

STAR WARS™

X-WING™

MINIATUREN-SPIEL



SPIELREGEL

STAR WARS™ **X-WING™** MINIATUREN-SPIEL

ÜBERSICHT

Willkommen zu **X-Wing**, einem rasanten Raumkampfspiel im *Star Wars*-Universum. Die Spieler übernehmen das Kommando über X-Wings, TIE-Fighter und andere bekannte *Star Wars*-Schiffe und lassen sie in spannenden, strategischen Raumschlachten gegeneinander antreten. Wer zuerst alle gegnerischen Schiffe zerstört hat, gewinnt das Spiel!

Dieses Grundspiel enthält genügend Material für zwei Spieler sowie diverse Missionen mit besonderen Siegbedingungen.



VERWENDUNG DIESES REGELHEFTS

Dieses Regelheft wurde verfasst in der Annahme, dass nur die drei Schiffe aus diesem Grundspiel benutzt werden. Wenn man sich mit dem Spiel vertraut gemacht und einige Erfahrungen gesammelt hat, kann man zusätzlich auch die Expertenregeln verwenden. Dadurch kommen Hindernisse, individualisierte Jägerstaffeln und Missionen ins Spiel (siehe S. 21-24).

Für die erste Partie sollte man dieses Regelheft beiseitelegen und vorerst nach den Einsteigerregeln im Schnellstart-Regelheft spielen.

INHALT

- Dieses Regelheft
- 1 Schnellstart-Regelheft
- 3 bemalte Plastikschiffe
 - 2 TIE-Fighter
 - 1 X-Wing
- 3 Durchsichtige Plastikbasen
- 6 Durchsichtige Haltestäbchen aus Plastik
- 8 Schiffsmarker (doppelseitig bedruckt)
- 11 Manöverschablonen, bestehend aus:
 - 3 Wendemanövern
 - 3 Drehmanövern
 - 5 Geraden/Koioigran-Wenden
- 3 Manövrerräder (jeweils bestehend aus einer Deckscheibe, einem Ziffernblatt und einer zweiteiligen Plastikverbindung).
- 19 Aktionsmarker, bestehend aus:
 - 4 Ausweichmarkern
 - 3 Fokusmarkern
 - 6 Roten Zielerfassungsmarkern (doppelseitig bedruckt)
 - 6 Blauen Zielerfassungsmarkern (doppelseitig bedruckt)
- 13 Missionsmarker, bestehend aus:
 - 8 Rundenmarkern
 - 1 Raumfährenmarker
 - 4 Satellitenmarkern
- 6 Hindernismarker (Asteroiden)
- 2 Schildmarker
- 3 Stressmarker
- 3 Kritische Treffer-Marker
- 27 ID-Marker (doppelseitig bedruckt)
- 13 Schiffskarten
- 33 Schadenskarten
- 5 Aufwertungskarten
- 3 rote Angriffswürfel
- 3 grüne Verteidigungswürfel
- 1 Maßstab

ERKLÄRUNG DES SPIELMATERIALS

In diesem Abschnitt wird das Spielmaterial vorgestellt.

SCHIFFE, BASEN & HALTESTÄBCHEN

Diese bemalten Modelle stellen die verschiedenen Schiffe dar. Mit den Haltestäbchen werden sie sicher an den Basen befestigt. Außerdem steckt man in jede Basis einen Schiffsmarker, um anzuzeigen, welcher Pilot das Schiff steuert.



SCHIFFSMARKER

Diese Marker kennzeichnen Piloten und führen die wichtigsten Werte eines Schiffs auf. In jede Schiffsbasis wird ein solcher Marker gesteckt, um anzuzeigen, wer das Schiff fliegt.



MANÖVERSCHABLONEN

Diese Schablonen entsprechen den Manövern, die man über die Manövräder auswählen kann. Sie werden benutzt, um Schiffe über die Spielfläche zu bewegen.



MANÖVERRÄDER

Mit diesen Rädern können die Spieler im Geheimen die Manöver ihrer Schiffe planen. Jedes Schiff hat sein eigenes Manövrerad.



AKTIONSMARKER

Mit diesen Markern hält man fest, dass ein Schiff eine bestimmte Aktion durchgeführt hat, z.B. Fokussierung, Ausweichen oder Zielerfassung.



MISSIONSMARKER

Diese Marker werden in Missionen verwendet (siehe S. 21-24).



ZUSAMMENBAU DER MANÖVERRÄDER

Vor Spielbeginn muss jedes Rad wie in der untenstehenden Abbildung zusammengebaut werden. Das Ziffernblatt „XW“ wird mit der „X-Wing“-Deckscheibe verbunden, das Ziffernblatt „TF“ mit der „TIE-Fighter“-Deckscheibe.



HINDERNISMARKER

Diese Marker stehen für Hindernisse, die man nach Belieben verwenden kann.



SCHILDMARKER

Diese Marker zeigen die Stärke der Deflektorschilde eines Schiffs an.



STRESSMARKER

Diese Marker zeigen an, dass der Pilot eines Schiffs unter Stress steht.



KRITISCHE TREFFER-MARKER

Diese Marker zeigen an, dass ein Schiff kritischen Schaden genommen hat und man den Text der Schadenskarte nicht vergessen darf.



ID-MARKER

Wenn mehrere unspezifische Piloten an einer Schlacht beteiligt sind, helfen diese Marker dabei, die Schiffe auseinanderzuhalten.



SCHIFFSKARTEN

Auf diesen Karten stehen Schiffsdaten, Pilotenwert und -fähigkeit, alle verfügbaren Aktionen und möglichen Aufwertungen, sowie die Punktekosten für die Zusammenstellung einer individualisierten Jägerstaffel.



SCHADENSKARTEN

Mit diesen Karten hält man fest, wie viel Schaden ein Schiff bereits genommen hat. Außerdem nennen sie die Konsequenzen eines kritischen Treffers auf ein Schiff.



AUFWERTUNGSKARTEN

Diese Karten stellen verschiedene Aufwertungen dar, mit denen man ein Schiff verbessern kann, z.B. Astromech-Droiden, Elitetraining oder Sekundärwaffen.



SPEZIALWÜRFEL

Diese achtseitigen Spezialwürfel werden in Kampfsituationen oder für Sonderfähigkeiten benutzt. Es gibt zwei verschiedene Arten von Würfeln: Angriffswürfel (rot) und Verteidigungswürfel (grün).



MASSSTAB

Dieser Messstab aus Pappe wird benutzt, um Abstände zu bestimmen.



SPIELAUFBAU

Das Spiel wird folgendermaßen aufgebaut:

- 1. Fraktion wählen:** Die Spieler einigen sich darauf, wer welche Fraktion spielt. Ein Spieler kommandiert die Rebellen, ein anderer das Imperium. Wenn man sich nicht einigen kann, wird darum gewürfelt.

Alle Spielmaterialien, die zur eigenen Fraktion gehören, gelten als **FREUNDLICH**. Alle, die zur gegnerischen Fraktion gehören, gelten als **FEINDLICH**.
- 2. Streitkräfte sammeln:** Beide Spieler wählen Schiffs- und Aufwertungskarten aus dem Repertoire ihrer Fraktion. Wenn man nicht mit individualisierten Jägerstaffeln spielt (siehe S. 18-19), nimmt der Rebellenspieler die Schiffskarte „Luke Skywalker“ und der imperiale Spieler die Schiffskarten „Nachtbestie“ und „Pilot der Obsidian-Staffel“.
- 3. Schiffe zusammenbauen:** Beide Spieler nehmen sich die Schiffsmarker und Plastikmodelle, die zu ihren Schiffskarten passen, und bauen sie, wie in der nebenstehenden Abbildung gezeigt, zusammen.
- 4. Spielfläche abstecken:** Auf einem Tisch oder anderen flachen Untergrund wird die Spielfläche abgesteckt. Dafür kann man eine Spielmatte, Tischdecke o.Ä. verwenden, oder einfach die Begrenzung der Spielfläche mit geeigneten Mitteln kennzeichnen (siehe „Die Spielfläche“). Die Spieler sitzen sich stets gegenüber. Der Spielflächenrand, der einem Spieler am nächsten ist, wird als sein Rand bezeichnet.
- 5. Streitkräfte platzieren:** Die Schiffe werden aufsteigend nach ihrem Pilotenwert (die orange Zahl) sortiert und in dieser Reihenfolge auf die Spielfläche gesetzt (d.h. das Schiff mit dem niedrigsten Pilotenwert wird zuerst gesetzt, das Schiff mit dem höchsten Pilotenwert zuletzt). Wenn mehrere Schiffe denselben Pilotenwert haben, muss der Spieler, der die Initiative hat, sein Schiff zuerst platzieren (siehe „Initiative“ auf S. 16).

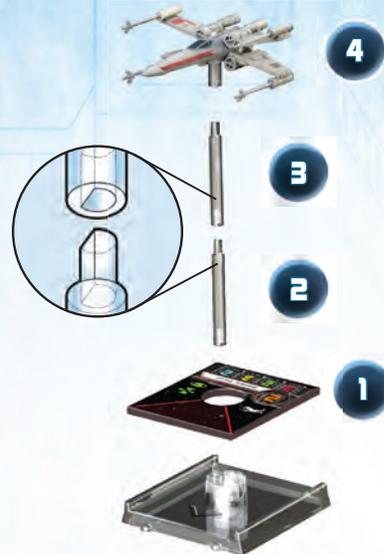
Um ein Schiff zu platzieren, legt man den Maßstab senkrecht an den eigenen Spielflächenrand an und setzt das Schiff so, dass es komplett in Reichweite 1 liegt. Der Bug des Schiffs darf in eine beliebige Richtung zeigen (siehe „Abbildung: Spielaufbau“ auf S. 5).
- 6. Karten auslegen:** Jeder Spieler nimmt alle Karten, die zu seinen Streitkräften gehören, und legt sie offen und für alle sichtbar neben die Spielfläche.
- 7. Schilde hochfahren:** Jedes Schiff erhält Schildmarker in Höhe seines Schildwerts (die blaue Zahl). Die Summe der Schildmarker auf einem Schiff darf niemals den Schildwert übersteigen.
- 8. Restliches Spielmaterial bereitlegen:** Der Schadensstapel wird gemischt und verdeckt neben die Spielfläche gelegt. Auch die anderen Spielmaterialien sollten griffbereit in der Nähe der Spielfläche liegen.

DIE SPIELFLÄCHE

X-Wing wird nicht auf einem Spielplan, sondern auf einer beliebigen ebenen Fläche (mindestens 90 x 90 cm) gespielt. Besonders geeignet ist ein Tuch aus Stoff oder Filz, da man durch die zusätzliche Reibung die Schiffe nicht so leicht umstößt oder versehentlich verschiebt.

Beim Spiel mit 3 Schiffen sollte die Spielfläche ca. 90 x 90 cm groß sein. Erfahrenere Spieler können auch mit größeren Spielflächen experimentieren.

ZUSAMMENBAU DER SCHIFFE

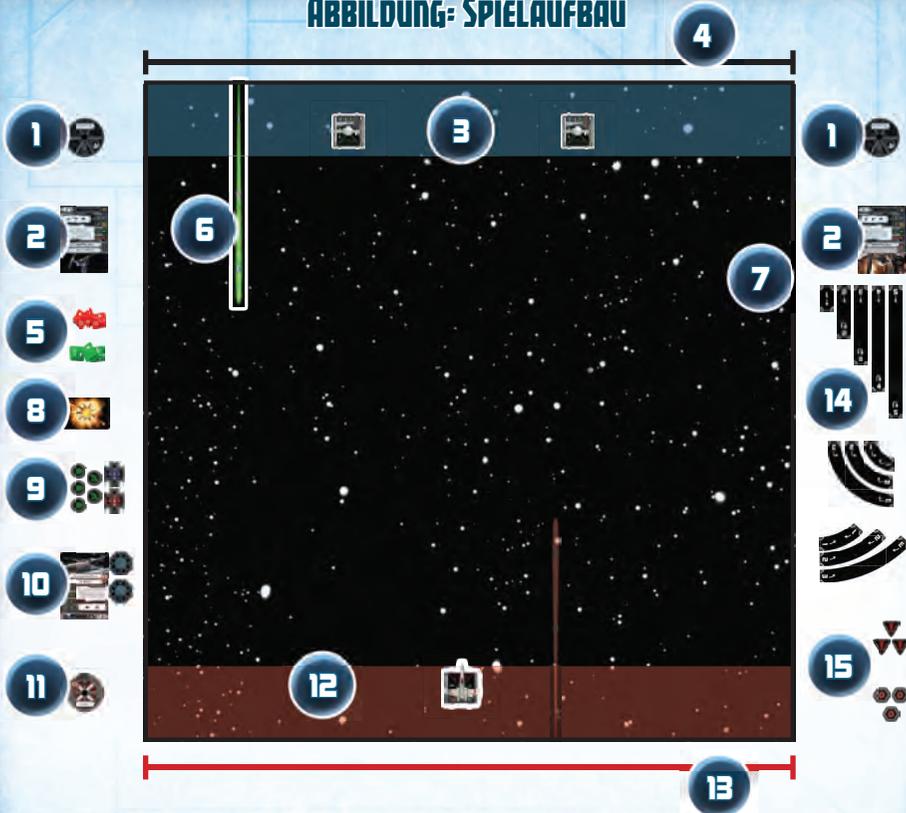


Ein Schiff wird in folgenden Schritten zusammengebaut:

1. Man legt den gewählten Schiffsmarker mit dem Feuerwinkel nach vorn in die Basis (in Richtung des Pfeils).
2. Ein Haltestäbchen steckt man in die Anhebung in der Basismitte.
3. Dann steckt man ein zweites Haltestäbchen in das erste.
4. Schließlich steckt man das kleine Stäbchen am Rumpf des Schiffs in das zweite Haltestäbchen.

Das Wort „Schiff“ bezieht sich in diesem Regelheft von nun an immer auf das fertig zusammengebaute Schiff inklusive Modell, Haltestäbchen, Basis und Schiffsmarker (zzgl. ID-Marker, falls nötig; siehe „ID-Marker“ auf S. 18“).

ABBILDUNG: SPIELAUFBAU



- | | | |
|-----------------------------------|-------------------------|-----------------------------------|
| 1. TIE-Fighter-Manöverräder | 6. Maßstab | 11. X-Wing-Manöverrad |
| 2. TIE-Fighter-Schiffskarten | 7. Spielfläche | 12. Startgebiet der Rebellen |
| 3. Startgebiet des Imperiums | 8. Schadensstapel | 13. Spielflächenrand der Rebellen |
| 4. Spielflächenrand des Imperiums | 9. Aktionsmarkervorrat | 14. Manöverschablonen |
| 5. Würfel | 10. X-Wing-Schiffskarte | 15. Sonstige Marker |

DIE SPIELRUNDE

X-Wing wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde werden die folgenden vier Phasen der Reihe nach abgehandelt:

- Planungsphase:** Jeder Spieler wählt im Geheimen für jedes seiner Schiffe ein Manöver auf dem entsprechenden Manöverrad.
- Aktivierungsphase:** Jedes Schiff bewegt sich und führt 1 Aktion durch. Die Schiffe werden **aufsteigend** nach ihrem Pilotenwert aktiviert, decken in dieser Reihenfolge ihre Manöverräder auf und führen die ausgewählten Manöver durch. Anschließend hat jedes Schiff noch eine Aktion.

- Kampfphase:** Jedes Schiff darf einen Angriff durchführen. Die Schiffe werden **absteigend** nach ihrem Pilotenwert aktiviert und können in dieser Reihenfolge ein feindliches Schiff in Reichweite und innerhalb ihres Feuerwinkels angreifen.

- Endphase:** Alle unbenutzten Aktionsmarker werden von den Schiffen entfernt (mit Ausnahme von Zielerfassungen). Kartenfähigkeiten mit dem Stichwort „Endphase“ treten in Kraft.

Nach Ausführen der Endphase beginnt die nächste Spielrunde wieder mit der Planungsphase. Dies wird so lange wiederholt, bis ein Spieler alle feindlichen Schiffe zerstört hat.

Auf den folgenden Seiten werden die einzelnen Phasen näher erläutert.

PLANUNGSPHASE

In dieser Phase benutzen alle Spieler ihre Manövreräder, um im Geheimen für jedes Schiff 1 Manöver festzulegen. Die Anzeige des Rads bestimmt, wie sich ein Schiff in der Aktivierungsphase bewegen wird. Jedem Schiff muss ein Rad zugeordnet werden. Sobald dies geschehen ist, geht man zur Aktivierungsphase über.

MANÖVERWAHL

Um ein Manöver zu wählen, dreht man das Manövrerrad eines Schiffs so lange, bis das gewünschte Manöver im Fenster erscheint. Nach der Manöverwahl werden die Räder **verdeckt neben die jeweils passenden Schiffe** auf die Spielfläche gelegt.

Eigene verdeckte Manövrerräder kann man sich jederzeit anschauen, nicht aber die des Gegners. Wenn man mehrere Schiffe kontrolliert, kann man ihnen in beliebiger Reihenfolge Manöver zuweisen.

Zu jeder Auswahlmöglichkeit auf den Manövrerrädern gehört eine passende Manöverschablone. Diese gibt in der Aktivierungsphase die Bewegung des Schiffs vor. In der Planungsphase darf man sie allerdings **nicht** benutzen, um „auszuprobieren“ wo ein Schiff landen würde. Man muss die Manöver nach Augenmaß planen.

Hinweis: Da die verschiedenen Schiffstypen im *Star Wars*-Universum unterschiedlich schnell und wendig sind, hat jeder Schiffstyp sein eigenes Manövrerrad. Nicht jedes Schiff kann auf alle Manöverschablonen zugreifen und einige Schiffe beherrschen Manöver, die anderen nicht zur Verfügung stehen.

MANÖVERARTEN

Jedes Manöver besteht aus drei Teilen: der Flugrichtung (Pfeil), der Schwierigkeit (Farbe des Pfeils) und der Geschwindigkeit (Zahl).



FLUGRICHTUNG

Die Pfeile auf dem Manövrerrad geben die Flugrichtung an. Schiffe können in sechs verschiedene Richtungen fliegen, vorausgesetzt, ihnen stehen alle Optionen auf dem Manövrerrad zur Verfügung.



Geradeaus: Das Schiff fliegt geradeaus, ohne sich dabei zu drehen.



Drehmanöver: Das Schiff fliegt eine flache Kurve und neigt sich leicht nach links oder rechts. Es dreht sich dabei um 45°.



Wendemanöver: Das Schiff fliegt eine enge Kurve und wendet sich scharf nach links oder rechts. Es dreht sich dabei um 90°.



Koigran-Wende: Das Schiff fliegt geradeaus und dreht sich dabei um 180°.

GESCHWINDIGKEIT

Die Geschwindigkeit wird durch die Zahlen auf dem Manövrerrad bestimmt und reicht, je nach verfügbaren Optionen, von 1 bis 5. Je höher die Geschwindigkeit eines Manövers, desto weiter ist die damit zurückgelegte Strecke.

SCHWIERIGKEIT

Einige Manöver sind schwerer auszuführen als andere. Die Farbe des Flugrichtungspfeils zeigt die Schwierigkeit jedes Manövers an. Die meisten Flugrichtungspfeile sind weiß und zeigen damit ein Standard-Manöver an. Einige Pfeile sind rot oder grün und zeigen an, dass ein Manöver für den Piloten besonders anspruchsvoll (rot) oder ausgesprochen einfach (grün) ist.

In der Aktivierungsphase können Schiffe, je nach Farbe des ausgeführten Manövers, Stressmarker erhalten oder abbauen (siehe S. 7).

Hinweis: Durch äußere Faktoren, z.B. Stressmarker oder Texte von aufgedeckten Schadenskarten, können Manöver verändert werden oder gar nicht verfügbar sein.

BEISPIEL- PLANUNGSPHASE

Das Diagramm zeigt drei Manövrerräder in einer vertikalen Spalte. Pfeile verbinden sie mit Schiffsplättchen auf einer dunklen Karte. Ein rotes Pfeil (Schwierigkeit 2) zeigt von einem X-Wing-Rad zu einem roten Plättchen. Ein weißer Pfeil (Schwierigkeit 1) zeigt von einem TIE-Fighter-Rad zu einem weißen Plättchen. Ein grüner Pfeil (Schwierigkeit 1) zeigt von einem weiteren TIE-Fighter-Rad zu einem weiteren weißen Plättchen.

Die Spieler wählen gleichzeitig ein Manöver für jedes ihrer Schiffe.

1. Der imperiale Spieler stellt auf einem TIE-Fighter-Rad (1) ein und legt es **verdeckt** neben den Piloten der Obsidian-Staffel.
2. Zur selben Zeit stellt der Rebellenspieler auf seinem X-Wing-Rad (2) ein und legt es **verdeckt** neben den Anfängerpiloten.
3. Der imperiale Spieler stellt auf seinem zweiten TIE-Fighter-Rad (1) ein und legt es **verdeckt** neben den Piloten der Akademie.

AKTIVIERUNGSPHASE

In dieser Phase werden alle Schiffe, **eines nach dem anderen**, aktiviert. Beginnend mit dem Schiff, das **den niedrigsten Pilotenwert** hat, werden folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt:

1. **Rad aufdecken:** Das Manövrerrad des aktiven Schiffs wird aufgedeckt.
2. **Schablone anbringen:** Man nimmt die Manöverschablone, die zur Anzeige des Rads passt, und schiebt das hintere Ende zwischen die beiden Stopper am Bug der Schiffsbasis. Das hintere Ende der Schablone sollte dabei bündig an der Basiskante anliegen.
3. **Manöver ausführen:** Die Manöverschablone muss gut festgehalten werden, während man das Schiff an den Seitenwänden der Basis greift und hochhebt. Am **vorderen Ende** der Schablone setzt man es wieder ab und schiebt die beiden Stopper am **Heck** der Schiffsbasis um das vordere Ende der Schablone.

Ausnahme: Beim Ausführen eines \curvearrowright -Manövers muss man die Sonderregeln für eine „Koiogran-Wende“ befolgen.

Wenn Marker auf dem Schiff liegen (z.B. Aktions- oder Stressmarker), werden diese beim Bewegen des Schiffs mitgenommen.

Hinweis: Wenn sich beim Ausführen eines Manövers entweder die Basis des Schiffs oder die verwendete Manöverschablone mit einer anderen Schiffsbasis überschneidet, treten die Regeln für „Bewegung durch andere Schiffe hindurch“ bzw. „Überschneidungen“ in Kraft (siehe S. 17).

4. **Stress des Piloten überprüfen:** Wenn das Schiff gerade ein rotes Manöver ausgeführt hat, wird 1 Stressmarker darauf gelegt. Hat es hingegen ein grünes Manöver ausgeführt, wird 1 Stressmarker vom Schiff entfernt (falls möglich) und in den Vorrat zurückgegeben (siehe „Stress“ auf S.16).
5. **Aufräumen:** Die benutzte Manöverschablone kommt zurück in den Vorrat. Das aufgedeckte Manövrerrad wird von der Spielfläche genommen und neben die zugehörige Schiffskarte gelegt.
6. **Aktion durchführen:** Das Schiff kann nun eine Aktion durchführen. Es gibt vielerlei Aktionen, die alle einen individuellen Vorteil verleihen. Sie werden auf den Seiten 8-9 näher erläutert. Schiffe mit einem oder mehr Stressmarkern können keine Aktionen durchführen (siehe „Stress“ auf S. 16).

Das Schiff, das in einer Phase gerade agiert, wird **AKTIVES SCHIFF** genannt. Nachdem das aktive Schiff den letzten Schritt durchgeführt hat, wird das Schiff mit dem nächsthöheren Pilotenwert zum aktiven Schiff und durchläuft dieselben Schritte. Man aktiviert weiter ein Schiff nach dem anderen in aufsteigender Reihenfolge (nach Pilotenwert sortiert), bis jedes Schiff einmal aktiviert wurde.

BEI GLEICHSTAND

Wenn mehrere Schiffe denselben Pilotenwert haben, muss der Spieler, der die **INITIATIVE** hat, all seine Schiffe mit diesem Pilotenwert **zuerst** aktivieren. Sofern nichts anderes festgelegt wurde, **hat der imperiale Spieler die Initiative**. Für mehr Informationen zum Thema Initiative siehe S. 16.

MANÖVERSCHABLONEN

Manöverschablonen messen exakt den Winkel und die Strecke einer Bewegung und stellen damit sicher, dass alle Schiffsbewegungen stets konstant bleiben. An den Enden einer Manöverschablone befinden sich ein Pfeil (Flugrichtung) und eine Zahl (Geschwindigkeit).

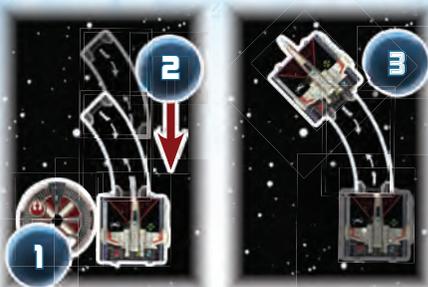
Nachdem in der Aktivierungsphase ein Manövrerrad aufgedeckt wurde, nimmt man die Schablone, deren Flugrichtung und Geschwindigkeit genau mit der Anzeige des Manövrerrads übereinstimmt, und benutzt diese Schablone zum Bewegen des Schiffs.

Hinweis: Schiffe, die wenden oder eindrehen, müssen **genau das Manöver** ausführen, das zuvor auf ihrem Rad eingestellt wurde. In anderen Worten, wenn ein Spieler (\curvearrowright 3) eingestellt hat, kann er die Schablone nicht einfach umdrehen und (\curvearrowleft 3) ausführen.

KOIOGRAN-WENDE

Bei einer Koiogran-Wende (\curvearrowright) benutzt man dieselbe Manöverschablone, wie wenn man geradeaus (\uparrow) fliegt. Der einzige Unterschied ist, dass man das Schiff nach dem \curvearrowright -Manöver **um 180° dreht** (d.h. man schiebt die Stopper am **Bug** der Schiffsbasis um das vordere Ende der Schablone).

BEISPIEL- BEWEGUNG



1. Der Rebellenspieler deckt sein Manövrerrad auf. Es zeigt: (\downarrow 1).
2. Er nimmt die Manöverschablone (\downarrow 1) und schiebt sie zwischen die beiden Stopper am Bug des X-Wings.
3. Dann hält er die Schablone gut fest, während er den X-Wing ans andere Ende der Schablone setzt und die beiden Stopper am **Heck** des X-Wings um das vordere Ende der Schablone schiebt.

AKTIONEN

Jedes Schiff kann in der Aktivierungsphase unmittelbar nach seiner Bewegung **genau eine Aktion** durchführen. Zur Auswahl stehen alle Aktionen, die in der Aktionsleiste des Schiffs aufgeführt sind. Besondere Pilotenfähigkeiten, Aufwertungskarten, Schadenskarten oder Missionen können weitere Möglichkeiten zur Verfügung stellen. Auf den folgenden Seiten werden alle möglichen Aktionen im Detail erklärt.

Mit bestimmten Fähigkeiten können Schiffe „freie Aktionen“ durchführen. Diese **zählen nicht** als die eine Aktion, die jedem Schiff im Schritt „Aktionen durchführen“ zusteht.

AUSWEICHEN (↯)

Schiffe mit einem ↯-Symbol in der Aktionsleiste können die Aktion **AUSWEICHEN** durchführen. Dazu wird ein Ausweichmarker auf das Schiff gelegt.

Dieser kann später im Kampf ausgegeben werden, um einen erfolgreichen Angriffswürfel des Gegners zu negieren (siehe S. 12). In der Endphase werden alle unverbrauchten Ausweichmarker von den Schiffen entfernt.

FOKUSSIERUNG (👁)

Schiffe mit einem 👁-Symbol in der Aktionsleiste können die Aktion **FOKUSSIERUNG** durchführen. Dazu wird ein Fokusmarker neben das Schiff gelegt.

Dieser kann später im Kampf ausgegeben werden, um die eigenen Trefferchancen zu erhöhen oder die des Gegners zu senken (siehe „Fokusmarker ausgeben“ auf S.11-12). In der Endphase werden alle unverbrauchten Fokusmarker von den Schiffen entfernt.

FASSROLLE (↻)

Schiffe mit einem ↻-Symbol in der Aktionsleiste können die Aktion **FASSROLLE** durchführen. Dies ist eine Seitwärtsbewegung, mit der man die Position des Schiffs leicht anpassen kann, ohne dabei die Flugrichtung zu ändern. Um eine Fassrolle zu fliegen, handelt man folgende Schritte ab:

1. Man nimmt die Manöverschablone (↑ 11).
2. Dann legt man sie entweder an die linke oder an die rechte Seite der Schiffsbasis an (wo genau sie anliegt, bleibt dem Spieler überlassen, solange **kein Teil der Schablone** nach vorn oder hinten über die Basis hinausragt.)
3. Die Schablone muss gut festgehalten werden, während man das Schiff nimmt und ans andere Ende der Schablone setzt. Auch hier darf kein Teil der Schablone über den Rand der Basis hinausragen. Der Bug des Schiffs muss nach der Fassrolle in dieselbe Richtung zeigen wie zuvor.

Wenn eine Fassrolle dazu führen würde, dass sich die Basis des Schiffs mit einem anderen Schiff oder einem Hindernismarker überschneidet, kann sie nicht durchgeführt werden. Dem Spieler ist es erlaubt nachzumessen, ob eine Fassrolle durchgeführt werden könnte, **bevor** er sich für diese Aktion entscheidet.

ÜBERSICHT: SCHIFFSKARTE



1. Pilotenwert
2. Name des Piloten
3. Schiffstyp
4. Fraktionslogo
5. Primärwaffenwert
6. Wendigkeitswert
7. Hüllenwert
8. Schildwert
9. Symbol des Schiffstyps
10. Aufwertungsleiste
11. Pilotenfähigkeit (oder atmosphärischer Text)
12. Aktionsleiste
13. Kommandopunktekosten

BEISPIEL: FASSROLLE



Der Pilot der Akademie fliegt eine Fassrolle und hofft, damit dem Feuerwinkel des X-Wings zu entgehen.

1. Der imperiale Spieler möchte sich nach rechts bewegen, also nimmt er die (↑ 11)-Schablone und legt sie an die rechte Seite der Schiffsbasis an.
2. Dann nimmt er das Schiff und setzt es ans andere Ende der Schablone, sodass diese an der linken Seite der Schiffsbasis anliegt.

ZIELERFASSUNG ()

Schiffe mit einem -Symbol in der Aktionsleiste können die Aktion **ZIELERFASSUNG** durchführen. Dazu werden zwei Zielerfassungsmarker ausgelegt (siehe unten). Diese kann man später im Kampf ausgeben, um die Trefferchancen auf das erfasste Ziel zu erhöhen (siehe „Zielerfassungsmarker ausgeben“ auf S. 11).

Um eine Zielerfassung durchzuführen, handelt man folgende Schritte ab:

1. Zunächst bestimmt man, ob das feindliche Schiff in Reichweite ist. Dazu nimmt man den Maßstab und misst den Abstand zwischen **einem beliebigen Punkt** an der Basis des aktiven Schiffs und **einem beliebigen Punkt** an der Basis des feindlichen Schiffs.
2. Wenn das feindliche Schiff in Reichweite 1, 2 oder 3 ist, kann es vom aktiven Schiff in die Zielerfassung genommen werden.
3. Man legt **1 roten** Zielerfassungsmarker auf das feindliche Schiff, um anzuzeigen, dass es als Ziel **ERFASST** wurde.
4. Den passenden **blauen** Zielerfassungsmarker legt man auf das aktive Schiff, um anzuzeigen, dass es ein anderes Schiff **IN DER ZIELERFASSUNG HAT**.

Beim Messen der Reichweite für die Zielerfassung kann man das Maß in 360° um das gesamte aktive Schiff herum ansetzen. Der aktive Spieler darf das Maß auch zur Probe anlegen, um sicherzustellen, dass feindliche Schiffe in Reichweite sind, **bevor** er sich für diese Aktion entscheidet.

Jedes Schiff, das diese Aktion beherrscht, kann immer nur ein Schiff in der Zielerfassung haben (d.h. auf einem Schiff darf maximal 1 blauer Zielerfassungsmarker liegen). Ein Schiff kann jedoch von mehreren Schiffen gleichzeitig als Ziel erfasst werden, d.h. mehrere rote Zielerfassungsmarker können auf demselben Schiff liegen.

Zielerfassungsmarker werden erst dann entfernt, wenn das zielende Schiff **entweder** ein anderes Schiff in die Zielerfassung nimmt **oder** die Zielerfassung in der Kampfphase ausgibt.

Ausnahme: Mit bestimmten Fähigkeiten kann ein erfasstes Ziel ebenfalls die Zielerfassung entfernen.

Für einige Sekundärwaffen, z.B. Protonentorpedos, muss man eine Zielerfassung ausgeben, um sie überhaupt verwenden zu können (siehe „Sekundärwaffen“ auf S. 19).

PASSEN

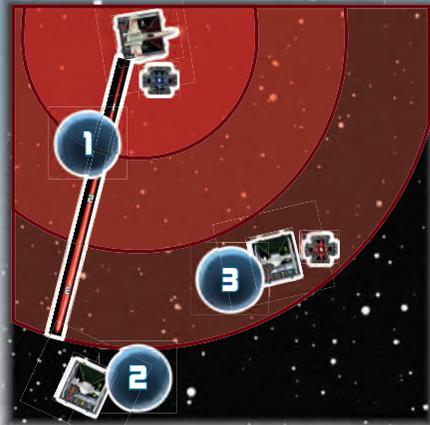
Ein Schiff kann auch **PASSEN**, d.h. keine Aktion durchführen.

SONSTIGE AKTIONEN

Einige Kartentexte enthalten das Stichwort „**Aktion**“. Man kann sie ebenfalls zu diesem Zeitpunkt einsetzen, allerdings verbrauchen sie die Aktion des Schiffs in dieser Spielrunde.

Kartentexte ohne das Stichwort „**Aktion**“ geben genau an, wann sie zum Einsatz kommen und verbrauchen die Aktion eines Schiffs nicht. Trotzdem kann ein Schiff **dieselbe Aktion nicht mehr als einmal pro Spielrunde** durchführen (selbst wenn es eine „freie Aktion“ ist).

BEISPIEL: ZIELERFASSUNG



Nach seiner Bewegung führt der Anfängerpilot als Aktion eine Zielerfassung durch.

1. Der Rebellenspieler misst in 360° um das Schiff und überprüft, welche feindlichen Schiffe in Reichweite 1-3 sind.
2. Der Pilot der Obsidian-Staffel ist außer Reichweite, der Anfängerpilot kann ihn also nicht in die Zielerfassung nehmen.
3. Der Pilot der Akademie ist in Reichweite 3. Der Anfängerpilot nimmt ihn also in die Zielerfassung, d.h. der Rebellenspieler legt **einen roten** Zielerfassungsmarker zum Schiff des Piloten der Akademie. Zum Schiff des Anfängerpiloten legt er **einen blauen** Zielerfassungsmarker **mit dem selben Buchstaben**.

MAßSTAB

Der Maßstab ist in drei Sektionen unterteilt, die jeweils mit einer Zahl gekennzeichnet sind (1, 2 und 3). Wenn die Regeln besagen, dass man „eine Reichweite messen“ soll, wird der Maßstab immer so ausgerichtet, dass Sektion 1 den Ursprungspunkt berührt (i.d.R. das aktive Schiff) und Sektion 3 in Richtung des Ziels zeigt (oder es berührt).

Wenn die Regeln verlangen, dass sich ein Schiff „in Reichweite 2“ befindet, muss die kürzeste Strecke zwischen den beiden Basen in Sektion 2 des Maßstabes liegen. Verlangen die Regeln, dass sich ein Schiff „in Reichweite 1-3“ befindet, kann die Distanz zur Zielbasis in eine beliebige Sektion des Maßstabes fallen.

KAMPFFHASE

Jedes Schiff kann in dieser Phase ein feindliches Schiff angreifen, das sich in Reichweite und innerhalb des Feuerwinkels befindet. Beginnend mit dem Schiff, das den **höchsten Pilotenwert** hat, werden die folgenden Schritte der Reihe nach ausgeführt:

1. **Ziel bestimmen:** Der Angreifer legt fest, auf welches feindliche Schiff er feuern will.
2. **Angriffswurf:** Der Angreifer nimmt eine Anzahl an Angriffswürfeln, die dem Primärwaffenwert seines Schiffs (der roten Zahl) entspricht, es sei denn er benutzt eine Sekundärwaffe (siehe „Sekundärwaffen“ auf S. 19). Dann würfelt er.
3. **Angriffswürfel modifizieren:** Nun können Aktionsmarker ausgegeben und Fähigkeiten eingesetzt werden, mit denen man die Ergebnisse von Angriffswürfeln modifizieren oder neu würfeln kann.
4. **Verteidigungswurf:** Der Verteidiger nimmt eine Anzahl an Verteidigungswürfeln, die dem Wendigkeitswert seines Schiffs (der grünen Zahl) entspricht und würfelt.
5. **Verteidigungswürfel modifizieren:** Nun können Aktionsmarker ausgegeben und Fähigkeiten eingesetzt werden, mit denen man die Ergebnisse von Verteidigungswürfeln modifizieren oder neu würfeln kann.
6. **Ergebnisse vergleichen:** Die Endergebnisse der Angriffs- und Verteidigungswürfel werden miteinander verglichen. Dadurch ermittelt man, ob der Verteidiger getroffen wurde und wie viel Schaden er nimmt.
7. **Schiff beschädigen:** Wenn der Verteidiger getroffen wurde, verliert er Schildmarker oder erhält Schadenskarten, die dem erlittenen Schaden entsprechen.

Nachdem der letzte Schritt ausgeführt wurde, durchläuft das Schiff mit dem nächstkleineren Pilotenwert dieselben Schritte. Dies wird für jedes einzelne Schiff wiederholt (**vom höchsten Pilotenwert bis zum niedrigsten**), bis alle Schiffe die Gelegenheit zum Angriff hatten.

Wenn ein Spieler mehrere Schiffe mit gleichem Pilotenwert kommandiert, kann er die Angriffe in beliebiger Reihenfolge durchführen.

Wenn beide Spieler Schiffe mit identischen Pilotenwerten kommandieren, muss der Spieler, der die **Initiative** hat, mit seinen Schiffen **zuerst** angreifen. (siehe „Initiative“ und „Gleichzeitig angreifen“ auf S. 16).

Hinweis: Jedes Schiff kann nur einmal pro Spielrunde angreifen.

Auf den folgenden Seiten werden die sieben Schritte der Kampfphase detailliert beschrieben.

1. ZIEL BESTIMMEN

In diesem Schritt muss der **ANGREIFER** (das aktive Schiff) ein **ZIEL** ansagen (d.h. ein Schiff, auf das er feuern möchte). Das Ziel muss im **FEUERWINKEL** des Angreifers und in seiner **REICHWEITE** sein. Man darf überprüfen, ob diese Voraussetzungen erfüllt sind, **bevor** man sich auf ein Ziel festlegt.

Schiffe können **nicht** auf andere Schiffe feuern, deren Basen sie berühren (siehe „Überschneidungen“ auf S. 17). Das Schiff, das zum Ziel bestimmt wurde, gilt nun als **VERTEIDIGER**. Es folgt der „Angriffswurf“.

FEUERWINKEL

Am Bug jeder Schiffsbasis ist eine keilförmige Fläche eingezeichnet (grün für das Imperium, rot für die Rebellen). Diese Fläche gibt den Winkel an, in dem die Schiffswaffen feuern können. Feindliche Schiffe sind in diesem Feuerwinkel, solange **ein beliebiger Teil** ihrer Basis in den verlängerten Winkel fällt, der von dieser eingezeichneten Fläche ausgeht (siehe „Beispiel: Feuerwinkel und Reichweite“ auf S. 11).

Andere Schiffe behindern den Feuerwinkel **nicht**. Wenn sich mehrere Feinde im Feuerwinkel eines Schiffs befinden, kann es auf einen beliebigen Feind schießen. Man muss sich dabei vorstellen, dass die Schiffe durch einen dreidimensionalen Raum fliegen.

REICHWEITE

Die Reichweite wird mithilfe des Maßstabes bestimmt. Dieser ist in drei Sektionen unterteilt: Reichweite 1 (nah), Reichweite 2 (mittel) und Reichweite 3 (fern). Einige Waffen und Fähigkeiten gewähren Vorteile, die von der Reichweite abhängen, oder können nur in bestimmten Reichweiten (Abständen zum Ziel) eingesetzt werden (siehe „Übersicht: Aufwertungskarte auf S. 19).

Die Primärwaffen aller Schiffe können auf Ziele in Reichweite 1-3 (d.h. 1, 2 oder 3) feuern.

Zum Messen der Reichweite legt man den Maßstab mit der 1 an die Basis des Angreifers und misst die **kürzeste Distanz** zur Basis des Ziels innerhalb des Feuerwinkels des Angreifers. Die niedrigste Sektion (1, 2 oder 3), bei der es eine Überschneidung von Maß und Zielbasis gibt, bestimmt die Reichweite, in der sich das Ziel befindet.

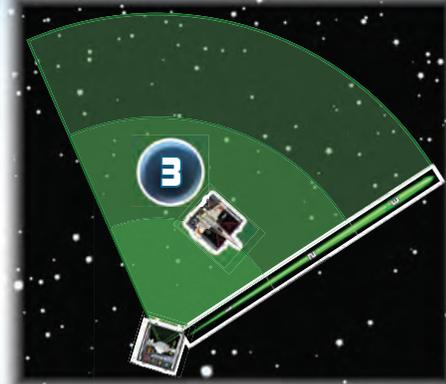
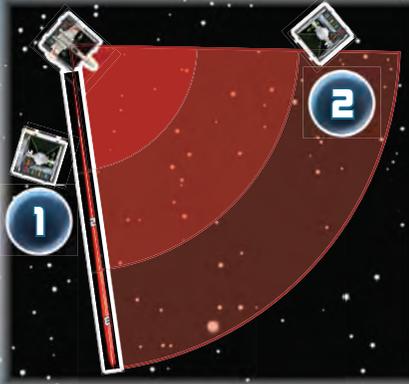
Wenn das Maß nicht lang genug ist, um die Basis des Ziels zu berühren, ist es außer Reichweite und kann nicht angegriffen werden. Ein Ziel kann in Reichweite, aber dennoch außerhalb des Feuerwinkels sein.

Hinweis: Bei der Bestimmung des Feuerwinkels und der Abmessung der Reichweite werden die Stopper an Bug und Heck beider Schiffsbasen nicht beachtet.

KAMPFVORTEILE DURCH REICHWEITE

Abhängig von der Reichweite erhalten Angreifer oder Verteidiger im Kampf einen Zusatzwürfel (siehe „Angriffswurf“ und „Verteidigungswurf“ auf S. 11-12). Diese Zusatzwürfel gibt es nur, wenn ein Schiff **mit seinen Primärwaffen angreift**.

BEISPIEL: FEUERWINKEL UND REICHWEITE



1. Der Pilot der Obsidian-Staffel ist in Reichweite 1, aber nicht im Feuerwinkel des Anfängerpiloten.
2. Der Pilot der Akademie ist in Reichweite 3 und im Feuerwinkel des Anfängerpiloten.
3. Der Anfängerpilot ist in Reichweite 1 und im Feuerwinkel des Piloten der Obsidian-Staffel.

2. ANGRIFFSWURF

In diesem Schritt berechnet der Angreifer, wie viele Angriffswürfel er nehmen darf, und würfelt anschließend.

Jedes Schiff verfügt über Laserkanonen als Primärwaffe. Der Angreifer liest auf der Schiffskarte oder dem Schiffsmarker den **PRIMÄRWAFFENWERT** seines Schiffs (die rote Zahl) ab und nimmt ebenso viele Angriffswürfel.

Statt mit der Primärwaffe zu feuern, kann er auch eine Sekundärwaffe verwenden, die das Schiff mittels einer Aufwertungskarte ausgerüstet hat (siehe „Aufwertungskarten“ auf S. 19).

Sämtliche Kartenfähigkeiten, die ihm mehr (oder weniger) Würfel zugestehen, werden nun mit einberechnet. Wenn das Ziel in Reichweite 1 ist und der Angreifer mit seinen Primärwaffen feuert, bekommt er einen zusätzlichen Angriffswürfel.

Nachdem der Angreifer die Summe seiner roten Würfel bestimmt hat, nimmt er die entsprechende Anzahl und würfelt.

KAMPFVORTEILE

Der Angriffswurf eines Schiffes kann von vielerlei Faktoren beeinflusst werden. Alle Würfelmodifikatoren sind kumulativ. Fällt die Summe der Angriffswürfel dadurch auf oder unter Null, verursacht der Angriff keinen Schaden.

3. ANGRIFFSWÜRFEL MODIFIZIEREN

In diesem Schritt können die Spieler Fähigkeiten einsetzen und Marker ausgeben, mit denen man Angriffswürfel modifizieren kann. Dies beinhaltet das **NEUWÜRFELN**, **HINZUFÜGEN** und **ÄNDERN** von Würfelergebnissen (siehe „Würfelergebnisse modifizieren“ auf S. 12).

Wenn ein Spieler dazu mehrere Fähigkeiten einsetzen möchte, kann er dies in beliebiger Reihenfolge tun. Wollen Angreifer und Verteidiger die Angriffswürfel modifizieren, führt der Verteidiger all seine Fähigkeiten **vor** dem Angreifer aus.

ZIELERFASSUNGSMARKER AUSGEBEN



Wenn der Angreifer den Verteidiger in der Zielerfassung hat, kann er **beide** Zielerfassungsmarker zurück in den Vorrat legen, um beliebig viele Angriffswürfel einmal neu zu würfeln (siehe „Beispiel: Kampfphase“ auf S. 14-15).

Der Angreifer kann Zielerfassungsmarker nur dann ausgeben, wenn er auch wirklich das Schiff angreift, das er in der Zielerfassung hat (d.h. der rote Zielerfassungsmarker des Verteidigers muss zum blauen Zielerfassungsmarker des Angreifers passen).

FOKUSMARKER AUSGEBEN



Wenn der Angreifer einen Fokusmarker hat, kann er diesen zurück in den Vorrat legen, um alle  auf den Angriffswürfeln in * zu ändern (siehe „Beispiel: Kampfphase“ auf S. 14-15).

4. VERTEIDIGUNGSWURF

In diesem Schritt berechnet der Verteidiger, wie viele Verteidigungswürfel er nehmen darf, und würfelt anschließend.

Er liest auf der Schiffskarte oder dem Schiffsmarker den **WENDIGKEITSWERT** des verteidigenden Schiffs (die grüne Zahl) ab und nimmt ebenso viele Verteidigungswürfel.

Der Verteidiger rechnet nun sämtliche Kartenfähigkeiten ein, die ihm mehr (oder weniger) Würfel zugestehen. Außerdem bekommt er einen zusätzlichen Verteidigungswürfel, wenn sich der Angreifer in Reichweite 3 befindet und mit seinen Primärwaffen feuert.

Nachdem der Verteidiger die Summe seiner grünen Würfel bestimmt hat, nimmt er die entsprechende Anzahl und würfelt.



WÜRFELERGEBNISSE MODIFIZIEREN

Wenn im Kampf gewürfelt wird, geschieht dies in einem gemeinsamen Würfelbereich. Die Würfelseite, die nach oben zeigt, ist das **ERGEBNIS** des Würfels.

Würfel, die im gemeinsamen Würfelbereich liegen, können auf verschiedenste Arten modifiziert werden. Ihr Endergebnis bestimmt, ob, und wenn ja, wie viel Schaden ein Schiff nimmt.

Hinzufügen: Einige Effekte fügen ein bestimmtes Würfelergebnis hinzu. Um dies anzuzeigen, legt man einen Marker oder unbenutzten Würfel mit der passenden Seite nach oben in den gemeinsamen Würfelbereich.

Ändern: Einige Effekte ändern ein Würfelergebnis in ein anderes. Hierbei nimmt man einen der Würfel im gemeinsamen Würfelbereich, dreht ihn auf das neue Ergebnis und legt ihn wieder hin.

Neuwürfeln: Einige Effekte erlauben, dass bestimmte Würfel neu gewürfelt werden. Dazu nimmt man die entsprechende Anzahl an Würfeln aus dem gemeinsamen Würfelbereich und wirft sie noch einmal.

Achtung: Wenn ein Würfel geändert oder neu gewürfelt wurde, zählt sein ursprüngliches Ergebnis nicht mehr. Andere Effekte können das neue Ergebnis weiter modifizieren, jeder Würfel kann jedoch nur einmal pro Angriff neu gewürfelt werden.

5. VERTEIDIGUNGSWÜRFEL MODIFIZIEREN

In diesem Schritt können die Spieler Fähigkeiten einsetzen und Marker ausgeben, mit denen man Verteidigungswürfel modifizieren kann. Dienen beinhaltet das **NEUWÜRFELN HINZUFÜGEN**, und **ÄNDERN** von Würfelergebnissen (siehe „Würfelergebnisse modifizieren“).

Wenn ein Spieler dazu mehrere Fähigkeiten einsetzen möchte, kann er dies in beliebiger Reihenfolge tun. Wollen Angreifer und Verteidiger die Verteidigungswürfel modifizieren, führt der Angreifer all seine Fähigkeiten **vor** dem Verteidiger aus.

FOKUSMARKER AUSGEBEN



Wenn der Verteidiger einen Fokusmarker hat, kann er diesen zurück in den Vorrat legen, um alle  auf den Verteidigungswürfeln in  zu ändern (siehe „Beispiel: Kampfphase auf S. 14-15“).

AUSWEICHMARKER AUSGEBEN



Wenn der Verteidiger einen Ausweichmarker hat, kann er diesen zurück in den Vorrat legen, um ein zusätzliches  zu seinem Verteidigungswurf hinzuzufügen (siehe „Beispiel: Kampfphase auf S. 14-15“).

6. ERGEBNISSE VERGLEICHEN

In diesem Schritt werden die Würfelergebnisse beider Spieler verglichen. Dadurch bestimmt man, ob der Verteidiger **GETROFFEN** wurde.

Zunächst vergleicht man die Anzahl der  im gemeinsamen Würfelbereich mit der Anzahl der  und . Für jedes  entfernt (negiert) man ein  oder . Man kann jedoch ein  erst dann negieren, wenn keine  mehr vorhanden sind.

Ist danach noch mindestens 1 nicht-negiertes  oder  übrig, wird der Verteidiger getroffen (siehe S. 13). Wenn alle  und  negiert wurden, verfehlt der Angriff und der Verteidiger nimmt keinerlei Schaden.

WÜRFEL NEGIEREN

Immer wenn ein Würfelergebnis negiert wird, entfernt man einen Würfel, der das entsprechende Ergebnis zeigt, aus dem gemeinsamen Würfelbereich. Negierte Würfelergebnisse wirken sich nicht mehr auf den Kampf aus.

Alle Fähigkeiten, mit denen man Würfel negieren kann, müssen zu Beginn des Schritts „Ergebnisse vergleichen“ eingesetzt werden.



7. SCHIFF BESCHÄDIGEN

Schiffe, die getroffen wurden, nehmen in diesem Schritt Schaden, abhängig von der Anzahl der nicht-negierten * und *.

Für jedes nicht-negierte * nimmt das getroffene Schiff 1 **SCHADEN**. Dann nimmt es für jedes nicht-negierte * 1 **KRITISCHEN SCHADEN**. Das Schiff verliert für jeden Schaden oder kritischen Schaden 1 Schildmarker. Wenn es keine Schildmarker mehr hat, erhält es stattdessen eine Schadenskarte (siehe „Schaden nehmen“ auf S. 16).

Wenn die Summe der Schadenskarten auf einem Schiff dessen **HÜLLENWERT** (die gelbe Zahl) erreicht oder übersteigt, ist das Schiff zerstört (siehe „Schiffe zerstören“ auf S. 16).

Nach diesem Schritt kommt das Schiff mit dem **nächstkleineren** Pilotenwert an die Reihe und durchläuft dieselben Schritte.

Nachdem alle Schiffe die Gelegenheit zum Angriff hatten, endet die Kampfphase und man geht zur Endphase über.

ENDPHASE

In dieser Phase werden **alle Ausweich- und Fokusmarker** von den Schiffen entfernt und zurück in den Vorrat gelegt. Zielerfassungsmarker und Stressmarker bleiben solange im Spiel, bis bestimmte Bedingungen erfüllt sind (siehe S. 11 und 16).

Einige Karten oder Missionen haben ebenfalls Effekte, die in der Endphase in Kraft treten.

Nach Abschluss der Endphase ist die Spielrunde vorbei. Wenn kein Spieler alle feindlichen Schiffe zerstört hat, beginnt eine neue Spielrunde wieder mit der Planungsphase.

SPIELSIEG

Wenn alle Schiffe eines Spielers zerstört wurden, endet das Spiel und der überlebende Spieler wird zum Sieger erklärt. Missionen haben eigene Siegbedingungen, die bei der jeweiligen Missionsbeschreibung angegeben sind.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass beide Spieler gleichzeitig ihr letztes Schiff verlieren, gewinnt der Spieler, der die Initiative hat.

REGELSTREITIGKEITEN BEILEGEN

Es kann zu Spielsituationen kommen, die nicht ganz eindeutig sind (z.B. ob ein Schiff in einer bestimmten Reichweite ist). Wenn sich die Spieler nicht einig werden können, führt man folgende Schritte durch:

1. Ein Spieler nimmt 3 Angriffswürfel, der andere 3 Verteidigungswürfel.
2. Beide Spieler würfeln. Wer mehr  gewürfelt hat, darf bestimmen, wie die Situation gehandhabt wird.

Wenn in der gleichen Partie dieselbe Situation noch einmal auftaucht, handhabt man sie genauso.

Nicht vergessen: Bei *X-Wing* geht es hauptsächlich darum, dass alle Spieler Spaß haben!



BEISPIEL: KAMPFPHASE



1. Nach der Aktivierungsphase befinden sich die Schiffe in dieser Position. Die Kampfphase kann beginnen. Von allen verbleibenden Schiffen hat der Anfängerpilot den höchsten Pilotenwert (2). Also kommt er zuerst an die Reihe.
2. Der Pilot der Akademie ist im Feuerwinkel des Anfängerpiloten und in Reichweite 1. Der Anfängerpilot greift ihn also an.
3. Der Rebellenspieler nimmt 4 Angriffswürfel (drei für den Primärwaffenwert des Anfängerpiloten und einen, weil er ein Ziel in Reichweite 1 mit seinen Primärwaffen angreift) und würfelt damit *, * und zwei Mal die Leerseite.
4. Er beschließt, seine Zielerfassung (aus einer früheren Spielrunde) auszugeben, damit er die beiden Leerseiten neu würfeln darf. Dadurch erhält er ein * und ein 👁.
5. Dann gibt er seinen Fokusmarker aus, um alle 👁 in * zu ändern. In diesem Fall wird nur einer seiner Würfel verändert.
6. Der imperiale Spieler nimmt drei Verteidigungswürfel (für den Wendigkeitswert des Piloten der Akademie) und würfelt damit 🎲, 👁 und die Leerseite.
7. Er beschließt, den Ausweichmarker des Piloten der Akademie auszugeben, um ein weiteres 🎲 zu seinem Verteidigungswurf hinzuzufügen.
8. Die beiden 🎲 negieren zwei *. Ein * und ein * bleiben übrig – der Pilot der Akademie ist getroffen!

BEISPIEL: KAMPFPHASE (FORTSETZUNG)

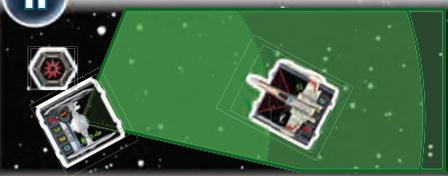
9



10



11



12



13



14



15



9. Der Pilot der Akademie hat keine Schildmarker, d.h. er nimmt für das nicht-negierte * 1 Schaden. Der imperiale Spieler zieht eine Schadenskarte und legt sie **verdeckt** neben die Karte des Piloten der Akademie.

10. Dann nimmt er für das nicht-negierte * einen kritischen Schaden. Der imperiale Spieler zieht eine Schadenskarte und legt sie **offen** neben die Karte des Piloten der Akademie. Die Karte hat einen andauernden Effekt, der in jeder Aktivierungsphase in Kraft tritt.

Er legt einen kritischen Treffer-Marker neben das Schiff des Piloten der Akademie, damit er den Effekt der Schadenskarte nicht vergisst.

Das Schiff wird durch diesen Angriff **nicht zerstört**, da sein Hüllenwert (3) größer als die Summe seiner Schadenskarten (2) ist.

11. Das Schiff mit dem nächstkleineren Pilotenwert ist der Pilot der Akademie. Er kommt also als nächstes an die Reihe. Der imperiale Spieler will auf den Anfängerpiloten feuern, der sich in Reichweite 1 befindet.

12. Der imperiale Spieler nimmt drei Angriffswürfel (zwei für seinen Primärwaffenwert und einen, weil er ein Ziel in Reichweite 1 mit seinen Primärwaffen angreift) und würfelt damit , * und *.

13. Der Rebellenspieler nimmt zwei Verteidigungswürfel (für den Wendigkeitswert des Anfängerpiloten) und würfelt damit  und eine Leerseite.

14. Das eine  negiert ein *, doch ein * bleibt übrig – der Anfängerpilot ist getroffen!

15. Durch das nicht-negierte * nimmt der Anfängerpilot 1 kritischen Schaden. Der Rebellenspieler senkt die Schilde des X-Wings, indem er 1 Schildmarker von der Karte des Anfängerpiloten entfernt.

SONSTIGE REGELN

Dieser Abschnitt befasst sich mit allen Regeln, die bisher noch nicht erklärt wurden.

SCHADEN NEHMEN

Schiffe können aus verschiedenen Gründen beschädigt werden. Sie können beispielsweise im Kampf getroffen oder durch einen Effekt oder eine Kartenfähigkeit Schaden nehmen. Mithilfe von Schadenskarten hält man fest, wie viel Schaden ein Schiff bereits genommen hat und wann es zerstört ist (siehe „Schiffe zerstören“).

Wenn ein Schiff normalen oder kritischen Schaden nimmt, werden die folgenden Schritte für jeden Schaden **einzel**n und **nacheinander** durchgeführt. Bevor ein Schiff kritischen Schaden nehmen kann, muss es erst allen normalen Schaden genommen haben.

1. **Schilde senken:** Wenn auf der Schiffskarte noch Schildmarker liegen, wird einer davon entfernt und Schritt 2 übersprungen. Sind keine Schildmarker vorhanden, geht man zu Schritt 2 über.
2. **Hülle beschädigen:** Das Schiff erhält, je nach Art des erlittenen Schadens, eine Schadenskarte. Wenn das Schiff normalen Schaden (durch ein ✱) nimmt, legt man die Schadenskarte verdeckt neben die Schiffskarte. Nimmt es hingegen kritischen Schaden (durch ein ✱), wird die Schadenskarte **offen** neben die Schiffskarte gelegt (siehe unten „Kritischer Schaden“).

Hinweis: Wenn der Schadensstapel aufgebraucht ist, mischt man den Ablagestapel und macht ihn zum neuen Schadensstapel.

KRITISCHER SCHADEN

Wenn ein Schiff Schaden nimmt, wird die Schadenskarte **verdeckt** ausgelegt, d.h. der Kartentext wird nicht beachtet. Nimmt es jedoch **KRITISCHEN SCHADEN**, wird die Karte **offen** ausgelegt.

Man befolgt den Text der offenen Schadenskarte, wie auf der jeweiligen Karte angegeben. Über dem Kartentext steht ein **ATTRIBUT** (entweder **Schiff** oder **Pilot**). Dieses Attribut hat an sich keine Auswirkungen, andere Karten oder Fähigkeiten können aber Bezug darauf nehmen.

Wenn ein Schiff eine offene Schadenskarte bekommt, wird ein Kritischer Treffer-Marker auf das Schiffsmodell gelegt, damit man den andauernden Effekt der Karte nicht vergisst. Falls das Schiff diesen andauernden Effekt ablegen kann (z.B. durch Umdrehen oder Ablegen dieser Karte), so wird der Kritische Treffer-Marker in den Vorrat zurückgelegt.



SCHIFFE ZERSTÖREN

Wenn die Summe der Schadenskarten auf einem Schiff dessen Hüllenwert **erreicht oder übersteigt**, wird das Schiff sofort zerstört (zu dieser Summe zählen verdeckte und offene Karten gleichermaßen hinzu). Das zerstörte Schiff wird von der Spielfläche entfernt, all seine Schadenskarten werden abgelegt und seine Marker kommen zurück in den Vorrat.

Ausnahme: Siehe „Gleichzeitig angreifen“.

Hinweis: Da Schiffe unmittelbar nach dem Ziehen von Schadenskarten zerstört werden, kann es passieren, dass ein Schiff mit niedrigem Pilotenwert zerstört wird, bevor es zum Angreifen kommt.

GLEICHZEITIG ANGREIFEN

Obwohl die Angriffe von Schiffen stets nacheinander ausgeführt werden, kann ein Schiff, das **denselben Pilotenwert wie das aktive Schiff** hat, noch angreifen, **bevor** es zerstört wird.

Wenn ein solches Schiff zerstört würde, behält es zunächst seine Schadenskarten, wird aber noch nicht von der Spielfläche genommen. In dieser Kampfphase kann es noch einmal regulär angreifen, obwohl offen ausliegende Schadenskarten diesen Angriff evtl. beeinflussen.

Nachdem dieses Schiff die Gelegenheit hatte in dieser Runde anzugreifen wird es sofort zerstört und von der Spielfläche entfernt.

Beispiel: Ein Pilot der Schwarz-Staffel (Pilotenwert 4) feuert auf einen Piloten der Rot-Staffel (Pilotenwert 4). Durch diesen Angriff nimmt der Pilot der Rot-Staffel Schaden in Höhe seines Hüllenwerts. Eigentlich wäre der Pilot der Rot-Staffel zerstört, doch da er denselben Pilotenwert wie das aktive Schiff hat, kann er vorher noch einmal angreifen. Nachdem der Pilot der Rot-Staffel alle Schritte der Kampfphase durchlaufen hat, wird er zerstört und von der Spielfläche entfernt.

INITIATIVE

Um Unklarheiten bei der Spielreihenfolge zu beseitigen, hat ein Spieler immer die **INITIATIVE**. Wenn man nicht mit individualisierten Jägerstaffeln spielt (siehe S. 18), hat stets **der imperiale Spieler die Initiative**. Wer die Initiative hat, behält sie für die gesamte Partie.

Wenn Schiffe mit identischen Pilotenwerten aktiviert werden sollen, aktiviert zunächst der Spieler, der die Initiative hat, **all** seine Schiffe mit diesem Pilotenwert. Dann kommen die Schiffe des Gegenspielers mit diesem Pilotenwert an die Reihe. Diese Regel gilt auch in der Kampfphase, d.h. bei gleichen Pilotenwerten greifen die Schiffe des Spielers, der die Initiative hat, **zuerst** an (siehe oben).

Wenn mehrere Fähigkeiten gleichzeitig in Kraft treten, beginnt ebenfalls der Spieler, der die Initiative hat.

STRESS

Gewisse Faktoren lösen bei Piloten Stress aus, z.B. anspruchsvolle (rote) Manöver (siehe Schritt 4 auf S.7). Solange mindestens 1 Stressmarker auf einem Schiff liegt, kann es **keine roten Manöver und keine Aktionen ausführen** (nicht einmal freie Aktionen).

Wenn ein Schiff bereits einen Stressmarker hat und in der Aktivierungsphase ein rotes Manöver aufdeckt, bestimmt der **Gegenspieler**, welches nicht-rote Manöver auf dem Manöverrad des Schiffs stattdessen ausgeführt werden muss.

Nachdem ein Schiff ein grünes Manöver ausgeführt hat, wird ein Stressmarker davon entfernt (siehe Schritt 4 auf S.7).

FLUCHT

Wenn **ein beliebiger Teil** einer Schiffsbasis nach Ausführen eines Manövers über den Spielflächenrand hinausragt, flieht das Schiff aus dem Kampf. Sofern die Missionsbeschreibung nichts anderes besagt, werden geflohene Schiffe sofort zerstört.

BEWEGUNG DURCH ANDERE SCHIFFE HINDURCH

Schiffe können sich problemlos durch andere Schiffe **hindurchbewegen**. Es wird angenommen, dass die Schiffe im dreidimensionalen Raum genügend Zeit und Abstand haben, um aneinander vorbeizufliegen.

Beim Ausführen eines Manövers, das durch ein anderes Schiff hindurch führt, hält man die Manöver-schablone über die beiden Schiffe und schätzt so gut wie möglich ab, wo das Schiff seine Bewegung beenden würde. Nachdem sich beide Spieler auf die endgültige Position und Blickrichtung des Schiffs geeinigt haben, nimmt man das Schiff und setzt es auf diese Position.

ÜBERSCHNEIDUNGEN

Es kann zu Spielsituationen kommen, in denen sich Schiffe überschneiden. Dies wird im Folgenden näher erläutert.

ÜBERSCHNEIDUNG DER BASEN

Wenn sich die Basis eines Schiffs nach Ausführen eines Manövers mit einer anderen Schiffsbasis (auch nur teilweise) überschneiden würde, führt man folgende Schritte durch:

1. Das aktive Schiff wird, vom vorderen Ende der Manöver-schablone ausgehend, solange rückwärts entlang der Schablone geschoben, bis sich seine Basis mit keiner anderen mehr überschneidet. Beim Verschieben wird das Schiff so gehalten, dass die Schablone zwischen allen vier Stoppfern steckt. Am Ende sollten sich die Basen beider Schiffe berühren.
2. Der Schritt „Aktionen durchführen“ wird für dieses Schiff übersprungen.

Schiffe, **deren Basen sich berühren**, können in der Kampfphase nicht aufeinander feuern. Sobald sich ein Schiff entfernt (sodass sich die Basen nicht mehr berühren), gilt diese Einschränkung nicht mehr.

Achtung: Wenn das aktive Schiff ein **R**-Manöver ausführt und es dadurch zur Überschneidung mit einem anderen Schiff kommt, dreht sich das aktive Schiff **nicht** um 180°. Stattdessen führt es ein **T**-Manöver aus. Geschwindigkeit und Farbe des Pfeils bleiben dabei gleich.

ÜBERSCHNEIDUNG DER FIGUREN

Einige Schiffsmodelle ragen über ihre Basen hinaus. Wenn ein Teil eines Modells ein anderes Modell berührt oder dessen Bewegung behindert, wird einfach ein Haltestäbchen an der Basis hinzugefügt oder entfernt. Dies sollte das Problem beheben und die Bewegung kann fortgesetzt werden.

BEISPIEL: ÜBERSCHNEIDUNGEN



1. Der Anfängerpilot hat ein Manöver gewählt, das zu einer Überschneidung mit dem Schiff des Piloten der Akademie führen könnte.



2. Beim Ausführen des Manövers wird klar, dass sich die Basen der beiden Schiffe tatsächlich überschneiden würden.



3. Der Rebellen-spieler bewegt den Anfängerpiloten also rückwärts entlang der Manöver-schablone. Dies verursacht eine Überschneidung mit dem Piloten der Schwarz-Staffel.



4. Der Rebellen-spieler schiebt den Anfängerpiloten noch weiter zurück und platziert ihn so, dass er die Basis des Piloten der Schwarz-Staffel berührt.

EXPERTENREGELN

In diesem Abschnitt werden verschiedene Regeln vorgestellt, mit denen man die Spieldynamik von **X-Wing** noch weiter verfeinern kann. Vor Spielbeginn müssen sich die Spieler darauf einigen, ob, und wenn ja, welche Expertenregeln sie in dieser Partie verwenden wollen.

INDIVIDUALISIERTE JÄGERSTAFFELN

Wenn man nur die Schiffe aus diesem Grundspiel verwendet, bietet **X-Wing** bereits jede Menge rasanten Spielspaß. Mit mehr Schiffen wird es allerdings noch spannender und vor allem taktisch anspruchsvoller. Sobald man die Grundmechaniken des Spiels gut beherrscht, kann man folgende Regeln zusätzlich anwenden.

Die individualisierten Jägerstaffeln entfalten ihr volles Potential, wenn man mit mehr als drei Schiffen spielt. Weitere Schiffe sind einzeln als Erweiterung-Packs erhältlich.

Alle Schiffs- und Aufwertungskarten haben eine kleine Zahl in der rechten unteren Ecke. Dies sind die **KOMMANDOPUNKTE**, die das Schiff bzw. die Aufwertung kostet.

Beim „Streitkräfte Sammeln“ während des Spielaufbaus einigen sich beide Spieler zunächst darauf, mit wie vielen Kommandopunkten sie spielen wollen. Die empfohlene Summe ist 100 Punkte pro Spieler, kann aber nach Belieben variiert werden. Wenn man nur mit den drei Schiffen aus diesem Grundspiel spielt, sollte jeder Spieler 31 Punkte erhalten.

Hinweis: Bei mehr als 100 Kommandopunkten pro Spieler darf man die Regeln zur „Materialbeschränkung“ (siehe S. 21) nicht vergessen!

Nachdem man sich auf eine Summe geeinigt hat, stellen beide Spieler gleichzeitig im Geheimen ihre Jägerstaffeln zusammen. Dazu wählen sie beliebig viele Schiffs- und Aufwertungskarten, deren Kommandopunktekosten addiert die beschlossene Summe nicht überschreiten.

Sobald beide Spieler fertig sind, werden die gewählten Schiffs- und Aufwertungskarten gleichzeitig aufgedeckt. Anschließend geht der Spielaufbau wie gewohnt mit dem „Zusammenbau der Schiffe“ weiter (siehe S. 4).

INITIATIVE BEI INDIVIDUALISIERTEN JÄGERSTAFFELN

Wenn man mit individualisierten Jägerstaffeln spielt, erhält der Spieler, der **weniger** Kommandopunkte ausgegeben hat, die Initiative. Haben beide gleich viele Kommandopunkte ausgegeben, erhält der imperiale Spieler die Initiative. (siehe „Initiative“ auf S. 16).

ANPASSUNG DER SPIELFLÄCHE

Für Partien mit mehr als 100 Kommandopunkten pro Spieler wird eine größere Spielfläche (mehr als 90 x 90 cm) empfohlen. Solange man sich einig ist, kann man jedoch eine beliebige Spielflächengröße wählen.

EINZIGARTIGE NAMEN

Dieses Grundspiel enthält berühmte Piloten und Astromech-Droiden aus dem *Star Wars*-Universum. Jeder dieser berühmten Charaktere wird durch eine Karte mit einzigartigem Namen dargestellt. Dieser ist durch den schwarzen Punkt (●) links neben dem Namen gekennzeichnet.

Karten mit dem gleichen einzigartigen Namen dürfen nur einmal in der Jägerstaffel eines Spielers vertreten sein. Beim Teamspiel gilt diese Beschränkung für jedes Team (siehe „Teamspiel“ auf S. 20).

Beispiel: Auf der Karte „Luke Skywalker“ ist links neben dem Namen des Piloten ein schwarzer Punkt. Die Karte „Luke Skywalker“ darf also nur einmal in der Jägerstaffel des Rebellenpielers vertreten sein. Auf der Karte „Anfängerpilot“ ist kein schwarzer Punkt, d.h. der Rebellenspieler kann so viele X-Wings mit Anfängerpiloten besetzen, wie er will (solange er ausreichend Kommandopunkte dafür hat).

ID-MARKER

Wenn ein nicht-einzigartiger Pilot mehrfach verwendet wird (z.B. der Anfängerpilot), hält man mithilfe von ID-Markern fest, welches Modell zu welcher Schiffskarte gehört. Dies ist besonders beim Zuweisen von Schaden relevant. Damit man die Schiffe auseinanderhalten kann, führt man in Schritt 8 des Spielaufbaus folgende Schritte durch:

1. Man nimmt drei ID-Marker mit identischen Zahlen und Farbe (schwarzer oder weißer Hintergrund).
2. Einen legt man neben die Schiffskarte.
3. Die zwei übrigen steckt man in die Ausbuchtungen in der Basismitte. Die nach außen zeigenden Seiten sollten die gleiche Farbe haben wie der Marker neben der Schiffskarte.



KARTENTEXTE

Das Wort „du“ in Schiffskartentexten bezieht sich stets auf ebendiese Schiffskarte. Andere Schiffe sind nur dann betroffen, wenn dies ausdrücklich erwähnt wird.

Beispiel: *Nachtbestie hat folgende Fähigkeit: „Nachdem du ein grünes Manöver ausgeführt hast, darfst du als freie Aktion eine Fokussierung durchführen.“ Mit dieser Fähigkeit kann nur Nachtbestie eine Fokussierung als freie Aktion durchführen (und nur, nachdem er ein grünes Manöver ausgeführt hat).*

Ebenso betreffen Schadens- und Aufwertungskarten nur das Schiff, zu dem sie gehören, sofern der Kartentext nichts Gegenteiliges besagt.

Wenn der Kartentext nicht das Verb „dürfen“ oder die Stichworte „Aktion“ oder „ANGRIFF“ enthält, muss er zwangsweise ausgeführt werden.

AUFWERTUNGSKARTEN

Schiffe können auf verschiedenste Arten individuell angepasst werden, z.B. kann man einen Astromech-Droiden, eine Sekundärwaffe oder Elitetraining für den Piloten hinzufügen. Jede Schiffskarte gibt einzeln an, welche und wie viele Aufwertungen möglich sind.

Die Aufwertungsleiste am unteren Rand der Schiffskarte gibt mithilfe von Symbolen an, welche Aufwertungen auf diesem Schiff installiert werden können. Für jedes Symbol in der Aufwertungsleiste kann man **eine** entsprechende Aufwertung installieren. Aufwertungskarten können von allen Schiffen beider Fraktionen benutzt werden, solange das passende Symbol in der Aufwertungsleiste des Schiffs abgebildet ist.

Einige Kartenfähigkeiten können den Spieler dazu zwingen, eine Aufwertungskarte abzulegen. Abgelegte Aufwertungskarten kommen zurück in die Spielschachtel. Sie können in dieser Partie nicht mehr verwendet werden.

AUFWERTUNGSLAISTE



Die Schiffskarte eines X-Wings zeigt 1 Protonentorpedo- und 1 Astromech-Droiden-Symbol. Wenn der Rebellenspieler beim Spielaufbau seine Jägerstaffel zusammenstellt, kann er den X-Wing nach Belieben mit einer „Protonentorpedo“- und/oder einer „Astromech-Droiden“-Aufwertungskarte ausstatten, sofern er ausreichend Kommandopunkte hat.

SEKUNDÄRWAFFEN

Viele Schiffe können mit Sekundärwaffen, wie z.B. Protonentorpedos, ausgestattet werden. Es folgen einige Regeln zur Verwendung von Sekundärwaffen.

Jedes Schiff kann in der Kampfphase nur einen Angriff durchführen. Sekundärwaffenkarten sind mit dem Stichwort „**ANGRIFF**“ versehen, damit man nicht vergisst, dass das Schiff **entweder** mit seinen Primärwaffen **oder** mit seinen Sekundärwaffen angreifen kann.

Außerdem muss die Basis des Ziels im Feuerwinkel des Angreifers sein und die kürzeste Distanz zwischen Angreifer und Ziel muss in der auf der Karte angegebenen Reichweite liegen (siehe „Übersicht: Aufwertungskarte“). Wenn diese beiden Bedingungen erfüllt sind, erhält der Angreifer eine Anzahl an Angriffswürfeln in Höhe des Sekundärwaffenwerts (anstatt des Primärwaffenwerts).

Beispiel: *Protonentorpedos können nur auf feindliche Schiffe in Reichweite 2-3 abgefeuert werden. Ziele in Reichweite 1 oder jenseits von Reichweite 3 kann man damit nicht angreifen.*

Sonstige Voraussetzungen einer Sekundärwaffe sind hinter dem Stichwort „**ANGRIFF**“ in Klammern angegeben.

Beispiel: *Auf der Karte „Protonentorpedos“ steht: „**ANGRIFF (ZIELERFASSUNG):**“ Um mit dieser Sekundärwaffe angreifen zu können, muss man den Verteidiger bereits in der Zielerfassung haben.*

ÜBERSICHT- AUFWERTUNGSKARTE



1. Kartentitel
2. Kartenfähigkeit
3. Waffenwert (nur bei Sekundärwaffen)
4. Waffenreichweite (nur bei Sekundärwaffen)
5. Aufwertungssymbol
6. Kommandopunktekosten

HINDERNISSE

Im Weltraum lauern viele Gefahren, wie z.B. Asteroiden. Für einige Missionen sind Hindernisse zwingend erforderlich, man kann sie aber nach Belieben auch im Standardspiel verwenden, wenn etwas mehr Abwechslung erwünscht ist.

In diesem Grundspiel sind nur Hindernismarker für Asteroiden enthalten. Mit zukünftigen Erweiterung-Packs werden aber auch neue Arten von Hindernissen hinzukommen.

HINDERNISSE IM STANDARDSPIEL

Vor dem „Streitkräfte Sammeln“ beim Spielaufbau können die Spieler gemeinsam beschließen, dass sie in dieser Partie Hindernisse verwenden wollen.

Beginnend mit dem imperialen Spieler, legen sie abwechselnd je 1 Hindernismarker auf die Spielfläche. In Reichweite 1-2 vom Spielflächenrand aus gemessen dürfen keine Hindernismarker liegen. Nachdem alle Hindernismarker platziert wurden, sucht sich der Rebellenspieler einen Start-Spielflächenrand aus. Der imperiale Spieler erhält den gegenüberliegenden Spielflächenrand.

Wenn man mit Hindernissen spielt, sollte man eventuell die Spielfläche vergrößern.

BEWEGUNG ÜBER UND DURCH HINDERNISSE

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

1. Das Manöver wird normal ausgeführt, man überspringt aber den Schritt „Aktion durchführen“.
2. Der Spieler, der das Schiff kommandiert, wirft einen Angriffswürfel. Das Schiff nimmt allen Schaden oder kritischen Schaden, den der Würfel anzeigt (siehe „Schaden nehmen“ auf S. 16).

Achtung: Wenn sich ein Schiff mit einem Hindernismarker überschneidet, bleibt es trotzdem dort stehen, wo es nach Ausführen des Manövers gelandet ist (d.h. auf dem Hindernismarker). Ein Schiff, das sich mit einem Hindernismarker überschneidet, kann in der Kampfphase **nicht auf andere Schiffe feuern**, aber wie gewohnt angegriffen werden.

KAMPF DURCH HINDERNISSE

Hindernismarker stellen Objekte im Weltraum dar, die im Kampf das Zielen erschweren.

Wenn sich beim Ausmessen der Reichweite im Kampf ein beliebiger Teil des Maßstabes **zwischen Angreifer und Ziel** mit einem Hindernismarker überschneidet, ist die Schussbahn **VERSPERRT**. Bei einer versperrten Schussbahn erhält der Verteidiger 1 zusätzlichen Würfel für den Verteidigungswurf.

Nicht vergessen: Die Reichweite ist immer die kürzeste Strecke zwischen den Basen von Angreifer und Ziel. Der Angreifer kann den Maßstab nicht an einen anderen Punkt der Basis anlegen, um eine Versperrung der Schussbahn zu vermeiden.

DER GALAKTISCHE BÜRGERKRIEG

In der Ära von *X-Wing* gibt es zwei große Fraktionen: die Rebellenallianz und das Galaktische Imperium. Jedes Schiff aus diesem Grundspiel gehört zu einer der beiden Fraktionen.



DIE REBELLEN-
ALLIANZ



DAS GALAKTISCHE
IMPERIUM

TEAMSPIEL

Obwohl es bei *X-Wing* immer um den Kampf zwischen Rebellion und Imperium geht, kann man es auch mit mehr als zwei Personen spielen. Die Spieler werden dabei in zwei möglichst gleich große Teams aufgeteilt. Ein Team spielt das Imperium, das andere die Rebellen.

Im Teamspiel empfiehlt es sich, individualisierte Jägerstaffeln zu verwenden (siehe S. 18). Jedes Team erhält dabei gleich viele Kommandopunkte. Die Anzahl der Teammitglieder spielt keine Rolle.

Innerhalb des Teams spricht man ab, wer welche Schiffe kommandiert. Jeder Spieler führt eigenständig die Manöver, Angriffe und Aktionen aller Schiffe unter seinem Kommando durch. Fähigkeiten, die sich auf alle Schiffe einer Fraktion auswirken (z.B. Biggs Darklighters Fähigkeit) betreffen alle Schiffe des gesamten Teams, ganz gleich unter wessen Kommando sie stehen.

Teamkollegen gewinnen (und verlieren) das Spiel gemeinsam. Wenn alle Schiffe unter dem Kommando eines Spielers zerstört wurden, kann er trotzdem noch gewinnen, falls es seinen Teamkollegen gelingt, sämtliche Schiffe des gegnerischen Teams zu vernichten.

KOMMUNIKATION

Teamkollegen wollen vermutlich ihre Strategien miteinander absprechen. Sie können untereinander (und mit ihren Gegnern) frei kommunizieren, solange sie dies öffentlich tun (d.h. alle Spieler müssen das Gespräch mithören können). Gewählte Manöver dürfen sich die Teamkollegen nicht gegenseitig zeigen.

REGELKONFLIKTE

Einige Kartenfähigkeiten widersprechen den Grundregeln. Im Zweifelsfall gilt immer der Kartentext.

Wenn eine Kartenfähigkeit etwas verbietet, das eine andere Fähigkeit erlaubt, ist es verboten.

MISSIONEN

Missionen sind besondere Spielvarianten, bei denen es verschiedene Siegbedingungen, Sonderregeln und Missionsziele gibt. Wenn man die Grundregeln von **X-Wing** sicher beherrscht und Lust auf mehr Abwechslung und neue Spielziele bekommt, kann man zu den Missionen greifen.

Vor dem normalen Spielaufbau führt man dazu folgende Schritte durch:

1. **Mission wählen:** Die Spieler müssen sich auf eine Mission einigen. In diesem Regelheft stehen drei Missionen zur Auswahl (siehe S. 22-24).
2. **Schiffe wählen:** Die Spieler müssen sich darauf einigen, ob sie die unter „Missionsaufbau“ gelisteten Schiffe und Aufwertungen oder individualisierte Jägerstaffeln verwenden wollen (siehe „Individualisierte Jägerstaffeln bei Missionen“). Diese Schiffe erhalten die Spieler beim „Streitkräfte Sammeln“.

Dann wird der Spielaufbau, wie auf S. 4 beschrieben, durchgeführt. Es gibt nur folgende Ausnahme: Der Schritt „Streitkräfte platzieren“ fällt weg, stattdessen befolgt man die Regeln für den „Missionsaufbau“.

Nach dem Spielaufbau sollte man sich mit den Sonderregeln und Spielzielen der Mission vertraut machen. Anschließend kann das Spiel beginnen.

MATERIALBESCHRÄNKUNG

Hindernismarker (Asteroiden), sämtliche Karten, Schiffsmodelle, Basen und Haltestäbchen sind auf die in diesem Grundspiel enthaltene Menge beschränkt.

Wenn andere Marker ausgehen, kann man einen geeigneten Ersatz verwenden (z.B. Münzen oder Glasperlen).

Wenn ein Spieler mehr Würfel nehmen darf, als vorhanden sind, wirft er dieselben Würfel mehrmals und notiert zwischendurch die Ergebnisse. Hinweis: Dies zählt für die Modifizierung von Würfelergebnissen nicht als Neuwürfeln (siehe „Würfelergebnisse modifizieren“ auf S. 12).

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass keine Schadenskarten mehr vorhanden sind (weder auf dem Schadensstapel noch auf dem Ablagestapel), ändert man alle ✨ in * und verwendet einen geeigneten Ersatz, bis der Schadensstapel wieder aufgefüllt werden kann.

DAS SPIEL MIT MISSIONEN

Wenn man eine Mission spielt, gelten **zusätzlich** zu allen Grundregeln aus diesem Regelheft die Sonderregeln der jeweiligen Mission. Das Spiel verläuft wie gewohnt, bis ein Spieler sein Missionsziel erfüllt hat (siehe unten).

SPIELFLÄCHENGRÖSSE BEI MISSIONEN

Wenn man eine Mission spielt, ist die Größe der Spielfläche entscheidend für die Spielbalance. Am besten spielt man die Missionen auf einer 90 x 90 cm großen Fläche.

MISSIONSÜBERSICHT

Die Regeln für eine Mission sind in drei Abschnitte unterteilt: Missionsaufbau, Sonderregeln und Missionsziele. Diese werden im Folgenden näher erläutert:

Missionsaufbau: Dieser Abschnitt gibt an, welche Schiffe und Aufwertungen die Spieler erhalten (es sei denn, sie spielen mit individualisierten Jägerstaffeln – siehe unten). Beim „Streitkräfte Sammeln“ während des Spielaufbaus nimmt jeder Spieler die angegebenen Schiffsarten sowie die Aufwertungskarten, die hinter den Namen der Piloten in Klammern stehen. In diesem Abschnitt steht auch, wo man Schiffe und besondere Marker beim Spielaufbau platziert. Diese Anweisungen müssen auch dann befolgt werden, wenn man mit individualisierten Jägerstaffeln spielt.

Sonderregeln: Dieser Abschnitt erklärt die besonderen Regeln, die für die jeweilige Mission gelten. Bei Konflikten mit anderen Regeln oder Fähigkeiten gelten stets die Sonderregeln.

Missionsziele: Dieser Abschnitt beschreibt die Siegbedingungen beider Spieler. Eine Mission kann man nur dann gewinnen, **wenn man die Siegbedingung der eigenen Fraktion erfüllt**. Das Zerstören aller feindlichen Schiffe führt **nur dann** zum Sieg, wenn die Missionsziele dies ausdrücklich angeben.

INDIVIDUALISIERTE JÄGERSTAFFELN BEI MISSIONEN

Statt den vorgefertigten Jägerstaffeln, die unter „Missionsaufbau“ gelistet sind, kann man auch selbst gewählte Schiffe und Aufwertungen verwenden.

Dazu einigt man sich zunächst auf eine Summe von Kommandopunkten, die jeder Spieler erhält. Dann wählen beide Spieler Schiffs- und Aufwertungskarten, deren Kosten aufaddiert diese Summe nicht überschreiten (siehe „Individualisierte Jägerstaffeln“ auf S. 18-19).

Die Szenarien aus diesem Regelheft spielt man am besten mit 100 Kommandopunkten. Wenn man aber nur die 3 Schiffe aus diesem Grundspiel besitzt, sollte man die Jägerstaffeln mit jeweils 31 Punkten zusammenstellen.

Bei Spielbeginn (vor dem „Missionsaufbau“) erhält der Spieler, der weniger Kommandopunkte ausgegeben hat, die Initiative. Wenn beide Spieler gleichviele Punkte ausgegeben haben oder die vorgefertigten Jägerstaffeln verwenden, hat der imperiale Spieler die Initiative (siehe „Initiative“ auf S. 16).

MISSION 1: EIN WOHLTÄTIGKEITSFLUG

Auf dem Rückweg von Dantooine wurde die Eskorte eines offen mit den Rebellen sympathisierenden Senators vom Imperium überfallen und beinahe vernichtet. Der Senator selbst entkam in einer kleinen Raumfähre, doch ein Querschläger zerstörte deren Hyperraumtrieb und Sensoren. Völlig hilflos ohne seine Eskorte, bleibt dem Senator nichts anderes übrig, als geradeaus zu fliegen, in der Hoffnung, bald die Grenzen eines freundlichen Systems zu erreichen. Doch die imperiale Flotte hat bereits Raumjäger ausgesandt, um nach Überlebenden zu suchen. Nun liegt es an den Rebellen, den Senator zu beschützen, bis er in Sicherheit ist. Doch das Imperium wird es ihnen gewiss nicht leicht machen...

MISSIONSAUFBAU

Rebellen: Pilot der Rot-Staffel

Imperium: Pilot der Akademie, Pilot der Akademie (Damit man die beiden Schiffe auseinanderhalten kann, benutzt man ID-Marker, siehe S. 18.)

Der Rebellenspieler platziert den Raumfährenmarker in Reichweite 1 von seinem Spielflächenrand aus gemessen. Die Raumfähre muss genau in der Mitte des Spielflächenrands liegen und das Bild in Richtung des imperialen Spielflächenrands zeigen.

Eine unbenutzte Rebellen-Schiffskarte wird **verdeckt** neben die anderen Schiffskarten des Rebellenpielers gelegt (siehe „Die Raumfähre beschädigen“). Dann platziert der Rebellenspieler sein(e) Schiff(e) in Reichweite 2 von seinem Spielflächenrand aus gemessen.

Der imperiale Spieler platziert seine Schiffe ebenfalls in Reichweite 2 von seinem eigenen Spielflächenrand aus gemessen.

SONDERREGELN

- **Die Raumfähre:** Die Raumfähre des Senators wird wie ein Rebellen Schiff behandelt, d.h. Fähigkeiten der Rebellen, die sich auf „freundliche Schiffe“ beziehen, gelten auch für die Raumfähre. Wie auf dem Marker angegeben, hat sie einen Wendigkeitswert von 2 und einen Hüllenwert von 6. (Spielt man mit 100-Kommandopunkte-Jägerstaffeln, hat sie außerdem einen Schildwert von 6. Dieser wird mithilfe von Rundenmarkern festgehalten.)
- **Die Raumfähre bewegen:** Zu Beginn der Aktivierungsphase darf der Rebellenspieler eines der folgenden Manöver mit der Raumfähre ausführen: († 2), († 1) oder († 1). Die Raumfähre kann weder Aktionen durchführen noch angreifen.
- **Die Raumfähre beschädigen:** Für jeden Schaden, den die Raumfähre nimmt, legt man eine verdeckte Schadenkarte auf die verdeckte Rebellen-Schiffskarte (die beim Spiel Aufbau ausgelegt wurde). Alle ✨ zählen wie * gegen die Raumfähre des Senators (d.h. sie kann keine offenen Schadenskarten erhalten).



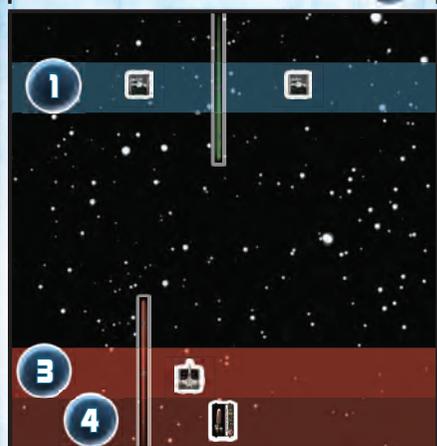
Raumfährenmarker



Rundenmarker

AUFBAU: MISSION 1

2



1. Startgebiet des Imperiums
2. Spielflächenrand des Imperiums
3. Startgebiet der Rebellen
4. Startgebiet der Raumfähre
5. Spielflächenrand der Rebellen

- **Beschützen (Aktion):** Wenn ein Rebellen Schiff in Reichweite 1 der Raumfähre ist, kann es die Aktion **BESCHÜTZEN** durchführen. Dazu legt der Rebellenspieler 1 Ausweichmarker auf die Raumfähre. Wenn die Raumfähre angegriffen wird, kann dieser Marker abgelegt werden, um ein zusätzliches ✨ zum Verteidigungswurf hinzuzufügen (siehe „Ausweichmarker ausgeben“ auf S. 12).

Es können beliebig viele Ausweichmarker gleichzeitig auf der Raumfähre liegen. Der Rebellenspieler kann bei jedem Angriff aber nur einen davon ausgeben. In der Endphase werden alle Ausweichmarker von der Raumfähre entfernt.

- **Imperiale Verstärkung:** Während der Endphase kann der imperiale Spieler für jedes imperiale Schiff, das in dieser Runde zerstört wurde, eine **VERSTÄRKUNG** anfordern. Dazu legt er je eine „Pilot der Akademie“-Schiffskarte neben die Spielfläche und platziert ein passendes Schiff in Reichweite 1 von **seinem** Spielflächenrand aus gemessen. Dieses Schiff wird wie gewohnt vom imperialen Spieler gesteuert.

MISSIONSZIELE

Ziel der Rebellen: Die Raumfähre des Senators muss über den imperialen Spielflächenrand fliehen (siehe „Flucht“ auf S. 16).

Ziel des Imperiums: Die Raumfähre des Senators muss zerstört werden.

MISSION 2: DAS ASTEROIDENFELD

Bei einer Aufklärungsmission im Outer Rim entdeckten Rebellschiffe einen imperialen Außenposten! Leider eröffneten die Ionenkanonen der imperialen Einrichtung ein Sperrfeuer und deaktivierten damit den Hyperraumantrieb und die Kommunikationsanlage eines der Rebellschiffe. In ihrer Verzweiflung flohen die Rebellen in ein nahegelegenes Asteroidenfeld, während ihre Astromech-Droiden die Systeme reparieren. Hoffnungslos unterlegen, muss das deaktivierte Schiff so lange durchhalten, bis die Systeme wieder online sind, und danach versuchen dem Schlachtfeld zu entkommen, um das Oberkommando der Rebellion warnen zu können.

MISSIONSAUFBAU

Rebellen: Luke Skywalker (Entschlossenheit)

Imperium: „Nachtbestie“, „Mauler Mithel“ (Treffsicherheit)

Der imperiale Spieler platziert seine Schiffe in Reichweite 1 vom Spielflächenrand **des Imperiums oder der Rebellen** aus gemessen. Er muss nicht alle Schiffe auf derselben Seite platzieren.

Dann platziert der Rebellspieler sein(e) Schiff(e) irgendwo auf der Spielfläche **außer** in Reichweite 1-3 vom Spielflächenrand des Imperiums oder der Rebellen aus gemessen. Dann erklärt er eines seiner Schiffe zum **DEAKTIVIERTEN SCHIFF** (falls mehr Schiffe, als die des Grundspiels verwendet werden) und steckt einen Rundenmarker in dessen Basis.

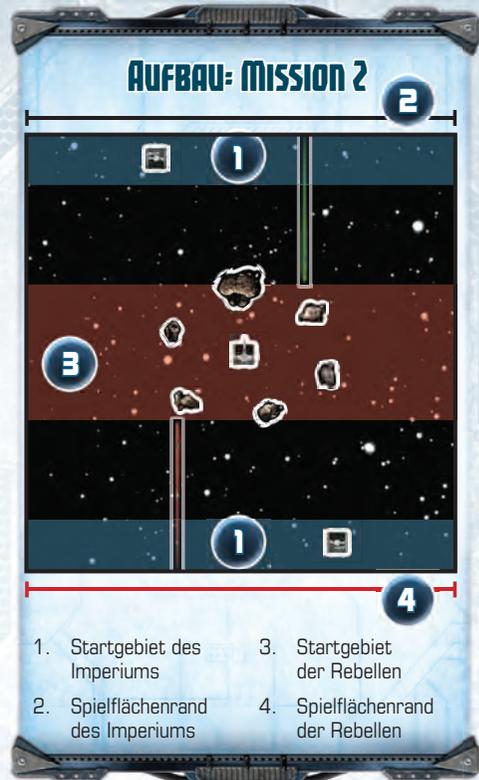
Dann nimmt der imperiale Spieler sechs Hindernismarker (Asteroiden) und verteilt sie nach eigenem Ermessen auf der Spielfläche. **Kein** Hindernismarker darf in Reichweite 1 eines Rebellschiffs **oder** eines anderen Hindernismarkers sein (die Abbildung rechts zeigt einen möglichen Aufbau).

SONDERREGELN

- **Runden zählen:** Zu Beginn jeder Planungsphase (inklusive der ersten) nimmt der Rebellspieler 1 Rundenmarker aus dem Vorrat und legt ihn neben die Spielfläche zu seinen Schiffsarten. Mit diesen Markern werden die verstrichenen Runden gezählt (siehe „Missionsziele“).
- **Deaktiviertes Schiff:** Bis alle Systeme des deaktivierten Schiffs **REPARIERT** sind, kann es nur Manöver mit Geschwindigkeit 1 oder 2 ausführen. Zu Beginn von Runde 5 ist das deaktivierte Schiff repariert. Dann kann der Rebellspieler wieder aus allen Manövern auf dem Rad wählen und versuchen zu fliehen (siehe „Missionsziele“).
- **Imperiale Verstärkung:** Während der Endphase kann der imperiale Spieler für jedes imperiale Schiff, das in dieser Runde zerstört wurde, eine **VERSTÄRKUNG** anfordern. Dazu legt er je eine „Pilot der Akademie“-Schiffskarte neben die Spielfläche und platziert ein passendes Schiff in Reichweite 1 vom Spielflächenrand **des Imperiums oder der Rebellen** aus gemessen. Dieses Schiff wird wie gewohnt vom imperialen Spieler gesteuert.



Rundenmarker



Hinweis: Detaillierte Regeln für den Umgang mit Asteroiden finden sich auf S. 20 unter „Hindernisse“.

MISSIONSZIELE

Ziel der Rebellen: Das deaktivierte Schiff muss in Runde 5 oder später über den Spielflächenrand **des Imperiums oder der Rebellen** fliehen. Auf diese Weise geflohen gilt das Schiff als nicht zerstört.

Schiffe, die vor Runde 5 oder von einem Spielflächenrand, der weder dem Imperium noch den Rebellen gehört, fliehen, gelten wie gewohnt als zerstört (siehe „Flucht“ auf S. 17).

Ziel des Imperiums: Das deaktivierte Schiff muss zerstört werden.



MISSION 3: FLÜSTERSTIMMEN

Ein imperialer Spähtrupp hat eine HoloNetz-Satellitenanlage der Rebellen entdeckt, mit der sie galaxisweit geheime Botschaften übermitteln können. Wenn die imperialen Schiffe nahe genug heran kämen, könnten sie die verschlüsselten Nachrichten der Rebellen abfangen. Daher müssen die Kämpfer der Rebellion die imperialen Raumjäger solange aufhalten, bis die Firewall der Satellitenanlage hochgefahren ist. Dies würde zwar den holographischen Nachrichtentransfer unterbrechen, aber auch die sensiblen Daten schützen.

MISSIONSAUFBAU

Rebellen: Pilot der Rot-Staffel (Protonentorpedos, R2-F2)

Imperium: Pilot der Schwarz-Staffel (Entschlossenheit), Pilot der Obsidian-Staffel

Der imperiale Spieler platziert all seine Schiffe in Reichweite 1 von seinem Spielflächenrand aus gemessen.

Dann platziert der Rebellenspieler einen Satellitenmarker in Reichweite 3, einen in Reichweite 2 und sein(e) Schiff(e) in Reichweite 1 von seinem eigenen Spielflächenrand aus gemessen. (Wenn Jägerstaffeln mit jeweils 100 Kommandopunkten oder mehr zusammengestellt wurden, platziert der Rebellenspieler zwei weitere Satellitenmarker, einen in Reichweite 3 und einen in Reichweite 2 von seinem Spielflächenrand aus gemessen.)



Satellitenmarker

Kein Satellitenmarker darf in **Reichweite 1** der beiden seitlichen Spielflächenränder liegen. Am Schluss muss jeder Satellit in Reichweite 2-3 von mindestens einem anderen Satelliten sein.

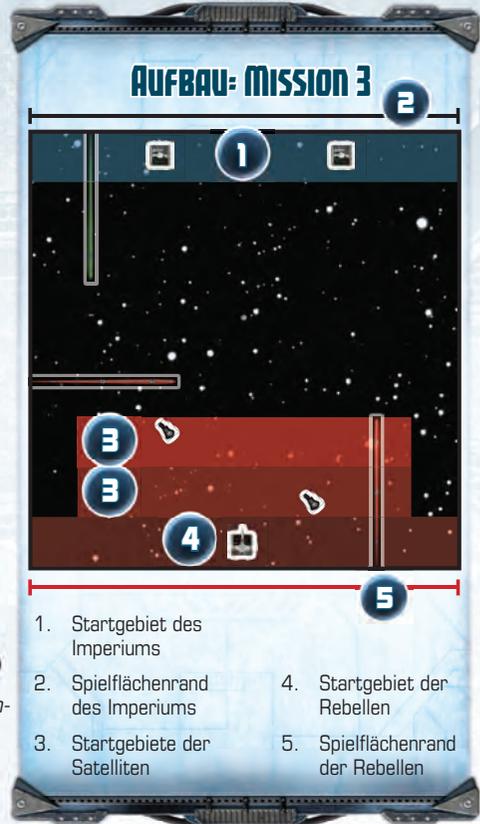
SONDERREGELN

- **Scannen:** Wenn sich ein imperiales Schiff in der Kampfphase mit einem Satellitenmarker überschneidet, kann es statt einem Angriff den Satelliten **SCANNEN**. Dazu wird einfach der Satellitenmarker von der Spielfläche entfernt und auf die Karte des scannenden Schiffes gelegt (siehe „Missionsziele“). Ein Schiff darf mehr als einen Satellitenmarker scannen.

Wenn ein Rebellen Schiff einen Satellitenmarker überschneidet, kann ein imperiales Schiff, dessen Basis die des Rebellen Schiffes berührt, den Satelliten ebenfalls scannen (als ob es den Marker überschneiden würde).

Wird ein imperiales Schiff nach dem Scannen von einem oder mehreren Satellitenmarkern zerstört, werden diese wieder zurück zu dem Vorrat gelegt.

- **Verstärkung für die Rebellen:** Während der Endphase kann der Rebellen Spieler für jedes Rebellen Schiff, das in dieser Runde zerstört wurde, eine **VERSTÄRKUNG** anfordern. Dazu legt er je eine „Anfängerpilot“-Schiffskarte neben die Spielfläche und platziert ein passendes Schiff in Reichweite 1 von **seinem** Spielflächenrand aus gemessen. Dieses Schiff wird wie gewohnt vom Rebellen Spieler gesteuert.



MISSIONSZIELE

Ziel der Rebellen: Alle imperialen Schiffe müssen zerstört werden (oder alle Satellitenmarker müssen wieder in den Vorrat zurückgelegt werden).

Ziel des Imperiums: Nachdem alle Satellitenmarker gescannt wurden, muss mindestens ein imperiales Schiff, das einen Satelliten gescannt hat, über den Spielflächenrand des Imperiums fliehen. Schiffe, die auf diese Weise fliehen, gelten als nicht zerstört.

Schiffe, die über den nicht-imperialen Rand der Spielfläche fliehen oder fliehen, bevor alle Satellitenmarker gescannt wurden, gelten wie gewohnt als zerstört (siehe „Flucht“ auf S. 17).



© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China.

Für weitere Informationen besucht uns im Web:
www.heidelbaer.de
www.FantasyFlightGames.com

CREDITS

Spieldesign: Jay Little

Mein besonderer Dank gilt Lucasfilm dafür, dass ich bei der Arbeit mit X-Wings und TIE-Fightern spielen durfte.

Entwicklung: Adam Sadler, Brady Sadler und Corey Konieczka

Produktion: Steven Kimball

Reaktion und Lektorat: Julian Smith, David Hansen und Adam Baker

Schachtelillustration: Matt Allsop

Illustration des Spielmaterials: Matt Allsop, Cristi Balenescu, Jon Bosco, Matt Bradbury, Sacha Diener, Blake Henriksen, Lukasz Jaskolski, Jason Juta, Henning Ludvigsen, Jorge Maese, Scott Murphy, David Augen Nash, Matthew Starbuck, Nicholas Stohman, Angela Sung

3D-Modellierung der Schiffe: Benjamin Maillert mit Jason Beaudoin

Rapid Prototyping Service: Red Eye

Grafikdesign: Dallas Mehlhoff mit Chris Beck, Shaun Boyke, Brian Schomburg, Michael Silsby und Evan Simonet

FFG-Lizenzkoordination: Deb Beck

Abteilungsleiter Kunst: Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Produktionsmanager: Eric Knight

Produktionskoordinator: Laura Creighton

Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: David Arimond, Justin Baller, Andrew Baussan, Randy Barker, Chris Beck, Deb Beck, Carolina Blanken, Bryan Bornmueller, Max Brooke, Chris Brown, Pedar Brown, Wilco van de Camp, Wendy Carson, Daniel Lovat Clark, James Connor, Gabriel Duval, Andrew Fischer, Trenden Flanigan, Sean Foster, Marieke Franssen, John Gardiner, Tod Gelle, Chris Gerber, Michael Gernes, Molly Glover, John Goodenough, Scott Hankins, Ryan Hanson, Andrew Harding, Anita Hilberdink, Matthew Holmes, Stephen G. Horvath, Steve Horvath, Wendy Horvath, Christopher Hosch, Joseph Houff, Tim Huckelbery, Evan Kinne, Mason Kinne, James Kniffen, Kalar Komarec, Rob Kouba, Eric M. Lang, Andrew Liberko, Anthony Lillig, Lukas Litzsinger, Emile de Maat, Mack Martin, Dallas Mehlhoff, John Mehok, Nick Mendez, Francesco Moggia, Brian Mola, Christie Mola, Richard Nauertz, Bryan O'Daly, Brian Schomburg, Chris Shibata, Erik Snippe, Steven Spikermans, Sam Stewart, Amy Stomberg, Jeremy Stomberg, Damon Stone, Anton Torres, Jason Walden, Ross Watson, Lynell Williams, Christian Williams, Nik Wilson und Peter Wocken

Wir danken allen Beta-Testern und allen, die auf der Gen Con 2011 die Frühfassung von X-Wing gespielt haben!

Lucas Bereichsleiter Lizenzen:

Chris Gollaher

DEUTSCHE AUSGABE

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung: Susanne Kraft

Lektorat: Heiko Eller, Marina Fahrenbach

Grafische Bearbeitung & Layout:

Marina Fahrenbach

INDEX

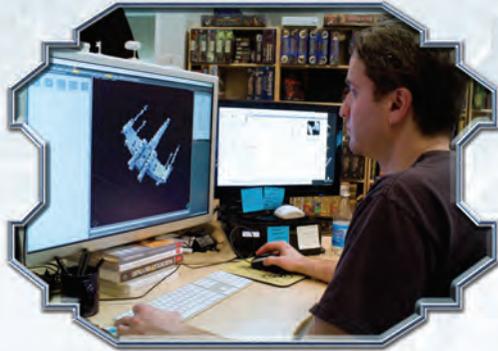
Angriff (siehe Kampfphase)	10–13
Aktionen	8–9
Aktivierungsphase	7
Aufwertungskarten	19
Ausweichen	8, 12
Bewegung über und durch Hindernisse	20
Bewegung durch andere Schiffe hindurch	17
Einzigartige Namen	18
Endphase	13
Fassrolle	8
Feuerwinkel	10
Flucht	17
Flugrichtung	6
Fokussierung	8, 11–12
Geschwindigkeit	6
Gleichstand, bei	7
Gleichzeitig angreifen	16
Hindernisse	20
Hindernisse im Standardspiel	20
ID-Marker	18
Individualisierte Jägerstaffeln	18–19
Individualisierte Jägerstaffeln bei Missionen	21
Initiative	16, 18
Kampf durch Hindernisse	20
Kampfphase	10–13
Kampfphase, Beispiel:	14–15
Kampfvorteile durch Reichweite	10
Kritischer Schaden	16
Manöverarten	6
Manöverschablonen	7
Manöverwahl	6
Maßstab	9
Missionen	21–24
Pilotenwert	7, 8, 10
Planungsphase	6
Primärwaffenwert	8, 11
Schaden nehmen	16
Schiffe zerstören	16
Schiffskarte, Übersicht:	8
Schildwert	8, 16
Sekundärwaffen	19
Spielaufbau	4
Spielrunde, die	5
Spielsieg	13
Stress	17
Teamspiel	20
Überschneidungen	17
Würfelergebnisse modifizieren	12
Würfel negieren	12
Zielerfassung	9
Zielerfassungsmarker	9, 11

ANMERKUNGEN DER AUTOREN

X-Wing war für das Autoren- und Produktionsteam von Fantasy Flight Games eine wahre Herzensangelegenheit. Das *Star Wars*-Universum hat für uns alle eine wichtige Rolle im Leben gespielt. Daher waren wir auch so begeistert, am ersten dynamischen, detaillierten und intuitiven Raumpfspiel dieser Art arbeiten zu dürfen.

Das Entwicklerteam von **X-Wing** hatte ein simples und dennoch ehrgeiziges Ziel: ein spannendes Miniaturenspiel zu entwerfen, das die rasanten Raumschlachten der *Star Wars*-Filme originalgetreu wiedergibt. Wir wollten den Spielern die Möglichkeit geben, selbst in die Pilotensitze der klassischen *Star Wars*-Raumschiffe zu steigen, wie z.B. in den namensgebenden **X-Wing**. Ebenso wollten wir, dass die Miniaturen dieser beliebten Raumschiffe so detailliert, ansprechend und originalgetreu wie möglich sind.

Zu Beginn der Gestaltung von Miniaturen und Regelsystem mussten wir uns auf einen Maßstab festlegen. Zu groß und das Spiel würde unhandlich und bräuchte zu viel Platz. Zu klein und die Modelle würden zu viele Details einbüßen und hätten nicht die physische Präsenz auf dem Spieltisch, die wir uns vorstellten. Wir ließen eine Reihe von groben Prototypen in verschiedenen Größen anfertigen und einigten uns schließlich auf den Maßstab 1:270. Bei dieser Größe konnten wir die Modelle mit zahlreichen kleinen Details versehen und dennoch große Raumschlachten mit vielen Schiffen ermöglichen.



Ein Mitarbeiter der FFG-Medienabteilung beim Prüfen und Überarbeiten der 3D-Schiffsmodelle.

Nachdem der Maßstab feststand, hatten wir eine Vorstellung davon, wie detailliert wir die Modelle gestalten konnten. Der nächste Schritt bestand darin, die Details auch richtig zu machen. Präzision war dabei unsere oberste Devise, sowohl im Bezug auf die Modelle als auch auf die Spieldynamik. Logischerweise wendeten wir uns dafür direkt an die Quelle: Lucasfilm Ltd. Dort war man extrem hilfsbereit, führte uns hinter die Kulissen und ließ uns mit Material arbeiten, das für die ursprünglichen *Star Wars*-Filme benutzt worden war. Unermüdlich arbeitete man gemeinsam mit uns an der Integration des fertigen Spiel in den etablierten *Star Wars*-Kanon.



*Eine Gruppenaufnahme der groben Prototypen in den verschiedenen Maßstäben, die für **X-Wing** in Frage kamen.*



Eine Aufnahme von 1976 hinter den Kulissen von Star Wars: Episode IV – Eine Neue Hoffnung mit den im Film verwendeten Originalmodellen.

Mithilfe der Daten und Materialien aus den Filmklassikern kreierten wir für jedes Schiff ein detailgetreues 3D-Modell in CAD. Dies war notwendig, um die stählerne Gussform herzustellen, aus der später die Plastikmodelle der **X-Wing**-Schiffe entstanden. Da wir das Privileg hatten, die Modelle von Grund auf zu gestalten, konnten wir Maßstab, Proportionen und kleinste Details so anpassen, dass unsere Produktionsmethode bei jedem Schiff optimale Ergebnisse liefert. Wir hoffen, dass unsere Spieler die Miniaturen von **X-Wing** so akkurat, detailverliebt und originalgetreu finden wie ihre Vorlagen auf der großen Leinwand.

Wie hingebungsvoll wir die Modelle gestaltet haben, wird vor allem bei unserem TIE-Fighter deutlich. Durch intensive Recherche in enger Zusammenarbeit mit Lucasfilm Ltd. ermittelten wir mit absoluter Sicherheit den korrekten Maßstab des klassischen imperialen TIE-Fighters, wie er in den Filmen auftaucht. Dies ging sogar so weit, dass wir die Proportionen der original Filmmodelle untersuchten.

Eines können wir auf jeden Fall versprechen: Wir sind noch lange nicht fertig. Mit jedem Erweiterung-Pack des **X-Wing**-Miniaturenspiels wird es neue faszinierende Modelle und auch ein paar wirklich **große** Überraschungen geben.

Danke, dass ihr den ersten Schritt in die Spielwelt von **X-Wing** mit uns gemeinsam geht! Wir hoffen, dass ihr viele aufregende Stunden mit actiongeladenen *Star Wars*-Raumschlachten an eurem Spieltisch verbringen werdet.

Möge die Macht mit euch sein!



FFG-Mitarbeiter beim einwöchigen X-Wing-Turnier in der Mittagspause.

KURZÜBERSICHT

DIE SPIELRUNDE

1. **Planungsphase:** Jeder Spieler plant im Geheimen die Manöver seiner Schiffe, indem er ihnen verdeckte Manöverränder zuteilt.
2. **Aktivierungsphase:** Jedes Schiff wird bewegt und führt 1 Aktion durch. Die Schiffe werden **aufsteigend** nach ihrem Pilotenwert aktiviert, ihre Manöverränder werden in dieser Reihenfolge aufgedeckt und die ausgewählten Manöver durchgeführt. Anschließend hat jedes Schiff noch eine Aktion.
3. **Kampfphase:** Jedes Schiff darf einen Angriff durchführen. Die Schiffe werden **absteigend** nach ihrem Pilotenwert aktiviert und können in dieser Reihenfolge ein feindliches Schiff in Reichweite und innerhalb ihres Feuerwinkels angreifen.
4. **Endphase:** Alle unbenutzten Aktionsmarker werden von den Schiffen entfernt (mit Ausnahme von Zielerfassungen). Kartenfähigkeiten mit dem Stichwort „Endphase“ treten in Kraft.

ÜBERSICHT:

AKTIVIERUNGSPHASE

1. Rad aufdecken
2. Schablone anbringen
3. Manöver ausführen
4. Stress des Piloten überprüfen
5. Aufräumen
6. Aktion durchführen

ÜBERSICHT: KAMPFPHASE

1. Ziel bestimmen
2. Angriffswurf
3. Angriffswürfel modifizieren
4. Verteidigungswurf
5. Verteidigungswürfel modifizieren
6. Ergebnisse vergleichen
7. Schiff beschädigen

SCHADENSSTAPEL

Gesamtsumme der Schadenskarten: 33

- **Pilot**-Schadenskarten: 8
- **Schiff**-Schadenskarten: 25 (inklusive 7 „Volltreffer!“-Karten)

REICHWEITENBONUS

Bei Angriffen mit einer Primärwaffe:

Reichweite 1:  Reichweite 3: 

MÖGLICHE AKTIONEN

-  **Fassrolle:** Man nimmt die Schablone (↑ 1) und bewegt sich seitwärts (nach rechts oder links), ohne dabei die Richtung zu ändern.
-  **Fokussierung:** Man legt 1 Fokussiermarker auf das aktive Schiff. In der Kampfphase kann man diesen ausgeben, um alle  in * (beim Angriff) oder  (beim Verteidigen) zu ändern.
-  **Ausweichen:** Man legt 1 Ausweichmarker auf das aktive Schiff. In der Kampfphase kann man diesen ausgeben, um ein  zum Verteidigungswurf hinzuzufügen.
-  **Zielerfassung:** Man legt 1 blauen Zielerfassungsmarker auf das aktive Schiff und 1 roten (mit demselben Buchstaben) auf ein feindliches Schiff in Reichweite 1-3.

Wenn das Schiff mit dem blauen Marker das Schiff mit dem passenden roten Marker angreift, kann der Angreifer das Marker-Paar ausgeben, um beliebig viele Angriffswürfel neu zu würfeln.

FLUGMANÖVER

Die folgende Tabelle zeigt alle Manöver, die X-Wings und TIE-Fightern zur Verfügung stehen. Sie ist jederzeit und für alle Spieler einsehbar.



Wenn ein Schiff ein **rotes Manöver** ausführt, legt man einen Stressmarker darauf. Solange auf dem Schiff ein Stressmarker liegt, kann es keine roten Manöver und **keinerlei** Aktionen ausführen (nicht einmal freie Aktionen).

Wenn ein Schiff ein **grünes Manöver** ausführt, legt man einen Stressmarker davon ab. Wenn das Schiff danach keine Stressmarker mehr hat, kann es in dieser Runde auch eine Aktion durchführen.