

X-WING™ FAQ

VERSION 3.2D/ STAND: 20.11.2015
BASIEREND AUF V3.2.3E

Änderungen zur Vorversion sind in rot geschrieben.

ABSCHNITT 1: ERRATA

Dieser Abschnitt enthält offizielle Änderungen zu Regel- und Kartentexten.

GRUNDREGELN (S. 8)

Die Regeln für das Durchführen von Fassrollen in der Nähe von Hindernissen sind lückenhaft. Der erste Satz des letzten Absatzes in der linken Spalte sollte lauten:

„Wenn die Fassrolle zur Überschneidung der Basis mit einer anderen Schiffsbasis oder einem Hindernismarker bzw. zur Überschneidung der Manöverschablone mit einem Hindernismarker führen würde, kann sie nicht durchgeführt werden.“

GRUNDREGELN (S. 10)

Der genaue Umfang eines Angriffs ist nicht definiert. Der erste Absatz auf S. 10 sollte daher lauten:

„Während dieser Phase darf jedes Schiff genau einen Angriff auf ein feindliches Schiff durchführen. Das Schiff mit **dem höchsten Pilotenwert** beginnt. Um einen Angriff durchzuführen, handelt man folgende Schritte der Reihe nach ab.“

GRUNDREGELN (S. 20)

Der erste Absatz unter der Überschrift „Bewegung über und durch Hindernisse“ sollte lauten:

„Wenn ein Schiff ein Manöver ausführt, bei dem entweder die Manöverschablone oder die Basis des Schiffs sich mit einem Hindernismarker überschneidet, werden folgende Schritte durchgeführt:“

GRUNDREGELN (S. 20)

Die Bedingungen für eine versperrte Schussbahn sind nicht korrekt. Der erste Satz des zweiten Absatzes unter „Kampf durch Hindernisse“ auf S. 20 sollte lauten:

„Wenn sich beim Ausmessen der Reichweite im Kampf **die Kante des Maßstabes, welche die kürzeste Distanz zwischen Angreifer und Ziel markiert**, mit einem Hindernismarker überschneidet, gilt die Schussbahn als versperrt.“

REGELKARTE AKTION: SCHUB

Der letzte Satz dieser Karte sollte lauten:

„Wenn der Schub zur Überschneidung der Basis mit einer anderen Schiffsbasis oder einem Hindernismarker bzw. zur Überschneidung der Manöverschablone mit einem Hindernismarker führen würde, kann er nicht durchgeführt werden.“

REGELKARTE: ENTTARNEN

Der Text dieser Karte sollte lauten:

„Zu Beginn der Aktivierungsphase, nachdem die Spieler alle anderen Fähigkeiten, die zu Beginn der Aktivierungsphase ausgelöst werden, abgehandelt haben, darf ein Schiff einen Tarnungsmarker ausgeben, um sich zu enttarnen. Das Schiff mit dem niedrigsten Pilotenwert beginnt (Gleichstände werden durch die Initiative aufgelöst).

Sobald sich ein Schiff enttarnt, muss es einen der folgenden Effekte auswählen:

- Eine Fassrolle durchführen, bei der es die Manöverschablone (↑ 2) verwendet.
- Einen Schub durchführen, bei dem es die Manöverschablone (↑ 2) verwendet.

Enttarnen ist weder eine Aktion noch ein Manöver.

Ein Schiff kann sich auch enttarnen, wenn es gestresst ist. Ein Schiff kann sich nicht enttarnen, wenn es sich mit einem anderen Schiff oder einem Hindernismarker überschneiden würde oder wenn sich seine Manöverschablone mit einem Hindernismarker überschneiden würde.

Nachdem alle Enttarnungen durchgeführt worden sind, fährt man wie gewohnt mit der Aktivierungsphase fort.

AUFWERTUNGSKARTEN

AM ZIEL BLEIBEN

Der Text der Karte sollte lauten:

Sobald du ein Manöverrad aufdeckst, darfst du ein anderes Manöver mit gleicher Geschwindigkeit auf deinem Rad einstellen.

Dein Manöver wird wie ein rotes Manöver behandelt.

ANNÄHERUNGSMINEN

Der zweite Absatz der Karte sollte lauten:

„Der Marker detoniert, sobald sich die Basis eines Schiffs oder die Manöverschablone mit dem Marker überschneidet.“

Wird eine Annäherungsmine gelegt und landet auf einem Schiff, so legt man die Mine stattdessen unter die Schiffsbasis und die Mine detoniert sofort. Die Basis eines Schiffs oder die Manöverschablone überschneidet sich auch mit der Mine, wenn das Schiff ein Manöver ausführt, sich enttarnt, einen Schub oder eine Fassrolle durchführt.

BORDSCHÜTZE

Der erste Satz dieser beiden Karten sollte lauten:

„Unmittelbar nachdem du mit einem Angriff verfehlt hast, darfst du einen weiteren Angriff mit deiner Primärwaffe durchführen.“

BEISPIEL: KAMPF DURCH HINDERNISSE



Der Rebellenspieler misst in einer geraden Linie die kürzeste Distanz zu beiden TIE-Fightern, um festzustellen, ob der Asteroid die Schussbahn versperrt.

1. Die Linie kreuzt den Asteroiden. Wenn der Anfängerpilot den Piloten der Obsidian-Staffel in dieser Runde angreift, ist die Schussbahn versperrt.
2. Die Linie kreuzt den Asteroiden nicht. Wenn der Anfängerpilot den Piloten der Akademie in dieser Runde angreift, ist die Schussbahn nicht versperrt.

DRAUFGÄNGER

Der Text der Karte sollte lauten:

Aktion: Führe ein weißes [↖ 1] oder [↗ 1]-Manöver aus. Dann erhältst du einen Stressmarker.

Wenn du kein ↖-Aktionssymbol hast, musst du dann 2 Angriffswürfel werfen. Du nimmst allen gewürfelten Schaden [★] und kritischen Schaden [✖].

EINSAMER WOLF

Der Text der Karte sollte lauten:

Sobald du angreiffst oder verteidigst und wenn keine anderen freundlichen Schiffe in Reichweite 1–2 sind, darfst du 1 gewürfelte Leerseite neu würfeln.

ERFAHRENER TESTPILOT

Der Text der Karte sollte lauten:

Füge deiner Aufwertungsleiste 1 ⚙-Symbol hinzu.

Du darfst jede ⚙-Aufwertung nur 1 Mal ausrüsten. Du kannst diese Karte nicht ausrüsten, wenn dein Pilotenwert „1“ oder niedriger ist.

FLUGKUNST

Der Text der Karte sollte lauten:

Aktion: Führe als freie Aktion eine Fassrolle durch. Wenn du kein ↻-Symbol hast, erhältst du 1 Stressmarker. Dann darfst du 1 feindlichen Zielerfassungsmarker von deinem Schiff entfernen.

„GENIE“

Der Text der Karte sollte lauten:

„Wenn du eine Bombe ausgerüstet hast, die gelegt werden kann, sobald du ein Manöver aufdeckst, darfst du die Bombe legen, nachdem du dein Manöver ausgeführt hast.“

JAN ORS

Der Text der Karte sollte lauten:

Sobald ein freundliches Schiff in Reichweite 1–3 eine Aktion Fokussierung durchführt oder ihm ein Fokusmarker zugeordnet werden würde, darfst du diesem Schiff stattdessen ein Mal pro Runde einen Ausweichmarker zuordnen.

LUKE SKYWALKER

Der erste Satz dieser beiden Karten sollte lauten:

„Unmittelbar nachdem du mit einem Angriff verfehlt hast, darfst du einen weiteren Angriff mit deiner Primärwaffe durchführen.“

R4-B11

Der Text der Karte sollte lauten:

„Sobald du angreiffst, darfst du, falls du den Verteidiger in der Zielerfassung hast, den Zielerfassungsmarker ausgeben, um beliebig viele Verteidigungswürfel zu wählen. Diese muss der Verteidiger neu würfeln.“

SCHWARMTAKTIK

Der Text der Karte sollte lauten:

„Du darfst zu Beginn der Kampfphase 1 freundliches Schiff in Reichweite 1 wählen.“

Bis zum Ende dieser Phase wird das gewählte Schiff so behandelt, als hätte es denselben Pilotenwert wie du.“

TAKTIKER

Die Karte sollte zusätzlich den Text haben:

„Limitiert.“

WAFFENTECHNIKER

Der zweite Absatz der Karte sollte lauten:

„Sobald du eine Zielerfassung durchführst, darfst du zwei verschiedene Schiffe als Ziele erfassen.“

ZIELERFASSUNGSSYSTEM

Der Text der Karte sollte lauten:

„Deine Aktionsleiste erhält das ✖-Symbol.“

ZIELFÜHRUNG

Der Text der Karte sollte lauten:

„Sobald du angreiffst, darfst du einen Fokusmarker ausgeben, um 1 deiner gewürfelten Leerseiten in ★ zu ändern.“

ZIELVISOR

Der Text der Karte sollte lauten:

„Wenn du angreiffst, darfst du während des Schritts „Angriffswürfel modifizieren“ alle deine Würfelergebnisse negieren. Dann darfst du 2 ★ hinzufügen. Deine Würfel können während dieses Angriffs nicht noch einmal modifiziert werden.“

SCHIFFSKARTEN

BOBA FETT

(Sklave 1-Erweiterung)

Der Text der Karte sollte lauten:

„Sobald du ein Drehmanöver (↻ oder ↻) aufdeckst, darfst du das Drehmanöver mit gleicher Geschwindigkeit aber anderer Richtung auf deinem Rad nachträglich einstellen.“

ETHAN A'BAHT

Der Text der Karte sollte lauten:

„Sobald ein feindliches Schiff in Reichweite 1–3 und innerhalb deines Feuerwinkels verteidigt, darf der Angreifer 1 seiner ★ in ein ✖ ändern.“

ABSCHNITT 2: REGELN AUS ERWEITERUNGEN

Dieser Abschnitt enthält neue Regeln, die in Erweiterungen eingeführt wurden.

EINZIGARTIGE NAMEN

Einige Erweiterungen enthalten Schiffs- und Aufwertungskarten mit einzigartigen Namen, gekennzeichnet durch einen schwarzen Punkt (●) links neben dem Namen der Karte. Diese Karten können, wie alle Karten mit einzigartigen Namen, nicht mehr als ein Mal in der Jägerstaffel eines Spielers vertreten sein, selbst wenn es sich um unterschiedliche Kartentypen handelt.

PRIMÄRWAFFE: GESCHÜTZTURM



Einige Schiffe (z. B. der *Millennium Falke*) verwenden Geschütztürme als Primärwaffen. Damit man dies nicht vergisst, ist auf allen Schiffskarten ein **GESCHÜTZTURM-PRIMÄRWAFFENSYMBOL** und auf allen Schiffsmarkern ein roter Pfeilkreis aufgedruckt.

Ein Schiff mit Geschützturm kann beim Angriff mit den Primärwaffen auf ein feindliches Schiff **innerhalb oder außerhalb** des Feuerwinkels schießen. Greift ein Schiff mit Geschützturm mit einer Sekundärwaffe an, muss das Schiff weiterhin auf ein Ziel innerhalb des Feuerwinkels schießen (sofern die Aufwertungskarte nichts Gegenteiliges besagt).

ZUSATZ-FEUERWINKEL



Einige Schiffe (z. B. die *Sklave 1*) haben einen **ZUSATZ-FEUERWINKEL**, erkennbar an den gestrichelten Linien auf den Schiffsmarkern und dem besonderen Primärwaffensymbol auf den entsprechenden Schiffskarten. Beim Angriff mit den Primärwaffen kann ein Schiff mit diesem Symbol auf ein feindliches Schiff in Reichweite 1-3 innerhalb **des normalen oder des Zusatz-Feuerwinkels** schießen.

Beim Angriff mit Sekundärwaffen muss das Ziel innerhalb des normalen Feuerwinkels liegen (sofern die Aufwertungskarte nichts Gegenteiliges besagt).

DAS MANÖVER [■ 0]

Auf dem Manöverrad einiger Schiffe (z. B. der Raumfähre der *Lambda-Klasse*) taucht das Manöver [■ 0] auf. Die Geschwindigkeit dieses Manövers ist 0, die Flugrichtung **STATIONÄR** angezeigt durch das Quadrat ■. Wie bei allen Manövern gibt auch hier die Farbe der Flugrichtung die Schwierigkeit des Manövers an.

Anders als bei anderen Manövern gibt es zum Manöver [■ 0] jedoch keine passende Manöverschablone. Um das Manöver [■ 0] auszuführen, lässt der aktive Spieler das Schiff einfach dort, wo es ist. Weder Position noch Flugrichtung werden verändert.

MODIFIKATIONEN UND TITEL



Modifikationen und Titel sind besondere Aufwertungen, die nicht in den Aufwertungsleisten der Schiffe erscheinen. Sofern sie nicht auf einen bestimmten Schiffstyp beschränkt sind, können Modifikationen und Titel von allen Schiffen verwendet werden. Jedes Schiff kann maximal **eine** Modifikation und **einen** Titel haben.

FRAKTIONSPEZIFISCHE AUFWERTUNGEN

Einige Aufwertungskarten sind mit der Anmerkung „*NUR FÜR REBELLEN*“, „*NUR FÜR DAS IMPERIUM*“ oder „*NUR FÜR ABSCHAUM & KRIMINELLE*“ versehen. Solche Karten **dürfen nur** von Jägerstaffeln der entsprechenden Fraktion ausgerüstet werden.

BOMBEN

Ein Schiff darf nur eine Bombe pro Runde legen. Jede Bomben-Aufwertungskarte gibt genau an, wie ihr Bombenmarker gelegt wird und wann sie detoniert. Sobald ein **Bombenmarker detoniert**, tritt der folgende Effekt ein:

- **Clustermine:** Sobald einer dieser Bombenmarker detoniert, **wirft das Schiff, das sich über den Marker hinwegbewegt oder sich mit ihm überschritten hat, 2 Angriffswürfel und erleidet allen Schaden (★), der gewürfelt wurde.** Dann wird der Marker abgelegt.
- **Connernetz:** Sobald dieser Bombenmarker detoniert, **nimmt das Schiff, das sich über den Marker hinwegbewegt oder mit ihm überschritten hat, 1 Schaden, erhält 2 Ionenmarker und überspringt den Schritt „Aktion durchführen“.** Dann wird der Marker abgelegt.
- **Ionenbombe:** Sobald dieser Bombenmarker detoniert, **erhält jedes Schiff in Reichweite 1 des Markers 2 Ionenmarker.** Dann wird der Marker abgelegt.

- **Seismische Bombe:** Sobald dieser Bombenmarker detoniert, **nimmt jedes Schiff in Reichweite 1 des Markers 1 Schaden.** Dann wird der Marker abgelegt.
- **Protonenbombe:** Sobald dieser Bombenmarker detoniert, **erhält jedes Schiff in Reichweite 1 des Markers 1 offene Schadenskarte.** Dann wird der Marker abgelegt.
- **Annäherungsmine:** Sobald dieser Bombenmarker detoniert, **würfelt der kommandierende Spieler des Schiffs, das sich über den Marker hinwegbewegt oder mit ihm überschritten hat, drei Angriffswürfel.** Das Schiff nimmt allen gewürfelten Schaden [★] und kritischen Schaden [★]. Dann wird der Marker abgelegt.

AKTION: SCHUB

Schiffe mit einem ↗-Symbol in Aktionsleiste können die Aktion Schub durchführen. Dazu werden folgende Schritte abgehandelt:

1. Man wählt aus folgenden Manöverschablonen eine aus: [↑ 1], [↖ 1], oder [↗ 1].
2. Dann legt man diese zwischen die beiden Stopper am Bug des Schiffs.
3. Anschließend wird das Schiff ans andere Ende der Schablone gesetzt, sodass die beiden Stopper am Heck des Schiffs das Ende der Schablone umschließen.

Ein Schub zählt nicht als ausgeführtes Manöver. Wenn der Schub zur Überschneidung der Basis mit einer anderen Schiffsbasis oder einem Hindernismarker bzw. zur Überschneidung der Manöverschablone mit einem Hindernismarker führen würde, kann er nicht durchgeführt werden.

AKTION: TARNEN

Schiffe mit einem 🌀-Symbol in ihrer Aktionsleiste können die Aktion Tarnen durchführen. Dazu werden folgende Schritte abgehandelt:

Wenn ein Schiff die Aktion Tarnen durchführt, wird ein Tarnungsmarker neben das Schiff gelegt. Schiffe, die bereits einen Tarnungsmarker haben, können die Aktion Tarnen nicht durchführen.

Die Wendigkeit eines Schiffs mit Tarnungsmarker steigt um 2. Solange das Schiff den Tarnungsmarker hat, darf es **nicht angreifen**.

Tarnungsmarker werden in der Endphase nicht abgelegt.

ENTTARNEN

Zu Beginn der Aktivierungsphase, nachdem die Spieler alle anderen Fähigkeiten, die zu Beginn der Aktivierungsphase ausgelöst werden, abgehandelt haben, darf ein Schiff einen Tarnungsmarker ausgeben, um sich zu enttarnen. Das Schiff mit dem niedrigsten Pilotenwert beginnt (Gleichstände werden durch die Initiative aufgelöst).

Sobald sich ein Schiff enttarnt, muss es einen der folgenden Effekte auswählen:

- Eine Fassrolle durchführen, bei der es die Manöverschablone [↑ 2] verwendet.
- Einen Schub durchführen, bei dem es die Manöverschablone [↑ 2] verwendet.

Enttarnen ist weder eine Aktion noch ein Manöver. Ein Schiff kann sich auch enttarnen, wenn es gestresst ist.

Ein Schiff kann sich nicht enttarnen, wenn es sich mit einem anderen Schiff oder einem Hindernismarker überschneiden würde oder wenn sich seine Manöverschablone mit einem Hindernismarker überschneiden würde.

Nachdem alle Enttarnungen durchgeführt worden sind, fährt man wie gewohnt mit der Aktivierungsphase fort.

IONENMARKER

Schiffe können durch bestimmte Kartenfähigkeiten Ionenmarker erhalten, z. B. durch die Aufwertungskarte „Ionenbeschütz“. Ein Schiff mit einem ihm zugeteilten Ionenmarker muss in folgenden Phasen Sonderregeln befolgen:

- **Planungsphase:** Der kommandierende Spieler teilt dem Schiff kein Manöverrad zu.
- **Aktivierungsphase:** Der kommandierende Spieler bewegt das Schiff, als hätte er ihm ein **weißes** [↑ 1]-Manöver zugeteilt. Danach werden alle Ionenmarker vom Schiff entfernt und es darf wie gewohnt eine Aktion durchführen.
- **Kampfphase:** Das Schiff kann wie gewohnt angreifen.

TRÜMMERWOLKEN

Trümmerwolken sind eine Art von Hindernissen. Für sie gelten alle entsprechenden Regeln aus dem Grundspiel mit folgenden Ausnahmen.

BEWEGUNG ÜBER UND DURCH TRÜMMERWOLKEN

Sobald ein Schiff ein Manöver ausführt, bei dem sich die Schiffsbasis oder Manöverschablone mit einem Trümmerwolkenmarker überschneidet, werden die folgenden Schritte befolgt:

1. Das Manöver wird wie gewohnt ausgeführt, allerdings erhält das Schiff nach Schritt 4 (Stress des Piloten überprüfen) einen Stressmarker.
2. Der Spieler wirft einen Angriffswürfel. Bei \star nimmt das Schiff 1 kritischen Schaden.

Ein Schiff, das sich in der Kampfphase mit einer Trümmerwolke überschneidet, kann wie gewohnt angreifen und angegriffen werden.

AKTION: SLAM

Schiffe mit einem \blacktriangle -Symbol in ihrer Aktionsleiste dürfen die Aktion SLAM (Sublicht-Antriebsmotor) durchführen.

Bei der Aktion SLAM wählt man ein Manöver auf dem ManöVERRAD des Schiffs und führt es aus. Das gewählte Manöver muss dieselbe Geschwindigkeit haben wie das Manöver, welches das Schiff in dieser Runde regulär ausgeführt hat. Dann wird dem Schiff ein Waffen-deaktiviert-Marker zugeteilt.

Ein Schiff, dem ein Waffen-deaktiviert-Marker zugeordnet wurde, kann **keine** Angriffe durchführen. In der Endphase werden Waffen-deaktiviert-Marker zusammen mit Fokus- und Ausweichmarkern entfernt.

Ein SLAM zählt als ausgeführtes Manöver.

Ein Schiff darf SLAM **nicht** als freie Aktion durchführen.

SCHIFFE ABSETZEN

Um Schiffe abzusetzen, werden folgende Schritte befolgt:

1. Auf dem ManöVERRAD des angedockten Schiffs wird ein Manöver gewählt (dies zählt nicht als Aufdecken eines Rades).
2. Man nimmt die Manöverschablone, die zu dem ausgewählten Manöver passt und schiebt die Schablone zwischen die Front- oder Heckstopper des Trägerschiffs.
3. Das angedockte Schiff wird an das entgegengesetzte Ende der Schablone gesetzt, wobei das andere Ende der Schablone zwischen die Heck-Stopper des angedockten Schiffs geschoben wird. Dies zählt als Manöver. Falls sich das angedockte Schiff durch dieses Manöver mit einem anderen Schiff oder einem Hindernis überschneiden würde, werden die normalen Regeln für Überschneidungen befolgt. Würde dadurch eine Situation entstehen, durch die das angedockte Schiff nicht auf der Spielfläche platziert werden kann, wird das angedockte Schiff zerstört.
4. Falls sich das angedockte Schiff nicht mit einem Hindernis oder einem anderen Schiff überschneiden hat und falls es nicht gestresst ist, darf es eine Aktion durchführen.

Pilot der Nashtahwelpen kann nicht in derselben Runde angreifen, in der er abgesetzt wurde.

GROSSE SCHIFFE

Einige Schiffe haben eine deutlich größere Basis als die Schiffe aus dem **X-Wing**-Grundspiel. Daher gelten sie als **GROSSE** Schiffe und müssen unter Berücksichtigung folgender Regeln eingesetzt werden:

IONENMARKER

Es gibt Kartenfähigkeiten, durch die ein Schiff einen Ionenmarker erhält. Ein einziger Ionenmarker hat auf ein großes Schiff noch keine Auswirkung; er bleibt jedoch darauf liegen. Erst wenn das große Schiff zwei oder mehr Ionenmarker angesammelt hat, erleidet es deren regulären Effekt. Am Ende der Aktivierungsphase werden dann **alle** Ionenmarker vom Schiff entfernt.

ÜBERSCHNEIDUNGEN

Was Überschneidungen mit anderen Schiffen betrifft, gelten für große Schiffe alle normalen Regeln. Wenn sich ein großes Schiff mit einem anderen Schiff überschneiden würde, bewegt man das große Schiff einfach wie gewohnt entlang der Schablone, wobei für die Abschätzung der korrekten Position und Flugrichtung die Mitte der Schiffsbasis verwendet wird.

FASSROLLE

Große Schiffe müssen beim Durchführen von Fassrollen eine spezielle Regel beachten: Statt dem **kurzen** Ende der Schablone wird das **lange** Ende an die Schiffsbasis angelegt. Ansonsten funktionieren Fassrollen auch bei großen Schiffen wie in den Grundregeln beschrieben.

AUFBAU

Für große Schiffe gelten alle normalen Aufbauregeln mit einer Ausnahme: Die Basis eines großen Schiffs kann beim Spieldaufbau über Reichweite 1 (bzw. das Startgebiet einer Mission) hinausragen, solange sie das Startgebiet in voller Länge ausfüllt.

Beim Platzieren eines großen Schiffes darf kein Teil der Basis über den Spielflächenrand hinausragen. Das Schiffsmodell kann dies zwar jederzeit tun, nicht aber die Basis.



Der Rebellenspieler möchte einen YT-1300 diagonal in seinem Startgebiet platzieren. Zunächst muss er sicherstellen, dass ein Eckpunkt der Schiffsbasis den äußeren Rand seines Startgebiets berührt. Dann kann er das Schiff nach Belieben ausrichten.



Dash Randar führt die Aktion Fassrolle durch und entgeht damit dem Feuerwinkel des TIE-Fighters.

EPISCHE REGELN

Der folgende Abschnitt beschreibt die Regeln, die mit den riesigen Schiffen eingeführt wurden.

DAS EPISCH-SYMBOL

Schiffskarten, die mit einem Episch-Symbol (⊕) neben dem Kartennamen gekennzeichnet sind, können nur im epischen Spielformat verwendet werden bzw. im Missionsspiel, falls die Mission explizit ihre Anwesenheit fordert. Im Standardformat mit 100-Kommandopunkte-Staffeln sind sie nicht zugelassen.



Episch-Symbol

RIESIGER MASSSTAB

In einigen Erweiterungen ist ein Maßstab erhalten, der deutlich größer ist als sein Pendant aus dem Grundspiel. Neben den bekannten Reichweiten 1–3 verfügt der riesige Maßstab zusätzlich über die Reichweiten 4 und 5. Er kommt nur dann zum Einsatz, wenn ein Schiff eine Waffe oder Karte benutzt, die sich explizit auf Ziele jenseits von Reichweite 3 bezieht.

Wenn ein Schiff mit seinen Primärwaffen ein Ziel in **Reichweite 3 oder jenseits Reichweite 3** angreift, erhält der Verteidiger **einen** zusätzlichen Verteidigungswürfel während des „Verteidigungswurf“-Schrittes der Kampfphase.

REGELN FÜR RIESIGE SCHIFFE

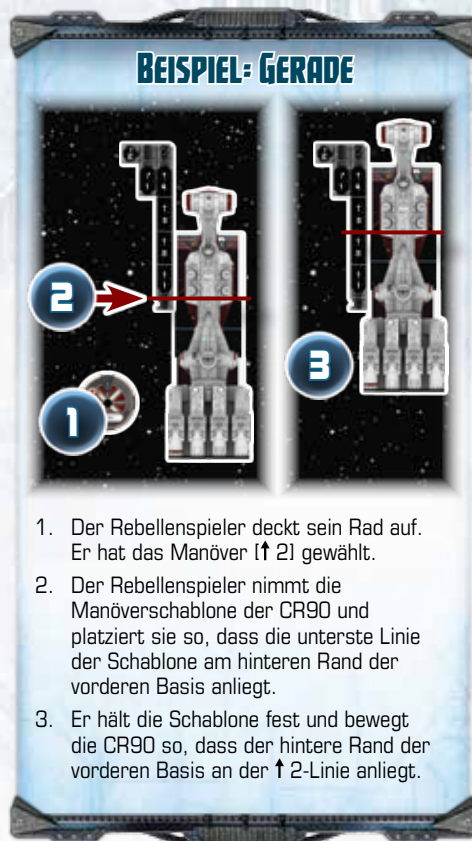
Einige Schiffe wie die CR90 oder der GR-75 bestehen aus zwei Basen. Diese Schiffe werden als Riesige Schiffe bezeichnet, und unterliegen folgenden Regeln.

RIESIGE SCHIFFSSEKTIONEN

Riesige Schiffe zählen als ein Schiff, bestehend aus zwei Basen, einem Schiffsmarker und zwei Schiffskarten. Der Schiffsmarker ist in zwei Hälften unterteilt, angezeigt durch eine blaue **MITTELLINIE**. Die vordere Basis und der vordere Teil des Schiffsmarkers sind die **BUGSEKTION**. Die hintere Basis und der hintere Teil des Schiffsmarkers sind die **HECKSEKTION**.

MEHRERE SCHIFFSKARTEN

Einige Schiffe haben zwei Schiffskarten, eine für jede Sektion. Beide Schiffskarten sind doppelseitig und zu Spielbeginn voll funktionsfähig (d. h. die „lahmgelegte“ Seite ist verdeckt. Mehr dazu auf S. 7).



1. Der Rebellenspieler deckt sein Rad auf. Er hat das Manöver (↑ 2) gewählt.
2. Der Rebellenspieler nimmt die Manöverschablone der CR90 und platziert sie so, dass die unterste Linie der Schablone am hinteren Rand der vorderen Basis anliegt.
3. Er hält die Schablone fest und bewegt die CR90 so, dass der hintere Rand der vorderen Basis an der ↑ 2-Linie anliegt.



1. Der Rebellenspieler deckt sein Rad auf. Er hat das Manöver (↖ 1) gewählt.
2. Der Rebellenspieler nimmt die Manöverschablone der CR90 und platziert sie so, dass die Ecke des hinteren Rands der vorderen Basis genau in die Kerbe an der Unterseite der Schablone passt.
3. Er hält die Schablone fest und bewegt die CR90 so, dass die vordere rechte Ecke der vorderen Basis genau in den rechten Winkel unter dem ↖ 1 auf der Schablone passt.

AKTIVIERUNGSPHASE

Alle Riesigen Schiffe werden in der Aktivierungsphase im Anschluss an alle kleinen und großen Schiffe aktiviert (siehe S. 6).

BEWEGUNG RIESIGER SCHIFFE

Riesige Schiffe benutzen nicht die Manöverschablonen aus dem Grundspiel, sondern haben ihre eigenen Manöverschablonen.

Um eine Gerade zu fliegen, werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Die Manöverschablone des Riesigen Schiffs wird an eine beliebige Seite der vorderen Basis gelegt, sodass die unterste Linie der Schablone am **hinteren Rand der vorderen Basis** anliegt.
2. Dann wird das Riesige Schiff so bewegt, dass der **hintere Rand der vorderen Basis** an der Linie des ausgewählten Manövers anliegt.

Um ein Drehmanöver zu fliegen, werden folgende Schritte ausgeführt:

3. Die Manöverschablone wird so an der Seite der vorderen Basis angelegt, dass der Richtungspfeil auf der Schablone dem des gewählten Manövers entspricht. Dabei achtet man darauf, dass die Ecke des **hinteren Rands der vorderen Basis** genau in die Kerbe an der Unterseite der Schablone passt.
4. Das Riesige Schiff wird so bewegt, dass die vordere Ecke der **vorderen Basis** genau in den rechten Winkel unter dem ausgewählten Manöver passt.

ENERGIE

Riesige Schiffe können **ENERGIE** gewinnen und für spezielle Aktionen und Effekte wieder ausgeben. Für jeden Punkt Energie, den ein Riesiges Schiff gewinnt, wird ein Energiemarker auf die Heck-Schiffskarte gelegt. Wenn ein Punkt Energie ausgegeben wird, entfernt man den entsprechenden Marker von der Heck-Schiffskarte des Riesigen Schiffs und legt ihn in den Vorrat zurück.

Die maximale Anzahl an Energiemarkern, die gleichzeitig auf einer Karte liegen können, ist das **ENERGIELIMIT** der Karte. Das Energielimit einer Karte kann durch bestimmte Aufwertungskarten erhöht werden. Wenn das Energielimit einer Karte überschritten wird, müssen überschüssige Marker sofort in den Vorrat zurückgegeben werden.

Energiemarker bleiben so lange auf Karten liegen, bis sie ausgegeben oder durch einen Effekt entfernt werden.

ENERGIE-SCHRITTE IN DER AKTIVIERUNGSPHASE

Um Energie zu gewinnen und auszugeben, führt ein Riesiges Schiff drei zusätzliche Schritte in der Aktivierungsphase durch. Diese finden in folgender Reihenfolge zwischen dem Aufräumen und dem Durchführen von Aktionen statt:

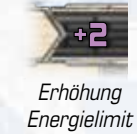
- Energie gewinnen:** Das Riesige Schiff erhält so viele Energiemarker, wie Energiesymbole auf der von ihm gewählten Einstellung des Manörrads abgebildet sind (unter der Geschwindigkeitszahl).
- Energie umleiten:** Der kommandierende Spieler des Riesigen Schiffs kann Energiemarker von der Schiffskarte entfernen und sie auf beliebige Karten mit Energielimit legen, welche dieses Riesige Schiff ausgerüstet hat. Dabei darf er das Energielimit der Karten nicht überschreiten.
- Energie ausgeben:** Das Riesige Schiff kann **eine oder mehrere** seiner Aufwertungs- oder Schadenskarten mit dem Stichwort „**ENERGIE**“ benutzen. Jede Karte mit diesem Stichwort kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden.



Energiemarker



Energielimit



Erhöhung Energielimit



Energiesymbole

ENERGIE: Gib 1
um diese Karte zu

Stichwort „Energie“ auf
einer Aufwertungskarte


ENERGIE: Gib 2
um diese Karte zu

Stichwort „Energie“ auf
einer Schadenskarte


AKTIONEN FÜR RIESIGE SCHIFFE


Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, welche Aktionen der CR90 zur Verfügung stehen.

AUFLADEN []

Schiffe mit dem -Symbol in ihrer Aktionsleiste können die Aktion **AUFLADEN** durchführen. Dazu werden alle Energiemarker von der entsprechenden Schiffskarte entfernt. Pro entferntem Energiemarker lädt das Schiff 1 Schild entweder in der Bug- oder Hecksektion wieder auf (bis maximal zum jeweiligen Schildwert der Sektion).

VERSTÄRKEN []


Schiffe mit dem -Symbol in ihrer Aktionsleiste können die Aktion **VERSTÄRKEN** durchführen. Dazu wird ein Verstärkungsmarker entweder neben die Bugsektion oder neben die Hecksektion des Riesigen Schiffs gelegt.

Wenn sich ein Schiff mit einem Verstärkungsmarker verteidigt, fügt der Verstärkungsmarker dem Würfelergesamt ein  hinzu – allerdings nur, wenn der Marker neben der angegriffenen Sektion liegt.

Der Verstärkungsmarker wird dabei nicht ausgegeben, d. h. er kann gegen mehrere Angriffe in derselben Runde schützen.

In der Endphase werden sämtliche Verstärkungsmarker zusammen mit den Fokus- und Ausweichmarkern abgelegt.


STÖRSIGNAL []

Schiffe mit dem -Symbol in ihrer Aktionsleiste können die Aktion **STÖR-SIGNAL** durchführen. Dazu wählt man ein feindliches Schiff in Reichweite 1–2 und ordnet ihm so viele Stressmarker zu, bis es insgesamt zwei Stressmarker hat.




Verstärkungsmarker

ZIELERFASSUNG []

Riesige Schiffe haben ein -Symbol in ihrer Aktionsleiste, was bedeutet, dass das Schiff, ein anderes Schiff in die Zielerfassung nehmen kann, wie auf S. 9 der Grundregeln beschrieben ist.

Sobald ein Riesiges Schiff ein Schiff in die Zielerfassung nimmt, legt man den blauen Zielerfassungsmarker neben das Modell des Riesigen Schiffs. Er wird keiner bestimmten Sektion zugeordnet und kann von einer beliebigen Sektion ausgegeben werden.

KOORDINATION []

Schiffe mit einem -Symbol in ihrer Aktionsleiste können die Aktion **KOORDINATION** durchführen. Dazu wählt man ein anderes freundliches Schiff in Reichweite 1–2. Das gewählte Schiff darf sofort eine freie Aktion durchführen.

DURCHFÜHREN VON AKTIONEN BEI SCHIFFEN MIT 2 SCHIFFSKARTEN

Im Schritt „Aktionen durchführen“ dürfen Schiffe mit zwei Sektionen zwei Aktionen durchführen. Die Erste muss aus der Aktionsleiste der Bugsektion oder von einer Aufwertungs- oder Schadenskarte der Bugsektion stammen. Die zweite Aktion muss aus der Aktionsleiste der Hecksektion oder von einer Aufwertungs- oder Schadenskarte der Hecksektion stammen.

REICHWEITE VON RIESIGEN SCHIFFEN WÄHREND AKTIONEN

Beim Durchführen von Aktionen und Verwenden von Karten einer bestimmten Sektion eines Riesigen Schiffs ist die Reichweite stets die kürzeste Distanz zwischen dem Riesigen Schiff und dem Ziel, unabhängig davon, welche Sektion die Aktion durchgeführt hat. Beispiel: Wenn die Bugsektion einer CR90 die Aktion Koordination durchführt, kann der Maßstab an einem beliebigen Punkt der CR90 angelegt werden, um ein freundliches Schiff in Reichweite 1–2 zu bestimmen, das sofort eine freie Aktion durchführen darf.

KAMPFFHASE

Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, wie Riesige Schiffe während eines Angriffs agieren.

ANGREIFEN MIT RIESIGEN SCHIFFEN

Jedes Riesige Schiff darf in der Kampfphase einen Angriff mit seinen Primärwaffen und je einen Angriff mit **jeder** ausgerüsteten Sekundärwaffe durchführen. Jeder Angriff muss vollständig abgehandelt sein, bevor man zum nächsten übergehen kann.

Einige Riesige Schiffe, wie der GR-75-Transporter, haben keinen aufgedruckten Angriffswert und können daher auch keinen Angriff mit einer Primärwaffe in der Kampfphase durchführen.

VERTEIDIGEN MIT RIESIGEN SCHIFFEN

Riesige Schiffe haben einen Wendigkeitswert von 0, können aber aufgrund von Karteneffekten, Kampfvorteilen durch Reichweite, versperrten Schussbahnen usw. dennoch zusätzliche Verteidigungswürfel erhalten.

RIESIGE SCHIFFE ALS ANGRIFFSZIEL

Um ein Riesiges Schiff anzugreifen, muss man eine Sektion (Bug oder Heck) wählen, die das angreifende Schiff auch regulär als Ziel wählen könnte. Dann misst man die Strecke vom Mittelpunkt der Basis des Angreifers bis zum Mittelpunkt der Basis der gewählten Sektion. Wenn diese Strecke nicht durch die blaue Mittellinie auf dem Schiffsmarker des Riesigen Schiffs unterbrochen wird, darf man einen Angriff auf die gewählte Sektion ansagen.

Die Reichweite des Angriffs ist die kürzeste Strecke zwischen Angreifer und der gewählten Sektion des Riesigen Schiffs, **die innerhalb des Feuerwinkels des Angreifers liegt**. Wenn es sich um einen Angriff handelt, der den Feuerwinkel ignoriert, wird die kürzeste Strecke ohne Berücksichtigung des Feuerwinkels gemessen.

Falls sich herausstellt, dass der Angreifer die gewählte Sektion doch nicht angreifen kann, darf er ein anderes Ziel wählen.

PRIMÄRWAFFE: GESCHÜTZ

Die Primärwaffe einiger Riesigen Schiffe ist ein Geschütz. Damit man es nicht vergisst, ist auf der Schiffskarte ein **Geschütz-Primärwaffensymbol** und auf dem Schiffsmarker ein roter Pfeilkreis aufgedruckt.

Sobald dieses Schiff mit seiner Geschütz-Primärwaffe angreift, darf es auf ein feindliches Schiff **innerhalb oder außerhalb des Feuerwinkels** zielen. Die Reichweite wird von der entsprechenden **Basis** der Sektion aus gemessen.

Sobald ein Riesiges Schiff ein Schiff außerhalb seines Feuerwinkels angreift, misst man die Strecke vom Mittelpunkt der Basis des Ziels bis zum Mittelpunkt der entsprechenden Basis des Riesigen Schiffs. Wenn diese Strecke nicht durch die blaue Mittellinie auf dem Schiffsmarker des Riesigen Schiffs unterbrochen wird, darf man einen Angriff auf das gewählte Schiff ansagen.

REICHWEITE DER PRIMÄRWAFFEN

Einige Riesige Schiffe haben eine Einschränkung der Reichweite ihrer Primärwaffen. Beispiel: Die Geschütz-Primärwaffen der CR90 haben eine Reichweite von 3–5 (siehe „Riesiger Maßstab“ auf S. 5). Zur Erinnerung ist die Reichweite auf der Schiffskarte des Riesigen Schiffs noch einmal angegeben.



Reichweite der Primärwaffen

ZUSÄTZLICHE FEUERWINKEL

Einige Schiffe haben verschiedene Feuerwinkel. Beispiel: Auf dem Schiffsmarker der CR90 sind vier Feuerwinkel eingezeichnet, zwei davon auf der Bugsektion und zwei auf der Hecksektion. Wenn eine Sektion der CR90 eine Sekundärwaffe ausgerüstet hat, können damit nur Ziele angegriffen werden, die in **einem der beiden** Feuerwinkel der jeweiligen Sektion liegen.

SCHADEN

Riesige Schiffe haben zwei spezielle Schadensstapel; einen für die Bugsektion und einen für die Hecksektion des Schiffs. Sobald ein Riesiges Schiff eine Schadenskarte erhält, zieht man sie vom Stapel der angegriffenen Sektion und legt sie neben die entsprechende Schiffskarte.

Bei Riesigen Schiffen mit nur einer Schiffskarte zählen alle Schadenskarten, die neben der Schiffskarte liegen gegen den Hüllenwert dieses Schiffs.

Wenn durch einen Effekt beide Sektionen eines Riesigen Schiffs beschädigt werden würden, entscheidet der Gegenspieler, welche Sektion den Schaden nimmt.

Der Gegenspieler entscheidet ebenfalls, wenn ein Riesiges Schiff Schaden nimmt, ohne dass explizit angegeben ist, auf welche Sektion sich der Schaden bezieht. Lahmgelegte Sektionen dürfen nicht gewählt werden.



Schadensstapel Bug



Schadensstapel Heck

LAHMGELEGTE SEKTIONEN BEI SCHIFFEN MIT MEHREREN SCHIFFSKARTEN

Sobald die Anzahl der Schadenskarten einer Sektion deren Hüllenwert erreicht oder überschreitet, wird die Sektion **LAHMGELEGT**. In diesem Fall dreht man die Schiffskarte der betroffenen Sektion um.

Die lahmgelegte Seite einer Schiffskarte hat weniger Aufwertungssymbole als die voll funktionsfähige Seite. Wenn die lahmgelegte Seite oben liegt, muss der kommandierende Spieler überschüssige Aufwertungskarten wählen und ablegen. Ebenso müssen sämtliche Energiemarker entfernt werden, die über das Energielimit der lahmgelegten Seite hinausgehen. Titel und Modifikationen werden nicht abgelegt.

Lahmgelegte Sektionen können nicht angegriffen werden und auch keinen Schaden nehmen.

Wenn beide Sektionen eines Riesigen Schiffs mit mehreren Sektionen lahmgelegt sind, ist das Schiff zerstört. Es wird sofort aus dem Spielbereich entfernt, sämtliche Schadenskarten kommen auf offene Ablagestapel neben den jeweiligen Schadensstapeln und alle Marker werden in die entsprechenden Vorräte zurückgegeben.

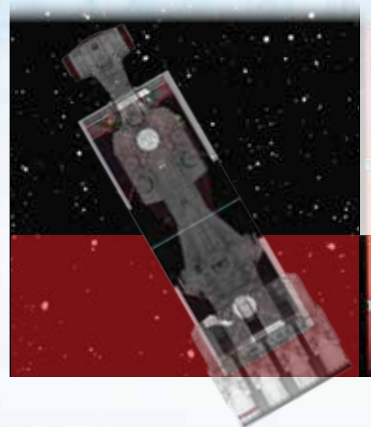
Ausnahme: Siehe „Gleichzeitig angreifen“.

GLEICHZEITIG ANGREIFEN

Wenn eine Sektion eines Riesigen Schiffs durch den Angriff eines Schiffs mit identischem Pilotenwert lahmgelegt werden würde und das Riesige Schiff noch nicht angegriffen hat, wird die Schiffskarte des Riesigen Schiffs zunächst noch nicht umgedreht. Es darf in dieser Kampfphase wie gewohnt angreifen, wobei der Angriff durch soeben erhaltene, offene Schadenskarten beeinflusst werden kann.

Erst nachdem das Riesige Schiff die Gelegenheit zum Angriff hatte, werden die Karten aller lahmgelegten Sektionen auch tatsächlich umgedreht.

BEISPIEL: AUFBAU EINES RIESIGEN SCHIFFS



Der Rebellenspieler möchte eine CR90 diagonal in seinem Startgebiet platzieren. Zunächst muss er sicherstellen, dass der hintere, linke Eckpunkt der hinteren Basis den Rand der Spielfläche berührt. Dann kann er das Schiff nach Belieben ausrichten.

WEITERE REGELN FÜR RIESIGE SCHIFFE

AUFBAU

Für Riesige Schiffe gelten alle normalen Aufbauregeln mit einer Ausnahme: Die Basen eines Riesigen Schiffs können beim Spielaufbau über Reichweite 1 (bzw. das Startgebiet einer Mission) hinausragen, solange sie das Startgebiet in voller Länge ausfüllen.

Beim Platzieren eines Riesigen Schiffs darf kein Teil der Basen über den Spielflächenrand hinausragen. Das Schiffsmodell kann dies zwar jederzeit tun, nicht aber die Basen.

AKTIVIERUNG VON RIESIGEN SCHIFFEN

Die Aktivierungsphase besteht aus zwei Unterphasen, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

- 2a. Aktivierung der kleinen und großen Schiffe
- 2b. Aktivierung der Riesigen Schiffe

In der ersten Unterphase aktiviert man alle kleinen und großen Schiffe in aufsteigender Reihenfolge (nach Pilotenwert sortiert).

Anschließend werden in der zweiten Unterphase alle Riesigen Schiffe aktiviert, ebenfalls in aufsteigender Reihenfolge (nach Pilotenwert sortiert).

Ansonsten gelten alle normalen Regeln für das Aktivieren von Schiffen. Effekte, die am Ende der Aktivierungsphase eintreten, passieren nach der Aktivierung der Riesigen Schiffe.

Beispiel: Der Rebellenspieler hat einen Anfängerpiloten (Pilotenwert 2), Luke Skywalker (Pilotenwert 8) und eine CR90 (Pilotenwert 4). In der Aktivierungsphase wird er seine Schiffe in dieser Reihenfolge aktivieren: Anfängerpilot, Luke Skywalker, CR90.

ÜBERSCHNEIDUNGEN

Riesige Schiffe müssen bei Überschneidungen spezielle Regeln beachten.

ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT RIESIGEN SCHIFFEN

Wenn ein Riesiges Schiff ein Manöver ausführt und sich danach eine seiner Sektionen mit einem oder mehreren Riesigen Schiffen überschneidet, gelten die gewohnten Regeln für Überschneidungen, wie sie auf S. 17 der Grundregeln beschrieben sind. Allerdings muss das Riesige Schiff, das sich soeben bewegt hat, den Schritt „Aktion durchführen“ nicht überspringen. Stattdessen erhalten beide Riesigen Schiffe eine **offene** Schadenskarte, die von dem Stapel der jeweils betroffenen Sektion gezogen wird.

ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT KLEINEN ODER GROSSEN SCHIFFEN

Wenn ein Riesiges Schiff ein Manöver ausführt und danach eine seiner Sektionen sich mit einem oder mehreren kleinen oder großen Schiffen überschneidet, werden die betroffenen kleinen oder großen Schiffe sofort zerstört und das Riesige Schiff führt sein Manöver zu Ende. Der Schritt „Aktion durchführen“ wird nicht übersprungen.

Dann wirft der kommandierende Spieler des Riesigen Schiffs einen Angriffswürfel für jedes kleine Schiff und zwei Angriffswürfel für jedes große Schiff, das durch die Überschneidung zerstört wurde. Die Bugsektion des Riesigen Schiffs nimmt allen Schaden (✱) und kritischen Schaden (✳), der dabei gewürfelt wird.

ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT HINDERNISSEN

Wenn ein Riesiges Schiff ein Manöver ausführt und danach eine seiner Sektionen sich mit einem oder mehreren Hindernismarkern überschneidet, erhält das Riesige Schiff eine **offene** Schadenskarte, die vom Stapel der betroffenen Sektion gezogen wird. Wenn beide Sektionen an der Überschneidung beteiligt sind, entscheidet der Gegenspieler, welche Sektion den Schaden nimmt.

Hindernisse führen nicht dazu, dass das Riesige Schiff den Schritt „Aktion durchführen“ überspringen muss. Alle an der Überschneidung beteiligten Hindernismarker werden sofort von der Spielfläche genommen.

Die oben genannten Effekte treten nur dann ein, wenn sich eine Sektion eines Riesigen Schiffs mit einem Hindernis überschneidet, **nicht** wenn die Manöverschablone das tut.

ÜBERSCHNEIDUNGEN VON KLEINEN/GROSSEN MIT RIESIGEN SCHIFFEN

Wenn ein kleines oder großes Schiff ein Manöver ausführt und seine Basis sich anschließend mit einem Riesigen Schiff überschneidet, gelten die Regeln für „Überschneidung der Basen“ auf S. 17 der Grundregeln. Außerdem wirft der kommandierende Spieler des Kleinen/Großen Schiffs einen Angriffswürfel und nimmt den gewürfelten Schaden (✱) oder kritischen Schaden (✳).

MODIFIKATIONEN

Riesige Schiffe können nur Modifikationen verwenden, die mit der Anmerkung „Nur für Riesige Schiffe“ versehen sind.

FOKUS-, AUSWEICH- UND STRESSMARKER

Fokus-, Ausweich- und Stressmarker haben keine Auswirkungen auf Riesige Schiffe. Wenn ein Riesiges Schiff einen solchen Marker erhält, wird er sofort wieder entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

IONENMARKER

Es gibt Kartenfähigkeiten, durch die ein Schiff einen Ionenmarker erhält. Ionenmarker haben nicht die gewohnte Auswirkung auf Riesige Schiffe. Stattdessen wird im Schritt „Energie gewinnen“ die Anzahl der gewonnenen Energiemarker um die Anzahl der dem Schiff zugewiesenen Ionenmarker reduziert. Am Ende der Aktivierungsphase werden dann **alle** Ionenmarker vom Schiff entfernt.

ZIELERFASSUNGSMARKER

Wenn man ein Riesiges Schiff in Zielerfassung nehmen will, muss man sich für eine Sektion entscheiden. Die kürzeste Strecke zur gewählten Sektion muss dafür innerhalb der Reichweite sein. Dann legt man den roten Zielerfassungsmarker neben die gewählte Sektion des riesigen Schiffs. Er wirkt sich nur auf diese Sektion aus.

FREIE AKTIONEN

Riesige Schiffe dürfen keine freien Aktionen durchführen.

VERSPERREN

Wenn bei einem Angriff die kürzeste Strecke zwischen Angreifer und Ziel eine beliebige Sektion eines Riesigen Schiffs kreuzt (das nicht das Ziel des Angriffs ist), gilt die Schussbahn als versperrt, d. h. der Verteidiger erhält einen zusätzlichen Verteidigungswürfel.

ANGRIFFSRAKETEN

Wenn ein Riesiges Schiff mit Angriffsraketen angegriffen wird, die allen Schiffen in Reichweite 1 des Verteidigers Schaden zufügen, wird von der **angegriffenen Sektion** aus gemessen. Die andere Sektion des Riesigen Schiffs nimmt dabei keinen Schaden.

ANNÄHERUNGSMINEN

Wenn sich die Manöverschablone eines Riesigen Schiffs mit einem Annäherungsminen-Marker überschneidet, detoniert dieser Marker noch nicht sofort. Annäherungsminen detonieren gegen Riesige Schiffe nur dann, wenn die Basis des Riesigen Schiffs den Annäherungsminen-Marker überschneidet.

RIESIGE SCHIFFE ALS HINDERNIS

Im Standardspiel können Riesige Schiffe als Hindernisse statt als Schiffe verwendet werden. Dazu dreht man den Schiffsmarker auf die Weltraumseite und befolgt die Regeln für Hindernisse auf S. 20 der Grundregeln mit folgender Änderung: Zu Beginn platziert ein Spieler anstatt seiner drei Asteroidenmarker das Riesige Schiff. Im Turnierspiel dürfen Riesige Schiffe nicht als Hindernisse verwendet werden. Dies gilt nicht für Gelegenheits-Events, in denen es der TO ausdrücklich erlaubt und dies auch vor dem Turnier angekündigt hat.

Wenn ein Riesiges Schiff als Hindernis fungiert, wird es von keinem der Spieler kommandiert. Sämtliche Regeln für Überschneidungen und Versperren bei Riesigen Schiffen gelten auch für Riesige Schiffe als Hindernisse, aber sie bewegen sich nicht, können nicht angegriffen werden, Schaden nehmen oder zerstört werden.

NEUE AUFWERTUNGSKARTEN

Im folgenden Abschnitt werden die neuen Aufwertungskarten der Erweiterung erklärt.

SCHIFFSSPEZIFISCHE AUFWERTUNGEN

Einige Aufwertungen sind mit der Anmerkung „Nur für Riesige Schiffe“ versehen. Solche Karten dürfen von kleinen und großen Schiffen nicht ausgerüstet werden.



ABSCHNITT 3: REGELKLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt erklärt verschiedene Regelinteraktionen und stellt andere Regeln klar.

FÄHIGKEITEN EIN MAL PRO MÖGLICHKEIT ABHANDELN

Ein Spieleffekt kann nur ein Mal pro Möglichkeit abgehandelt werden. Die Fähigkeit von Luke Skywalker kann z. B. „wenn du verteidigst“ angewendet werden, was bedeutet, dass man seine Fähigkeit ein Mal pro feindlichem Angriff verwenden kann.

ZIELERFASSUNG DURCHFÜHREN

Eine Zielerfassung durch eine Fähigkeit durchzuführen unterscheidet sich von der Aktion „Zielerfassung“. Es ist möglich, eine Fähigkeit „Zielerfassung“ durchzuführen, wenn das Schiff einen Stressmarker hat und ein Schiff kann eine Fähigkeit „Zielerfassung“ auch mehrfach pro Runde durchführen. Ein Schiff kann die Aktion „Zielerfassung“ allerdings nur ein Mal pro Runde durchführen.

Jedes Schiff kann nur eine Zielerfassung gleichzeitig aufrecht erhalten, es sei denn, dass ein bestimmter Spieleffekt etwas anderes angibt.

VERÄNDERTER PILOTENWERT

Einige Fähigkeiten verändern den Pilotenwert eines Schiffs. Falls mehrere Spieleffekte einen Pilotenwert verändern, wird nur die zuletzt ins Spiel gekommene Fähigkeit angewandt. Wird z.B. ein Pilot der Grün-Staffel mit Veteranen Instikta ausgerüstet, wird sein Pilotenwert von 3 auf 5 erhöht. Erhält er allerdings später die Schadenskarte „Cockpitschaden“, sinkt sein Pilotenwert von 5 auf 0 (und nicht auf 2). In der nächsten Runde kann ein mit Schwarmtaktik ausgerüsteter Wedge Antilles allerdings den Pilotenwert von Pilot der Grün-Staffel wieder auf 9 erhöhen.

EINEM SCHIFF EINEN MARKER GEBEN

Wenn man durch eine Fähigkeit angewiesen wird einem Schiff einen Marker zu geben, ist dies etwas anderes, als eine freie Aktion durchzuführen, die dem Schiff denselben Marker zuweist. Durch Kyle Katarns Fähigkeit darf man z.B. einem anderen freundlichen Schiff in Reichweite 1-3 einen seiner Fokusmarker geben. Ein Schiff, dem man einen Fokusmarker gegeben hat, darf dennoch eine Aktion Fokussieren in dieser Runde durchführen.

„IN“ VS. „INNERHALB“

Mit „in“ ist die kürzeste Strecke zu einem Teil der Basis des Ziels gemeint, der in der betreffenden Sektion des Maßstabes liegt. Greift man z.B. ein Schiff an, dessen Basis sowohl in Reichweite 2 als auch in Reichweite 3 liegt, befindet sich dieses Schiff in Reichweite 2.

Mit „innerhalb“ ist wortwörtlich innerhalb gemeint. So werden z.B. normalerweise bei einem Turnier die Schiffe „innerhalb von Reichweite 1 zum Spielfeldrand“ platziert.

WERTE ERHÖHEN UND VERRINGERN

Wenn mehrere Karteneffekte oder Fähigkeiten einen Wert, wie z. B. den Wendigkeitswert, erhöhen oder verringern, wird die Beschränkung „bis zu einem Minimum von 0“ ignoriert, bis die Berechnung abgeschlossen ist.

Beispiel: Wenn ein Schiff mit einem aufgedruckten Wendigkeitswert von 0 und der Schadenskarte „Strukturschäden“ „Gegenmaßnahmen“ benutzt, beträgt der Wendigkeitswert am Ende 0.

WÜRFELERGEBNISSE

Um ein Würfelergebnis hinzuzufügen wird ein nicht verwendeter Würfel mit der entsprechenden Seite nach oben neben die geworfenen Würfel gelegt. Ein auf diese Weise hinzugefügter Würfel wird in allen Belangen als normaler Würfel behandelt und kann modifiziert und negiert werden.

STOPPER

Die Stopper an der Basis der Schiffe zählen jederzeit als ein Teil der Schiffsbasis, mit zwei Ausnahmen: Bei der Bestimmung der Entfernung zwischen Schiffen und bei der Ermittlung, ob ein Schiff innerhalb des Feuerwinkels liegt.



ÜBERSCHNEIDENDE SCHIFFE IN EINER LINIE

Manchmal berühren sich Schiffe am Ende einer Runde, die sich parallel zueinander befinden und in die gleiche Richtung ausgerichtet sind. Nachdem beide Schiffe ein Manöver mit gleicher Geschwindigkeit oder den gleichen Schub oder die gleiche Fassrolle ausgeführt haben, berühren sie sich nicht, selbst wenn sich die Basen weiterhin physikalisch berühren (solange sie sich nicht überschneiden).

ENTFERNEN VON ZIELERFASSUNGSMARKERN

Falls durch einen Spieleffekt ein roter oder blauer Zielerfassungsmarker entfernt wird, wird der entsprechende blaue oder rote Marker ebenfalls entfernt.

MARKER AUSGEBEN

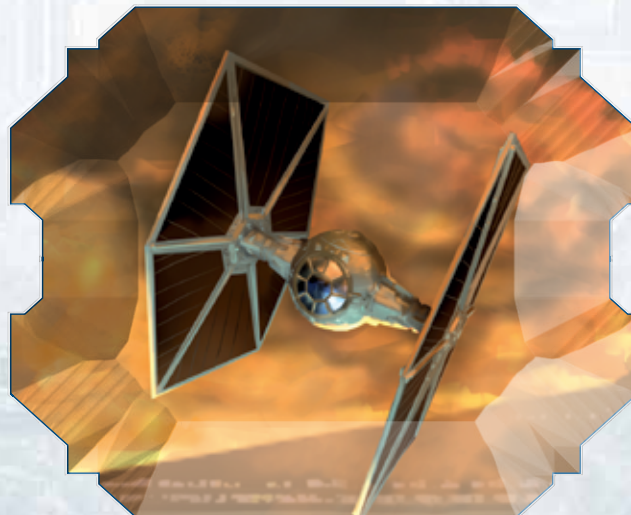
Beim Angriff dürfen die Spieler **Zielerfassungsmarker ausgeben und dann wählen keinen Angriffswürfel neuzuwürfeln. Zusätzlich dürfen Spieler Fokusmarker ausgeben, selbst wenn sie keine -Ergebnisse gewürfelt haben.** Bei der Verteidigung dürfen die Spieler Fokusmarker ausgeben, selbst wenn sie keine -Ergebnisse gewürfelt haben und sie dürfen Ausweichmarker ausgeben, um ihrem Ergebnis mehr Ausweichen-Symbole hinzuzufügen, als die Anzahl von Treffern und kritischen Treffern beträgt.

GESTRESST UND IONISIERT

Ein Schiff, auf dem mindestens ein Stressmarker liegt, gilt als **GESTRESST**. Ein kleines Schiff, auf dem mindestens ein Ionenmarker liegt (oder ein großes Schiff, auf dem mindestens zwei Ionenmarker liegen) gilt als **IONISIERT**.

SCHADEN NEHMEN VS EINE SCHADENSKARTE ERHALTEN

Eine Fähigkeit oder ein Spieleffekt, der/die verursacht, dass ein Schiff Schaden nimmt, ist zu davon zu unterscheiden, dass ein Schiff eine Schadenskarte erhält. „Schaden nehmen“ geschieht immer dann, wie es auf Seite 16 der Spielregel beschrieben wird und dieser Schaden wird wie üblich zunächst auf die Schilde angewandt. Einem Schiff, das eine Schadenskarte erhält, wird einfach eine Schadenskarte zugewiesen. Dabei spielt es keine Rolle, ob und wie viele Schilde dieses Schiff noch hat. So erhält ein Schiff z.B. durch die Detonation einer Protonenbombe eine offene Schadenskarte. Schadenskarten, die auf diese Weise erhalten werden, können nicht durch Ausweichmarker negiert, durch „Das Feuer auf mich ziehen“ umgelenkt werden usw.



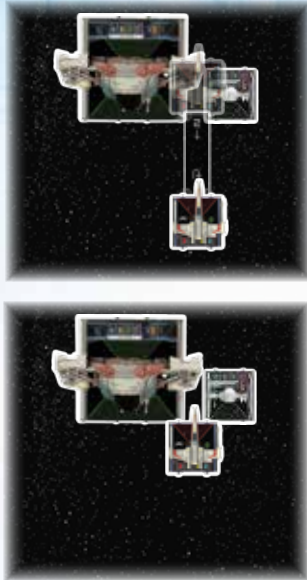
BERÜHREN UND DAS MANÖVER STATIONÄR

Wenn ein Schiff zu Beginn seiner Aktivierungsphase ein anderes Schiff berührt und das Manöver [■ 0] ausführt (oder ein Manöver, welches das Schiff nicht wegbewegt), berühren sich die Schiffe weiterhin. Schiffe, die sich berühren, berühren sich so lange, bis sich eines der Schiffe wegbewegt (so dass sich die Basen physikalisch nicht mehr berühren).

MEHRERE SCHIFFE BERÜHREN

Es kann geschehen, dass ein Schiff am Ende eines Manövers mehrere Schiffe berührt. Falls sich ein Schiff mit zwei Schiffen überschneidet und seine eigene Basis überschneidet sich am Ende des Manövers, nachdem es entlang der Schablone zurückbewegt worden ist, mit beiden Schiffen, die es überschritten hat, wird das überschneidende Schiff als beide überschrittenen Schiffe berührend angesehen und beide überschrittenen Schiffe berühren es.

BEISPIEL: MEHRERE SCHIFFE BERÜHREN



Der Anfänger-Pilot versucht ein [↑ 2] Geradeaus-Manöver auszuführen, durch das er sowohl Boba Fett als auch Pilot der Obsidian-Staffel überschneidet.

Der Rebellen-Spieler bewegt den Anfänger-Piloten entlang der Manöverschablone zurück und stellt fest, dass er am Ende seines Manövers beide Schiffe berührt, da die Imperium-Schiffe in einer Linie ausgerichtet sind..

KOMPETITIVES SPIEL

In kompetitiven und Premium-Events ist es von entscheidender Wichtigkeit, dass in einer strikt definierten Abfolge alle Manöver abgehandelt, Aktionen durchgeführt und Reichweiten gemessen werden.

Die Spieler müssen die Aktivierung eines Schiffs vollständig abhandeln – hierzu gehört die vollständige Ausführung des Manövers des Schiffs (inklusive Kollisionen und Karteneffekten) und die Durchführung aller Aktionen des Schiffs. Jedes Schiff einer Jägerstaffel muss separat aktiviert werden, sich bewegen und seine Aktionen durchführen, auch wenn ein Spieler mehrere Schiffe mit dem gleichen Pilotenwert bewegt und dieselben Manöver oder Aktionen auswählt.

Alle Marker (außer Schildmarker) müssen neben die Basis des Schiffs auf die Spielfläche gelegt werden. Sie dürfen nicht auf die Schiffskarte gelegt werden.

Gleichzeitige Fähigkeiten (wenn z.B. beide Spieler zu Beginn der Kampfphase Schwarmtaktik auslösen) werden in Initiative-Reihenfolge abgehandelt.

Möchte sich ein Spieler nach der Planungsphase eines seiner Manöverräder ansehen, muss er seinen Gegner darüber vorher informieren. Manipulationen von Manöverrädern nach der Planungsphase werden unter keinen Umständen toleriert.

AKTIONEN ABHANDELN

- Sobald eine Zielerfassung durchgeführt wird, muss der Spieler zunächst das Ziel benennen. Dann wird die Reichweite zu dem benannten Ziel ausgemessen, um zu bestimmen, ob das Ziel legal ist. Falls sich das Ziel in Reichweite befindet, muss das Schiff, das diese Aktion durchführt, das benannte Ziel in die Zielerfassung nehmen. Falls sich das Ziel nicht in Reichweite befindet, darf der Spieler ein anderes Ziel benennen oder eine andere Aktion ansagen.
- Sobald eine Fassrolle durchgeführt wird, muss der Spieler zunächst die Seite des Schiffs benennen, auf der die Fassrolle durchgeführt werden soll. Dann wird ausgemessen, ob es dem Schiff überhaupt möglich ist, eine Fassrolle von der angesagten Seite des Schiffs aus durchzuführen. Falls das Schiff die Fassrolle durchführen kann, muss es die Aktion auch durchführen. Falls das Schiff keine Fassrolle an der benannten Seite durchführen kann, darf der Spieler eine Fassrolle von der anderen Seite aus durchführen oder er darf eine andere Aktion ansagen.
- Sobald eine Aktion Schub durchgeführt werden soll, muss der Spieler ansagen, welche Manöverschablone und welche Richtung er verwenden will. Dann misst der Spieler aus, ob das Schiff überhaupt in der Lage ist, mit der gewählten Schablone in der gewünschten Richtung eine Aktion Schub durchzuführen. Falls das Schiff in der Lage ist, die Aktion Schub durchzuführen, muss es dies tun. Falls das Schiff die Aktion Schub nicht ausführen kann, darf der Spieler eine andere Manöverschablone oder eine andere Richtung wählen oder er darf eine andere Aktion ansagen.

ABHANDELN VON KOLLISIONEN MIT GROSSEN SCHIFFEN

Es kann manchmal schwierig sein, Kollisionen präzise abzuhandeln. Das gilt besonders für Große Schiffe, die versuchen ein Wendemanöver auszuführen bei dem sie sich mit einem anderen Schiff überschneiden. Um solche Kollisionen akkurat abzuhandeln, legt man die Manöverschablone auf das Spielfeld, um die Position des Schiffs zu markieren. Jetzt entfernt man das Schiff temporär vom Spielfeld und platziert (↑)-Manöverschablonen an jedem Ende der Manöverschablone. Dann wird die Kollision wie üblich abgehandelt, indem man das Schiff rückwärts entlang der Manöverschablone bewegt, bis es das andere Schiff nicht mehr überschneidet. Die (↑)-Manöverschablonen werden als visuelle Referenz verwendet, während man das Schiff bewegt, sodass die vorderen und hinteren Stopper zentral über den Schablonen sind.

REICHWEITE MESSEN

Die Spieler dürfen den Maßstab **ausschließlich** zu folgenden Zeitpunkten verwenden, um die Reichweite zu messen oder um zu bestimmen, ob sich ein Ziel innerhalb des Feuerwinkels befindet:

- Sobald ein Schiff in der Kampfphase zum aktiven Schiff wird, darf der aktive Spieler die Reichweite vom aktiven Schiff zu jedem feindlichen Schiff bestimmen, bevor er das Ziel ansagt.
- Sobald ein Spieler eine Schiffsfähigkeit ansagt, die ein oder mehrere andere Schiffe in einer bestimmten Reichweite zum Ziel haben muss, darf der Spieler zunächst die Reichweite von seinem Schiff zu jedem gültigen Schiff ausmessen, bevor er die Fähigkeit abhandelt.
- Nachdem der Spieler das gewünschte Ziel für eine Zielerfassung angesagt hat, darf der aktive Spieler die Entfernung zum gewünschten Ziel ausmessen und auch nur zum gewünschten Ziel.

VERPASSTE GELEGENHEITEN

Gelegentlich kann es passieren, dass die Spieler vergessen wichtige Effekte während des Spiel abzuhandeln. Bei kompetitiven und Premium-Events ist die Gelegenheit vertan, wenn man sie verpasst hat und das Spiel bereits nach dem Zeitfenster, in dem sie hätte gespielt werden können, vorbei ist:

- Falls ein Spieler vergessen hat eine Aktion abzuhandeln und das Spiel bereits mit dem nächsten Schiff fortgesetzt wurde (ein Manöverrad wurde aufgedeckt, ein Manöver wurde abgehandelt etc.) verliert das Schiff seine Chance seine Aktion durchzuführen.
- Falls ein Spieler vergessen hat ein Manöverrad zu platzieren, aber seinem Gegner bereits mitgeteilt hat, dass er bereit ist, die Runde zu beginnen, darf er keine Manöverräder mehr platzieren, wenn die Runde bereits mit dem ersten Schiff begonnen hat (ein Manöverrad wurde aufgedeckt, ein Manöver wurde abgehandelt etc.). Stattdessen darf der Gegner das Manöver bestimmen, welches das Schiff ausführen soll, sobald das betreffende Schiff an der Reihe ist. Vor dem Manöver dürfen keine Aktionen ausgeführt werden. Nachdem das Manöver ausgeführt wurde, geht das Spiel ganz normal weiter.
- Falls der Spieler vergisst einen Spieleffekt während eines bestimmten Timing-Fensters anzusagen (z.B. zu Beginn der Kampfphase das Ziel für Schwarm-Taktik anzusagen), darf er diesen Effekt zu keinem späteren Zeitpunkt ansagen.

FEHLER

Fehler können passieren. Bei kompetitiven und Premium-Events ist es wichtig ein klares System zu haben, um auftretende Fehler zu beheben.

- Wenn ein Spieler seinem Schiff ein falsches Manöverrad zugeordnet hat, (z. B. ein B-Wing-Manöverrad an ein X-Wing-Schiff legt) muss er seinen Gegner sofort über den Fehler informieren, sobald er das Manöverrad aufgedeckt hat. Ist das aufgedeckte Manöver ein legales Manöver für das Schiff (z. B. wenn das B-Wing-Manöverrad ein grünes (↑) 1) Manöver zeigt und das gleiche Manöver auch auf einem X-Wing-Manöverrad existiert), wird es normal ausgeführt. Sollte das aufgedeckte Manöver kein legales Manöver sein (z. B. wenn das B-Wing-Manöverrad ein rotes (↑) 1) Manöver zeigt und das gleiche Manöver nicht auf einem X-Wing-Manöverrad existiert) entscheidet der Gegner welches legale Manöver das Schiff von dem aktuellen Manöverrad ausführen soll.
- Wenn ein Spieler ein Manöverrad aufdeckt und es zwei Manöver anzeigt und es nicht möglich ist festzustellen, welches der beiden Manöver gewählt wurde, entscheidet der Gegner, welches der beiden Manöver ausgeführt werden soll.
- Wenn ein Spieler ein Schiff umwirft, muss er versuchen es so genau wie möglich wieder an die ursprüngliche Position zu stellen. Sollte es zu Unstimmigkeiten über die genaue Position kommen, hat der Gegner das letzte Wort über die Position des Schiffs, wobei er auch versuchen muss die ursprüngliche Position so genau wie möglich zu bestimmen.

Diese Regelungen dienen nicht dazu, Spieler zu bestrafen oder zu ermutigen die Timing-Fenster mit hoher Geschwindigkeit zu durchlaufen, sodass der Gegner provoziert wird eine Gelegenheit zu verpassen. Spieler **müssen** ihren Gegnern angemessen Zeit für die Ausführung von Aktionen, die Durchführung von Manövern und das Ansagen von Spieleffekten einräumen.

ABSCHNITT 4: KARTENKLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt erklärt verschiedene Karteninteraktionen und stellt andere Regeln klar.

SCHADENSKARTEN (ROTES GRUNDSPIEL)

BENOMMENER PILOT

Schaden, der durch Benommener Pilot genommen wird, wird zusätzlich zu jedem Schaden genommen, den das Schiff in Folge einer Überschneidung mit einem Hindernis nimmt.

Falls einem Schiff, dem Benommener Pilot zugewiesen wurde, ein Manöver ausführt, bei dem die Manöverschablone ein Schiff oder einen Hindernismarker überschneidet, aber die endgültige Position des Schiffs nicht, wird der Effekt von Benommener Pilot nicht abgehandelt.

COCKPITSCHADEN

Siehe „Veränderter Pilotenwert“ auf Seite 9.

Falls Cockpitschaden während einer Runde aufgedeckt wird, wird der Effekt von Cockpitschaden in der Runde, nachdem die Karte aufgedeckt worden ist, angewandt.

GEBLENDER PILOT

Ein Schiff, dem Geblendeter Pilot zugewiesen wurde, muss einen Angriff ausführen, um diese Karte umdrehen zu können.

Ein Schiff, dem Geblendeter Pilot zugewiesen wurde, darf weiterhin Fähigkeiten verwenden, die nach einem Angriff ausgelöst werden, wie Darth Vader, Bordschütze und Luke Skywalker, auch wenn keine Angriffswürfel geworfen wurden.

Ein Schiff, dem zwei Kopien von Geblendeter Pilot zugewiesen wurden, dreht beide Kopien um, nachdem ein Angriff ausgeführt worden ist.

SENSORENAUSFALL

Ein Schiff, dem Sensorenausfall zugewiesen wurde, darf weiterhin Aktionen von Aufwertungs- und Schadenskarten durchführen, welche die Überschrift ‚Aktion‘ haben.

Ein Schiff, dem Sensorenausfall zugewiesen wurde, darf die Aktion Zielerfassung in seiner Aktionsleiste nicht durchführen, aber es kann Zielerfassungen auf andere Weisen durchführen.

Ein Schiff, dem Sensorenausfall zugewiesen wurde kann weiterhin Aktionen durchführen, die es durch Aufwertungskarten erhalten hat (wie z. B. Treffsicherheit, Flugkunst, Lando Calrissian oder Ysanne Isard) oder Pilotenfähigkeiten (wie Jake Ferrell), solange sie nicht in der Aktionsleiste des Schiffs zu finden sind.

TRIEBWERKSSCHADEN

Ein Schiff, das mit R2-Astromechdroide ausgestattet ist und dem Triebwerksschaden zugewiesen wurde behandelt alle seine Wendemanöver [↩] und [↪] wie rote Manöver, inklusive der Wendemanöver mit Geschwindigkeit 1 und 2.

Adrenalinschub **kann nicht** verwendet werden, um ein rotes [↩] oder [↪]-Manöver, das durch Triebwerksschaden verursacht wurde, wie ein weißes Manöver zu behandeln.

SCHIFFSKARTEN

AIREN CRACKEN

Wenn Airen Cracken ein befreundetes Schiff wählt, um eine Aktion auszuführen (wie Zielerfassung), aber das Schiff die Aktion nicht ausführen kann (weil z. B. kein feindliches Schiff in Reichweite ist) kann das Schiff eine andere Aktion wählen oder Airen Cracken kann ein neues befreundetes Schiff in Reichweite 1 auswählen, das eine freie Aktion ausführt.

„BACKSTABBER“

„Backstabber“ wirft den zusätzlichen Angriffswürfel, den er durch seine Fähigkeit erhält, nur dann, wenn sich kein Teil seiner Basis im aufgedruckten Feuerwinkel des verteidigenden Schiffs befindet.

Ein Schiff mit einer Primärwaffe Geschützturm oder einer ⚙️ Sekundärwaffe ist weiterhin von Backstabbers Fähigkeit betroffen, falls sich kein Teil von Backstabbers Basis im aufgedruckten Feuerwinkel des verteidigenden Schiffs befindet.

BIGGS DARKLIGHTER

Falls der Angreifer mehr als eine Waffe zur Verfügung hat, muss er eine Waffe verwenden, die auf Biggs Darklighter zielen kann, statt auf irgendein anderes Schiffs in Reichweite 1 von Biggs Darklighter.

BOBA FETT

Falls Boba Fett (Sklave 1-Erweiterung) mit Navigator ausgestattet ist und ein Drehmanöver wählt, darf er sein Manöverrad auf ein beliebiges Drehmanöver mit beliebiger Geschwindigkeit drehen.

BOSSK

Sobald ein Schiff von Bossks Angriff getroffen wird, kann Bossk 1 ✨ negieren und 2 ✨ hinzufügen, bevor Das Feuer auf mich ziehen oder Xixors Fähigkeit verwendet werden kann.

CAPTAIN JONUS

Falls ein anderes freundliches Schiff mehrere Angriffe mit einer Sekundärwaffe durchführt (z. B. Freunderraketen), darf Captain Jonus seine Fähigkeit für jeden einzelnen Angriff verwenden.

CAPTAIN KAGI

Falls sich ein feindliches Schiff, das mit Feuerkontrollsystem ausgestattet ist, in einer Reichweite befindet, die es ihm ermöglicht auf Captain Kagi eine Zielerfassung durchzuführen und es ein anderes Schiff als Captain Kagi angreift, muss die durch Feuerkontrollsystem ermöglichte Zielerfassung auf den Verteidiger durchgeführt werden, nicht auf Captain Kagi. Falls das feindliche Schiff ebenfalls einen Waffentechniker hat, muss seine zweite Zielerfassung auf Captain Kagi durchgeführt werden.

Falls ein Schiff bereits eine Zielerfassung auf Captain Kagi durchgeführt hat, darf es keine Zielerfassung auf ein anderes Schiff durchführen, falls es in Reichweite zu Captain Kagi ist.

CAPTAIN OICUNN

Siehe „Überschneidende Schiffe in einer Linie“, „Berühren und das Manöver Stationär“ und „Mehrere Schiffe berühren“ auf Seite 10. Captain Oicunns Fähigkeit wird nur ausgelöst, nachdem Captain Oicunns ein Manöver ausgeführt hat.

CAPTAIN YORR

Falls Captain Yorr durch seine Fähigkeit einen Stressmarker abfängt, der Teil der Auslösekosten einer Fähigkeit eines anderen Schiffs ist (z. B. Soontir Fel oder Opportunist), wird der Effekt dieser Fähigkeit nicht abgehandelt.

Falls Captain Yorr einen Stressmarker abfängt, der das Ergebnis einer Fähigkeit war (z. B. Bis an die Grenzen), wird diese Fähigkeit abgehandelt und danach erhält Yorr den Stressmarker.

CHEWBACCA

Jedes Mal, wenn Chewbacca eine offene Schadenskarte erhält, dreht er sie um, ohne den Effekt abzuhandeln, inklusive der Karte Verletzter Pilot (Schadensdeck aus der roten Grundbox).

Schadenskarten, die durch Kartenfähigkeiten aufgedeckt werden (z. B. Saboteur oder Rexler Brath) gelten nicht als „erhalten“, weshalb Chewbaccas Fähigkeit nicht angewandt werden kann.

COLONEL JENDON

Falls Colonel Jendon einen blauen Zielerfassungsmarker auf ein Schiff legt, das bereits seine maximale Anzahl an Zielerfassungen aufrecht erhält, muss dieses Schiff eine seiner vorher erhaltenen Zielerfassungen ablegen.

COLONEL VESSERY

Wenn ein freundliches Schiff einen Zielerfassungsmarker auf einem feindlichen Schiff liegen hat und Colonel Vessery seine eigene Zielerfassung ausgibt, um dieses Schiff anzugreifen (z. B. mit einer Rakete), kann er sofort einen neuen Zielerfassungsmarker erhalten und diese neue Zielerfassung ausgeben um seine Angriffswürfel erneut zu würfeln.

COMMANDER KENKIRK

Siehe „Werte erhöhen und verringern“ auf Seite 9.

„DARK CURSE“

„Dark Curse“ kann Ziel eines Angriffs mit einer Sekundärwaffe sein, für die der Angreifer einen Fokusmarker ausgeben muss.

CORRAN HORN

Corran Horn führt seinen zusätzlichen Angriff zu **Beginn** der Endphase durch, noch **bevor** Ausweich- und Fokusmarker entfernt werden.

Wenn beide Spieler Corran Horn im Spiel haben, wählt der Spieler mit der Initiative zuerst, ob er die Fähigkeit nutzen und angreifen möchte. Wenn der andere Corran Horn durch diesen Angriff zerstört wird, bleibt er vorerst im Spiel. Er hat noch die Möglichkeit, seine Fähigkeit auszuführen, bevor er aus dem Spiel entfernt wird.

DASH RENDAR

Wenn er eine Fassrolle oder einen Schub ausführen möchte, muss Dash Rendar ansagen, ob er seine Fähigkeit nutzt oder nicht, bevor gemessen wird, ob er ein Hindernis überlappt.

Wenn Dash Rendar die Schadenskarte „Benommener Pilot“ erhalten hat und ein Manöver ausführt, das zu einer Überschneidung mit einem Hindernismarker führt, erleidet er dadurch keinen Schaden.

ECHO

Sobald das Enttarnen angekündigt wird, muss der Spieler, der „Echo“ kontrolliert, sowohl die Seite als auch die Richtung des Enttarnens ansagen. Wenn „Echo“ das Enttarnen durchführen kann, muss er dies auch tun. Wenn „Echo“ dies nicht durchführen kann, kann der kontrollierende Spieler das Enttarnen in eine andere Richtung ansagen, oder auf das Enttarnen verzichten.

EMON AZZAMEEN

Vor dem Legen einer Bombe muss Emon Azzameen festlegen welche Schablone er nutzt und in welcher Richtung er die Bombe legen wird. Sobald er Schablone und Richtung festgelegt hat, ist er darauf festgelegt.


„FEL'S WRATH“

Wenn Corran Horn „Fel's Wrath“ zu Beginn der Endphase zerstört, wird „Fel's Wrath“ erst am Ende der nächsten Kampfphase entfernt.

Falls „Fel's Wrath“ seine Fähigkeit eingesetzt und das letzte gegnerische Schiff zerstört hat, endet das Spiel unentschieden, wenn am Ende der Runde der Schritt „Sieg überprüfen“ durchgeführt wird.

GARVEN DREIS

Garven Dreis darf auch einen Fokusmarker auf ein Schiff legen, wenn dieses Schiff bereits vorher in der Runde eine Fokusaktion durchgeführt hat.

Ein Schiff darf während eines Angriffs auch dann einen Fokusmarker ausgeben, falls es keine -Ergebnisse gibt, die geändert werden können (inklusive ein Angriff, obwohl keine Würfel geworfen wurden, z. B. wenn ein Schiff eine offene Schadenskarte Geblendeter Pilot hat).

Garven darf weiterhin seine Fähigkeit nutzen, nachdem er R5-P9 genutzt hat, selbst wenn er keinen Schild wieder aufladen konnte.

HAN SOLO

Han Solos Fähigkeit ist eine „Angriffswürfel modifizieren“-Fähigkeit, die ähnlich funktioniert, wie das Ausgeben eines Zielerfassungsmarkers oder eines Fokusmarkers – es ist kein separater Angriff.

„HOBBIE“ KLIVIAN

„Hobbie“ Klivian kann jedes Mal einen Stressmarker von seinem Schiff entfernen, sobald er eine Zielerfassung durchführt oder ausgibt. Schiffe können auch eine Zielerfassung durchführen, ohne die Aktion Zielerfassung durchführen zu müssen (siehe „Zielerfassung“ durchführen auf Seite 6).

IG-88A

IG-88As Pilotenfähigkeit erlaubt es ihm nicht mehr Schilde zu erhalten, als sein Start-Schildwert beträgt. Er muss erst einen Schildmarker verlieren, bevor er ihn wiedererlangt.


JAN ORS

Jan Ors Fähigkeit kann nur auf einen einzelnen Angriff angewendet werden. Falls z. B. ein Schiff, das mit Bordschütze ausgerüstet ist, den zusätzlichen Angriffswürfel durch Jan Ors Fähigkeit bei seinem ersten Angriff einsetzt und dabei verfehlt, erhält es den zusätzlichen Würfel nicht noch einmal für seinen Angriff, den es durch Bordschütze erhält.


„JEK PORKINS“

Wenn Jek Porkins seine Pilotenfähigkeit nutzt, um einen Stressmarker zu entfernen, welchen er durch ein rotes Manöver erhalten hat, überspringt er den Schritt „Aktion durchführen“ nicht.

KATH SCARLET

Falls Kath Scarlet mit einer Ionenkanone angreift, erhält der Verteidiger für -Ergebnisse, die durch den Spieleffekt der Ionenkanone negiert werden, keinen Stressmarker.

KEYAN FARLANDER

Keyan Farlander kann selbst dann einen Stressmarker entfernen, wenn er während dieses Angriffs keine -Symbole gewürfelt hat.

Keyan Farlander kann seine Fähigkeit nur ein Mal pro Angriff verwenden (siehe Fähigkeiten ein Mal pro Möglichkeit abhandeln auf Seite 9).

„LEEBO“

Wenn Leebo durch Marek Steele eine offene Schadenskarte erhält, darf „Leebo“ seine Fähigkeit trotzdem verwenden und eine zusätzliche Schadenskarte ziehen. Er wählt dann, ob er die Karte abhandelt, die er durch Marek Steele erhalten hat, oder die zusätzliche Karte. Die nicht gewählte Karte wird abgelegt. „Leebos“ Fähigkeit wird nicht durch eine verdeckte Schadenskarte ausgelöst, die umgedreht wird.

Wenn „Leebo“ mit Entschlossenheit ausgerüstet ist, darf er zwei Schadenskarten ziehen. Wenn eine davon das Pilotenattribut hat, darf er sie wählen und sofort abwerfen.

LIEUTENANT LORRIR

Sobald der Spieler, der Lieutenant Lorrir kontrolliert, die Aktion Fassrolle ansagt, muss er sowohl die Seite als auch die Richtung der Fassrolle ansagen.

Wenn Lorrir die Aktion Fassrolle ausführen kann, muss er dies auch tun. Wenn Lorrir die Aktion Fassrolle nicht ausführen kann, kann der Spieler, der Lorrir kontrolliert die Aktion Fassrolle auch in eine andere Richtung ansagen oder er darf eine andere Aktion wählen.

„NACHTBESTIE“

Falls „Nachtbestie“ gestresst ist, bevor er ein grünes Manöver ausführt, darf er eine Fokussierung als freie Aktion durchführen, da die freie Aktion gewährt wurde, nachdem der Stressmarker entfernt worden ist, solange er ein Manöver durchführt.

Wenn „Nachtbestie“ ein Manöver ausführt, welches zu einer Überschneidung führt, kann er immer noch eine freie Aktion Fokussierung durchführen.

PILOT DER NASHTAHWELPE

Falls Pilot der Nashtahwelppe das einzige übrig gebliebene Schiff in einem Spiel ist, gewinnt der Spieler, der dieses Schiff kontrolliert. Tritt dieses Szenario in einem Turnier ein, wird der Pilot der Nashtahwelppe behandelt, als wäre er 1 Punkt wert.

Beispiel: In einem Standardspiel mit 100 Punkten erringt der Spieler, der Pilot der Nashtahwelppe kontrolliert, einen modifizierten Sieg mit einer Höhe des Sieges von 101 Punkten, während der Gegner mit 99 Punkten verliert.

Pilot der Nashtahwelppe kann nicht mit Aufwertungskarten ausgerüstet werden.

PRINZ XIZOR

Prinz Xizors Fähigkeit wird ausgelöst, wenn er von einem Angriff getroffen wird. Ein Schiff, das durch Prinz Xizors Fähigkeit Schaden erleidet, wird nicht behandelt, als wäre es von einem Angriff getroffen.

Falls Prinz Xizor von einem Angriff mit einem Effekt getroffen wird, welcher Würfelresultate negiert (wie Ionengeschütz, Ionenkanonen oder Flechettekanone) kann er seine Fähigkeit nicht nutzen und muss den Effekt der Karte erleiden.

REXLER BRATH

Rexler Brath darf seine Pilotenfähigkeit erst verwenden, **nachdem** eine beliebige offene Schadenskarte, die durch seinen Angriff zugeteilt wurde, abgehandelt worden ist.

Alle offenen Schadenskarten, die abgehandelt und dann verdeckt wurden, und alle zusätzlichen normalen Schadenskarten, die durch schwache Explosion zugeteilt wurden, werden offen ausgelegt, sobald Rexler Brath seine Fähigkeit nutzt.

Rexler Brath kann seine Pilotenfähigkeit nur ein Mal pro Angriff nutzen (siehe „Fähigkeiten ein Mal pro Möglichkeit abhandeln“ auf Seite 5).

ROARK GARNET

Siehe „Veränderter Pilotenwert“ auf Seite 5.

TETRA COWALL

Wenn Tetra Cowall mit der Aufwertungskarte Am Ziel bleiben ausgerüstet ist und ein **R**-Manöver aufdeckt, darf er zuerst die Geschwindigkeit des Manövers als „1“, „3“ oder „5“ behandeln und dann Am Ziel bleiben nutzen, um das Manörrad auf ein anderes Manöver der gewählten Geschwindigkeit zu drehen. Er kann auch ein Manöver aufdecken, Am Ziel bleiben nutzen, um es auf ein **R**-Manöver zu drehen und dann die Geschwindigkeit des **R**-Manövers als „1“, „3“ oder „5“ zu behandeln.

TURR PHENNIR

Falls der Spieler, der Turr Phennir kontrolliert, die Initiative hat und Turr Phennir ein feindliches Schiff mit gleichem Pilotenwert angreift, darf er seine Fähigkeit verwenden, bevor das feindliche Schiff angreift. Falls Turr Phennir nach dem Abhandeln seiner Fähigkeit kein gültiges Ziel mehr ist, darf das feindliche Schiff Turr Phennir nicht angreifen.

WES JANSON

Sobald sich ein Schiff gegen Wes Janson verteidigt, kann es Fokus-, Ausweichen- und Zielerfassung-Marker während des Angriffs nutzen. Wes Jansons Fähigkeit entfernt Marker erst, nachdem sein Angriff vollständig abgehandelt worden ist.

AUFWERTUNGSKARTEN

ADRENALINSCHUB

Falls ein gestresstes Schiff, das mit Adrenalinschub ausgerüstet ist, ein rotes Manöver aufdeckt, darf es Adrenalinschub trotzdem ablegen, um das Manöver als weißes Manöver zu behandeln.

Adrenalinschub **darf nicht** dazu verwendet werden, ein rotes [**R**] oder [**R**]-Manöver, das durch eine offene Schadenskarte Triebwerkschaden verursacht wurde, als weißes Manöver zu behandeln.

AM ZIEL BLEIBEN

Auch wenn das gewählte Manöver durch eine Fähigkeit geändert wird (z. B. durch Navigator), wird das ausgeführte Manöver immer als rotes Manöver ausgeführt.

ANNÄHERUNGSMINEN

Wenn ein Schiff ein Manöver ausführt bei dem seine Manöverschablone und/oder seine Schiffsbasis mehrere Annäherungsminen überschneidet, detonieren alle Minen, auch wenn das Schiff schon durch die erste Mine zerstört wurde.

Wenn ein Schiff eine Annäherungsmine so platziert, dass sie mehrere Schiffe überlappt, entscheidet der Spieler, der die Bombe platziert, welches Schiff von den Effekten der detonieren Annäherungsmine betroffen ist.

AUSMANÖVRIEREN

Ein Schiff mit einem Geschützturm (inklusive einem Schiff mit einer 360-Grad-Primärwaffe: Geschützturm) ist von Ausmanövrieren betroffen, sofern es sich **nicht** gegen ein Schiff verteidigt, das sich innerhalb seines aufgedruckten Feuerwinkels auf dem Schiffsmarker befindet und erhält den Vorteil von Ausmanövrieren **nur**, sobald es ein Schiff innerhalb des aufgedruckten Feuerwinkels angreift.

Der Zusatz-Feuerwinkel der Firespray-31 **ist** ein Feuerwinkel.

AUTOMATISCHE SCHUBDÜSEN

Automatische Schubdüsen werden nicht ausgelöst, wenn das Schiff, das mit automatischen Schubdüsen ausgerüstet ist, sich innerhalb Reichweite 1–2 des primären oder Zusatz-Feuerwinkels des Angreifers befindet. Wenn ein Schiff mit einem Geschützturm ein Schiff angreift, das mit automatischen Schubdüsen ausgerüstet ist, miss zuerst die kürzeste Distanz, um die Reichweite zu bestimmen. Dann nutze die aufgedruckten Feuerwinkel, um zu bestimmen ob der Verteidiger im Feuerwinkel des Angreifers ist.

BERECHNUNG

Du darfst Berechnung nur einmal pro Angriff benutzen, unabhängig davon, wie viele Fokusmarker du zum Ausgeben hast. Trotzdem kannst du, wenn du mehrere **👁**-Würfelresultate während eines Angriffs hast, 1 Fokusmarker ausgeben um 1 **👁** in ein **✳** zu ändern (unter Benutzung von Berechnung) und einen zweiten Fokusmarker, um alle anderen **👁**-Ergebnisse in **✳** zu ändern (der normale Effekt für einen Fokusmarker).

BIS AN DIE GRENZEN

Siehe Experimentelles Interface Seite 15.

Freie Aktionen, wie z.B. Eine freie Aktion wie sie durch Staffelführer gewährt wird, können Bis an die Grenzen auslösen. Dies kann dazu führen, dass diese Aktion einen anderen Effekt unterbricht, wodurch der Effekt erst später zu Ende abgehandelt wird.

Beispiel: Wenn ein Schiff eine freie Fassrolle durchführt (durch Flugkunst), kann es diese Aktion als Auslöser für Bis an die Grenzen nutzen. Nachdem Bis an die Grenzen abgehandelt worden ist, wird Flugkunst zu Ende abgehandelt.

Wenn ein Spieler Bis an die Grenzen nutzt um eine Aktion durchzuführen, die er aber nicht durchführen kann (z.B. eine Zielerfassung, während kein feindliches Schiff in Reichweite ist), kann er eine andere Aktion durchführen oder sich entscheiden Bis an die Grenzen nicht zu nutzen.

BLITZSCHNELLE REFLEXE

Ein Schiff, das Blitzschnelle Reflexe ausgerüstet hat, kann diese auch dann nutzen, selbst wenn sich das Schiff mit einem anderen Schiff überschneidet, sobald es Manöver ausführt.

Ein Schiff, das ein Manöver ausführt, das sich nicht auf seinem Manörrad befindet (wie ein ionisiertes Schiff, ein Schiff das Trägheitsdämpfer nutzt oder Juno Eclipse, die ihre Fähigkeit benutzt, um ein Manöver auszuführen, das nicht auf ihrem Manörrad ist) kann Blitzschnelle Reflexe nicht benutzen.

BORDSCHÜTZE

Die Fähigkeit von Bordschütze zu verwenden ist ein separater Angriff. Das bedeutet, dass das Schiff für den zweiten Angriff ein anderes Ziel wählen kann und alle Fähigkeiten zum Modifizieren von Würfeln (z.B. das Ausgeben von Zielerfassungs- oder Fokusmarkern) müssen für jeden Angriff separat verwendet werden.

Sobald Bordschütze verwendet wird, um einen Angriff mit einer Primärwaffe durchzuführen, verfallen alle zusätzlichen Angriffe (z.B. von Clusterraketen).

BOSSK

Bossk wird jedes Mal ausgelöst, wenn du einen Angriff durchführst, der nicht trifft. Falls du nicht gestresst bist, erhältst du einen Stressmarker. Falls du bereits gestresst bist, erhältst du keinen weiteren Stressmarker. Dann, egal ob du einen Stressmarker erhalten hast oder nicht, weist du deinem Schiff 1 Fokusmarker zu und nimmst den Verteidiger in die Zielerfassung.

C-3PO

Wenn ein Schiff mit C-3PO und Fluglehrer ausgerüstet ist, darfst du laut raten wie viele \blacktriangleright du würfeln wirst. Wenn du richtig geraten hast, füge 1 \blacktriangleright zum Ergebnis hinzu, danach kannst du die Würfel neu würfeln (wenn nötig).

CHEWBACCA

Falls ein Schiff, das mit Chewbacca ausgerüstet ist, kritischen Schaden nimmt, darf sich der Spieler die Schadenskarte zunächst ansehen, bevor er entscheidet, ob er Chewbaccas Fähigkeit verwenden möchte, um die Schadenskarte abzulegen.

Falls ein Schiff, das mit Chewbacca ausgerüstet ist, seinen letzten Schaden nehmen würde, bevor es zerstört wird, kann Chewbacca verwendet werden, um diesen einen Schaden zu verhindern und ein Schild wieder aufzuladen.

CLUSTERRAKETEN

Der Angreifer muss nur 1 Zielerfassung ausgeben, um Clusterraketen verwenden zu können.

Clusterraketen werden wie zwei separate Angriffe gegen das gleiche Ziel behandelt. **Während des zweiten Angriffs wird der Schritt „Ziel bestimmen“ übersprungen.**

Wenn ein Schiff mit Clusterraketen und Ausfallsichere Munition ausgestattet ist, müssen beide Angriffe fehlschlagen, damit Ausfallsichere Munition aktiviert werden kann.

CONNERNETZ

Falls ein Connernetz so gelegt wird, dass es eine Schiffsbasis überschneidet, sofort detoniert und das Schiff in dieser Phase noch nicht aktiviert wurde, führt das Schiff das Manöver auf seinem Manöverrad normal aus und überspringt den Schritt „Aktion durchführen“. Falls ein Connernetz so gelegt wird, dass es eine Schiffsbasis überschneidet, sofort detoniert und das Schiff in dieser Phase bereits aktiviert wurde, erleidet das Schiff den Effekt und ist in der nächsten Runde ionisiert und überspringt den Schritt „Aktion durchführen“ nicht. Falls ein Schiff ionisiert ist, sein [1↑]-Manöver ausführt und dabei ein Connernetz überschneidet, werden alle Ionisierungsmarker am Ende des Manövers abgelegt (inklusive der Marker, die es durch Connernetz erhalten hat).

DARTH VADER

Ein Schiff, das mit Darth Vader ausgerüstet ist, kann diese Fähigkeit verwenden, falls es noch mindestens 1 Hüllenpunkt hat. Falls ein Schiff, das mit Darth Vader ausgerüstet ist, in einer Runde zwei Mal angreifen kann (z.B. durch Bordschütze oder Clusterraketen), kann es Darth Vader nach dem ersten Angriff und nach dem zweiten Angriff verwenden. Falls Darth Vader das Schiff, das mit ihm ausgerüstet ist, zerstört, kann dieses Schiff seinen zweiten Angriff noch durchführen. Wenn Darth Vader zwei Mal genutzt wird, muss es in dieser Reihenfolge passieren: Angriff, Darth Vader, Angriff, Darth Vader.

DAS FEUER AUF SICH ZIEHEN

Ein Schiff welches mit Das Feuer auf sich ziehen ausgerüstet ist, kann keinen kritischen Schaden erhalten, der entweder von Darth Vader, Annäherungsminen oder Prinz Xisors Pilotenfähigkeit verursacht wurde, da dieser Schaden durch keinen Angriff verursacht wurde.

DAUNTLESS

Falls ein Schiff, das mit dem Dauntless-Titel ausgerüstet ist, ein rotes Manöver ausführt und sich mit einem anderen Schiff überschneidet, kann es keine freie Aktion durchführen. Falls es ein grünes Manöver ausführt, ein anderes Schiff überlappt und Dauntless nutzt, um eine freie Aktion durchzuführen, wird der Stressmarker, den es erhält, nicht durch das grüne Manöver entfernt.

Ein Schiff, das mit dem Dauntless-Titel ausgerüstet ist und sich mit einem anderen Schiff überschneidet, kann die Aufwertungskarte Draufgänger nutzen, um ein weißes [↖ 1]- oder [↗ 1]-Manöver auszuführen.

DRAUFGÄNGER

Ein Schiff, das die Aktion von Draufgänger durchführt, folgt den normalen Regeln für das Ausführen von Manövern, mit der Ausnahme, dass das Manöver immer als weißes Manöver behandelt wird. Draufgänger kann auch ausgeführt werden, falls sich das Schiff mit einem anderen Schiff oder einem Hindernis überschneiden würde; das Überschneiden wird ganz normal abgehandelt.

EXPERIMENTELLES INTERFACE

Siehe „Bis an die Grenzen“.

Wenn Experimentelles Interface und Bis an die Grenzen beide auf demselben Schiff ausgerüstet sind, können sie zusammen benutzt werden, um zwei freie Aktionen auszuführen. Nachdem die Aktionen abgehandelt wurden, erhält das Schiff 2 Stressmarker.

Experimentelles Interface ist einzigartig. Es darf nur eine Kopie in deiner Staffel sein. **Achtung! Einige Karten wurde ohne das Symbol für Einzigartig gedruckt.**

FEUERKONTROLLSYSTEM

Falls ein Schiff, das mit Feuerkontrollsystem und Waffentechniker ausgerüstet ist, angreift, muss dieses Schiff zuerst eine Zielerfassung auf den Verteidiger durchführen (falls möglich) bevor es eine Zielerfassung auf ein zweites Schiff durchführt.

Falls ein Schiff, das mit Feuerkontrollsystem ausgestattet ist, mehr als ein Mal in einer Runde angreift, darf es nach jedem Angriff eine Zielerfassung durchführen. Es darf die Zielerfassung, die es nach dem ersten Angriff durchgeführt hat, für den zweiten Angriff ausgeben.

FLECHETTE-TORPEDOS

Sobald entschieden wird, ob der Verteidiger einen Stressmarker durch Flechette-Torpedos erhält, wird der Start-Hüllenwert (inklusive aller Verbesserungen) verwendet, nicht der noch übrige Hüllenwert.

Wenn ein Schiff mit Ausfallsichere Munition und Flechette-Torpedos ausgerüstet ist, erhält das Ziel 1 Stressmarker sobald es mit Flechette-Torpedos angegriffen wird und einen Hüllenwert von 4 oder weniger besitzt. Der Flechette-Torpedo wird nicht abgelegt.

FLUGKUNST

Ein Schiff kann dieselbe Aktion nur ein Mal pro Runde ausführen. Ein Schiff, das mit Flugkunst ausgerüstet ist, darf in derselben Runde nicht eine Fassrolle und Flugkunst durchführen.

Falls ein Schiff versucht eine Aktion Flugkunst durchzuführen, aber keine Fassrolle durchführen kann, darf es stattdessen eine andere Aktion durchführen.

Ein Schiff mit Flugkunst kann diese Fähigkeit auch verwenden, um eine Fassrolle durchzuführen, wenn ihm die Schadenskarte Sensorenausfall zugewiesen wurde.

„HOT SHOT“-BLASTER

Der „Hot Shot“-Blaster ist eine Sekundärwaffe.

IG-2000

Falls mehrere Aggressoren mit dem IG-2000 Titel ausgerüstet sind und einer der Aggressoren wird aus dem Spiel entfernt, verlieren alle anderen Aggressoren mit dem IG-2000 Titel sofort die Pilotenfähigkeit des zerstörten Aggressors.

Ein Aggressor, der mit IG-2000 ausgerüstet ist und die Schadenskarte Verletzter Pilot erhält, kann weiterhin die Pilotenfähigkeit befreundeter Schiffe nutzen, die mit IG-2000 ausgerüstet sind, aber die befreundeten Schiffe können nicht länger seine Pilotenfähigkeit nutzen.

IMPERATOR PALPATINE

Diese Fähigkeit kann beim Angreifen oder Verteidigen genutzt werden, während eine Fähigkeit genutzt wird, die einen Würfelwurf erfordert (wie Kurzstreckenlaser) oder sobald sich ein freundliches Schiff mit einer Annäherungsmine, Clustermine oder einem Hindernis überschritten hat. Imperator Palpatine ist eine Mannschaft-Aufwertungskarte.

JAN ORS

Falls das Schiff mit Jan Ors eine Fokusaktion ausführt oder einen Fokusmarker zugewiesen bekommt, kann Jan Ors genutzt werden, um dem Schiff stattdessen einen Ausweichmarker zuzuweisen.

Ein Schiff, das mit dem Aufklärungsspezialisten ausgerüstet und in Reichweite 1-3 zu Jan Ors ist, kann 1 Fokusmarker und 1 Ausweichmarker erhalten, wenn es eine Fokusaktion durchführt.

KURZSTRECKENLASER

Der Effekt von Kurzstreckenlaser wird nur dann abgehandelt, falls ein feindliches Schiff das Schiff, das mit Kurzstreckenlaser ausgestattet ist, nach der Ausführung eines Manövers berührt.

Der Effekt von Kurzstreckenlaser wird nicht abgehandelt, falls nur die Manöverschablone ein Schiff überschneidet, das mit Kurzstreckenlaser ausgestattet ist.

LENKRAKETEN

Um Lenkraketen verwenden zu können, muss der Angreifer eine Zielerfassung auf den Verteidiger durchgeführt haben, aber die Zielerfassung wird nicht ausgegeben, um den Angriff durchzuführen.

LUKE SKYWALKER

Siehe ‚Bordschütze‘ auf Seite 14.

MEISTERHAFTER SCHUSS

Meisterhafter Schuss muss zu Beginn des Schritts „Ergebnisse vergleichen“ genutzt werden.

NAVIGATOR

Ein Schiff, das ionisiert ist, kann Navigator nicht verwenden, um die Geschwindigkeit des weißen ⬆ 11-Manöver zu ändern.

Falls Boba Fett mit Navigator ausgestattet ist und ein Drehmanöver wählt, darf er sein Manörrad auf ein beliebiges Drehmanöver mit beliebiger Geschwindigkeit drehen, sobald er sein Manörrad aufdeckt.

NIEN NUNB

Falls ein Schiff, das mit Nien Nunb ausgestattet ist, versucht ein (R) -Manöver auszuführen, aber nicht erfolgreich ist, weil sein Manöver wie ein (T) -Manöver behandelt wird, wird durch Nien Nunbs Fähigkeit dieses (T) -Manöver **nicht** wie ein grünes Manöver behandelt.

Falls das Schiff ionisiert ist, **wird** durch Nien Nunbs Fähigkeit das weiße ⬆ 11-Manöver wie ein grünes Manöver behandelt.

R2 ASTROMECH-DROIDE

Bei einem Schiff, das mit R2-Astromech-Droide ausgerüstet ist und dem die Schadenskarte Triebwerksschaden zugeteilt wurde, werden alle (L) und (R) -Wendemanöver als rote Manöver behandelt, inklusive der Wendemanöver mit einer Geschwindigkeit von 1 und 2.

Falls das Schiff ionisiert ist, **wird** durch die Fähigkeit von R2-Astromech-Droide das weiße ⬆ 11-Manöver wie ein grünes Manöver behandelt.

R2-D2

Falls ein Schiff, das mit R2-D2 ausgestattet ist, ein grünes Manöver ausführt und seine Basis oder Manöverschablone einen Annäherungsmine marker überschneidet, muss dieses Schiff den Schaden auswürfeln, bevor es 1 Schild wieder auflädt.

Falls ein Schiff, das mit R2-D2 ausgestattet ist, ein grünes Manöver ausführt und sich seine Basis oder Manöverschablone mit einem Hindernismarker überschneidet oder falls sich seine Basis mit einem Schiff überschneidet, das mit Kurzstreckenlaser ausgestattet ist, lädt dieses Schiff ein Schild wieder auf, bevor der Schaden ausgewürfelt wird.

R2-D2 (A)

Falls ein Riesiges Schiff mit mehreren Sektionen mit R2-D2 ausgerüstet ist, beeinflusst er nur die Sektion, in der er ausgerüstet ist.

Beispiel: Falls R2-D2 in der Bugsektion ausgerüstet ist und die Bugsektion keine Schilde mehr hat, kann R2-D2 genutzt werden um einen Schild in dieser Sektion wiederherzustellen (selbst wenn die Heck-Sektion noch Schilde hat).

R4-AGROMECHDROIDE

Zielerfassungen durch die Fähigkeit von R4-Agromechdroide können **während dieses Angriffs genutzt werden.**

Falls ein Schiff, das mit R4-Agromechdroide ausgerüstet ist, mit einer Sekundärwaffe angreift, für die ein Fokusmarker ausgegeben werden muss (wie Blastergeschütz), kann das Schiff den Verteidiger in die Zielerfassung nehmen und diese während des Angriffs ausgeben.

R7-T1

Wenn ein Schiff mit R7-T1 ausgerüstet in Reichweite 1-2 und im Feuerwinkel eines feindlichen Schiffes ist, findet Folgendes statt: Das Schiff mit R7-T1 darf eine Zielerfassung auf das feindliche Schiff durchführen. Danach darf das Schiff mit R7-T1 eine freie Aktion Schub durchführen, auch wenn es keine Zielerfassung auf das feindliche Schiff durchgeführt hat.

REPETIERBLASTER

Der Verteidiger kann * -Ergebnisse nicht mit Ausweichmarkern oder anderen hinzugefügten ? -Ergebnissen, wie z.B. durch C-3PO, negieren, wenn er mit Repetierblaster angegriffen wird.

RÜCKKOPPLUNGSFELD

Das Rückkopplungsfeld wird während der Kampfphase in normaler Reihenfolge der Pilotenwerte (Initiative, um Gleichstände aufzulösen) abgehandelt, anstatt der Schritte 1-7 (siehe Spielregel S. 10). Wenn ein Schiff, das mit Rückkopplungsfeld ausgestattet ist, ein feindliches Schiff mit dem gleichen Pilotenwert zerstört, das noch nicht angegriffen hat, darf dieses Schiff noch einen Angriff durchführen (oder ein Rückkopplungsfeld einsetzen), bevor es entfernt wird (entsprechend der Regeln für gleichzeitiges Angreifen auf Seite 16 der Spielregel).

Die Verwendung von Rückkopplungsfeld gilt nicht als Angriff und kann auch gegen Schiffe verwendet werden, die man berührt, während man einen Asteroiden überschneidet und während dem Schiff die Schadenskarte Geblendeter Pilot zugeteilt ist.

SABOTEUR

Falls Saboteur eine Schadenskarte umdreht, durch die das Ziel-Schiff unfähig wird ein Manöver abzuhandeln (z.B. Schubreglerbrand, bevor ein Schiff ein rotes Manöver versucht oder Triebwerksschaden auf einem gestressten Schiff, bevor das Schiff ein Wendemanöver versucht), wählt der Spieler, der das Schiff, das mit Saboteur ausgestattet ist, das Manöver des gestressten Schiffs, sobald das Schiff in der Aktivierungsphase aktiviert wird.

SCHWARMTAKTIK

Siehe „Veränderter Pilotenwert“ auf Seite 9.

Es können mehrere Schiffe mit Schwarmtaktik ausgestattet werden, um den gleichen hohen Pilotenwert nacheinander von Schiff zu Schiff weiterzugeben. Beispiel: Ein mit Schwarmtaktik ausgestatteter Kreischläufer darf ihren Pilotenwert von 8 an Pilot der Schwarz-Staffel weitergeben, der ebenfalls mit Schwarmtaktik ausgestattet ist. Dieser darf nun den Pilotenwert von 8 an Pilot der Akademikie weitergeben.

SCHWERE LASERKANONE

Nachdem ein Angriff mit Schwere Laserkanone durchgeführt worden ist, und alle * -Ergebnisse in * -Ergebnisse geändert worden sind, können die Angriffswürfel ganz normal modifiziert werden. Bei jedem Angriffswürfel, der neu geworfen wurde, werden keine * -Ergebnisse in * -Ergebnisse geändert.

TAKTIKER

Wenn ein Schiff sowohl mit einem Bordschützen als auch mit einem Taktiker ausgerüstet ist und der erste Angriff misslingt, erhält der Verteidiger dennoch 1 Stressmarker durch diesen Angriff.

Schiffe mit Turmwaffen müssen die kürzeste Linie messen sobald sie die Reichweite ermitteln.

TARNVORRICHTUNG





Ein Schiff, das mit Tarnvorrichtung ausgestattet ist, legt Tarnvorrichtung nur ab, wenn es gegen einen Angriff verteidigt und getroffen wird. Aufgrund von Schaden, der durch andere Spieleffekte genommen wird (z. B. Seismische Bomben, Asteroiden, **Trümmerfelder**, **Rückkopplungsfeld** oder Schaden, den man erhält, wenn sich das Schiff in Reichweite 1 zu einem Schiff befindet, das von Angriffsraketen getroffen wird), wird Tarnvorrichtung nicht abgelegt.

TIE/x1

Darth Vader kann mit der TIE/x1-Aufwertungskarte ausgerüstet werden.

TREFFSICHERHEIT

Sobald ein Schiff die Aktion Treffsicherheit durchführt, wird ihr Effekt auf jeden Angriff, den das Schiff in dieser Runde durchführt, angewandt (z. B. auf beide Angriffe einer Clusterrakete).

Sobald ein Schiff die Aktion Treffsicherheit durchführt, muss der kontrollierende Spieler während jedes Angriffs in dieser Runde wählen, ob er den gesamten Effekt anwenden möchte oder nicht. Falls der Effekt von Treffsicherheit genutzt wird, muss 1 -Ergebnis in ein -Ergebnis geändert werden, bevor irgendwelche -Ergebnisse in -Ergebnisse geändert werden.

TOTMANNSCHALTER

Schiffe, die in der Kampfphase durch Totmannschalter zerstört werden, verwenden die Regel für Gleichzeitiges Angreifen, wenn sie den gleichen Pilotenwert haben wie der Angreifer, der das Schiff mit Totmannschalter zerstört hat. Wenn IG-88A ein Schiff, das mit Totmannschalter ausgerüstet ist, in Reichweite 1 zerstört erhält er erst 1 Schildmarker zurück, bevor der Effekt von Totmannschalter abgehandelt wird.

VETERANENINSTINKTE

Siehe „Veränderter Pilotenwert“ auf Seite 9.

VERBESSERTER SENSOREN

Falls einem Schiff, das mit Verbesserte Sensoren ausgerüstet ist, kein Manöverrad zugewiesen wurde (z. B. weil es ionisiert ist), kann es die Fähigkeit von Verbesserte Sensoren nicht verwenden.

Falls ein Schiff ein Hindernis überschneidet, wenn es aktiviert wird, darf es Verbesserte Sensoren verwenden, bevor es sein Manöverrad aufdeckt.

Wenn ein TIE-Phantom Verbesserte Sensoren nutzt, um eine Aktion Tarnen durchzuführen, kann er nicht sofort wieder enttarnen.

VERBESSERTER TARNVORRICHTUNG

Ein Schiff mit einem Stressmarker kann keine Aktion durchführen und kann daher auch nicht die freie Aktion durchführen, welche durch die Verbesserte Tarnvorrichtung gewährt wird.

VERBESSERTER ZIELCOMPUTER

Darth Vader kann mit der Aufwertungskarte Verbesserter Zielcomputer ausgerüstet werden.

WED-15 REPARATURDROIDE


Wenn WED-15 Reparaturdroide auf einem Riesigen Schiff mit mehreren Sektionen ausgerüstet ist, kann seine Fähigkeit auf Schadenskarten in allen Sektionen angewendet werden, auch wenn er die Aktion der Sektion nutzt, der er zugeordnet ist.

WED-15 Reparaturdroide kann seine Fähigkeit auch auf Schadenskarten einer lahmgelegten Sektion eines Riesigen Schiffs anwenden (z. B. eine kritische Schadenskarte entfernen); dennoch bleibt eine einmal lahmgelegte Sektion für den Rest des Spiels lahmgelegt.


YSANNE ISARD

Ein Schiff, dem die Schadenskarte Sensorenausfall (**Schadensdeck aus dem roten Grundspiel**) zugewiesen ist, kann nicht Ysanne Isard nutzen, um eine freie Ausweichenaktion durchzuführen, wenn die Ausweichaktion in der Aktionsleiste aufgeführt ist.

ZIELVISOR

Zielvisor muss während des Schritts „Angriffswürfel modifizieren“ verwendet werden. Nach dem Negieren der Würfelerggebnisse kann man sich entscheiden die 2 -Ergebnisse **nicht** hinzuzufügen. Dies zählt weiterhin

als Angriff. Würfelerggebnisse, die durch Zielvisor hinzugefügt wurden, dürfen nicht modifiziert werden, aber sie dürfen negiert werden (z. B. durch Ionengeschütz).

Zielvisor kann verwendet werden, um 2 -Ergebnisse hinzuzufügen, selbst wenn man die Geblendeter Pilot Schadenskarte (**Schadensdeck aus dem roten Grundspiel**) hat und keine Angriffswürfel wirft.

ZWILLINGS-LASERGESCHÜTZ

Zwillings-Lasergeschütz wird wie zwei separate Angriffe gegen dasselbe Ziel behandelt. Während des zweiten Angriffs wird der Schritt „Ziel bestimmen“ übersprungen.

ABSCHNITT 5: FAQ

ALLGEMEIN

F: Wenn man mehrere Effekte hat, die gleichzeitig abgehandelt werden sollen, darf man dann die Reihenfolge frei wählen?

A: Ja.

F: Wenn beide Spieler Effekte haben, die gleichzeitig (oder durch denselben Auslöser) abgehandelt werden, welcher Spieler handelt seinen Effekt zuerst ab?

A: Der Spieler mit der Initiative führt alle seine Effekte/Fähigkeiten aus, die er ausführen möchte. Dann führt der andere Spieler alle Effekte/Fähigkeiten aus, die er ausführen möchte, wie auf S.16 der Spielregel beschrieben.

F: Werden die Stopper von Bombenmarkern mit berücksichtigt, wenn es um das Ausmessen von Reichweite oder um Überschneidung geht?

A: Ja.

F: Kann ein Riesiges Schiff beim Aufbau in einem epischen Spiel einen Asteroiden überschneiden?

A: Ja, aber es erhält eine aufgedeckte Schadenskarte sobald es ein Manöver ausführt.

F: Ich habe bemerkt, dass den Schiffskarten des Abschaum & Kriminellen Firespray-31 Schiffs das Zusatz-Feuerwinkel-Symbol fehlt. Ist dies ein Fehler?

A: Ja, dies ist ein Fehldruck. Die Abschaum & Kriminelle Firespray-31 hat einen Zusatz Feuerwinkel; er ist auf den Schiffsmarkern aufgedruckt, wie bei den imperialen Firespray-31.

AKTIONEN UND SPIELEFFEKTE

F: Kann sich ein Schiff außerhalb des Spielfelds enttarnen oder einen Schub bzw. eine Fassrolle durchführen, durch die das Schiff außerhalb des Spielfelds landen würde (und so vom Schlachtfeld fliehen würde)?

A: Nein. Ein Schiff kann sich nicht enttarnen oder einen Schub bzw. eine Fassrolle durchführen, wenn dadurch die Basis außerhalb des Spielfelds positioniert würde.

F: Wenn ein Schiff seinen Schritt „Aktionen durchführen“ überspringen muss, darf es dann trotzdem außerhalb des Schritts „Aktionen durchführen“ freie Aktionen durchführen?

A: Ja.

F: Kann ein Schiff, das sich mit einem Asteroiden überschneidet, freie Aktionen durchführen?

A: Ja.

F: Angenommen ein Spieler möchte die Aktion Schub durchführen. Darf er (wie bei der Fassrolle) zuerst nachmessen, ob das Schiff sie überhaupt durchführen kann, bevor er sich fest dafür entscheidet?

A: Ja. In kompetitiven und Premium-Events muss der Spieler zuerst die Richtung ansagen, bevor er das Manöver versucht (siehe kompetitives Spiel auf Seite 11).

F: Wenn man ein feindliches Schiff bereits in der Zielerfassung hat, kann man es dann mit demselben Schiff nochmal in die Zielerfassung nehmen, um einen Effekt auszulösen (z.B. den von „Dutch“ Vander)?

A: Ja.

F: Kann ein Bombenmarker außerhalb der Spielfläche gelegt werden?

A: Ja. Der Teil des Bombenmarkers, der außerhalb der Spielfläche liegt, wird ignoriert.

F: Darf ein Schiff dieselbe Aufwertungskarten- oder Schadenskartenaktion mehrmals pro Runde durchführen?

A: Nein. Mehrere Exemplare einer Karte mit dem Stichwort Aktion bedeuten nicht, dass man die Aktion mehr als ein Mal pro Runde durchführen kann.

F: Wenn ein Schiff mehrere Exemplare einer Karte ohne das Stichwort Aktion hat, darf es dann die Effekte aller Exemplare nutzen?

A: Ja. Ein angreifendes Schiff mit zwei angeheuerten Kopiloten könnte beispielsweise zwei * in zwei * ändern.

F: Darf ein Schiff mehr als einen Fokus- oder Ausweichmarker gleichzeitig haben?

A: Ja. Schiffe dürfen die Aktionen Fokussieren bzw. Ausweichen nicht mehrmals pro Runde durchführen. Wenn aber ein Spieleffekt (z.B. die Pilotenfähigkeit von Garven Dreis) dem Schiff weitere Marker gibt, ist das zulässig.

F: Wenn ein Schiff mit mehreren Bomben ausgerüstet ist, kann es dann mehr als eine Bombe pro Runde legen?

A: Nein. Jedes Schiff darf nur eine Bombe pro Runde legen.

F: Kann sich ein Schiff enttarnen, wenn es ionisiert ist?

A: Ja. Da das Enttarnen am Anfang der Aktivierungsphase stattfindet, kann ein Schiff sich enttarnen, unabhängig davon, ob ihm ein ManöVERRad zugewiesen ist.

F: Zählt die Aktion SLAM als Aufdecken des ManöVERRads, um Kartenfähigkeiten auszulösen (z. B. Bomben legen)?

A: Nein.

KAMPF

F: Die Regel für gleichzeitiges Angreifen kann dafür sorgen, dass ein eigentlich zerstörtes Schiff bis zu seinem nächsten Angriff im Spiel bleibt. Bleiben alle Effekte dieses Schiffs auch solange im Spiel?

A: Ja. Sämtliche Effekte der Pilotenfähigkeit, Aufwertungen, Schadenskarten etc. des Schiffs sind noch immer aktiv und können das Spiel beeinflussen.

F: Wenn ein Schiff mehr Schaden oder kritischen Schaden nimmt als nötig ist, um es zu zerstören, teilt man die überschüssigen Schadenskarten dann trotzdem zu?

A: Ja. Ein Schiff, das aufgrund der Regel für gleichzeitiges Angreifen auch nach seiner Zerstörung auf der Spielfläche bleibt, kann durch überschüssige Schadenskarten beeinträchtigt werden.

F: Wenn man einen Zielerfassungsmarker ausgegeben hat, um mit einer Sekundärwaffe anzugreifen, darf man dann die Angriffswürfel neu würfeln?

A: Nein. Wenn man den Zielerfassungsmarker für den Angriff mit einer Sekundärwaffe ausgibt, hat man danach keinen Zielerfassungsmarker mehr, den man zum Neu-Würfeln ausgeben könnte.

F: Hat der Verteidiger bei einem Angriff die Option, keine Verteidigungswürfel zu werfen? Und hat der Angreifer die Option, keine Angriffswürfel zu werfen?

A: Nein und nein.

F: Hat ein Schiff einen 360°-Feuerwinkel, wenn es eine Primärwaffe: Geschützturm hat (oder mit einer ⚡-Sekundärwaffe ausgestattet ist)?

A: Nein. Primärwaffe Geschützturm und ⚡-Sekundärwaffen erlauben einem Schiff ihren aufgedruckten Feuerwinkel zu ignorieren. Der Feuerwinkel eines Schiffs ist immer der, der auf dem Schiffsmarker aufgedruckt ist.

F: Kann ein Schiff ein freundliches Schiff angreifen?

A: Nein.

F: Kann ein Schiff in der Kampfphase auf den Angriff verzichten?

A: Ja, angreifen ist optional.

F: Wenn ein Schiff versucht eine Zielerfassung auf ein feindliches Schiff in Reichweite 1–3 durchzuführen, aber Captain Kagi ist auch in Reichweite 1–3, kann der Spieler eine andere Aktion wählen oder muss er die Zielerfassung auf Captain Kagi durchführen?

A: Die Zielerfassung muss auf Captain Kagi durchgeführt werden.

F: Wenn ein Schiff durch mehrere Hindernismarker verdeckt ist, erhält es dann pro Hindernismarker 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel?

A: Nein. Es erhält nur 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel, egal wie viele Hindernismarker dazwischen liegen.

MISSIONEN

F: Zählen missionsspezifische Aktionen, wie z.B. Beschützen, als Bestandteil der Aktionsleiste eines Schiffs?

A: Nein.

F: Wenn ein Schiff über einen bestimmten Spielflächenrand fliehen muss, ist es dann ein Problem, wenn es nicht ausschließlich über diesen Spielflächenrand flieht?

A: Ja. Wenn die Schiffsbasis gleichzeitig über zwei Spielflächenränder hinausragt, kann es nicht erfolgreich fliehen, sondern wird zerstört.

F: Hat der Marker der Raumfähre des Senators einen Feuerwinkel?

A: Nein.

F: Befindet sich Backstabber außerhalb des Feuerwinkels eines Schiffs, das keinen aufgedruckten Feuerwinkel hat?

A: Nein. Backstabbers Piloten-Fähigkeit kann nur gegen Schiffe verwendet werden, die auch einen aufgedruckten Feuerwinkel haben.

F: Starten Riesige Schiffe Missionen mit Energie?

A: Wenn die Mission dies nicht ausdrücklich durch Sonderregeln angibt, starten Riesige Schiffe Missionen ohne Energie. In epischen Raumkämpfen oder epischen Team-Turnieren startet jedes Riesige Schiff mit der maximalen Energie auf ihren Schiffskarten.

BEWEGUNG

F: Ist ein Schiff von der Spielfläche geflohen, falls sich seine Manöverschablone außerhalb der Spielfläche befindet, nachdem es ein Manöver ausgeführt hat, sich die Basis des Schiffs aber nicht außerhalb der Spielfläche befindet?

A: Nein.

F: Darf ein sich Schiff enttarnen oder mit einer Fassrolle oder einem Schub die Spielfläche verlassen und dann durch das Ausführen seines Manövers auf die Spielfläche zurückkehren?

A: Nein. Wenn das Schiff nach dem Enttarnen oder dem Durchführen der Fassrolle oder des Schubs außerhalb der Spielfläche ist, gilt es als geflohen und wird sofort zerstört.

F: Was macht man, wenn mehrere Spieleffekte gleichzeitig die Schwierigkeit eines Manövers erhöhen und senken?

A: Effekte, welche die Schwierigkeit eines Manövers erhöhen haben Vorrang vor Effekten, welche die Schwierigkeit senken.

Beispiel: Wenn ein Schiff mit einem R2 Astromech-Droiden die Schadenskarte Triebwerksschaden erhält, werden all seine Wendemanöver wie rote Manöver behandelt, auch die Wendemanöver mit Geschwindigkeit 1 und 2.

F: Ein Schiff führt ein Manöver aus, bei dem die Manöverschablone oder die endgültige Position des Schiffs ein Hindernis oder einen Minenmarker überschneidet. Weil es eine Überschneidung mit einem anderen Schiff verhindern muss, endet sein Manöver vor dem Hindernis oder dem Minenmarker. Muss es dennoch die Schritte für Bewegung über und durch Hindernisse oder Minenmarker durchführen?

A: Nein.

F: Kann eine Überschneidung mit anderen Schiffen dazu führen, dass das aktive Schiff von der Spielfläche flieht?

A: Ja. Wenn in seiner **Endposition** (also nach der Rückwärtsbewegung) ein beliebig großer Teil der Schiffsbasis außerhalb der Spielfläche liegt, ist das Schiff geflohen.

F: Wird bei einem Schiff, das ein Manöver ausführt, auch während der Bewegung entlang der Schablone die gesamte Breite herangezogen, wenn es darum geht festzustellen, ob es sich mit einem Hindernis überschneidet?

A: Nein. Nur die Manöverschablone selbst und die Endposition des Schiffs werden herangezogen, wenn es darum geht festzustellen, ob es sich mit einem Hindernis überschneidet.

F: Wenn sich ein Schiff durch mehrere Hindernisse hindurchbewegt hat oder sie überschneidet, erleidet das Schiff den Effekt von jedem Hindernis?

A: Ja. Das Schiff erleidet die Effekte von jedem Hindernis, beginnend mit dem Hindernis, das am nächsten an der Startposition liegt und weiter nach außen.

F: Wenn sich ein Schiff durch mehrere Hindernisse hindurchbewegt oder mit mehreren Hindernissen überschneidet, muss der kommandierende Spieler dann für jedes Hindernis einen Angriffswürfel werfen?

A: Nein. Er wirft nur einen Angriffswürfel unabhängig davon, durch wie viele Hindernisse sich das Schiff bewegt oder mit wie vielen es sich überschneidet.

F: Wenn sich ein Schiff beim Ausführen eines grünen Manövers mit einem Schiff oder Hindernis überschneidet, darf es dann trotzdem einen Stressmarker von sich entfernen?

A: Ja.

F: Angenommen ein Schiff überschneidet sich bereits mit einem Hindernismarker. Erleidet es beim Ausführen seines nächsten Manövers die Effekte des Hindernismarkers?

A: Möglicherweise. Sobald sich beim Ausführen seines nächsten Manövers die Manöverschablone oder die Schiffsbasis in ihrer Endposition mit dem Hindernismarker überschneidet, stößt das Schiff mit dem Hindernismarker zusammen und erleidet seine Effekte. Es erleidet keine Effekte durch den Hindernismarker, nur weil es sich in seiner Ausgangsposition mit ihm überschneidet hat. Die Ausgangsposition spielt bei Hindernissen keine Rolle.

F: Gelten Bombenmarker als Hindernisse?

A: Nein.

AUSMESSEN DER REICHWEITE

F: Manche Kartenfähigkeiten, z.B. die von „Kreischläufer“, Biggs Darklighter und Staffelführer, treten nur bei bestimmten Reichweiten in Kraft. Von wo genau wird diese Reichweite gemessen?

A: Gemessen wird von dem Schiff, das die fragliche Fähigkeit hat. Beispielsweise betrifft Kreischläufers Fähigkeit alle freundlichen Schiffe in Reichweite 1 von Kreischläufers Schiff aus gemessen.

F: Gilt beim Ausmessen der Reichweite die gesamte Breite des Maßstabs?

A: Nein. Beim Ausmessen wird immer nur eine Kante des Maßstabs verwendet. Die Breite des Maßstabs spielt auch keine Rolle, wenn es darum geht zu bestimmen, ob die Schussbahn versperrt ist.

F: Wenn ein Schiff ein feindliches Schiff mit einer Turmwaffe angreift und der Verteidiger ist auch innerhalb seines Feuerwinkels, kann der Angreifer statt nach den Regeln für Turmwaffen die Regeln seines Feuerwinkels zum Messen der Reichweite nutzen?

A: Nein. Sobald man mit einer Turmwaffe angreift (inklusive einer 360 Grad Primär-Turmwaffe und eines YT-2400, der mit einer Kanone und dem Titel Outrider ausgerüstet ist), wird die Reichweite vom nächsten Punkt zum nächsten Punkt gemessen.

F: Einige Spielfähigkeiten, wie Jan Ors oder Opportunist, erlauben es einem Schiff einen zusätzlichen Angriffswürfel zu würfeln. Wann kann man diese Fähigkeiten einsetzen?

A: Alle zusätzlichen Würfel müssen in Schritt 2 Angriffswurf der Kampfphase hinzugefügt werden, bevor gewürfelt wird.

F: Ist ein Schiff in Reichweite 1 zu sich selbst?

A: Ja.

CREDITS

Redaktion und Layout: Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Linus Janßen und Martin Becker