

STAR WARS™

ARMADA™

DEUTSCHE AUSGABE

REFERENZHANDBUCH

WIE VERWENDE ICH DIESES REFERENZ- HANDBUCH?

Das vorliegende Handbuch ist ein Nachschlagewerk für sämtliche Fragen zu *Star Wars: Armada*. Anders als im Regelheft wird im Referenzhandbuch das Spiel nicht erklärt. Aus dem Grund sollte man zuerst das Regelheft lesen und das darin enthaltene Trainingsszenario spielen. Bei Bedarf kann man im vorliegenden Handbuch nachschlagen.

Das Referenzhandbuch besteht aus vier Kapiteln:

GLOSSAR.....S. 2

Das Glossar macht den größten Teil des vorliegenden Handbuchs aus. Darin werden die Spielregeln in alphabetischer Reihenfolge klargestellt und detailliert erklärt.

OPTIONALE REGELNS. 14

In diesem Kapitel werden optionale Regeln beschrieben. Wenn alle Spieler zustimmen, kann man beispielsweise ohne Rundenlimit oder mit mehr als zwei Personen spielen.

INDEX.....S. 15

Dieses Kapitel enthält eine umfassende Liste von Themen und Begriffen, von denen manche nicht als Überschriften im Glossar auftauchen.

KURZÜBERSICHTS. 16

Auf der Rückseite des Handbuchs sind alle Spielphasen zur schnellen Übersicht aufgelistet.

STOPP!

Zuerst das Regelheft lesen. Sollten während des Spiels Fragen auftauchen, kann in diesem Handbuch nachgeschlagen werden. Es enthält umfassende Antworten auf alle Regelfragen.

DIE GOLDENEN REGELN

Das Referenzhandbuch ist die oberste Instanz bei allen Regelfragen. Im Falle eines Widerspruchs zwischen Regelheft und Referenzhandbuch hat das Referenzhandbuch stets Vorrang.

Manchmal widersprechen die Effekte von Spielkomponenten (z. B. Karten) den Regeln aus Regelheft oder Referenzhandbuch. In diesem Fall hat der Effekt der Spielkomponente Vorrang.

Karteneffekte mit einer Form von „nicht können“ sind immer absolut.

GLOSSAR

Das Glossar bietet ausführliche Regeln für alle Spielbegriffe und -formulierungen von **Star Wars: Armada**. Die Glossareinträge sind alphabetisch nach Themen sortiert. Falls etwas nicht gefunden werden kann, hilft der Index auf S. 15 weiter.

ABMESSUNG VON FEUERWINKEL UND REICHWEITE

Um den Feuerwinkel einer Hüllensektion abzumessen, nimmt man den Maßstab und verlängert damit die aufgedruckten Feuerwinkellinien auf dem Schiffsmarker, die diese Hüllensektion begrenzen. Falls ein Teil einer Spielkomponente innerhalb des Bereichs zwischen den verlängerten Feuerwinkellinien liegt, ist die Spielkomponente in diesem Feuerwinkel.

Um die Angriffsreichweite von einem Schiff aus abzumessen, misst man vom nächstgelegenen Punkt der angreifenden Hüllensektion. Um die Angriffsreichweite zu einem Schiff auszumessen, misst man bis zum nächstgelegenen Punkt der verteidigenden Hüllensektion. Um die Angriffsreichweite von oder zu einer Staffel abzumessen, misst man vom bzw. zum nächstgelegenen Punkt der Staffebasis.

- Zielpunkte werden beim Abmessen von Reichweite nicht verwendet; sie dienen nur der Bestimmung der Sichtlinie.
- Sobald eine Reichweite abgemessen wird, die nicht die Angriffsreichweite oder eine Entfernung zwischen zwei Spielkomponenten ist, misst man vom nächstgelegenen Punkt der ersten Komponente zum nächstgelegenen Punkt der zweiten Komponente.
- Ein Schiff/eine Staffel ist immer in kurzer Reichweite und Entfernung 1 zu sich selbst.
- Sobald Feuerwinkel, Reichweite oder Entfernung abgemessen wird, ignoriert man die Aktivierungsanzeiger der Staffeln sowie die Schildräder der Schiffe und die Plastikteile der Basis, welche die Schildräder einrahmen.

Verwandte Themen: Angreifen, Feuerwinkel, Sichtlinie

AKTIVIERUNG

Siehe „Aktivierung von Schiffen“ und „Aktivierung von Staffeln“.

AKTIVIERUNG VON SCHIFFEN

Schiffe werden in der Schiffsphase aktiviert. Sobald ein Schiff aktiviert wird, folgt der Besitzer den folgenden Schritten:

1. **Kommandorad aufdecken:** Das oberste Kommandorad des Schiffs wird aufgedeckt. Dann legt man es entweder neben das Schiff auf die Spielfläche oder man gibt es aus, um den passenden Kommandomarker neben das Schiff auf die Spielfläche zu legen.
2. **Angreifen:** Bis zu zwei Angriffe werden mit dem Schiff durchgeführt. Sie müssen von verschiedenen Hüllensektionen ausgehen.
3. **Manöver durchführen:** Das Schiff wird mit seinem aktuellen Schub bewegt.
 - Nachdem ein Schiff aktiviert worden ist, legt man sein aufgedecktes Kommandorad offen auf die Schiffskarte, um anzuzeigen, dass es bereits aktiviert wurde.

- Jedes Schiff kann nur ein Mal pro Runde aktiviert werden.

Verwandte Themen: Angreifen, Kommandos, Bewegung von Schiffen

AKTIVIERUNG VON STAFFELN

Staffeln werden in der Staffelfase aktiviert. Sie können auch in der Schiffsphase aktiviert werden, wenn ein Schiff ein @-Kommando abhandelt.

- Sobald eine Staffel in der Staffelfase aktiviert wird, kann sie sich bewegen oder angreifen, aber nicht beides.
- Sobald eine Staffel durch ein @-Kommando aktiviert wird, kann sie in beliebiger Reihenfolge angreifen und sich bewegen.
- Nachdem eine Staffel aktiviert worden ist, verschiebt man ihren Aktivierungsanzeiger, um anzuzeigen, dass sie aktiviert wurde.
- Eine Staffel kann nicht aktiviert werden, falls ihr Aktivierungsanzeiger in Farbe und Symbol nicht mit dem Initiativemarker übereinstimmt.

Verwandte Themen: Angreifen, Kommandos, Nahkampf

ANGREIFEN

Um mit einem Schiff oder einer Staffel einen Angriff durchzuführen, handelt man folgende Schritte ab:

1. **Ziel festlegen:** Der Angreifer legt den Verteidiger und die angreifende Hüllensektion (falls zutreffend) fest. Ist der Verteidiger ein Schiff, legt der Angreifer auch die verteidigende Hüllensektion fest. Dann wird die Sichtlinie vom Angreifer zum Verteidiger gezogen, um festzustellen, ob der Angriff möglich ist und ob die Sichtlinie versperrt ist.
 - ◇ Ist der Angreifer ein Schiff, muss die verteidigende Staffel oder Hüllensektion im Feuerwinkel der angreifenden Hüllensektion und in Angriffsreichweite der angreifenden Hüllensektion liegen.
 - ◇ Ist der Angreifer eine Staffel, muss die verteidigende Staffel oder Hüllensektion in Entfernung 1 liegen.
2. **Angriffswürfel werfen:** Man nimmt Angriffswürfel, um den Angriffspool zu bilden, und würfelt mit ihnen. Man nimmt nur die Würfel, die bei Angriffen auf diese Reichweite zulässig sind (angezeigt durch die Symbole auf dem Maßstab).
 - ◇ Ist der Verteidiger ein Schiff, nimmt man die Angriffswürfel, die bei der Geschützatterie-Bewaffnung der angreifenden Hüllensektion oder Staffel angegeben sind.
 - ◇ Ist der Verteidiger eine Staffel, nimmt man die Angriffswürfel, die bei der Anti-Jäger-Bewaffnung des Angreifers angegeben sind.
 - ◇ Kann der Angreifer keine für die Reichweite des Angriffs zulässigen Würfel nehmen, wird der Angriff negiert.
3. **Angriffseffekte abhandeln:** Der Angreifer kann folgende Angriffseffekte abhandeln:
 - ◇ **Würfel modifizieren:** Der Angreifer kann beliebige Effekte abhandeln, die Würfel modifizieren. Dies beinhaltet Karteneffekte sowie das @-Kommando.

- ◇ **Zielgenauigkeitssymbole (♠) ausgeben:** Der Angreifer kann 1 oder mehrere seiner ♠-Symbole ausgeben, um ebenso viele Verteidigungsmarker des Verteidigers zu wählen. Die gewählten Marker dürfen bei diesem Angriff nicht ausgegeben werden.
- 4. **Verteidigungsmarker ausgeben:** Der Verteidiger kann 1 oder mehrere seiner Verteidigungsmarker ausgeben.
- 5. **Schaden abhandeln:** Der Angreifer kann 1 seiner kritischen Effekte abhandeln. Dann bestimmt der Angreifer die Schadenssumme. Anschließend nimmt die verteidigende Staffel oder Hüllensektion diese Schadenssumme, einen Schadenspunkt nach dem anderen.
 - ◇ Ist der Angreifer oder Verteidiger eine Staffel, ist der Schaden die Summe aller ♣-Symbole.
 - ◇ Sind Angreifer **und** Verteidiger Schiffe, ist der Schaden die Summe aller ♣- und ♠-Symbole.
 - ◇ Jedes Schiff hat folgenden, normalen kritischen Effekt: „♠: Falls dem Verteidiger durch diesen Angriff mindestens 1 Schadenskarte zugeteilt wird, teile ihm die erste Schadenskarte offen zu.“
- 6. **Weitere Staffel als Ziel festlegen:** Falls der Angreifer ein Schiff ist und der Verteidiger eine Staffel war, kann der Angreifer eine weitere feindliche Staffel als Verteidiger festlegen und die Schritte 2–6 wiederholen (dies ist Teil desselben Angriffs). Der neue Verteidiger muss im Feuerwinkel und in Angriffsreichweite derselben angreifenden Hüllensektion liegen. Jede feindliche Staffel kann nur 1 Mal pro Angriff zum Ziel werden.
 - Ein Schiff kann im Zuge seiner Aktivierung zwei Angriffe durchführen, aber es darf nicht mehrmals pro Aktivierung von derselben Hüllensektion aus angreifen.
 - Ein Schiff kann mit verschiedenen Angriffen dasselbe Ziel angreifen.
 - Schiffe und Staffeln dürfen befreundete Schiffe und Staffeln nicht angreifen.

Verwandte Themen: Angriffsreichweite, Schaden, Kritische Effekte, Feuerwinkel, Sichtlinie, Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite, Modifikation von Würfeln, Reichweite und Entfernung

ANGRIFFSPOOL

Bei einem Angriff besteht der Angriffspool aus allen Würfeln, die für diesen Angriff verwendet werden. Er beinhaltet die Würfel, die vor dem Wurf genommen werden, sowie die Würfel, nachdem sie geworfen wurden.

Verwandte Themen: Angreifen, Modifikation von Würfeln

ANGRIFFSREICHWEITE

Angriffsreichweite ist die Reichweite, auf die eine Staffel oder Hüllensektion eines Schiffs einen Angriff durchführen kann. Sie hängt von der verwendeten Bewaffnung ab.

- Die maximale Angriffsreichweite einer Hüllensektion ist kurz, falls ihre Bewaffnung nur schwarze Würfel enthält; mittel, falls sie mindestens 1 blauen Würfel enthält; groß, falls sie mindestens 1 roten Würfel enthält.
- Die Angriffsreichweite aller Staffeln ist Entfernung 1.

Verwandte Themen: Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite, Reichweite und Entfernung

AUFBAU

Um eine Standardpartie von **Star Wars: Armada** aufzubauen, durchläuft man folgende Schritte der Reihe nach:

1. **Spielfläche und Startgebiet abstecken:** Eine ca. 90x180 cm große Spielfläche wird freigeräumt. Dann steckt man mithilfe des Maßstabs ein 90x120 cm großes Startgebiet ab und kennzeichnet es mit den Startgebietsmarkern, welche die Länge des Maßstabs von den kurzen Spielflächenrändern entfernt platziert werden. Die Spieler sitzen sich gegenüber an den 180 cm langen Spielflächenrändern.
2. **Spielkomponenten nehmen:** Jeder Spieler legt seine Schiffe, Staffeln und Karten neben die Spielfläche in die Nähe seines Spielflächenrands. Alle Schildräder und Staffelscheiben werden auf die maximalen Schild- bzw. Hüllenwerte eingestellt. Dann positioniert man die Aktivierungsanzeiger aller Staffeln so, dass die blauen Enden mit dem ♣-Symbol sichtbar sind. Jedem Schiff und jeder einzigartigen Staffel werden die passenden Verteidigungsmarker zugewiesen. Dann nimmt man sich genügend Kommando- und Schubräder für seine Flotte. Bei Bedarf weist man Schiffen und Staffeln ID-Marker zu.
3. **Initiative bestimmen:** Der Spieler, dessen Flotte insgesamt weniger Flottenpunkte gekostet hat, wählt, welcher Spieler der erste Spieler wird. Der erste Spieler legt den Initiativemarker mit der ♣-Seite nach oben neben seinen Spielflächenrand. Bei Gleichstand an Flottenpunktekosten wirft man eine Münze, um zu entscheiden, wer den ersten Spieler wählt.
4. **Einsatzziel wählen:** Der erste Spieler sieht sich alle drei Einsatzzielkarten seines Gegners an und wählt eine, die das Einsatzziel dieser Partie wird.
5. **Hindernisse platzieren:** Beginnend mit dem zweiten Spieler wechseln sich die Spieler mit Wählen und Platzieren der sechs Hindernismarker auf der Spielfläche ab. Hindernisse müssen innerhalb des Startgebiets, jenseits von Entfernung 3 zu den Spielflächenrändern und jenseits von Entfernung 1 zueinander platziert werden.
6. **Schiffe aufstellen:** Beginnend mit dem ersten Spieler wechseln sich die Spieler mit dem Aufstellen ihrer Streitkräfte im Startgebiet ab. Ein Aufstellungsspielzug beinhaltet die Platzierung von 1 Schiff oder 2 Staffeln.
 - ◇ Schiffe müssen im Aufstellungsbereich ihres Spielers platziert werden. Sobald man ein Schiff platziert, muss man dessen Schubrad auf einen Wert einstellen, der laut seiner Schubtable zulässig ist.
 - ◇ Staffeln müssen innerhalb von Entfernung 1–2 zu einem befreundeten Schiff platziert werden und können außerhalb der Aufstellungsbereiche platziert werden.
 - ◇ Falls man 2 Staffeln platzieren müsste, aber nur noch 1 hat, kann man sie nicht platzieren, ehe man alle seine Schiffe platziert hat.
 - ◇ Schiffe und Staffeln können auf den Startgebietsmarkern platziert werden, solange sie nicht über das Startgebiet hinausragen.
7. **Sonstiges Spielmaterial vorbereiten:** Die Schadenskarten werden gemischt und zusammen mit den Kommandomarkern, der Manöverhilfe, dem Maßstab und dem Rundenmarker mit der 1 neben die Spielfläche gelegt.

- 8. **Aufräumen:** Die Startgebietsmarker werden von der Spielfläche entfernt.

Verwandte Themen: Aufstellungsbereich, ID-Marker, Initiative, Einsatzzielkarten, Hindernisse, Spielfläche, Reichweite und Entfernung, Startgebiet

AUFSTELLUNGSBEREICH

Der Aufstellungsbereich eines Spielers ist der Teil des Startgebiets, der innerhalb von Entfernung 1–3 zu seinem Spielflächenrand liegt.

Verwandte Themen: Spielfläche, Aufbau, Startgebiet

AUFWERTUNGSKARTEN











Beim Zusammenstellen einer Flotte können Schiffe mit Aufwertungskarten ausgestattet werden. Dazu zählt man die Flottenpunktekosten der Aufwertungen zu den Gesamtkosten der Flotte hinzu. Ein Schiff darf für jedes Aufwertungssymbol in seiner Aufwertungsleiste mit einer Aufwertungskarte mit gleichem Symbol ausgestattet werden.

- Die Aufwertungskarten eines Schiffs werden neben dessen Schiffskarte gelegt.
- Ein Rebellenschiff darf nicht mit imperialen Aufwertungskarten ausgestattet werden und ein imperiales Schiff nicht mit Rebellen-Aufwertungskarten. Die Fraktionszugehörigkeit einer Karte (falls vorhanden) erkennt man an dem Fraktionssymbol links neben den Flottenpunktekosten.
- Ein Schiff kann nicht mehr als eine Aufwertungskarte mit der Eigenschaft „Modifikation“ haben.
- Ein Schiff kann nur dann mit einer Titelkarte ausgestattet werden, falls Schiff und Titelkarte dasselbe Schiffssymbol aufweisen.
- Jedes beliebige Schiff kann mit einer Commander-Karte der jeweiligen Fraktion ausgestattet werden.
- Falls die Aufwertungskarte eines Schiffs abgelegt wird, dreht man sie um. Was die Siegpunktwertung betrifft, gilt das Schiff weiterhin als mit der Aufwertung ausgestattet.
- Das Pronomen „du“ auf Aufwertungskarten bezieht sich auf das Schiff, das mit der Aufwertung ausgestattet ist.
- Eine erschöpfte Aufwertungskarte kann nicht noch einmal erschöpft werden.
- Aufwertungskarten werden in der Statusphase spielbereit gemacht.

Verwandte Themen: Commander, Effekte und Timing, Fraktion, Flottenzusammenstellung, Siegpunkte, Titel, Einzigartige Namen

AUFWERTUNGSSYMBOLS

Die Aufwertungssymbole haben folgende Namen:

- | | |
|---|---|
|  Commander |  Defensive Nachrüstung |
|  Offizier |  Turbolaser |
|  Waffenteam |  Ionenkanonen |
|  Unterstützungsteam |  Flugkörper |
|  Offensive Nachrüstung |  Titel |

- Bei Commander- und Titelkarten ist das Aufwertungssymbol nur auf der Kartenrückseite abgebildet.

Verwandte Themen: Commander, Flottenzusammenstellung, Titel, Aufwertungskarten

BEFREUNDET UND FEINDLICH

Alle Schiffe und Staffeln, die derselben Flotte angehören, gelten als befreundet. Alle Schiffe und Staffeln, die der gegnerischen Flotte angehören, sind feindliche Schiffe und Staffeln.

- Ein Schiff/eine Staffel gilt für sich selbst als befreundet und kann zum Ziel eines Effekts werden, der ein befreundetes Ziel erfordert, es sei denn, der Effekt erfordert ausdrücklich ein „anderes“ Schiff bzw. eine „andere“ Staffel.

Verwandte Themen: Schiff, Staffel, Aufwertungskarten

BEWAFFNUNG


Die Bewaffnung des Angreifers gibt an, wie viele Würfel welcher Farbe bei einem Angriff benutzt werden können. Anti-Jäger-Bewaffnung wird beim Angriff auf eine Staffel verwendet. Geschützbatterie-Bewaffnung wird beim Angriff auf ein Schiff verwendet.

- Jede Hüllensektion eines Schiffs verfügt über eine individuelle Geschützbatterie-Bewaffnung, die verwendet wird, sobald das Schiff von dieser Hüllensektion aus angreift.
- Jede Staffel hat eine einzelne Geschützbatterie-Bewaffnung.
- Ein Schiff hat eine Anti-Jäger-Bewaffnung, die unabhängig von der angreifenden Hüllensektion verwendet wird.

Verwandte Themen: Angreifen, Angriffspool, Angriffreichweite

BEWEGUNG VON SCHIFFEN

Um mit einem Schiff ein Manöver auszuführen, handelt der Besitzer folgende Schritte ab:

- Kurs bestimmen:** Die Manöverhilfe wird gerade gestellt. Dann bewegt man die Gelenke der Manöverhilfe um bis zu so viele Klicks in beliebige Richtung, wie der zugehörige Kurskorrekturwert (angegeben auf der Schubtabelle des Schiffs) beim aktuellen Schub erlaubt. Das Schiff kann ein -Kommando abhandeln, um Schub und/oder Kurskorrektur anzupassen.
- Schiff bewegen:** Die Manöverhilfe wird auf die Spielfläche gelegt und die Stopper am ersten Segment in die Aussparungen an einer Seite des Bugs der Schiffsbasis eingeführt. Dann entfernt man das Schiff von den Stoppfern des ersten Segments und platziert es so, dass die Stopper über dem Gelenk, das dem aktuellen Schub des Schiffs entspricht, in die Aussparungen passen.
 - Ein Schiff kann sich ungehindert über Schiffe, Staffeln und Hindernisse hinwegbewegen.
 - Ein Schiff muss am Ende seiner Bewegung an derselben Seite der Manöverhilfe platziert werden, an der es das Manöver begonnen hat.
 - Ein Schiff kann sich in seiner Endposition nicht mit der Manöverhilfe überschneiden. Kommt es dazu, wird das Schiff an seine Startposition zurückversetzt und die Manöverhilfe an der gegenüberliegenden Seite des Schiffs angesetzt. Dann bewegt man das Schiff.

- Falls sich das Schiff nicht mit der Manöverhilfe überschneiden würde, egal an welcher Seite die Schablone angesetzt wird, entscheidet der Besitzer des Schiffs, an welche Seite er die Schablone ansetzen will.
- Nachdem die Stopper der Manöverhilfe in das Schiff eingeführt worden sind, dürfen die Gelenke der Schablone nicht mehr angepasst werden.
- Im Schritt „Kurs bestimmen“ darf die Manöverhilfe auf die Spielfläche gelegt und beliebig oft angepasst werden.
- Falls ein Schiff ein Manöver mit Schub 0 ausführt, bewegt es sich nicht von seiner aktuellen Position fort. Trotzdem gilt dies als ausgeführtes Manöver.

Verwandte Themen: Manöverhilfe, Überschneidung, Aktivierung von Schiffen, Kurskorrektur


BEWEGUNG VON STAFFELN

Um eine Staffel zu bewegen, folgt der Besitzer folgenden Schritten:

1. **Kurs bestimmen:** Der Maßstab wird mit der Entfernungseite nach oben flach auf den Tisch gelegt. Die Mitte der Unterkante des Entfernung-1-Segments muss die Staffelform berühren.
 2. **Staffel bewegen:** Die Staffel wird aufgehoben und an einen beliebigen Punkt entlang der Mitte des Maßstabs gesetzt, maximal bis zu der Linie, die das Ende der Entfernungskategorie markiert, welche dem Schubwert der Staffel entspricht. Die Staffelform kann nicht jenseits dieser Linie platziert werden. Dann wird der Maßstab entfernt und die Staffel in ihre Endposition gebracht.
- Eine Staffel kann nicht so platziert werden, dass sich ein Teil ihrer Basis mit einem Schiff oder einer anderen Staffel überschneidet.
 - Eine Staffel kann sich ungehindert über Schiffe, Staffeln und Hindernisse hinwegbewegen. Nur Start- und Endposition sind entscheidend.
 - Falls der Maßstab nicht auf die Spielfläche gelegt werden kann, weil andere Staffeln und Schiffe im Weg sind, hält man ihn über die Spielfläche und schätzt die Endposition der Staffel ab.
 - Sobald sich eine Staffel bewegt, kann sie wählen auf ihrer aktuellen Position zu bleiben. Dies zählt trotzdem als Bewegung.

Verwandte Themen: Kommandos, Nahkampf, Hindernisse, Probemessungen, Reichweite und Entfernung, Aktivierung von Staffeln

COMMANDER


Ein Commander ist eine spezielle Art von Aufwertungskarte mit einem -Symbol auf der Rückseite und keinem Aufwertungssymbol in der unteren linken Ecke der Vorderseite.

- Jedes beliebige Schiff kann mit einem Commander ausgestattet werden.
- Eine Flotte kann nicht mehr als einen Commander haben.
- Ein Schiff, das mit einem Commander ausgestattet ist, gilt als Flaggschiff.

Verwandte Themen: Flaggschiff, Flottenzusammensetzung, Aufwertungskarten

EFFEKTE UND TIMING

Jeder Spieleffekt hat einen bestimmten Zeitpunkt, zu dem er abgehandelt werden kann. In der Regel ist dieser Zeitpunkt beim Effekt angegeben. Manche Effekte erfordern ein besonderes Timing, das im Folgenden erklärt wird.

- Ein Effekt, der Angriffswürfel modifiziert, kann ausschließlich im Schritt „Angriffseffekte abhandeln“ eines Angriffs abgehandelt werden, es sei denn, ein anderer Zeitpunkt ist angegeben.
- „☠“-Effekte sind kritische Effekte, die zu Beginn des Schritts „Schaden abhandeln“ eines Angriffs abgehandelt werden können.
- Effekte, die durch ein Kommandosymbol eingeleitet werden, z. B. „“, können ein Mal abgehandelt werden, solange das Schiff das passende Kommando abhandelt.
- Ein „Sobald“-Effekt tritt in dem Augenblick ein, in dem das genannte Ereignis eintritt, und kann im Zuge dieses einen Ereignisses nicht noch einmal eintreten.
- Ein „Solange“-Effekt kann abgehandelt werden, während das genannte Ereignis im Gange ist, und kann im Zuge dieses einen Ereignisses nicht noch einmal eintreten.
- Ein „Bevor“-Effekt tritt unmittelbar vor dem genannten Ereignis ein und kann im Zuge dieses einen Ereignisses nicht noch einmal eintreten.
- Ein „Nachdem“-Effekt tritt unmittelbar nach dem genannten Ereignis ein und kann im Zuge dieses einen Ereignisses nicht noch einmal eintreten.
- Falls zwei oder mehr Effekte eines Spielers dasselbe Timing haben, kann der Spieler sie in beliebiger Reihenfolge abhandeln.
- Falls beide Spieler Effekte mit gleichem Timing haben, handelt zuerst der erste Spieler alle seine Effekte mit diesem Timing ab.
- Das Abhandeln eines Aufwertungskarteneffekts ist freiwillig, sofern nichts Gegenteiliges angegeben ist. Die Abhandlung aller anderen Karteneffekte ist Pflicht, sofern nichts Gegenteiliges angegeben ist.
- Falls Räder, Marker, Würfel oder andere Spielkomponenten als Teil der Kosten eines Karteneffekts ausgegeben werden, erzeugen diese Komponenten nicht ihren normalen Effekt.
- Schiffe und Staffeln können nicht die Kommandoräder, Kommandomarker und Verteidigungsmarker anderer Schiffe und Staffeln ausgeben.
- Während des Spielaufbaus können keine Karteneffekte, außer die von Einsatzzielkarten, abgehandelt werden.
- Sobald eine Karte abgelegt oder verdeckt wird, ist ihr Effekt nicht mehr im Spiel aktiv.

Verwandte Themen: Kritische Effekte, Modifikation von Würfeln, Schlüsselwörter von Staffeln, Aufwertungskarten

EINSATZZIELKARTEN

Einsatzziele bringen frischen Wind in jede Partie von **Star Wars: Armada**, da sie für veränderte Bedingungen auf dem Schlachtfeld sorgen.

Jeder Spieler wählt beim Zusammenstellen seiner Flotte drei Einsatzzielkarten, die aus drei verschiedenen Kategorien stammen müssen. Während des Schritts „Einsatzziel wählen“ des Spielaufbaus sieht der erste Spieler die

Einsatzzielkarten seines Gegners an und wählt eine dieser Karten. Die gewählte Karte wird das Einsatzziel dieser Partie; die nicht gewählten Einsatzziele sowie die Einsatzziele des ersten Spielers werden in dieser Partie nicht verwendet.

- Es gibt drei Kategorien von Einsatzzielen:
 - ◇ **Angriff:** Angriffs-Einsatzziele nennen in der Regel ein oder mehrere Schiffe, die zusätzliche Siegpunkte geben, sobald man sie beschädigt oder zerstört.
 - ◇ **Verteidigung:** Verteidigungs-Einsatzziele verändern die Spielfläche, sodass ein Spieler einen entscheidenden Vorteil erhält.
 - ◇ **Navigation:** Navigations-Einsatzziele belohnen Spieler, die aggressiv und präzise vorrücken.
- Sobald ein Schiff zum Einsatzzielschiff gewählt wird, zeigt man dies an, indem man einen Einsatzzielmarker neben seine Schiffskarte legt.

Verwandte Themen: Flottenzusammenstellung, Siegpunkte, Aufbau, Siegmarker, Sieg und Niederlage

EINZIGARTIGE NAMEN

Der Name einer Karte ist einzigartig, wenn links davon ein schwarzer Punkt (•) ist.

- Eine Flotte kann nicht mehr als eine Karte mit demselben einzigartigen Namen enthalten, selbst wenn es sich um unterschiedliche Kartentypen handelt.

Verwandte Themen: Flottenzusammenstellung, Aufwertungskarten

ENTFERNUNG

Siehe „Reichweite und Entfernung“.

ERSCHÖPFT

Karten und Verteidigungsmarker können erschöpft werden. Erschöpfte Karten und Marker können nicht noch einmal erschöpft werden.

- Um eine Aufwertungskarte zu erschöpfen, dreht man sie um 90° im Uhrzeigersinn.
- Um einen Verteidigungsmarker zu erschöpfen, dreht man ihn von der spielbereiten auf die erschöpfte Seite.
- Wird ein Marker oder eine Karte spielbereit gemacht, ist er oder sie nicht mehr erschöpft.

Verwandte Themen: Verteidigungsmarker, Spielbereit, Statusphase, Aufwertungskarten

ERSTER SPIELER

Der erste Spieler ist der Spieler, der die Initiative hat.

Verwandte Themen: Initiative, Einsatzzielkarten, Zweiter Spieler

FEUERWINKEL

Jeder Schiffsmarker hat vier aufgedruckte Feuerwinkel-Linien, welche die vier Feuerwinkel des Schiffs (einen für jede Hüllensektion) definieren.

- Feuerwinkel erstrecken sich bis ins Unendliche. Sie hören nicht am Ende des Maßstabs auf.
- Ein Feuerwinkel schließt die Breite der Linien, die ihn begrenzen, mit ein.
- Jede Staffel hat einen Feuerwinkel von 360°.

Verwandte Themen: Hüllensektionen, Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite

FLAGGSCHIFF

Ein Flaggschiff ist ein Schiff, das mit einer Commander-Karte ausgestattet ist. Manche Einsatzzielkarten enthalten Sonderregeln für Flaggschiffe.

- Jedes Schiff kann zum Flaggschiff werden, ungeachtet der Aufwertungssymbole in seiner Aufwertungsleiste.
- Eine Flotte muss genau ein Flaggschiff haben.
- Jedem Flaggschiff muss ein Satz Flaggschiffs-ID-Marker der jeweiligen Fraktion zugewiesen werden.

Verwandte Themen: Commander, ID-Marker, Einsatzzielkarten

FLOTTENZUSAMMENSTELLUNG

Jeder Spieler stellt seine eigene Flotte zusammen, indem er Schiffe, Staffeln und Aufwertungskarten wählt, deren Gesamt-Flottenpunktekosten nicht über dem Maximum liegen, auf das sich die Spieler geeinigt haben. Die Flottenpunktekosten der Schiffe, Staffeln und Aufwertungen sind unten rechts auf den Karten angegeben.

Im Zuge der Flottenzusammenstellung muss jeder Spieler drei Einsatzzielkarten wählen (aus jeder Kategorie eine).

- Standardmäßig werden Flotten mit 300 Punkten gebildet. Falls nur mit dem Grundspiel gespielt wird, sollte man 180 Punkten verwenden.
- Solange sich die Spieler einig sind, können sie jedes beliebige Maximum an Flottenpunkten festlegen.
- Eine Flotte muss entweder zu den Rebellen oder zum Imperium gehören. Sie darf keine Schiffe, Staffeln oder Aufwertungen der gegnerischen Fraktion enthalten.
- Eine Flotte muss genau ein Flaggschiff haben.
- Eine Flotte kann nicht mehr als ein Drittel ihrer Flottenpunkte (aufgerundet) für Staffeln ausgeben.

Verwandte Themen: Commander, Fraktion, Flaggschiff, Einsatzzielkarten, Aufwertungskarten

FRAKTION

Es gibt zwei Fraktionen im Spiel: Rebellen und Imperium. Schiffe und Staffeln gehören zu einer Fraktion, wenn auf ihrer Schiffs- bzw. Staffelnkarte das Fraktionssymbol abgebildet ist. Aufwertungskarten gehören zu einer Fraktion, wenn neben ihren Flottenpunktekosten ein Fraktionssymbol ist.

Verwandte Themen: Flottenzusammenstellung, Aufwertungskarten

GRÖSSENKATEGORIE

Jedes Schiff hat eine Größenkategorie: klein, mittelgroß oder groß. Kleine Schiffe verwenden eine 41x71 mm große Basis, mittelgroße Schiffe eine 61x102 mm große Basis und große Schiffe eine 76x192 mm große Basis.

- Folgende Schiffe sind kleine Schiffe:
 - ◇ Corellianische CR90-Korvette
 - ◇ Nebulon-B-Fregatte
 - ◇ Sternenerstörer der *Gladiator*-Klasse
- Folgende Schiffe sind mittelgroße Schiffe:
 - ◇ Angriffsfregatte Mk. II
 - ◇ Sternenerstörer der *Sieges*-Klasse

Verwandte Themen: Schiff

HINDERNISSE

Sobald sich ein Schiff oder eine Staffel nach dem Durchführen eines Manövers mit einem Hindernis überschneidet, wird abhängig von der Art des Hindernisses einer der folgenden Effekte ausgeführt:

- **Asteroidenfeld:** Dem Schiff wird eine offene Schadenskarte zugeteilt. Staffeln sind nicht betroffen.
- **Trümmerfeld:** Das Schiff nimmt zwei Schaden an einer beliebigen Hüllensektion. Staffeln sind nicht betroffen.
- **Raumstation:** Das Schiff kann eine seiner offenen oder verdeckten Schadenskarten ablegen. Die Staffel kann 1 Hüllenpunkt wiederherstellen.
- Ein Schiff/eine Staffel überschneidet sich mit einem Hindernis, falls ein Teil der Basis (ausgenommen Aktivierungsanzeiger) nach der Bewegung auf einem Hindernismarker liegt. Schiffe und Staffeln können sich ungehindert über Hindernisse hinwegbewegen.
- Falls sich ein Schiff mit mehreren Hindernissen überschneidet, führt es den Effekt jedes Hindernisses in beliebiger Reihenfolge aus.
- Kreuzt beim Angreifen die Sichtlinie einen Hindernismarker, ist die Sichtlinie versperrt.

Verwandte Themen: Sichtlinie, Versperrte Sichtlinie, Überschneidung, Aufbau

HÜLLENSEKTIONEN

Eine Hüllensektion ist der Teil eines Schiffsmarkers, der durch zwei Feuerwinkellinien begrenzt und hervorgehoben wird. Sie enthält **keinen** Teil der Plastikbasis.

- Jedes Schiff hat vier Hüllensektionen: Bug, Links, Rechts und Heck.
- Staffeln haben keine Hüllensektionen.
- Eine Hüllensektion grenzt an eine andere Hüllensektion an, falls die Sektionen sich eine Feuerwinkellinie teilen.

Verwandte Themen: Angreifen, Feuerwinkel, Schilder

ID-MARKER

ID-Marker werden verwendet, um Schiffe zu unterscheiden. Jedem Flaggschiff muss ein Satz Flaggschiffs-ID-Marker der jeweiligen Fraktion zugewiesen werden. Falls ein Spieler mehrere Exemplare des gleichen Schiffs hat, muss er jedem dieser Schiffe ID-Marker zuweisen. Gehören die Flotten beider Spieler derselben Fraktion an, muss jeder Spieler all seinen Schiffen und Staffeln ID-Marker zuweisen. ID-Marker werden im Schritt „Spielkomponenten nehmen“ des Spieldaufbaus zugewiesen.

- Um einen Schiffs-ID-Marker zuzuweisen, steckt man den Marker in den ID-Schlitz des Schiffs und legt den Schiffskarten-ID-Marker mit gleicher Zahl/gleichem Symbol auf die Schiffskarte des Schiffs.
- Um einen Staffel-ID-Marker zuzuweisen, steckt man den Marker in den ID-Schlitz der Staffel.
- Alle ID-Marker einer Flotte müssen dieselbe Farbe zeigen und dürfen nicht die Farbe der gegnerischen Flotte zeigen.

Verwandte Themen: Fraktion, Aufbau

INITIATIVE

Die Initiative bestimmt, welcher Spieler in der Schiffsphase und Staffelfase als Erster agiert. Im Schritt „Initiative bestimmen“ des Spieldaufbaus wird sie einem Spieler zugewiesen. Dieser Spieler ist der erste Spieler und nimmt den Initiativemarker. Sein Gegner ist der zweite Spieler.

- Der erste Spieler behält die Initiative für die gesamte Spieldauer.

Verwandte Themen: Erster Spieler, Einsatzzielkarten, Zweiter Spieler, Aufbau

KOMMANDOMARKER

Sobald das Kommandorad eines Schiffs aufgedeckt wird, kann man dieses Rad abgeben, um dem Schiff den passenden Kommandomarker zuzuweisen. Kommandomarker können zu bestimmten Zeitpunkten ausgegeben werden, um den Effekt des Kommandos in abgeschwächter Form auszuführen.

- Um einem Schiff einen Kommandomarker zuzuweisen, legt man ihn neben das Schiff auf die Spielfläche.
- Sobald einem Schiff ein Kommandomarker zugewiesen wird und es anschließend mehr Kommandomarker hat, als sein Kommandowert beträgt, muss es sofort 1 seiner Kommandomarker ablegen.
- Sobald einem Schiff ein Kommandomarker zugewiesen wird und es bereits einen Kommandomarker dieser Art hat, muss es diesen Kommandomarker sofort ablegen.
- Man darf einen Kommandomarker in derselben Runde abgeben, in der man ihn erhalten hat.
- Sobald ein Kommandomarker ausgegeben wird, legt man ihn in den Vorrat zurück.

Verwandte Themen: Kommandos

KOMMANDOPHASE

In dieser Phase wählen die Spieler gleichzeitig und im Geheimen Kommandos auf ihren Kommandorädern und weisen sie verdeckt ihren Schiffen zu.

- Einem Schiff müssen so viele Kommandoräder zugewiesen werden, bis es Kommandoräder in Höhe seines Kommandowerts hat. Manchmal, z. B. in der ersten Runde des Spiels, müssen einem Schiff daher mehrere Kommandoräder zugewiesen werden.
- Sobald einem Schiff ein Kommandorad zugewiesen wird, legt man es unter alle anderen Kommandoräder, die diesem Schiff bereits zugewiesen wurden.

Verwandte Themen: Kommandos, Kommandoräder, Kommandomarker

KOMMANDORÄDER

Sobald ein Schiff aktiviert wird, deckt der Besitzer das oberste Kommandorad des Schiffs auf und legt es neben das Schiff auf die Spielfläche. Er kann es entweder sofort abgeben, um dem Schiff den passenden Kommandomarker zuzuweisen, oder zu dem Zeitpunkt, an dem das Kommando ausgeführt werden kann.

- Nachdem ein Schiff seine Aktivierung abgeschlossen hat, wird sein Kommandorad, falls es nicht abgegeben wurde, abgelegt.

- Sobald ein Kommandorad abgelegt oder ausgegeben wird, legt man es offen auf die Schiffskarte des Schiffs. Dort bleibt es, bis es in der nächsten Kommandophase als neues Kommando zugewiesen wird.
- Ein Schiff mit einem offenen Kommandorad auf der Schiffskarte kann nicht aktiviert werden.
- Ein Spieler kann sich jederzeit die verdeckten Kommandoräder seiner Schiffe ansehen. Tut er das, muss er die Reihenfolge, in der die Kommandoräder gestapelt sind, unverändert lassen.

Verwandte Themen: Kommandophase, Kommandomarker, Kommandos

KOMMANDOS

Ein Schiff kann den Effekt eines Kommandos abhandeln, indem es zum geeigneten Zeitpunkt ein Kommandorad oder einen Kommandomarker mit dem passenden Symbol ausgibt. Der Effekt des Kommandos hängt davon ab, welche Art von Spielkomponente ausgegeben wurde:

- **🕒 Navigieren:** Abhandeln im Schritt „Kurs bestimmen“ der Bewegung.
 - ◇ **Rad:** Erhöht oder senkt den Schub des Schiffs um 1 und/oder erhöht den Kurskorrekturwert eines Gelenks um 1 für dieses Manöver.
 - ◇ **Marker:** Erhöht oder senkt den Schub des Schiffs um 1.
- **🕒 Staffel:** Ausführen, nachdem das Kommandorad des Schiffs aufgedeckt worden ist.
 - ◇ **Rad:** Aktiviert bis zu X befreundete Staffeln in kurzer bis mittlerer Reichweite des Schiffs, wobei X der Staffelwert des Schiffs ist. Jede auf diese Weise aktivierte Staffel kann (in beliebiger Reihenfolge) angreifen und sich bewegen. Die Staffeln werden eine nach der anderen gewählt und aktiviert.
 - ◇ **Marker:** Aktiviert eine Staffel wie oben beschrieben.
- **🔧 Reparieren:** Abhandeln, nachdem das Kommandorad des Schiffs aufgedeckt worden ist.
 - ◇ **Rad:** Man erhält Technikpunkte in Höhe des Technikwerts des Schiffs. Sie können für folgende Reparatureffekte ausgegeben werden:
 - **Schilder verschieben:** 1 Punkt ausgeben, um 1 Schild zu verschieben. Dabei wird das Schildrad einer Hüllensektion des Schiffs um 1 verringert und das einer anderen Hüllensektion des Schiffs um 1 erhöht (ohne deren maximalen Schildwert zu überschreiten).
 - **Schilder wiederherstellen:** 2 Punkte ausgeben, um 1 Schild in einer beliebigen Hüllensektion des Schiffs wiederherzustellen (ohne deren maximalen Schildwert zu überschreiten).
 - **Hülle reparieren:** 3 Punkte ausgeben, um 1 offene oder verdeckte Schadenskarte des Schiffs zu wählen und abzulegen.
 - ◇ **Marker:** Man erhält Technikpunkte in Höhe des halben Technikwerts des Schiffs (aufgerundet). Sie können für die oben genannten Reparatureffekte ausgegeben werden.
 - ◇ Ein Schiff kann Reparatureffekte in beliebiger Reihenfolge abhandeln.
 - ◇ Ein Schiff kann jeden Reparatureffekt mehrfach bezahlen und abhandeln, sofern es genug Technikpunkte dafür hat.

◇ Sobald ein Schiff ein **🕒**-Kommando abhandelt, muss es erst einen Reparatureffekt vollständig abhandeln, ehe es den nächsten bezahlen und abhandeln darf. Beispiel: Ein Schiff hat 5 Technikpunkte. Es kann zuerst die Schadenskarte „Kondensator ausgefallen“ ablegen und dann in einer Hüllensektion mit 0 verbleibenden Schilden 1 Schild wiederherstellen.

◇ Nachdem ein Schiff ein **🕒**-Kommando abgehandelt hat, verliert es alle verbleibenden Technikpunkte. Technikpunkte bleiben nicht von Runde zu Runde bestehen.

- **🔥 Feuer konzentrieren:** Abhandeln im Schritt „Angriffseffekte abhandeln“ eines Angriffs.
 - ◇ **Rad:** Fügt dem Angriffspool 1 Angriffswürfel hinzu. Die Farbe des Würfels muss bereits im Angriffspool vertreten sein.
 - ◇ **Marker:** 1 Angriffswürfel aus dem Angriffspool wird neu gewürfelt.
- Ein Schiff kann ein und dasselbe Kommando nicht mehrmals pro Runde ausführen.
- Ein Schiff kann ein Kommandorad und einen Kommandomarker ausgeben, um deren Effekte zu kombinieren. Dies zählt als eine Abhandlung des Kommandos. Beispiel: Ein Schiff kann seinen Schub zwei Mal erhöhen, indem es ein **🕒**-Kommandorad und einen **🕒**-Kommandomarker ausgibt.
- Ein Spieler kann innerhalb einer Runde mehrere Kommandos abhandeln, z. B. im Schritt „Kommandorad aufdecken“ der Aktivierung einen **🕒**-Kommandomarker und einen **🕒**-Kommandomarker ausgeben und dann im Schritt „Kurs bestimmen“ der Bewegung ein **🕒**-Kommandorad ausgeben.

Verwandte Themen: Angreifen, Kommandoräder, Effekte und Timing, Schilde, Bewegung von Schiffen, Aufwertungskarten

KRITISCHE EFFEKTE

Ein kritischer Effekt, eingeleitet durch „**⚡**:“, kann abgehandelt werden, falls mindestens 1 **⚡**-Symbol im Angriffspool ist.

- Pro Angriff darf der Angreifer nur einen kritischen Effekt abhandeln.
- Der Angreifer gibt kein Würfelsymbol aus, um einen kritischen Effekt abzuhandeln, es sei denn, der Effekt besagt Gegenteiliges.
- Kritische Effekte werden zu Beginn des Schritts „Schaden abhandeln“ eines Angriffs abgehandelt.
- Der normale kritische Effekt lautet: „**⚡**: Falls dem Verteidiger durch diesen Angriff mindestens 1 Schadenskarte zugeteilt wird, teile ihm die erste Schadenskarte offen zu.“
- Sofern nichts Gegenteiliges angegeben ist, können Staffeln kritische Effekte weder abhandeln noch erleiden.

Verwandte Themen: Angreifen, Schaden, Würfelsymbole, Modifikation von Würfeln

KURSKORREKTUR

Der Kurskorrekturwert gibt an, um wie viele Klicks ein Gelenk der Manöverhilfe maximal von der zentralen Position wegbewegt werden darf. Ein Kurskorrekturwert von „-“ bedeutet, dass das Gelenk gerade bleiben muss.

- Kurskorrekturwerte variieren je nach Schiff und Schub, angezeigt durch die Schubtabellen der Schiffe.

- Sobald ein Kurskorrekturwert von „-“ um eins erhöht wird, wird er zu „I“. Sobald ein Kurskorrekturwert von „I“ um eins erhöht wird, wird er zu „II“. Ein Kurskorrekturwert von „II“ kann nicht erhöht werden.

Verwandte Themen: Manöverhilfe, Bewegung von Schiffen, Schubtabelle

MANÖVERHILFE

Die Manöverhilfe wird verwendet, um Schiffe präzise über die Spielfläche zu bewegen.

- Jedes Gelenk der Manöverhilfe entspricht dem aufgedruckten Schub auf dem Pappmarker, welcher in der Öffnung steckt, die dem Gelenk am nächsten liegt.
- Sobald ein Schiff bewegt wird, ignoriert man alle Segmente der Manöverhilfe jenseits des Gelenks, an das sich das Schiff bewegen wird. Die Gelenke dieser Segmente können so eingestellt werden, dass sie möglichst wenig stören.
- Falls die Manöverhilfe nicht auf die Spielfläche gelegt werden kann, weil sie sich mit einem Schiff oder einer Staffel überschneiden würde, hält man die Schablone über die Spielfläche und schätzt die Endposition des sich bewegenden Schiffs ab.

Verwandte Themen: Probemessungen, Bewegung von Schiffen

MODIFIKATION VON WÜRFELN

Würfel können durch Spieleffekte folgendermaßen modifiziert werden:

- **Neu würfeln:** Sobald ein Würfel neu gewürfelt wird, nimmt der Angreifer ihn und wiederholt den Wurf. Ein Würfel kann auch mehrmals neu gewürfelt werden.
- **Hinzufügen:** Sobald ein Würfel hinzugefügt wird, wirft man einen unbenutzten Würfel der passenden Farbe und fügt ihn dem Angriffspool hinzu.
- **Ändern:** Sobald ein Würfel geändert wird, legt man die angegebene Seite nach oben.
- **Ausgeben:** Sobald ein Würfel oder Würfelsymbol ausgegeben wird, entfernt man den Würfel aus dem Angriffspool.
- **Negieren:** Sobald ein Würfel oder Würfelsymbol negiert wird, entfernt man den Würfel aus dem Angriffspool.

Verwandte Themen: Angreifen, Würfelsymbole

NAHKAMPF

Solange eine Staffel in Entfernung 1 zu einer oder mehreren feindlichen Staffeln ist, ist sie mit allen diesen feindlichen Staffeln im Nahkampf.

- Eine Staffel im Nahkampf kann sich nicht bewegen.
- Sobald eine Staffel angreift, muss sie falls möglich eine Staffel, mit der sie im Nahkampf ist, angreifen (und kein feindliches Schiff).
- Mit Schiffen und befreundeten Staffeln ist eine Staffel nie im Nahkampf.
- Ist die Sichtlinie zwischen zwei Staffeln versperrt, sind sie nicht im Nahkampf miteinander, selbst wenn sie in Entfernung 1 zueinander sind. Angreifen können sie sich trotzdem.
- Eine Staffel ist nicht mehr im Nahkampf, falls die letzte Staffel, mit der sie im Nahkampf ist, zerstört wird.
- Staffeln geraten nicht in einen Nahkampf, solange sie sich bewegen, selbst wenn ein Teil des Maßstabs

in Entfernung 1 zu einer feindlichen Staffel liegt. Nur Start- und Endposition sind entscheidend.

Verwandte Themen: Versperrte Sichtlinie, Bewegung von Staffeln

PROBEMESSUNGEN

- Die Spieler können jederzeit mit beiden Seiten des Maßstabs Probemessungen durchführen.
- Im Schritt „Kurs bestimmen“ der Durchführung eines Manövers darf man die Manöverhilfe auf die Spielfläche legen und beliebig viele Einstellungen ausprobieren. Der Kurs wird erst dann endgültig festgelegt, wenn die Stopper der Manöverhilfe in die Schiffsbasis eingeführt werden.

Verwandte Themen: Manöverhilfe, Reichweite und Entfernung

REICHWEITE UND ENTFERNUNG

Der Maßstab hat zwei Seiten: die Reichweitenseite und die Entfernungsseite. Die Reichweitenseite ist in drei Reichweitenkategorien unterteilt: kurz, mittel und groß. Die Entfernungsseite ist in fünf Entfernungskategorien unterteilt: 1 bis 5. Die Unterseite des Maßstabs ist die Unterkante des Segments der kurzen Reichweite.

- Sobald mit dem Maßstab abgemessen wird, wird nur eine Kante des Maßstabs benutzt. Breite und Tiefe des Maßstabs spielen keine Rolle.
- Die aufgedruckten Linien, die zwei angrenzende Kategorien trennen, zählen immer zur weiter unten liegenden Kategorie des Maßstabs.
- Folgende Begriffe werden im Zusammenhang mit Reichweite und Entfernung gebraucht:
 - ◇ **In:** Falls irgendein Teil einer Hüllensektion, Basis oder eines Markers in der angegebenen Kategorie liegt, ist die Spielkomponente in dieser Kategorie.
 - ◇ **Jenseits:** Falls kein Teil einer Hüllensektion, Basis oder eines Markers in der angegebenen oder einer weiter unten liegenden Kategorie ist, liegt die Spielkomponente jenseits dieser Kategorie.
 - ◇ **Innerhalb:** Wenn eine Basis oder ein Marker komplett in der angegebenen Kategorie liegt, ist die Spielkomponente innerhalb dieser Kategorie.
 - ◇ **Minimum–Maximum:** Diese Abkürzung umfasst die minimale, maximale und alle dazwischenliegenden Kategorien, z. B. „Entfernung 1–4“.
- Der Maßstab ist 1 Fuß (30,48 cm) lang.

Verwandte Themen: Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite, Bewegung von Staffeln

RUNDE

Eine Spielrunde besteht aus vier Phasen, die in folgender Reihenfolge abgehandelt werden: Kommandophase, Schiffsphase, Staffelfase und Statusphase.

Rundenmarker werden verwendet, um anzuzeigen, in welcher Runde man sich befindet. Die Rundenzahl entspricht dem Rundenmarker mit der höchsten Zahl neben der Spielfläche. Beim Spielaufbau wird der Rundenmarker mit der 1 neben die Spielfläche gelegt. In jeder Statusphase wird der nächsthöhere Rundenmarker dort platziert.

Das Spiel endet nach sechs Runden.

Verwandte Themen: Aufbau, Statusphase, Sieg und Niederlage

SCHADEN

Schiffe und Staffeln können durch Angriffe, Hindernisse und andere Spieleffekte Schaden nehmen.

- Sobald eine Staffel Schaden nimmt, werden ihre Hüllenpunkte um die Schadensmenge verringert. Um dies anzuzeigen, dreht man die Staffelscheibe so lange, bis der Plastikpfeil auf dem Haltestäbchen auf die verbleibenden Hüllenpunkte der Staffel zeigt.
- Sobald ein Schiff Schaden nimmt, nimmt es einen Schadenspunkt nach dem anderen. Für jeden Schadenspunkt verringert man die Schilde der verteidigenden Hüllensektion um 1. Hat die verteidigende Hüllensektion keine Schilde mehr übrig, wird dem Schiff stattdessen eine verdeckte Schadenskarte zugeteilt.
- Sobald ein Schiff Schadenskarten in Höhe seines Hüllenwerts hat, wird es sofort zerstört.
- Sobald ein Schiff Schaden nimmt, ohne dass eine konkrete Hüllensektion genannt ist, wählt der Besitzer des Schiffs eine Hüllensektion, die all diesen Schaden nimmt.
- Offene Schadenskarten haben entweder einen Effekt, der unmittelbar nach Zuteilung der Karte abgehandelt werden muss, oder einen andauernden Effekt, der aktiv bleibt, solange die Karte offen ausliegt.
- Offene Schadenskarten bleiben offen, bis sie durch einen Effekt umgedreht werden. Solange eine Schadenskarte offen ausliegt, wird ihr Effekt auf das Schiff angewendet.
- Schadenskarten werden eine nach der anderen zugeteilt.
- Sobald eine Schadenskarte gezogen oder angesehen werden soll, aber keine Karten mehr im Schadensstapel sind, mischt man den Ablagestapel und bildet einen neuen Schadensstapel.
- Jede Schadenskarte hat die Eigenschaft „Schiff“ oder „Mannschaft“. Diese Eigenschaften haben keinen Effekt, aber Karteneffekte können Bezug auf sie nehmen.

Verwandte Themen: Angreifen, Zerstörte Schiffe und Staffeln

SCHIFF

Ein Schiff besteht aus einer Schiffsbasis, einem Schiffsmodell, einem Schiffsmarker und einer Schiffskarte. Alle Komponenten müssen dem Schiffstyp entsprechen und der Name der Schiffskarte muss mit dem Namen des Schiffsmarkers übereinstimmen.

- Jedes Schiff hat unten links auf seiner Schiffskarte sowie auf der Bug-Hüllensektion seines Schiffsmarkers ein Schiffssymbol. Dieses Symbol gibt den Schiffstyp an und bestimmt, mit welchen Titelkarten das Schiff ausgestattet werden kann.
- Einige Schiffsmodelle ragen über die Plastikbasis hinaus. Aus diesem Grund haben Schiffsmodelle keine Auswirkungen auf die Abmessung von Reichweite, Feuerwinkel, Bewegung, Überschneidung und andere Spielmechaniken.

Verwandte Themen: Schiffsphase, Staffel, Titel

SCHIFFSPHASE

Während dieser Phase aktiviert der erste Spieler eines seiner Schiffe. Dann aktiviert der zweite Spieler eines seiner eigenen Schiffe. Die Spieler wechseln sich weiter ab, bis alle Schiffe aktiviert wurden.

- Spieler können kein Schiff aktivieren, das bereits aktiviert wurde.
- Falls ein Spieler keine nicht-aktivierten Schiffe mehr übrig hat, muss er für den Rest der Phase passen.

Verwandte Themen: Erster Spieler, Runde, Aktivierung von Schiffen

SCHILDE

Jede Hüllensektion verfügt über ein eigenes Schildrad und einen maximalen Schildwert. Die Zahl auf dem Schildrad gibt die verbleibenden Schilde der Hüllensektion an.

- Jedes Schiff beginnt das Spiel mit Schildrädern, welche auf die bei den jeweiligen Hüllensektionen angegebenen maximalen Schildwerte eingestellt sind.
- Sobald ein Schiff Schilde verliert oder wiederherstellt, dreht man das Schildrad so, dass es die verbleibenden Schilde dieser Hüllensektion anzeigt.
- Eine Hüllensektion kann nicht mehr Schilde haben als ihr maximaler Schildwert und kann keine Schilde wiederherstellen, wenn sie bereits auf dem maximalen Schildwert ist.
- Eine Hüllensektion kann nicht weniger als 0 Schilde haben und keine Schilde verlieren, falls sie keine mehr hat.

Verwandte Themen: Kommandos, Schaden, Verteidigungsmarker, Hüllensektionen

SCHLÜSSELWÖRTER VON STAFFELN

Jede Staffel verfügt über ein oder mehrere Schlüsselwörter sowie die zugehörigen Schlüsselwortsymbole. Schlüsselwörter haben folgende Effekte für die Staffel:

- **⚔ Konter X:** Nachdem eine Staffel einen nicht-KONTER-Angriff gegen dich durchgeführt hat, darfst du jene Staffel mit einer Anti-Jäger-Bewaffnung von X blauen Würfeln angreifen, selbst wenn du zerstört wurdest.
- **☠ Bomber:** Solange du ein Schiff angreiffst, fügt jedes deiner ☠-Symbole 1 Schadenspunkt zur Schadenssumme hinzu und du kannst einen kritischen Effekt abhandeln.
- **⚔ Eskorte:** Staffeln, die mit dir im Nahkampf sind, können keine Staffeln ohne das Schlüsselwort **ESKORTE** angreifen, es sei denn, sie führen einen **KONTER**-Angriff durch.
- **🛡 Schwer:** Du hinderst Staffeln, die mit dir im Nahkampf sind, nicht daran, sich zu bewegen und Schiffe anzugreifen.
- **🎲 Schwarm:** Solange du eine Staffel angreiffst, die mit einer anderen Staffel im Nahkampf ist, darfst du 1 Würfel neu würfeln.
 - ◊ Ein **KONTER**-Angriff kann von allen Effekten modifiziert werden, die einen normalen Angriff modifizieren, z. B. vom Schlüsselwort **SCHWARM**.

Verwandte Themen: Bewaffnung, Angriff, Nahkampf

SCHUB

Der Schub eines Schiffs bestimmt, wie weit es sich mit jeder Aktivierung bewegen muss. Der aktuelle Schub eines Schiffs wird auf seinem Schubrad festgehalten. Der Schubwert einer Staffel gibt die maximale Entfernungskategorie an, in die sie sich bewegen kann.

- Der Schub eines Schiffs bleibt konstant, bis das Schiff ein 🔄-Kommando ausführt oder einen Aufwertungskarteneffekt nutzt, um seinen Schub zu verändern.

- Der Minimalschub ist für alle Schiffe 0.
- Der Maximalschub eines Schiffs ist auf seiner Schubtabelle angegeben. Wenn ein Schiff für eine Schubzahl keine Kurskorrekturwerte besitzt, kann es diesen Schub nicht erreichen.

Verwandte Themen: Kommandos, Bewegung von Schiffen, Schubtabelle, Bewegung von Staffeln, Kurskorrektur

SCHUBTABELLE

Jedes Schiff hat auf seiner Schiffskarte eine Schubtabelle, die angibt, um wie viele Klicks jedes Gelenk von der zentralen (geraden) Position wegbewegt werden darf. Jede Spalte der Tabelle entspricht einem bestimmten Schub, der unter der jeweiligen Spalte angegeben ist. Jede Zelle einer Spalte entspricht einem Gelenk der Manöverhilfe; der Kurskorrekturwert in der Zelle gibt an, um wie viele Klicks dieses Gelenk in beliebige Richtung (nach links oder rechts) bewegt werden darf, wenn man sich mit dem Schub dieser Spalte bewegt.

Verwandte Themen: Bewegung von Schiffen, Schub, Kurskorrektur

SICHTLINIE

Beim Ausführen eines Angriffs zieht man eine Sichtlinie zwischen den beteiligten Schiffen und Staffeln auf der Spielfläche, um festzustellen, ob der Angriff möglich ist und ob die Sichtlinie versperrt ist.

- Um die Sichtlinie zu bestimmen, zieht man mithilfe des Maßstabs eine Gerade von der angreifenden Staffel oder Hüllensektion zur verteidigenden Staffel oder Hüllensektion.
- Sobald die Sichtlinie von oder zu einer Staffel gezogen wird, verwendet man den Punkt der Staffelform, welcher der gegnerischen Staffel oder Hüllensektion am nächsten liegt.
- Sobald die Sichtlinie von oder zu einer Hüllensektion gezogen wird, verwendet man den aufgedruckten, gelben Zielpunkt der Hüllensektion.
- Falls die Sichtlinie eine Hüllensektion des Verteidigers kreuzt, die nicht die verteidigende Sektion ist, hat der Angreifer keine Sichtlinie und muss ein anderes Ziel wählen.
- Falls die Sichtlinie einen Hindernismarker oder ein drittes Schiff kreuzt, das weder Angreifer noch Verteidiger ist, ist die Sichtlinie versperrt.
- Staffeln blockieren und versperren die Sichtlinie nicht.
- Die Hüllensektionen des Angreifers blockieren die Sichtlinie nicht.
- Falls eine Sichtlinie gezogen werden muss, die länger als der Maßstab ist, wird der Maßstab gedanklich verlängert und die weiterführende Linie abgeschätzt.

Verwandte Themen: Angreifen, Versperrte Sichtlinie, Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite

SIEG UND NIEDERLAGE

Das Spiel endet nach sechs Runden. Dann berechnen die Spieler ihre Siegpunkte. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

- Falls beide Spieler nach sechs Runden gleich viele Siegpunkte haben, gewinnt der zweite Spieler.
- Falls alle Schiffe einer Flotte zerstört sind (Staffeln werden ignoriert), endet das Spiel sofort. Es gewinnt der Spieler, der noch mindestens 1 Schiff auf der Spielfläche hat.

- Falls die letzten Schiffe beider Flotten gleichzeitig zerstört werden, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt der zweite Spieler.

Verwandte Themen: Einsatzzielkarten, Runde, Siegpunkte

SIEGMARKER

Manche Einsatzzielkarten geben an, wie die Spieler Siegmarker sammeln und neben ihre Schiffskarten legen können. Am Ende des Spiels ist jeder Siegmarker so viele Siegpunkte wert, wie auf der Einsatzzielkarte angegeben ist.

Verwandte Themen: Einsatzzielkarten, Siegpunkte

SIEGPUNKTE

Am Ende des Spiels bestimmen die Spieler ihre Siegpunkte. Die Siegpunkte eines Spielers entsprechen den Gesamt-Flottenpunktekosten aller zerstörten feindlichen Schiffe und Staffeln zzgl. der Werte aller Siegmarker, die der Spieler gesammelt hat.

- Zu den Flottenpunktekosten eines zerstörten Schiffs werden die Kosten aller Aufwertungskarten, mit denen es ausgestattet war, hinzuaddiert.
- Abgelegte Aufwertungskarten geben keine Siegpunkte, es sei denn, sie gehören zur Ausstattung eines zerstörten Schiffs.
- Jeder Siegmarker gibt so viele Siegpunkte, wie unten rechts auf der verwendeten Einsatzzielkarte angegeben ist.

Verwandte Themen: Einsatzzielkarten, Siegmarker, Sieg und Niederlage

SPIELBEREIT

Karten und Verteidigungsmarker werden in der Statusphase spielbereit gemacht und beginnen das Spiel in spielbereitem Zustand. Eine spielbereite Karte kann als Teil der Kosten eines Effekts erschöpft werden.

- Sobald eine Aufwertungskarte spielbereit gemacht wird, dreht man sie um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
- Sobald ein Verteidigungsmarker spielbereit gemacht wird, dreht man ihn von der erschöpften auf die spielbereite Seite.
- Sobald eine Karte oder ein Verteidigungsmarker erschöpft wird, ist sie oder er nicht mehr spielbereit.

Verwandte Themen: Verteidigungsmarker, Erschöpft, Statusphase, Aufwertungskarten

SPIELFLÄCHE

Die Spielfläche ist der gemeinsame Spielbereich, der Schiffe, Staffeln, Hindernismarker und Einsatzzielmarker enthält. Empfohlen ist eine 90x90 cm große Spielfläche für das Grundspiel und eine 90x180 cm große Spielfläche für eine 300-Flottenpunkte-Partie.

- Falls ein Teil einer Schiffs- oder Staffelform außerhalb der Spielfläche liegt, wird das Schiff bzw. die Staffel zerstört. Was das betrifft, werden Aktivierungsanzeiger, Schildräder sowie die Plastikteile der Schiffsbasen, welche die Schildräder einrahmen, ignoriert.

Verwandte Themen: Flottenzusammenstellung, Aufbau, Bewegung von Schiffen, Bewegung von Staffeln

STAFFEL

Eine Staffel besteht aus einer Staffelform, mehreren Sternenjägermodellen, einer Pappscheibe, einem Aktivierungsanzeiger aus Pappe und einer Staffelform. Scheibe, Sternenjägermodelle und Staffelform müssen alle zum selben Typ von Staffel gehören.

- Alle Exemplare einer nicht-einzigartigen Staffel teilen sich eine Staffelform.
- Jedes Exemplar einer Staffel kostet die auf der entsprechenden Staffelform angegebenen Flottenpunkte.
- Falls Sternenjägermodelle oder Aktivierungsanzeiger einer Staffel die Bewegung oder Platzierung anderer Komponenten behindern, dreht man die Staffel so, dass Sternenjägermodelle und Aktivierungsanzeiger nicht mehr im Weg sind.
- Das Pronomen „du“ auf Staffelformen bezieht sich auf die Staffel, die den Effekt abhandelt.

Verwandte Themen: Schiff, Staffelform, Einzigartige Namen

STAFFELPHASE

In dieser Phase aktiviert der erste Spieler zwei seiner Staffeln. Dann aktiviert der zweite Spieler zwei seiner eigenen Staffeln. Die Spieler wechseln sich weiter ab, bis alle Staffeln aktiviert wurden.

- Die zweite zu aktivierende Staffel wird erst dann gewählt, wenn die Aktivierung der ersten abgeschlossen ist.
- Falls man beim Wählen der ersten zu aktivierenden Staffel nur noch eine nicht-aktivierte Staffel übrig hat, aktiviert man nur diese eine Staffel.
- Falls ein Spieler keine nicht-aktivierten Staffeln mehr übrig hat, muss er für den Rest der Phase passen.
- Sobald eine Staffel in dieser Phase aktiviert wird, kann sie entweder angreifen oder sich bewegen, aber nicht beides.

Verwandte Themen: Angreifen, Staffel, Aktivierung von Staffeln, Bewegung von Staffeln

STARTGEBIET

Das Startgebiet ist der Teil der Spielfläche, auf dem beim Spielaufbau Schiffe, Staffeln, Hindernismarker und Einsatzzielmarker platziert werden.

Bei einer 300-Flottenpunkte-Partie ist das Startgebiet ein 90x120 cm großer Bereich im Zentrum der Spielfläche. Falls mit einer 90x90 cm großen Spielfläche gespielt wird, umfasst das Startgebiet die gesamte Spielfläche.

Das Startgebiet wird mit Startgebietsmarkern gekennzeichnet. Nach Abschluss des Spielaufbaus werden die Startgebietsmarker von der Spielfläche entfernt.

Verwandte Themen: Aufstellungsbereich, Spielfläche, Aufbau

STATUSPHASE

In dieser Phase machen die Spieler alle ihre erschöpften Verteidigungsmarker spielbereit, indem sie diese auf die spielbereite Seite drehen. Außerdem machen sie alle ihre erschöpften Aufwertungskarten spielbereit, indem sie diese um 90° gegen den Uhrzeigersinn drehen. Dann dreht der erste Spieler den Initiativemarker auf die andere Seite.

- Am Ende dieser Phase legt der erste Spieler den Rundenmarker mit der nächsthöheren Zahl neben die Spielfläche. Dieser Marker gibt die Rundenzahl für die nächste Runde an.

Verwandte Themen: Verteidigungsmarker, Initiative, Rundenmarker, Aufwertungskarten

TITEL

Eine Titelform ist eine Aufwertungskarte mit einem Schiffssymbol in der unteren, linken Ecke. Ein Schiff kann nur dann mit einer Titelform ausgestattet werden, wenn Schiff und Titelform über dasselbe Schiffssymbol verfügen.

Verwandte Themen: Commander, Flottenzusammenstellung, Aufwertungskarten

ÜBERSCHNEIDUNG

Falls ein Schiff ein Manöver durchführt und sich an seiner Endposition mit einer oder mehreren Staffeln überschneidet, rückt man alle betroffenen Staffeln beiseite und führt das Manöver des Schiffs zu Ende. Dann platziert der Spieler, der das Schiff **nicht** bewegt hat, die betroffenen Staffeln (egal wem sie gehören) in beliebiger Position um das gerade bewegte Schiff, sodass sie es berühren. Er darf die Staffeln in beliebiger Reihenfolge platzieren.

Falls ein Schiff ein Manöver ausführt und sich an seiner Endposition mit einem anderen Schiff überschneiden würde, kann es das Manöver nicht normal zu Ende führen. Stattdessen verringert man den Schub des Schiffs vorübergehend um 1 (ohne das Schubrad zu verändern) und bewegt es mit dem neuen Schub. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis das Schiff sein Manöver ausführen kann, selbst wenn das Manöver darin besteht, dass es mit Schub 0 stehenbleibt. Dann wird dem gerade bewegten Schiff sowie dem nächstgelegenen Schiff, mit dem es sich überschneidet, 1 verdeckte Schadenskarte zugeteilt.

Falls sich ein Schiff oder eine Staffel nach der Bewegung mit einem Hindernismarker überschneidet, wird abhängig von der Art des Hindernismarkers ein Effekt abgehandelt.

- Falls ein Schiff vorübergehend seinen Schub verringert, kehrt er nach Ausführung des Manövers wieder auf den Wert zurück, der auf dem Schubrad eingestellt ist.
- Selbst wenn ein Schiff seine Position nicht verändert (weil sein Schub 0 ist), hat es ein Manöver ausgeführt und muss für jedes Hindernis und/oder andere Schiff, mit dem es sich überschneidet, den jeweiligen Effekt abhandeln.
- Falls ein Schiff wegen Überschneidung mit einem anderen Schiff sein Manöver mit verringertem Schub ausführen muss, darf es sich an seiner Endposition mit der Manöverhilfe überschneiden.
- Eine Staffel kann nicht so platziert werden, dass sie sich mit einer anderen Staffel oder einem Schiff überschneidet.
- Schiffe und Staffeln können sich ungehindert über andere Schiffe und Staffeln hinwegbewegen.
- Falls eine Staffel, die neu platziert wurde, weil sich ein Schiff mit ihr überschneidet, auf einem Hindernis platziert wird, handelt sie den Effekt der Überschneidung mit diesem Hindernis nicht ab.

- Die Schildräder eines Schiffs sowie die Plastikteile der Basis, welche die Schildräder einrahmen, gelten, was Überschneidungen betrifft, als Teil der Schiffsbasis. Die Aktivierungsanzeiger von Staffeln werden ignoriert.

Verwandte Themen: Hindernisse, Bewegungen von Schiffen, Bewegungen von Staffeln

VERSPERRTER ANGRIFF

Ein Angriff ist versperrt, falls die Sichtlinie einen Hindernismarker oder ein anderes Schiff, das nicht der Verteidiger ist, kreuzt.

Falls die Sichtlinie durch ein oder mehrere Schiffe oder Hindernisse versperrt wird, muss der Angreifer einen Würfel aus seinem Angriffspool wählen und entfernen, bevor er im Schritt „Angriffswürfel werfen“ würfelt.

- Staffeln versperren Angriffe nicht.
- Falls die Sichtlinie ein Hindernis kreuzt, ist der Angriff versperrt, selbst wenn sich die Basen von Angreifer und Verteidiger berühren.

Verwandte Themen: Angreifen, Sichtlinie, Hindernisse

VERTEIDIGUNGSMARKER

Während des Spielbaus erhalten Schiffe und einzigartige Staffeln die auf ihren Schiffs- bzw. Staffekarten genannten Verteidigungsmarker und legen sie neben die jeweilige Karte. Der Verteidiger kann sie im Schritt „Verteidigungsmarker ausgeben“ eines Angriffs ausgeben, um folgende Effekte zu erzeugen:

- Umlenken** ↻: Der Verteidiger wählt eine seiner Hüllensektionen, die an die verteidigende Hüllensektion angrenzt. Sobald der Verteidiger durch diesen Angriff Schaden nimmt, darf er die Schilde der gewählten Sektion einen beliebigen Teil des Schadens nehmen lassen (maximal bis zu ihren verbleibenden Schilden), ehe die verteidigende Hüllensektion den restlichen Schaden nimmt.
- Ausweichen** ↘: In großer Reichweite negiert der Verteidiger 1 Angriffswürfel seiner Wahl. In mittlerer Reichweite wählt er einen Angriffswürfel, der neu gewürfelt wird. In kurzer Reichweite und Entfernung 1 hat dieser Marker keinen Effekt.
- Stabilisieren** ⚔: Sobald im Schritt „Schaden abhandeln“ der Schaden aufaddiert wurde, verringert man die Schadenssumme auf die Hälfte (aufgerundet).
- Zerstören** ✖: Der Verteidiger negiert alle Angriffswürfel.
- Bei Spielbeginn sind alle Verteidigungsmarker auf der spielbereiten Seite. Wird ein spielbereiter Verteidigungsmarker ausgegeben, dreht man ihn auf die erschöpfte Seite. Wird ein erschöpfter Verteidigungsmarker ausgegeben, legt man ihn ab.
- Falls der Schub des Verteidigers 0 ist, darf er keine Verteidigungsmarker ausgeben.
- Pro Angriff darf der Verteidiger nicht mehr als einen Verteidigungsmarker jedes Typs ausgeben.
- Derselbe Verteidigungsmarker kann nicht mehrmals pro Angriff ausgegeben werden.
- Verteidigungsmarker können als Teil der Kosten eines Aufwertungskarteneffekts ausgegeben werden. Auf diese Weise ausgegebene Verteidigungsmarker erzeugen nicht ihren normalen Effekt.

Verwandte Themen: Angreifen, Statusphase

VORRAT

Der Vorrat besteht aus allen Markern und Rädern, die gerade nicht in Gebrauch sind.

Verwandte Themen: Kommandomarker, Zerstörte Schiffe und Staffeln

WÜRFELSYMBOLE

Angriffswürfel haben bei einem Angriff folgende Effekte:

- Treffer** ✖: Dieses Symbol fügt der Schadenssumme 1 Schadenspunkt hinzu.
- Kritischer Treffer** ✖: Falls Angreifer und Verteidiger Schiffe sind, fügt dieses Symbol der Schadenssumme 1 Schadenspunkt hinzu und kann einen kritischen Effekt auslösen.
- Zielgenauigkeit** ⚔: Der Angreifer kann dieses Symbol ausgeben, um 1 Verteidigungsmarker des Verteidigers zu wählen. Der gewählte Verteidigungsmarker darf bei diesem Angriff nicht ausgegeben werden.
- Eine Leerseite ist eine Würfelseite ohne Symbole.
- Falls die Spieler angewiesen werden zu einem anderen Zweck als für einen Angriff zu würfeln, haben die Würfelsymbole nicht ihre üblichen Effekte.

Verwandte Themen: Angreifen, Kritische Effekte, Verteidigungsmarker, Modifikation von Würfeln

ZERSTÖRTE SCHIFFE UND STAFFELN

Ein Schiff ist zerstört, sobald die Summe seiner Schadenskarten seinen Hüllenwert erreicht oder überschreitet. Eine Staffel ist zerstört, sobald ihre Hüllenpunkte auf 0 verringert ist. Des Weiteren wird ein Schiff/eine Staffel zerstört, wenn ein Teil der Basis außerhalb der Spielfläche ist.

- Sobald eine Staffel zerstört wird, entfernt man sie von der Spielfläche und setzt sie neben die passende Staffekarte.
- Sobald ein Schiff zerstört wird, entfernt man es von der Spielfläche und setzt es neben die passende Schiffskarte. Seine Schadenskarten werden auf dem Ablagestapel abgelegt und seine Marker und Räder in den Vorrat zurückgegeben.
- Zerstörte Schiffe und Staffeln sind nicht mehr im Spiel. Alle Schiffs- und Aufwertungskarten zerstörter Schiffe sind inaktiv. Alle Staffekarten zerstörter Staffeln sind ebenfalls inaktiv. Die Staffekarten zerstörter, nicht-einzigartiger Staffeln werden inaktiv, sobald die letzte nicht-einzigartige Staffel dieses Typs zerstört wurde.
- Sobald man bestimmt, ob eine Staffel oder ein Schiff außerhalb der Spielfläche ist, ignoriert man den Aktivierungsanzeiger der Staffel bzw. die Schildräder des Schiffs sowie die Plastikteile der Basis, welche die Schildräder einrahmen.

Verwandte Themen: Schaden, Spielfläche

ZIELPUNKT

Siehe „Sichtlinie“.

ZWEITER SPIELER

Der zweite Spieler ist der Spieler, der nicht die Initiative hat.

Verwandte Themen: Erster Spieler, Initiative, Einsatzzielkarten, Aufbau

OPTIONALE REGELN

Vor Spielbeginn können sich die Spieler darauf einigen, eine oder mehrere optionale Regeln zu verwenden.

KEIN RUNDENLIMIT

Diese Regel ist für Spieler gedacht, die eine Partie bis zum bitteren Ende ausfechten wollen. Bei dieser Variante endet das Spiel nicht nach der sechsten Runde, sondern erst, sobald alle Schiffe eines Spielers zerstört sind. Beim Spiel mit dieser Regel werden keine Einsatzziele verwendet, Hindernisse werden aber wie gewohnt platziert. Außerdem muss am Ende jeder Runde der Spieler, der die Initiative hat, den Initiativemarker an seinen Gegner abgeben.

TEAMSPIEL

Star Wars: Armada ist für zwei Spieler ausgelegt, kann aber auch mit mehr Personen gespielt werden. Dazu teilt man die Spieler in zwei möglichst gleich große Teams auf. Jedes Team kontrolliert eine Flotte und muss eines seiner Mitglieder zum Team-Commander ernennen.

Jeder Spieler erhält die exklusive Kontrolle über 1 oder mehrere Schiffs- und Staffeln seiner Teams und trifft alle Entscheidungen für diese Schiffe und Staffeln (z. B. Kommandos wählen, angreifen, Marker ausgeben, usw.).

Während der Kommandophase wählt jeder nur für die Schiffe, die er kontrolliert, Kommandos aus. Man darf sich mit seinen Teamkollegen absprechen, muss dies aber offen am Spieltisch tun und darf seine Kommandoräder keinem anderen Spieler zeigen. In der Schiffsphase müssen sich die Teamkollegen einigen, welches Schiff sie in ihrem Zug aktivieren wollen. In der Staffelfase müssen sie sich einigen, welche Staffeln sie aktivieren wollen.

Falls sich die Teamkollegen nicht einig werden, entscheidet der Team-Commander.

Falls alle Schiffe und Staffeln eines Spielers zerstört wurden, spielt sein Team ohne ihn weiter und kann immer noch gewinnen, indem es alle Schiffe des gegnerischen Teams zerstört oder nach Runde 6 die meisten Siegpunkte hat.

CREDITS

Autoren: James Kniffen und Christian T. Petersen

Weitere Autoren und Entwickler: Michael Gernes mit Alex Davy und Lukas Litzsinger

Produzent: Michael Gernes

Grafikdesign: Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson, Sam Shimota und Evan Simonet mit Christopher Beck

Sonstiges Layout und Diagramme: Christopher Hosch mit Steve Kimball

Redaktion: Adam Baker

Lektorat: Adam Baker, Alex Davy, Richard A. Edwards, Lukas Litzsinger, Sean O'Leary und Nikki Valens mit Kara Centell-Dunk

Schachtelillustration: Ben Zweifel

Illustration des Spielmaterials: Piotr Arendzikowski, Tiziano Baracchi, Matt Bradbury, Emile Denis, Sacha Diener, Allen Douglas, Tony Foti, Zach Graves, Jeff Lee Johnson, Mark Molnar, Jake Murray, David Auden Nash, Tony Shasteen, Chris Trevas, Magali Villeneuve, Richard Wright, Ben Zweifel

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Modell-Design: Jason Beaudoin und Bexley Andrajack

Modell-Management: Jason Beaudoin

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Abteilungsleiter Grafikdesign: Brian Schomburg

Leitender Spielproduzent: Steven Kimball

Projektkoordinator: Mark Larson

FFG-Lizenzkoordinatorin: Amanda Greenhart

Produktionsmanager: Eric Knight

Produktionskoordination: John Britton, Megan Duehn, Simone Elliott, Jason Glawe und Johanna Whiting

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka

Herausgeber: Christian T. Petersen

Mit besonderem Dank an Sam Stewart und alle unsere Beta-Tester.

Testspieler: Sam Bailey, Max Brooke, Nayt Brookes, Frank Brooks, Christian Busch, Joshua Callaway, Kara Centell-Dunk, Erik Dahlman, Alex Davy, Andrew Fischer, Donal Gordon, Daniel Hars, Colton Hoerner, Daniel Howell, Tim Huckelbery, Steven Kimball, Kalar Komarec, Lukas Litzsinger, James Meier, Zachary Mott, Niklas Norman, Michael Ptak, Christine Pugh, Daniel Ramey, John Shaffer, Niko Simmons, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Brendan Weiskotten, Paul Winchester, Stuart Wilson, Mike Youtz

Lucasfilm-Genehmigung: Chris Gollaher

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout: Marco Reinartz

Grafische Bearbeitung: Sabine Machaczek, Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Oliver Kutsch, Tim Leuftink, Marc Winter, Michael John Wilms, Marcel Obenauf und Sascha Dück

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



Disney



© & TM Lucasfilm Ltd. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGES 13 YEARS OR YOUNGER.

INDEX

A

- Abmessung von Feuerwinkel und Reichweite2
- Aktivierung von Schiffen2
- Staffeln2
- ändern (siehe Modifikation von Würfeln)8
- Angreifen2
- angrenzen (siehe Hüllensektionen)6
- Angriffspool3
- Angriffsreichweite3
- Anti-Jäger-Bewaffnung (siehe Bewaffnung)4
- Asteroidenfeld (siehe Hindernisse)6
- Aufbau3
- Aufstellungsbereich4
- Aufwertungskarten4
- Aufwertungssymbole4
- ausgeben (siehe Modifikation von Würfeln)9
- ausstatten (siehe Aufwertungskarten)4

B

- Basis (siehe Schiff, Staffel) .10, 12
- Befreundet und Feindlich4
- Bewaffnung4
- Bewegung4
- Bewegung von Schiffen4
- Staffeln5

C

- Commander5

D

- du (siehe Staffel, Aufwertungskarten)12, 4

E

- Effekte und Timing5
- Einsatzzielkarten5
- Einzigartige Namen6
- Entfernung (siehe Reichweite und Entfernung)9
- Erschöpft6
- Erster Spieler6

F

- Feind (siehe Befreundet und Feindlich)4
- Feuer konzentrieren (siehe Kommandos)8
- Feuerwinkel6
- Flaggschiff6
- Flottenzusammenstellung6
- Fraktion6

G

- Gelenk (siehe Manöverhilfe)9
- Geschützatterie-Bewaffnung (siehe Bewaffnung)4
- Größenkategorie6

H

- Hindernisse7
- hinzufügen (siehe Modifikation von Würfeln)8
- Hüllensektionen7

I

- ID-Marker7
- Imperium (siehe Fraktion)6
- Initiative7

K

- Kein Rundenlimit14
- Kommandomarker7
- Kommandophase7
- Kommandoräder3
- Kommandos8
- kritisch (siehe Würfelsymbole) 13
- Kritische Effekte8
- Kurskorrektur8

M

- Mannschaft (siehe Schaden) ...10
- Manöver (siehe Bewegung von Schiffen)4
- Manöverhilfe9
- Modifikation von Würfeln9

N

- Nahkampf9
- navigieren (siehe Kommandos) .8
- negieren (siehe Modifikation von Würfeln)8
- neu würfeln (siehe Modifikation von Würfeln)9

P

- Probemessungen9

R

- Raumstation (siehe Hindernisse)7
- Reichweite und Entfernung9
- reparieren (siehe Kommandos) .8
- Rebellen (siehe Fraktion)6
- reparieren (siehe Kommandos) .8
- Runde9

S

- Schaden10
- Schiff10
- Schiffphase10
- Schilder10
- Schlüsselwörter10
- Schub10
- Schubtabelle11
- Sichtlinie11
- Sieg und Niederlage11
- Siegmarker11
- Siegpunkte11
- Spielbereit11
- Spielfläche11
- Spielrunde (siehe Runde)9
- Staffel12
- Staffel (siehe Kommandos)8
- Staffelphase12
- Statusphase12

T

- Teamspiel14
- Timing (siehe Effekte und Timing)5
- Titel12
- Treffer (siehe Würfelsymbole) .13
- Trümmerfeld (siehe Hindernisse)7

U

- Überschneidung12

V

- Versperrter Angriff13
- Verteidigungsmarker13
- Vorrat13

W

- Würfelsymbole13

Z

- Zerstörte Schiffe und Staffeln13
- Ziel (siehe Angriff)2
- Zielgenauigkeit (siehe Angriff, Würfelsymbole)2, 13
- Zielpunkt13
- Zweiter Spieler13

KURZÜBERSICHT

SPIELRUNDE

Jede Spielrunde besteht aus 4 Phasen. In der Schiffsphase und Staffelfase agieren die Spieler abwechselnd, beginnend mit dem Spieler, der die Initiative hat.

1. KOMMANDOPHASE

Die Spieler wählen gleichzeitig Kommandos und weisen ihren Schiffen verdeckte Kommandoräder zu, indem sie diese unter ihre Kommandoradstapel legen. Jedes Schiff muss zugewiesene Kommandoräder in Höhe seines Kommandowerts haben.

2. SCHIFFSPHASE

Abwechselnd aktivieren die Spieler je eines ihrer nicht-aktivierten Schiffe, indem sie folgenden Schritten folgen:

1. **Kommandorad aufdecken:** Das oberste Kommandorad des Schiffs wird aufgedeckt. Man wählt, ob man das Rad ausgeben will, um den passenden Kommandomarker zu erhalten, oder nicht.
2. **Angreifen:** Es werden bis zu zwei Angriffe von verschiedenen Hüllensektionen aus durchgeführt.
3. **Manöver ausführen:** Das Schiff entsprechend seines aktuellen Schubs bewegt.

3. STAFFELPHASE

Abwechselnd aktivieren die Spieler je zwei ihrer nicht-aktivierten Staffeln, eine nach der anderen. Hat ein Spieler nur noch eine nicht-aktivierte Staffel, muss er diese eine aktivieren. Hat er keine nicht-aktivierten Staffeln, muss er passen.

Sobald eine Staffel aktiviert wird, darf sie sich entweder bewegen oder angreifen.

4. STATUSPHASE

Die Spieler frisken die Spielfläche auf, indem sie folgenden Schritten folgen:

1. **Verteidigungsmarker spielbereit machen:** Alle erschöpften Verteidigungsmarker werden auf die spielbereite Seite gedreht.
2. **Aufwertungskarten spielbereit machen:** Alle erschöpften Karten werden in spielbereite Position gebracht.
3. **Initiativemarker drehen:** Der Initiativemarker wird auf die andere Seite gedreht.
4. **Rundenmarker platzieren:** Der Rundenmarker mit der nächsthöheren Zahl wird neben die Spielfläche gelegt.

ANGREIFEN

Um mit einem Schiff oder einer Staffel einen Angriff durchzuführen, folgt man den folgenden Schritten:

1. **Ziel festlegen:** Es wird ein Ziel festgelegt, das im Feuerwinkel und in Angriffsreichweite der angreifenden Staffel oder Hüllensektion liegt. Die angreifende und/oder verteidigende Hüllensektion wird festgelegt (falls zutreffend).
2. **Angriffswürfel werfen:** Die entsprechende Anzahl Angriffswürfel (abhängig von Reichweite und verwendeter Bewaffnung) wird genommen und gewürfelt.
3. **Angriffseffekte abhandeln:** ♣-Symbole ausgeben und Effekte abhandeln, die Würfel modifizieren.
4. **Verteidigungsmarker ausgeben:** Der Verteidiger kann einen oder mehrere seiner Verteidigungsmarker ausgeben.
5. **Schaden abhandeln:** Der Angreifer kann einen kritischen Effekt abhandeln. Dann nimmt der Verteidiger Schaden in Höhe der gewürfelten ✖-Symbole. Sind sowohl Angreifer als auch Verteidiger Schiffe, wird die Anzahl der gewürfelten ✖-Symbole zur Schadenssumme hinzuaddiert.
6. **Weitere Staffel als Ziel festlegen:** Falls der Angreifer ein Schiff ist und der Verteidiger eine Staffel war, kann der Angreifer eine weitere feindliche Staffel, die innerhalb des Feuerwinkels und in Angriffsreichweite der angreifenden Hüllensektion liegt, zum neuen Verteidiger festlegen und die Schritte 2–6 wiederholen. Auf jede feindliche Staffel kann nur 1 Mal pro Angriff gezielt werden.

