertungen. Unterschieden werden sie anhand des Symbols auf der linken Kartenhälfte.

Aufwertungskarten werden vor Spielbeginn ausgerüstet. Im Abschnitt „Zusammenstellung von Staffeln“ auf S. 15 wird die Prozedur des Ausrüstens von Aufwertungen genau erklärt. Sobald ein Schiff eine Aufwertungskarte ausrüstet, wird sie halb unter die Schiffskarte oder eine andere ausgerüstete Aufwertungskarte platziert, sodass nur noch ihr Text und ihre Illustration sichtbar sind.



Dieser X-Flügler hat Protonentorpedos ausgerüstet.

SPEZIALWAFFEN

Neben den **PRIMÄRWAFFEN** (die rote Zahl und das Feuerwinkelsymbol auf der Schiffskarte) gibt es auch Spezialwaffen, sprich, Aufwertungskarten mit dem Stichwort „**ANGRIFF**“ wie z. B. Protonentorpedos. Ein Schiff darf beim Durchführen eines Angriffs statt seinen Primärwaffen auch eine Spezialwaffe verwenden.

Spezialwaffen haben folgende Werte:



- **Winkelbedingung:** Dies besagt, aus welchem Winkel die Waffe angreift. Damit die Waffe verwendet werden kann, muss das Ziel in diesem Winkel sein.
- **Angriffswert:** Dies ist die Anzahl der Angriffswürfel, die der Angreifer wirft.
- **Reichweitenbedingung:** Die Angriffsreichweite muss einer der hier genannten Reichweiten entsprechen, damit die Waffe verwendet werden kann.
- **Kennzeichen für Reichweitenboni:** Falls hier ein Raketensymbol abgebildet ist, werden beim Angreifen mit dieser Waffe **keine** Reichweitenboni angewandt.



keine Reichweitenboni

Steht hinter dem Stichwort „Angriff“ ein Symbol in Klammern, handelt es sich um eine zusätzliche **ANGRIFFSBEDINGUNG**, was bedeutet, dass das angreifende Schiff die entsprechende Aktion durchgeführt haben muss. Beispielsweise bedeutet ein -Symbol, dass der Angreifer einen Fokusmarker benötigt, während er bei einem -Symbol den Verteidiger als Ziel erfasst haben muss.

ANGRIFF (): Gib 1 aus. Ändere 1 -Ergebnis in ein -Ergebnis
Beispiel für ein Stichwort „Angriff“ mit der Voraussetzung

LADUNGEN UND DIE MACHT

Viele Aufwertungskarten stellen eine endliche Ressource dar, z. B. eine Waffe mit begrenzter Munition. Diese Karten haben Standardladungen (), die beschränken, wie oft die Fähigkeit verwendet werden kann.

Jede Karte mit einer **LADUNGSKAPAZITÄT** (die goldene Zahl) bekommt bei Spielbeginn in Höhe ihrer Ladungskapazität. Bei Spielbeginn liegt jede auf der aktiven Seite.



Ladungskapazität

Die Kartenfähigkeit beschreibt, wann und wie die der Karte ausgegeben werden können. Sobald eine ausgegeben wird, dreht man sie auf die inaktive Seite.



Standardladungen (aktiv und inaktiv)

Während der Endphase stellt jede Karte, die einen kleinen Pfeil neben ihrer Ladungskapazität hat, 1 wieder her. Sobald eine wiederhergestellt wird, dreht man sie auf die aktive Seite.



Wiederherstellungspfeil

MACHTLADUNGEN ()

Manche Piloten spüren die Macht und können sich ihrer bedienen. Machtbegabte Piloten haben ein **MACHTVERMÖGEN** (die violette Zahl) und Machtladungen ().



Machtvermögen auf einer Schiffskarte



Machtladungen (aktiv und inaktiv)

Machtvermögen und funktionieren genauso wie Ladungskapazität und , wobei eine zusätzliche Funktion haben. Solange ein Schiff angreift, kann es während des Schrittes „Angriffswürfel“ beliebig viele ausgeben, um ebenso viele seiner -Ergebnisse in -Ergebnisse zu ändern. Solange ein Schiff verteidigt, kann es während des Schrittes „Verteidigungswürfel“ beliebig viele ausgeben, um ebenso viele seiner -Ergebnisse in -Ergebnisse zu ändern.

MANÖVERSCHWIERIGKEIT ERHÖHEN/VERRINGERN

Es gibt drei Schwierigkeitsstufen für Manöver: rot, weiß und blau. Falls ein Effekt die Schwierigkeit eines Manövers erhöht, wird blau zu weiß und weiß zu rot. Beim Verringern der Schwierigkeit wird rot zu weiß und weiß zu blau.

SCHIFFSGRÖSSEN

Alle Schiffe aus dem Grundspiel sind kleine Schiffe mit einer Basisgröße von etwa 4 cm Seitenlänge. Da die Regeln von **X-Wing** für kleine Schiffe geschrieben sind, gelten für sie keine besonderen Regeln oder Ausnahmen. In manchen Erweiterungen sind mittlere und große Schiffe enthalten, die bis auf wenige Ausnahmen ähnlich wie kleine Schiffe funktionieren. Mehr dazu im Referenzhandbuch.

TEILMANÖVER

Wenn ein Schiff beim Ausführen eines Manövers ungehindert am anderen Ende der Schablone platziert werden kann, führt es das Manöver **VOLLSTÄNDIG** aus. Selbst wenn es sich durch ein anderes Schiff **HINDURCHBEWEGT** (sprich: die Schablone auf diesem Schiff platziert wird), führt das Schiff sein Manöver vollständig aus.

Manchmal ist das Platzieren am anderen Ende der Schablone nicht möglich, da das Schiff sich dort mit einem anderen Schiff **ÜBERSCHNEIDEN** würde. Dies führt dazu, dass das Manöver **TEILWEISE** ausgeführt wird und das Schiff eine kürzere Strecke zurücklegt.

Um ein Manöver teilweise auszuführen, werden folgende Schritte abgehandelt:

1. Das Schiff wird entlang der Schablone zurückbewegt, bis seine Basis sich nicht mehr mit einer anderen Schiffsbasis überschneidet. Dabei wird das Schiff so ausgerichtet, dass die Markierungen zwischen beiden Stopperpaaren auf die Mittellinie der Schablone zentriert sind.
2. Sobald das Schiff kein anderes Schiff mehr überlappt, wird es so platziert, dass es das letzte Schiff, über das es zurückbewegt wurde, berührt. Dies kann auch dazu führen, dass das Schiff seine Ausgangsposition nicht verlässt.
3. Das Schiff **überspringt** seinen Schritt „Aktion durchführen“.

Wie im Abschnitt „Angriff durchführen“ bereits erwähnt, greifen Schiffe in Reichweite 1–3 an. Da Schiffe, die sich berühren, in Reichweite 0 zueinander sind, können sie sich nicht gegenseitig angreifen.



Diese Markierungen werden verwendet, um das Schiff beim teilweisen Ausführen eines Manövers richtig auszurichten.

EXPERTENMANÖVER

Manche Manöver sind Expertenmanöver und haben also solche zusätzliche Effekte. Im Folgenden werden die Expertenmanöver aus dem Grundspiel erklärt.

KOIOGRAN-WENDE (R)

Die Flugrichtung „Koiogran-Wende“ lässt das Schiff eine Vorwärtsgerade fliegen und dann am Ende der Schablone um 180° wenden. Das Manöver wird wie ein ↑-Manöver mit gleicher Geschwindigkeit ausgeführt, allerdings schiebt man am Schluss die vorderen Stopper des Schiffes um das Ende der Schablone, anstatt den hinteren.



Ein X-Flüger führt eine Koiogran-Wende durch.

Falls das Schiff das Manöver nicht vollständig ausführen kann, dreht es sich **nicht** um 180°.

Beispiel für Überschneidungen mit mehreren Schiffen



1. Der X-Flüger will das I2-↑-Manöver ausführen. Dabei könnte es zu Problemen kommen, weil in seiner Flugbahn einige TIE-Jäger sind.



2. Obwohl der X-Flüger sicher durch den ersten TIE-Jäger hindurchfliegt, überschneidet er sich am Ende mit dem zweiten und muss das Manöver teilweise ausführen, indem er sich entlang der Schablone zurückbewegt.



3. Nachdem er seine vorderen und hinteren Markierungen in Linie mit der Mittellinie der Schablone gebracht hat, überschneidet er sich mit dem ersten TIE. Er muss also noch weiter zurücksetzen.

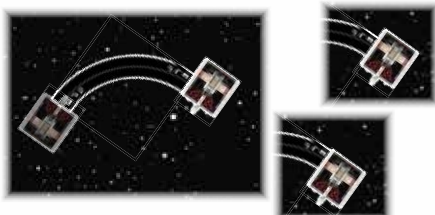


4. Der X-Flüger bewegt sich so weit zurück, bis er kein anderes Schiff mehr überlappt. Er wird so platziert, dass er das letzte Schiff, über das er zurückbewegt wurde, berührt.

TALLON-ROLLE (↶ UND ↷)

Die Flugrichtungen „linke Tallon-Rolle“ (↶) und „rechte Tallon-Rolle“ (↷) lassen das Schiff eine enge Kurve fliegen und am Ende der Schablone eine Drehung um 90° vollführen.

Das Manöver wird wie ein ↶- bzw. ↷-Manöver ausgeführt. Bevor man das Schiff am Ende der Schablone platziert, dreht man es um weitere 90° in Richtung des Manövers. Am Schluss wird das Schiff so platziert, dass die Markierung an der Seite der Basis auf einer Höhe mit der linken Kante, der rechten Kante oder der Mittellinie der Schablone ist.



Ein X-Flüger führt eine Tallon-Rolle aus und hat drei mögliche Endpositionen.

Falls das Schiff das Manöver nicht vollständig ausführen kann, dreht es sich nicht um 90°.

FÄHIGKEITEN UND ZEITPUNKTE

Falls zwei oder mehr Fähigkeiten zum gleichen Zeitpunkt abgehandelt werden (z. B. „Zu Beginn der Kampfphase“), werden sie in Spielerreihenfolge abgehandelt. Zuerst handelt der Startspieler alle seine Fähigkeiten zu diesem Zeitpunkt ab, dann handelt der andere Spieler alle seine Fähigkeiten zu diesem Zeitpunkt ab.

ZUSÄTZLICHE MARKERREGELN

Neben Fokus-, Ausweich-, Zielerfassungs- und Stressmarkern gibt es noch viele weitere Markerarten, die zum Nachhalten verschiedener Effekte verwendet werden. Folgende Grundlagen gelten für das Erhalten und Ausgeben aller Marker:

- Sobald ein Schiff angewiesen wird einen Marker zu **ERHALTEN**, wird ein Marker aus dem Vorrat neben dem Schiff auf der Spielfläche platziert.
- Sobald ein Schiff angewiesen wird einen Marker **AUSZUGEBEN** oder eine Anweisung besagt, dass ein Marker **ENTFERNT** wird, legt man einen Marker jener Art vom Schiff in den Vorrat zurück.
- Sobald ein Schiff angewiesen wird einen Marker auf ein anderes Schiff zu **TRANSFERIEREN**, wird der Marker vom ersten Schiff entfernt und das andere Schiff erhält ihn.

Anhand der Farben und Formen der Marker kann man sich merken, welche Effekte sie haben und wann sie entfernt werden. Das Grundspiel enthält grüne, orangefarbene und rote Marker. Zudem gibt es in einigen Erweiterungen auch blaue Marker.

- **Grüne Marker:** Diese Marker sind kreisförmig, haben positive Effekte und werden während der Endphase entfernt.
- **Orangefarbene Marker:** Diese Marker sind kreisförmig, haben negative Effekte und werden während der Endphase entfernt.
- **Blaue Marker:** Diese Marker sind quadratisch, haben positive Effekte und werden je nach Effekt des Markers entfernt.
- **Rote Marker:** Diese Marker sind quadratisch, haben negative Effekte und werden je nach Effekt des Markers entfernt.

SONSTIGE MARKER

Folgende Marker sind ebenfalls im Grundspiel enthalten und können über verschiedene Karteneffekte erhalten werden.

ENTWAFFNET-MARKER

Ein Schiff ist **ENTWAFFNET**, solange es mindestens 1 Entwaffnet-Marker hat. Dies ist ein orangefarbener, kreisförmiger Marker. Ein entwaffnetes Schiff kann keine Angriffe durchführen. Wie alle kreisförmigen Marker werden Entwaffnet-Marker während der Endphase entfernt.



Entwaffnet-Marker

IONENMARKER

Ein Schiff ist **IONISIERT**, solange es eine von seiner Größe abhängige Anzahl an Ionenmarkern hat: mindestens 1 bei einem kleinen Schiff, mindestens 2 bei einem mittleren Schiff und mindestens 3 bei einem großen Schiff. Der Ionenmarker ist ein roter Marker.



Ionenmarker

Während der Planungsphase wird einem ionisierten Schiff kein Rad zugeordnet.

Während der Aktivierungsphase wird ein ionisiertes Schiff, dem während der Planungsphase kein Rad zugeordnet worden ist, wie folgt aktiviert:

1. Das Schiff überspringt seinen Schritt „Rad aufdecken“.
2. Während des Schrittes „Manöver ausführen“ führt das ionisierte Schiff das **IONENMANÖVER** aus. Dies ist ein blaues (1 ↶)-Manöver. Flugrichtung, Schwierigkeit und Geschwindigkeit dieses Manövers können nicht verändert werden, es sei denn, eine Fähigkeit wirkt sich ausdrücklich auf das Ionenmanöver aus.
3. Während des Schrittes „Aktion durchführen“ kann das Schiff nur die **IONEN**-Aktion durchführen.
4. Nachdem das Schiff seine Aktivierung abgeschlossen hat, entfernt es alle seine Ionenmarker.

Viele Spezialwaffen fügen Ionenmarker zu, anstatt Schaden zuzuteilen. Falls ein Angriff Ionenmarker zufügt, erhält der Verteidiger die angegebene Anzahl an Ionenmarkern.

HINDERNISSE

Hindernisse stellen eine zusätzliche Herausforderung für Piloten dar und sorgen für mehr Abwechslung auf der Spielfläche. Die Platzierung von Hindernissen wird auf S. 5 in Schritt 4 des Spielbaus erklärt. Es folgt eine Beschreibung der Effekte von Hindernissen.

SICH DURCH HINDERNISSE

HINDURCHBEWEGEN UND ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT HINDERNISSEN

Hindernisse führen nicht dazu, dass ein Manöver teilweise ausgeführt wird – falls ein Schiff sich mit einem Hindernis überschneidet, bewegt es sich nicht entlang der Schablone zurück. Bewegt sich ein Schiff durch ein Hindernis hindurch oder überschneidet es sich mit einem Hindernis, treten je nach Art des Hindernisses unterschiedliche Effekte ein:

- **Asteroid:** Nachdem das Schiff das Manöver ausgeführt hat, wirft es 1 Angriffswürfel. Bei einem ✨-Ergebnis erleidet es 1 ✨-Schaden; bei einem ✨-Ergebnis erleidet es 1 ✨-Schaden. Unabhängig vom Ergebnis des Würfelwurfs überspringt es danach seinen Schritt „Aktion durchführen“ in dieser Runde.

Während der Kampfphase kann ein Schiff, falls es in Reichweite 0 zu einem Asteroiden ist, keinen Angriff durchführen.

- **Trümmerwolke:** Nachdem das Schiff das Manöver ausgeführt hat, erhält es 1 Stressmarker und wirft 1 Angriffswürfel. Bei einem ✨-Ergebnis erleidet das Schiff 1 ✨-Schaden.

VERSPERRUNG

Ein Angriff ist **VERSPERRT**, falls der Angreifer die Reichweite durch 1 oder mehrere Hindernisse hindurch abmisst. Ist ein Angriff versperrt, wirft der Verteidiger während des Schrittes „Verteidigungswürfel“ 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.

Auch Schiffe können Angriffe versperren. Anders als bei Hindernissen hat dies jedoch keinen inhärenten Effekt. Kartenfähigkeiten können Effekte hervorrufen, wenn ein Angriff durch ein Schiff versperrt ist.

Verwendung von ID-Markern für Manörräder

Die beigefügten ID-Marker für Manörräder werden zusammen mit den Manörrad-Aufrüstungssets verwendet, die für jede Fraktion separat erhältlich sind.



ZUSAMMENSTELLUNG VON STAFFELN

Es gibt zwei grundlegende Spielmodi für **X-Wing**.

SCHNELLBAU

Bei diesem Spielmodus stellt man eine Staffel aus vorgefertigten Elementen zusammen. Jedes Schiff wird mit mehreren Schnellbaukarten geliefert, auf denen verschiedene Optionen stehen. Jede Option besteht aus einer Schiffs-karte, einer Reihe von Aufwertungskarten und einem Bedrohungsgrad (1–5 Balken). Letzterer stellt die ungefähre Stärke der Kombination aus Pilot und Aufwertungen dar.



Diese Option für Luke hat einen Bedrohungsgrad von 3, erkennbar an den drei ausgefüllten Balken unter seinem Namen.

Um eine Partie mit Schnellbaukarten zu spielen, müssen die Spieler sich auf einen bestimmten Bedrohungsgrad einigen. Eine normale Partie auf einer 3' x 3' (ca. 90 x 90 cm) großen Spielfläche wird mit Bedrohungsgrad 8 gespielt (dafür benötigt man mehr Schiffe, als im Grundspiel enthalten sind).

Anschließend stellt jeder Spieler eine Staffel zusammen, indem er eine Kombination aus Schnellbauoptionen wählt, die in der Summe dem gewählten Bedrohungsgrad entsprechen. Beispielsweise könnte ein Spieler, der nur das Grundspiel besitzt, für eine Partie mit Bedrohungsgrad 3 die Optionen „Iden Versio“ und „Pilot der Akademie“ aus den beigefügten Schnellbaukarten auswählen.

KOMMANDOPUNKTE

Wer die totale Kontrolle über seine Piloten und Aufwertungen möchte, kann eine Staffel mit **KOMMANDOPUNKTEN** zusammenstellen. Für eine Partie auf einer 3'x3' (ca. 90 x 90 cm) großen Spielfläche beträgt das Kommandopunktelimit 200.

Für diese Art der Staffeldzusammenstellung muss der offizielle **X-Wing**-Staffelkonfigurator auf ein Mobilgerät geladen oder über Asmodee.de/StarWars aufgerufen werden. Der **X-Wing**-Staffelkonfigurator erklärt die Regeln für Kommandopunkte und setzt diese automatisch um, damit es nicht aufgrund von Rechenfehlern zu ungültigen Staffeln kommt. Zusätzlich steht auf der Webseite eine Liste aller Karten mit deren Kommandopunktekosten und Aufwertungsoptionen zum Ausdrucken bereit.

LIMITIERT

Manche Karten sind **LIMITIERT**, erkennbar an 1 oder mehreren schwarzen Punkten (•) links neben dem Kartennamen. Eine Staffel kann nicht mehr Kopien einer Karte mit gleichem Namen enthalten als die Anzahl der Punkte vor diesem Namen. Diese Regel gilt für alle Spielmodi.

Beispiel: „•Luke Skywalker“ hat 1 Punkt vor seinem Namen. Das heißt, dass man nur 1 Karte mit dem Namen „Luke Skywalker“ in seine Liste aufnehmen kann, egal ob es sich um eine Schiffs-karte oder eine Aufwertungskarte handelt.

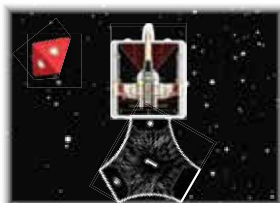
ESKALATIONSSPIEL

Statt einer normalen Partie kann man auch eine Eskalationspartie spielen, in der man eine Reihe von immer stärker werdenden Schiffen kontrolliert. Für eine Eskalationspartie stellt jeder Spieler wie im Abschnitt „Schnellbau“ erklärt eine Staffel mit Bedrohungsgrad 4 zusammen. (Falls nur mit dem Grundspiel gespielt wird, gelten die Regeln aus dem Textkasten „Grundspiel-Eskalation“.)

Anschließend wird das Spiel aufgebaut. Nach dem Platzieren der Hindernisse platziert der Startspieler die Hyperraummarkierung 1 auf der Spielfläche. Er muss jenseits von Reichweite 0 zu allen Hindernissen und jenseits von Reichweite 1 zu allen Spielflächenrändern platziert werden. Dann platziert der andere Spieler die Hyperraummarkierung 2 nach denselben Regeln, wobei dieser auch jenseits von Reichweite 3 zur Hyperraummarkierung 1 platziert werden muss.



Hyperraummarkierung 1



Da ein * gewürfelt wurde, wird der X-Flüger an der entsprechenden Seite platziert

Grundspiel-Eskalation

Statt eine Staffel zusammenzustellen, beginnt der Rebellenspieler mit der Schnellbauoption „Eskorte der blauen Staffel“ und der imperiale Spieler mit 2x der Option „Pilot der Akademie“.

Wird die Eskorte der blauen Staffel zerstört, kann der Rebellenspieler entscheiden, ob er sie durch die Schnellbauoption „Luke Skywalker“ oder „Jek Porkins“ ersetzen will. Wird jenes Schiff zerstört, hat der imperiale Spieler gewonnen.



Wird ein Pilot der Akademie zerstört, ersetzt der imperiale Spieler ihn entweder durch die Schnellbauoption „Iden Versio“ oder „Valen Rudor“. Die nicht gewählte Option ersetzt den zweiten Piloten der Akademie, falls dieser zerstört wird.

Falls drei TIE-Jäger zerstört werden, gewinnt der Rebellenspieler.



Während der Endphase wird überprüft, ob in dieser Runde ein Schiff zerstört wurde. Falls ja, wählt sein Spieler 1 oder 2 Piloten aus seiner Sammlung von Schnellbauarten, deren Gesamtbedrohung um 1 höher ist als die des zerstörten Schiffes. Dann wählt der Spieler eine der beiden Hyperraummarkierungen und wirft 1 Angriffswürfel. Das Schiff wird so auf der Spielfläche platziert, dass die hinteren Stopper bündig an der Seite der Hyperraummarkierung anliegen, die dem Würfelergebnis entspricht. Bei einem * -Ergebnis wählt der Spieler stattdessen eine beliebige Seite des Markers.

Würde ein Schiff dadurch in Überschneidung mit einem anderen Schiff platziert werden, wird es stattdessen an der im Uhrzeigersinn nächsten freien Seite platziert. Gibt es keine freien Seiten, wird dieser Vorgang an der anderen Hyperraummarkierung wiederholt.

Am Ende jeder Runde wird überprüft, ob ein Spieler feindliche Schiffe mit einer Gesamtbedrohung von mindestens 2x dem Bedrohungsgrad der Partie zerstört hat. Falls ja, hat dieser Spieler gewonnen! Haben beide Spieler die Siegbedingung erfüllt, wird weitergespielt, bis ein Spieler eine höhere Gesamtbedrohung zerstört hat.

JENSEITS DES GRUNDSPIELS

Deine Abenteuer im **X-Wing**-Universum haben gerade erst begonnen! Als Rebellenspieler kannst du mit dem *Millennium Falcon* oder der *Ghost* deine Lieblingsmomente aus Star Wars nacherleben. Wenn du eher ein Fan des Imperiums bist, kannst du mit der Macht von Darth Vader und seinem TIE-x1-Turbojäger oder einem Schwarm deiner bevorzugten TIE-Variante den Feind in die Knie zwingen. Oder du lässt dich mit Abschaum und Kriminellen ein und heuerst berüchtigte Kopfgeldjäger wie Boba Fett oder Zuckuss und andere zwielichtige Gestalten an.

Der folgende Abschnitt enthält eine kurze Zusammenfassung der neuen Konzepte, die mit den nächsten Erweiterungen hinzukommen. Diese sind als Vorschau und praktische Übersicht gedacht; beherrschen muss man sie jedoch erst, wenn man die entsprechenden Erweiterungen auch besitzt. Detaillierte Regeln hierzu finden sich im Referenzhandbuch unter Asmodee.de/StarWars.

NEUE AKTIONEN

Den Erweiterungsschiffen stehen diverse neue Aktionen zur Verfügung.

BERECHNEN (👁️)

Sobald ein Schiff eine 👁️-Aktion durchführt, erhält es 1 Berechnungsmarker. Dies ist ein grüner, kreisförmiger Marker. Ein Schiff darf einen Berechnungsmarker ausgeben um 1 seiner 👁️-Ergebnisse in ein ✨- oder 🔄-Ergebnis zu ändern.



Berechnungsmarker

TARNEN (👁️)

Sobald ein Schiff eine 👁️-Aktion durchführt, erhält es 1 Tarnungsmarker. Dies ist ein blauer Marker. Ein getarntes Schiff hat folgende Effekte:



Tarnungsmarker

- Sein Wendigkeitswert wird um 2 erhöht.
- Es ist entwaffnet.
- Es kann die Aktion „Tarnen“ nicht durchführen und keinen zweiten Tarnungsmarker erhalten.

Während der Systemphase darf jedes getarnte Schiff seinen Tarnungsmarker ausgeben, um sich wie folgt zu **ENTTARNEN**:

- **Kleines Schiff:** Es muss mit der [2 ↑] Schablone Schub geben oder eine Fassrolle fliegen.
- **Mittleres oder großes Schiff:** Es muss mit der [1 ↑] Schablone Schub geben oder eine Fassrolle fliegen.

KOORDINIEREN (👁️)

Sobald ein Schiff eine 👁️-Aktion durchführt, wählt es ein anderes befreundetes Schiff in Reichweite 1–2. Jenes Schiff führt eine Aktion durch.

STÖRSIGNAL (👁️)

Sobald ein Schiff eine 👁️-Aktion durchführt, wählt es 1 Schiff in Reichweite 1 und ordnet ihm einen Störsignalmarker zu. Dies ist ein orangefarbener, kreisförmiger Marker.



Störsignalmarker

Sobald ein Schiff gestört wird, entscheidet der Spieler, dessen Effekt zum Erhalt des Störsignalmarkers geführt hat, ob das gestörte Schiff 1 seiner grünen Marker entfernt oder 1 seiner Zielerfassungen verliert. Falls einer dieser Effekte abgehandelt wird, wird der Störsignalmarker entfernt; andernfalls bleibt das Schiff gestört. Nachdem ein gestörtes Schiff einen grünen Marker erhalten oder ein Ziel erfasst hat, entfernt es jenen Marker oder verliert jene Zielerfassung, und entfernt dann den Störsignalmarker.

Ähnlich wie bei Ionen gibt es Spezialwaffen, die Störsignalmarker zufügen, anstatt Schaden zuzuteilen. Falls ein Angriff Störsignalmarker zufügt, erhält der Verteidiger die angegebene Anzahl an Störsignalmarkern.

VERSTÄRKEN (👁️)

Sobald ein Schiff eine 👁️-Aktion durchführt, erhält es 1 Verstärkungsmarker mit beliebiger Seite nach oben. Dies ist ein grüner, kreisförmiger Marker mit einer Bug- und einer Heck-Seite.

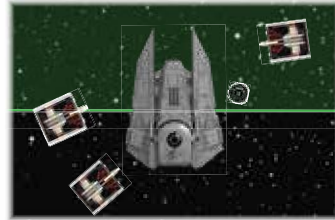


Bug-Verstärkung

Sobald ein verstärktes Schiff verteidigt, falls der Angreifer komplett im vollen Winkel (👁️ oder 👁️) ist, der dem Marker entspricht (Bug bzw. Heck), wird der durch den Angriff zugeteilte Schaden um 1 verringert (bis zu einem Minimum von 1).



Heck-Verstärkung



Da der VT-49-Decimator einen Bug-Verstärkungsmarker hat, wird der Effekt nur angewandt, solange er gegen den einen X-Flügler verteidigt, der vor ihm ist.

NACHLADEN (👁️)

Sobald ein Schiff die 👁️-Aktion durchführt, lädt es in folgenden Schritten nach:

1. Es wählt 1 seiner ausgerüsteten 👁️-, 👁️- oder 👁️-Aufwertungskarten, die weniger aktive ⚡ als Ladungskapazität hat.
2. Jene Karte stellt 1 ⚡ wieder her.
3. Das Schiff erhält 1 Entwaffnet-Marker.

ROTIEREN (👁️)

Sobald ein Schiff eine 👁️-Aktion durchführt, dreht es seinen Geschützturm-Winkelanzeiger auf einen anderen Winkel (siehe nächste Seite).



Einzel-Geschützturm-Winkelanzeiger

SLAM (👁️)

Sobald ein Schiff eine 👁️-Aktion durchführt, führt es folgende Schritte durch:

1. Der Spieler wählt ein Manöver vom Rad des Schiffes. Das Manöver muss dieselbe Geschwindigkeit haben wie das Manöver, welches das Schiff in dieser Runde ausgeführt hat.
2. Das Schiff führt das gewählte Manöver aus.
3. Das Schiff erhält 1 Entwaffnet-Marker.

Ein Schiff kann die 👁️-Aktion nur während des Schrittes „Aktion durchführen“ durchführen.

FANGSTRAHLMARKER

Ein Schiff ist **GEFANGEN**, solange es eine von seiner Größe abhängige Anzahl Fangstrahlmarker hat: mindestens 1 bei einem kleinen Schiff, mindestens 2 bei einem mittleren Schiff und mindestens 3 bei einem großen Schiff. Ein Fangstrahlmarker ist ein orangefarbener, kreisförmiger Marker:



Fangstrahlmarker

Nachdem ein Schiff gefangen worden ist, darf der Gegenspieler 1 der folgenden Effekte wählen:

- Das Schiff führt eine Fassrolle unter Verwendung der [1 ♠]-Schablone durch und entscheidet dabei über Richtung und Endposition.
- Das Schiff führt eine Schub-Aktion unter Verwendung der [1 ♠]-Schablone durch.

Diese Fassrolle bzw. dieser Schub **kann** zur Überschneidung mit einem Hindernis führen und zählt nicht als durchgeführte Aktion.

Während der Kampfphase wirft ein Schiff, das mindestens 1 Fangstrahlmarker hat, 1 Verteidigungswürfel weniger.

Ähnlich wie bei Ionen gibt es Spezialwaffen, die Fangstrahlmarker zufügen, anstatt Schaden zuzuteilen. Falls ein Angriff Fangstrahlmarker zufügt, erhält der Verteidiger die angegebene Anzahl an Fangstrahlmarkern.

ZUSTANDSKARTEN

Zustandskarten sind Karten, die von Schiffs- und Aufwertungskarten zugeordnet werden und andauernde Spieleffekte darstellen. Eine Zustandskarte ist nicht im Spiel, bis sie durch einen Spieleffekt einem Schiff zugeordnet wird. Sobald eine Zustandskarte zugeordnet wird, handelt man ihren Text ab.



Zustandskarte

Nachdem einem Schiff eine Zustandskarte zugeordnet worden ist, platziert man den zugehörige Zustandsmarker neben dem Schiff, um an den andauernden Effekt der Karte zu erinnern.



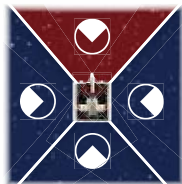
Zustandsmarker

WINKEL

Neben dem vorderen Winkel (☉) und dem zentralen Winkel (☉), die bereits ausführlich erklärt wurden, gibt es noch weitere Winkel, die gelegentlich bei Primär- oder Spezialangriffen oder für Karteneffekte verwendet werden.

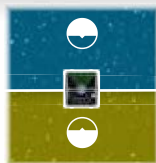
STANDARDWINKEL

Die vier **STANDARDWINKEL** werden durch das Kreuz aus diagonalen Winkellinien gebildet. Neben dem vorderen Winkel (☉) gibt es den hinteren Winkel (☾) und zwei Seitenwinkel.



VOLLE WINKEL

Die Markierungen an der linken und rechten Seite des Schiffsmarkers bilden zwei **VOLLE WINKEL**. Es gibt den vorderen vollen Winkel (☉) und den hinteren vollen Winkel (☾).

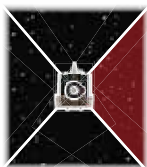


GESCHÜTZTURM-WINKEL (☉ UND ☉)

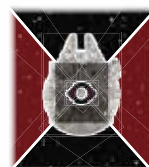
Es gibt zwei Arten von Geschützturm-Winkelanzeigern: ☉ (einzel) und ☉ (doppel). Während des Spielaufbaus fügt ein Schiff, das eine ☉- oder ☉-Waffe als Primär- oder Spezialwaffe hat, den passenden Geschützturm-Winkelanzeiger zu seiner Basis hinzu.

Der Standardwinkel, auf den der Geschützturm-Winkelanzeiger zeigt, ist ein Feuerwinkel. Solange ein Schiff einen ☉-Angriff durchführt, kann es ein Ziel in seinem ☉-Winkel angreifen.

Ein Schiff mit einem Doppel-Geschützturm-Winkelanzeiger wird behandelt, als hätte es zwei ☉-Winkel in gegensätzlichen Richtungen.



Dieser HWK-290 kann nach rechts schießen.



Dieser modifizierte YT-1300 kann sowohl nach links als auch nach rechts schießen.

BEFREUNDET UND FEINDLICH

Viele Fähigkeiten beziehen sich auf befreundete oder feindliche Schiffe. Dabei handelt es sich um relative Begriffe. Ein Schiff ist befreundet mit allen Schiffen seiner eigenen Staffel und steht allen Schiffen der gegnerischen Staffel feindlich gegenüber. Darüber hinaus ist ein Schiff mit sich selbst befreundet.

GERÄTE (☉)

Jede ☉ (Gerät)-Aufwertungskarte gestattet einem Schiff, eine bestimmte Art von Gerät abzuwerfen oder zu starten und nennt zusätzliche Regeln für die Funktionsweise dieses Geräts.

BOMBEN

Bomben sind Geräte, die am Ende der Aktivierungsphase detonieren und sich auf nahegelegene Schiffe auswirken.

MINEN

Minen sind Geräte, die detonieren, sobald ein Schiff sich durch sie hindurchbewegt oder sich mit ihnen überschneidet. Sie wirken sich nur auf dieses Schiff aus.

GERÄTE ABWERFEN UND STARTEN

Um ein Gerät **ABZWERFEN**, führt man folgende Schritte durch:

1. Die auf der Aufwertungskarte genannte Schablone wird herausgesucht.
2. Die Schablone wird zwischen die hinteren Stopper des Schiffes gesteckt.
3. Das auf der Aufwertungskarte genannte Gerät wird auf der Spielfläche platziert und mit den Stoppern um das andere Ende der Schablone geschoben. Dann wird die Schablone entfernt.

Um ein Gerät zu **STARTEN**, führt man folgende Schritte durch:

1. Die auf der Aufwertungskarte genannte Schablone wird herausgesucht.
2. Die Schablone wird zwischen die vorderen Stopper des Schiffes gesteckt.
3. Das auf der Aufwertungskarte genannte Gerät wird auf der Spielfläche platziert und mit den Stoppern um das andere Ende der Schablone geschoben. Dann wird die Schablone entfernt.

WEITERE MANÖVER

Manche Schiffe können die folgenden Expertenmanöver ausführen:

SEGNOR-LOOPING (↖) UND (↗)

Die Flugrichtungen ↖ (linker Segnor-Looping) und ↗ (rechter Segnor-Looping) lassen das Schiff in einer sanften Kurve vorwärts fliegen und dann wenden. Dabei werden dieselben Schablonen wie für die Manöver ↖ und ↗ verwendet.



Dieser X-Flügler fliegt einen (↖).

STATIONÄR (■)

Die Flugrichtung ■ (Stationär) lässt das Schiff auf seiner gegenwärtigen Position verharren. Für dieses Manöver wird keine Schablone verwendet. Trotzdem **zählt** das Schiff, als hätte es ein Manöver ausgeführt.

RÜCKWÄRTSGERADE (I) UND RÜCKWÄRTSDREHUNG (J UND K)

Rückwärtsmanöver bewegen ein Schiff nach hinten anstatt nach vorn. Zu Beginn des Manövers wird die Schablone nicht zwischen die vorderen Stopper, sondern zwischen die hinteren Stopper der Schiffsbasis gesteckt. Sobald das Schiff bewegt worden ist, schiebt man es mit den vorderen Stoppern um das Ende der Schablone anstatt mit den hinteren.

RESERVE

Manche Karteneffekte platzieren Schiffe in der Reserve. Ein Schiff in der Reserve wird auf seiner Schiffskarte platziert. Solange ein Schiff in der Reserve ist, wird ihm kein Rad zugeordnet, es kann keine Aktionen durchführen und nicht angreifen. Die Fähigkeiten von Schiffen in der Reserve sind in allen Belangen inaktiv, es sei denn, eine Fähigkeit besagt ausdrücklich, dass sie verwendet werden kann, solange das Schiff in der Reserve ist. Jedes Schiff, das in der Reserve platziert wird, hat einen Effekt, der es auf der Spielfläche platziert.

ANDOCKEN UND ABSETZEN

Manche Fähigkeiten erlauben, dass ein Schiff von einem anderen Schiff geschleppt wird oder in dessen Hangar mitfliegt. Besagt eine Kartenfähigkeit, dass ein Schiff an einem Trägerschiff **ANDOCKT**, wird das angedockte Schiff in die Reserve platziert. Ein angedocktes Schiff kann während der Systemphase von seinem Trägerschiff **ABGESETZT** werden oder eine Notabsetzung durchführen, falls sein Trägerschiff zerstört wird. Näheres dazu im Referenzhandbuch.

CREDITS

Second Edition Game Design & Development: Frank Brooks with Max Brooke and Alex Davy

First Edition Game Design: Jay Little

First Edition Game Development: Adam Sadler, Brady Sadler, and Steven Kimball

Producer: Derrick Fuchs

Editing: Robert McCowen

Proofreading: Allan Kennedy

Miniatures Game Manager: John Shaffer

Graphic Design: Shaun Boyke with Duane Nichols and Evan Simonet

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Mark Molnar

Interior Art: Matt Allsop, Matt Bradbury, Blake Henriksen, Imaginary FS Pte Ltd, Lukasz Jaskolski, Jorge Maese, Mark Molnar, Nicholas Stohlman, and Jose Vega

Art Direction: Crystal Chang

Managing Art Director: Melissa Shetler

Sculpting: Jason Beaudoin and Benjamin Maillet

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Special thanks to Gavin Duffy, Geordan Rosario, & Grover Murphy

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Mishary Alfaris, Hilal Almutairi, James Ayers, Greg Berezowksy, Eric Berling, Jeff Berling, James Blakley, Nick Bond, Frans Bongers, Joel Brygger, Jon Bushman, Audrey Carstensen, Jeremy Chamblee, Quinn Coveney, Sean Coveney, Andy Davis, Peta Dyken, James Elhardt, Mark Fletcher, Mathias Freisl, Jason Gorr, Chris Graf, Iain Hamp, Cath Hare, Paul Heaver, Brent Hengeveld, Daniel Hoffman, Matt Holland, William Humphreys, Jesse Jirousek, Kevin Kawada, Nassim Ketita, Eric Lalande, Jimmy Le, Nam-my Le, Garrett Lowe, Stefan Ludwig, Daniel Mahony, John McCullough, Dan Morriss, Grover Murphy, Tim Murphy, Alexander Nobles, Jason O'Gorman, Angelic Phelps, Joseph Phelps, Wade Piche, Daniel Poppe, Dustin Poskoohl, Wieger Prins, Geordan Rosario, Gianni Rossi, Alex Saunders, Ken Saunders, Vincent Schilderman, Andrew Schlueter, Hart Shafer, Stephen Sherwood, Brian Siela, Till Simon, Joseph-Ira Smith, Sam Talley, Derek Tokak, Jesse Tonkay, Dan Topczewski, Jeremy Trad, Jason Trowbridge, Jens van den Berg, Joost van Gijn, Nick White, Chris Wilson, Jelle Zuring

ASMODEE GERMANY

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Martin Becker, Rene Kreppel, Maximilian Mellis und Oliver Habel

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

© & ™ Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.

KURZÜBERSICHT


DIE SPIELRUNDE

- Planungsphase:** Jeder Spieler plant im Geheimen die Manöver seiner Schiffe, indem er ihnen verdeckte Räder zuordnet.
- Systemphase:** In aufsteigender Initiativreihenfolge handelt jedes Schiff, das einen Effekt hat, der während der Systemphase verwendet werden kann, diese Fähigkeiten ab.
- Aktivierungsphase:** In aufsteigender Initiativreihenfolge deckt jedes Schiff sein Rad auf, führt sein Manöver aus und darf 1 Aktion durchführen.
- Kampfphase:** In absteigender Initiativreihenfolge darf jedes Schiff 1 Angriff durchführen.
- Endphase:** Alle kreisförmigen Marker werden entfernt.

REICHWEITENBONUS


Bei Angriffen mit einer Primärwaffe oder einer Spezialwaffe mit dem Symbol für Reichweitenboni:

Reichweite 1: 

Reichweite 3: 



AKTIONEN

-  **Fassrolle:** Bewege dich mit der [1 ↑]-Schablone seitwärts.
-  **Schub:** Bewege dich mit der [1 ↗], [1 ↑]- oder [1 ↖]-Schablone vorwärts.
-  **Berechnen:** Erhalte 1 Berechnungsmarker.
-  **Tarnen:** Erhalte 1 Tarnungsmarker.
-  **Koordinieren:** Ein befreundetes Schiff in Reichweite 1–2 führt eine Aktion durch.
-  **Ausweichen:** Erhalte 1 Ausweichmarker.
-  **Fokussieren:** Erhalte 1 Fokusmarker.
-  **Zielerfassung:** Erfasse ein Schiff in Reichweite 0–3 als Ziel.
-  **Störsignal:** Ein Schiff in Reichweite 1 erhält 1 Störsignalmarker.
-  **Verstärken:** Erhalte 1 Bug- oder 1 Heck-Verstärkungsmarker.
-  **Nachladen:** Stelle 1  einer  oder -Aufwertung wieder her.
-  **Rotieren:** Drehe deinen Geschützturm-Winkelanzeiger.
-  **SLAM:** Führe ein Manöver mit gleicher Geschwindigkeit aus.

DURCHFÜHRUNG EINES ANGRIFFS

- Ziel deklarieren**
 - Reichweite abmessen
 - Waffe wählen
 - Verteidiger deklarieren
 - Kosten bezahlen
- Angriffswürfel**
 - Angriffswürfel werfen
 - Verteidiger modifiziert Angriffswürfel
 - Angreifer modifiziert Angriffswürfel
- Verteidigungswürfel**
 - Verteidigungswürfel werfen
 - Angreifer modifiziert Verteidigungswürfel
 - Verteidiger modifiziert Verteidigungswürfel
- Ergebnisse neutralisieren**
 - ↗-Ergebnisse negieren ✱-Ergebnisse
 - ↖-Ergebnisse negieren ✱-Ergebnisse
 - Hat der Angriff getroffen?
- Schaden zuteilen**
 - Verteidiger erleidet ✱-Schaden
 - Verteidiger erleidet ✱-Schaden
- Nachwirkungen**
 - „Nach dem Verteidigen“-Fähigkeiten abhandeln
 - „Nach dem Angreifen“-Fähigkeiten abhandeln
 - Eventuell Bonusangriff durchführen

MARKER

