



STAR WARS™

SHATTERPOINT™

STRATEGISCHE OPERATIONEN



STRATEGISCHE OPERATIONEN

EINLEITUNG

Strategische Operationen sind ein neuer Spielmodus mit asymmetrischen Missionen, die insbesondere erzählerische Elemente zur Spielerfahrung hinzufügen. Strategische Operationen spielen sich anders als eine Standardpartie *Star Wars™: Shatterpoint*. Es geht in diesem Spielmodus weniger um das Tauziehen im Konflikt, sondern vielmehr darum, schnell die Missionsziele zu erfüllen. In dieser Spielanleitung werden die neuen Konzepte erklärt sowie die Änderungen der Grundregeln, die für diesen Spielmodus gelten.

GRUNDLAGEN

Dies sind die Grundlagen des Spielmodus.

EINSATZTEAM

Ihr stellt beide euer Einsatzteam so zusammen, wie es in den Grundregeln von *Star Wars™: Shatterpoint* beschrieben ist. Die einzige Änderung ist, dass ihr bei Strategischen Operationen kein Missionsset für euer Einsatzteam wählt.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Zug stellt ihr beide wie gewohnt euren Befehlsstapel zusammen und bildet euren Machtpool.

Wenn ihr bei der Vorbereitung einer Strategischen Operation die Konfliktleiste zwischen euch legt, legt keine Fortschrittsmarker darauf, außer etwas anderes ist angegeben. Legt auch den Konfliktmarker nicht auf die Konfliktleiste.

OPERATIONSKARTEN UND ABSCHNITTSKARTEN

Jede Strategische Operation besteht aus einer Operationskarte und mehreren Abschnittskarten. Auf der Operationskarte werden die Sonderregeln erklärt, die für das ganze Spiel gelten. Außerdem ist dort abgebildet, wohin bei der Spielvorbereitung die Aufgabenmarker gelegt werden. Jede Abschnittskarte erklärt die Aufgaben und Sonderregeln dieses Abschnitts.

AUFBAU EINER OPERATIONSKARTE

- 1 Name der Operation** – Der Titel der Strategischen Operation.
- 2 Einsatzbesprechung** – Ein kurzer Erzähltext als Einleitung.
- 3 Sonderregeln der Operation** – Diese Sonderregeln gelten für die gesamte Strategische Operation.
- 4 Set-Symbol** – Zu dieser Strategischen Operation gehört die Karte.
- 5 Aufgabenverteilung** – Gibt an, wie die Aufgabenmarker auf dem Spielfeld platziert werden.

OPERATIONSKARTE

1

5

STRATEGISCHE OPERATION:
KETTENREAKTION

EINSATZBESPRECHUNG
Der Aggressor hat einen zentralen feindlichen Stützpunkt infiltriert und muss nun den Reaktor erreichen, um eine Kettenreaktion auszulösen, die den gesamten Komplex vernichten wird. Der Wachposten muss dies verhindern und gleichzeitig hochrangige Ziele unter den Angreifern ausschalten.

SONDERREGELN DER STRATEGISCHEN OPERATION
Zielstrebig
Immer wenn du eine Einheit wählst, die du mit deiner Shatterpoint-Karte aktivierst: Wähle vor dem Aktivieren der Einheit 1 der folgenden Effekte.

- Entferne 1 Fortschrittsmarker von einer beliebigen Seite der Konfliktleiste.
- Wähle eine verbündete Einheit. Sie erhält einen **Moralschub**.

Konzentriert euch auf die Anführer
Wenn eine feindliche Support-Einheit angeschlagen wird, fügst du keinen Fortschrittsmarker zur Konfliktleiste hinzu und entfernst auch keinen davon.

Moralschub
Wenn eine Einheit einen Moralschub erhält, wähle 1 der folgenden Effekte und handle ihn ab.

- Hat die gewählte Einheit mind. 1 Angeschlagen- oder Verletzt-Marker? Dann entferne bis zu 1 Angeschlagen- oder Verletzt-Marker, ⚔ ⚔ ⚔ und 1 Zustand von der Einheit.
- Hat die gewählte Einheit keine Angeschlagen-Marker und keine Verletzt-Marker? Dann entferne allen ⚔ und alle Zustände der Einheit. Danach darf 1 Charakter der Einheit ⚔ .

© LFL © AMG

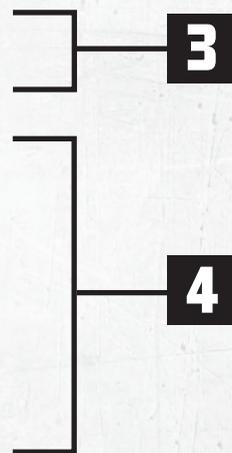
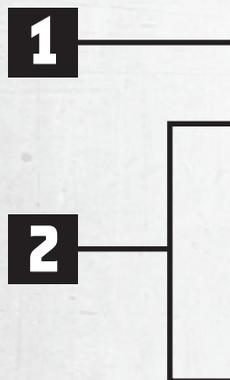
2

3

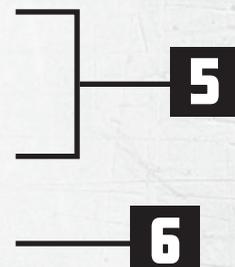
4

AUFBAU EINER ABSCHNITTSKARTE

- 1 Name des Abschnitts** - Der Titel des Abschnitts.
- 2 Aktive Aufgaben** - Gibt an, welche Aufgabenmarker in diesem Abschnitt der Operation aktiv sind. Manche Abschnittskarten geben zudem weitere Informationen über Aufgabenmarker in ihren Sonderregeln.
- 3 Überblick** - Ein kurzer Erzähltext, der beschreibt, was bisher geschehen ist.
- 4 Sonderregeln des Abschnitts** - Diese Sonderregeln gelten nur für diesen Abschnitt der Strategischen Operation.
- 5 Ende des Abschnitts** - Diese Regeln bestimmen, wie und wann der Abschnitt endet.
- 6 Set-Symbol** - Zu dieser Strategischen Operation gehört die Karte.



ABSCHNITTSKARTE (RÜCKSEITE)



ABSCHNITTE

Strategische Operationen haben keine Konflikte, sondern Abschnitte. Der Ausgang eines Abschnitts bestimmt, ob das Spiel weitergeht und wenn ja, welcher Abschnitt als Nächstes gespielt wird. Zu Beginn eines neuen Abschnitts entfernt ihr alle Kontrollmarker und dreht alle Aufgaben auf die Seiten, die auf dem neuen Operationsplan angegeben sind.

AGGRESSOR UND WACHPOSTEN

Bei Strategischen Operationen übernimmt einer von euch die Rolle des Aggressors und der andere die Rolle des Wachpostens. Ihr könnt euch die Rollen aussuchen oder den Zufall entscheiden lassen. Je nach Rolle gelten unterschiedliche Sonderregeln für euch. Der Aggressor ist immer Startspieler in einer Strategischen Operation, wenn nichts anderes angegeben ist.

AUFSTELLUNG

Nachdem ihr die Rollen verteilt habt, stellt ihr wie gewohnt abwechselnd eure Squads auf, beginnend mit dem Aggressor. Die Aufstellungsreichweiten sind dieselben wie in den Grundregeln von *Star Wars™: Shatterpoint*.

SPIELABLAUF EINER STRATEGISCHEN OPERATION

Bei einer Strategischen Operation kommt ihr abwechselnd an die Reihe und spielt eure Züge. Züge funktionieren bei Strategischen Operationen etwas anders als normal. Wenn du am Zug bist, führst du diese Schritte der Reihe nach durch:

- 1. „Zu Beginn des Zugs“-Effekte abhandeln.**
 - A. Spielereffekte abhandeln. Du beginnst.
 - B. Nichtspielereffekte abhandeln. Du bestimmst die Reihenfolge.
- 2. Befehlskarte festlegen.** Decke die oberste Karte deines Befehlsstapels auf oder wähle die Befehlskarte in deiner Reserve.
 - A. Hast du keine Karten mehr im Befehlsstapel, aber noch eine Karte in deiner Reserve? Dann musst du die Karte in deiner Reserve wählen.
 - B. Hast du die Befehlskarte einer besiegten Einheit aufgedeckt? Dann entferne die Befehlskarte aus dem Spiel und decke eine neue auf.

- 3. Einheit aktivieren**, passend zur aufgedeckten oder gewählten Befehlskarte.
- 4. „Zu Beginn der Aktivierung“-Effekte abhandeln.**
 - A. Spielereffekte abhandeln. Du beginnst.
 - B. Nichtspielereffekte abhandeln. Du bestimmst die Reihenfolge.
- 5. Aktivierung der Einheit abhandeln.** Die Einheit macht bis zu 2 Aktionen und verwendet Fähigkeiten und Sonderregeln.
- 6. „Am Ende der Aktivierung“-Effekte abhandeln.**
 - A. Spielereffekte abhandeln. Du beginnst.
 - B. Nichtspielereffekte abhandeln. Du bestimmst die Reihenfolge.
- 7. Aktivierung der Einheit endet.**
- 8. „Am Ende des Zugs“-Effekte abhandeln.**
 - A. Spielereffekte abhandeln. Du beginnst.
 - B. Nichtspielereffekte abhandeln, einschließlich „Am Ende des Abschnitts“. Du bestimmst die Reihenfolge.
- Hat die gerade aktivierte Einheit mindestens so viele Verletzt-Marker wie Lebenskraft (⊕)? Dann wird sie besiegt.
- 10. Sind die Bedingungen für das Ende des Abschnitts nicht erfüllt? Dann geht es weiter mit Schritt 11. Sind sie erfüllt? Dann passiert vorher Folgendes:**
 - A. Falls niemand das Spiel gewonnen hat, drehe alle Aufgabenmarker auf die inaktive Seite, und entferne alle Kontrollmarker vom Spielfeld.
 - B. Überprüfe die nächste Abschnittskarte wie angegeben und drehe die entsprechenden Aufgabenmarker auf die aktive Seite. Befolge dann alle Anweisungen zur Vorbereitung des Abschnitts.
- 11. Jetzt ist dein Zug vorbei.**
 - A. Hast du keine Befehlskarten mehr, weder im Stapel noch in der Reserve? Dann frische deinen Befehlsstapel auf.
 - B. Dein Gegenüber kommt an die Reihe und spielt einen Zug nach denselben Schritten.

FORTSCHRITT

Bei diesem Spielmodus erhaltet ihr keine Fortschrittsmarker wie im Standardspiel. Die Regeln für das Erhalten von Fortschrittsmarkern aus dem Grundregelwerk gelten nicht. Stattdessen fügt ihr im Laufe des Spiels Fortschrittsmarker zur Konfliktleiste hinzu. Zu Beginn deines Zugs, bevor du eine Befehlskarte aufdeckst, fügst du 1 Fortschrittsmarker zu deiner Seite der Konfliktleiste hinzu. Ist deine Seite der Konfliktleiste komplett belegt, fügst du den Fortschrittsmarker stattdessen zur Seite deines Gegenübers hinzu. Gibt es keine gültigen freien Felder auf der Konfliktleiste, wird kein Fortschritt hinzugefügt. Das mittlere Feld (Feld 0) ist kein gültiges Feld. Das heißt, du kannst niemals Fortschrittsmarker darauflegen.

Die Sonderregeln mancher Strategischer Operationen geben weitere Möglichkeiten an, wie ihr Fortschrittsmarker zur Konfliktleiste hinzufügen oder von dort entfernen könnt.

Wenn der Aggressor einen oder mehrere Fortschrittsmarker von der Konfliktleiste entfernen würde und der Konfliktmarker auf dem mittleren Feld der Konfliktleiste liegt, werden keine Fortschrittsmarker entfernt.

SIEGBEDINGUNGEN UND DIE KONFLIKTLEISTE

Strategische Operationen sind ein Wettlauf gegen die Zeit. Diese wird durch die Konfliktleiste dargestellt. Auf jeder Abschnittskarte ist unter „Ende des Abschnitts“ angegeben, wie ihr den Abschnitt gewinnen könnt, ob danach ein weiterer Abschnitt gespielt wird und wenn ja, welcher.

COUNTDOWN

Falls am Ende eines Zugs des Aggressors alle Felder auf beiden Seiten der Konfliktleiste mit Fortschrittsmarkern belegt sind und der Aggressor nicht gewonnen hat, gewinnt der Wachposten und die Strategische Operation endet. Dies ist ein Sieg durch Countdown.

DER KONFLIKTMARKER

Falls am Ende eines Zugs des Wachpostens alle Felder auf beiden Seiten der Konfliktleiste mit Fortschrittsmarkern belegt sind, legt den Konfliktmarker auf das mittlere Feld der Konfliktleiste. Solange der Konfliktmarker auf dem mittleren Feld der Konfliktleiste liegt, kann der Aggressor unter keinen Umständen Fortschrittsmarker von der Konfliktleiste entfernen.

FÄHIGKEITEN, DIE DEN KONFLIKTMARKER BEWEGEN

Manche Einheitenfähigkeiten bewegen den Konfliktmarker. Da der Konfliktmarker bei Strategischen Operationen eine andere Funktion hat als im Standardspiel, werden diese Fähigkeiten in diesem Spielmodus anders abgehandelt:

- Wenn du als Aggressor von einer Fähigkeit angewiesen wirst, den Konfliktmarker auf deine Fortschrittsmarker zuzubewegen, entferne stattdessen 1 Fortschrittsmarker von einer beliebigen Seite der Konfliktleiste.
- Wenn du als Wachposten von einer Fähigkeit angewiesen wirst, den Konfliktmarker auf deine Fortschrittsmarker zuzubewegen, füge stattdessen 1 Fortschrittsmarker zu einer beliebigen Seite der Konfliktleiste hinzu.

FÄHIGKEITEN, DIE FORTSCHRITTSMARKER AUSGEBEN ODER GEWÄHREN

Manche Fähigkeiten verlangen, dass man Fortschrittsmarker ausgibt, andere besagen, dass man Fortschrittsmarker erhält. Da Fortschrittsmarker bei Strategischen Operationen eine andere Funktion haben als im Standardspiel, werden diese Fähigkeiten in diesem Spielmodus anders abgehandelt:

- Wenn du als Aggressor von einer Fähigkeit angewiesen wirst, 1 oder mehrere Fortschrittsmarker auszugeben, fügst du stattdessen 1 Fortschrittsmarker zu einer beliebigen Seite der Konfliktleiste hinzu.
- Wenn du als Wachposten von einer Fähigkeit angewiesen wirst, 1 oder mehrere Fortschrittsmarker auszugeben, entfernst du stattdessen 1 Fortschrittsmarker von einer beliebigen Seite der Konfliktleiste.
- Wenn du als Aggressor von einer Fähigkeit angewiesen wirst, Fortschrittsmarker zu erhalten, entfernst du stattdessen 1 Fortschrittsmarker von einer beliebigen Seite der Konfliktleiste.
- Wenn du als Wachposten von einer Fähigkeit angewiesen wirst, Fortschrittsmarker zu erhalten, fügst du stattdessen 1 Fortschrittsmarker zu einer beliebigen Seite der Konfliktleiste hinzu.

GEPANZERTE ZIELE

In manchen Strategischen Operationen ist eine bestimmte Aufgabe oder ein Objekt angegeben, das als Gepanzertes Ziel angegriffen werden kann. Angriffe wirken sich auf Gepanzerte Ziele anders aus als auf Einheiten. Dazu hat jedes Gepanzerte Ziel eine Karte.

Auf der Karte des Gepanzerten Ziels befinden sich seine Angriffs- und Verteidigungswerte sowie eine Schadensleiste. Dies ist eine Reihe von Feldern, in denen jeweils ein oder mehrere Symbole abgebildet sind. Wenn ein Gepanzertes Ziel Schaden nimmt, legt ihr Schadensmarker auf die Leiste, beginnend mit dem ganz linken Feld und dann weiter entlang der Verbindungslinie, bis alle Felder belegt sind.

Wenn du ein Gepanzertes Ziel angreifst, werden persönliche und gezielte Effekte nicht wie gewohnt abgehandelt. Stattdessen legt der Angreifer einen Schadensmarker auf das nächste Feld der Schadensleiste, wann immer er eine Kampfbaum-Option wählt, die 1 oder mehrere der Symbole enthält, die im nächsten Feld der Schadensleiste abgebildet sind. Enthält die gewählte Kampfbaum-Option keines der Symbol aus dem nächsten Feld der Schadensleiste des Gepanzerten Ziels, legt der Angreifer keinen Schadensmarker und fährt mit der nächsten Option fort, falls er noch Erfolge übrig hat. Wenn alle Felder der Schadensleiste eines Gepanzerten Ziels mit Schadensmarker belegt sind, wurde das Ziel zerstört. Gepanzerte Ziele können keine Zustände haben oder erhalten.



Ein tapferer Klontruppler der 501. Legion greift den Reaktorschild an, ein Gepanzertes Ziel. Nach dem Modifizieren aller Würfelergebnisse hat er 5 Erfolge. Seine erste Kampfbaum-Option enthält ein Fixiert-Symbol (↔). Dies passt zu keinem der Symbole im ersten Feld der Schadensleiste des Reaktorschilds. Also legt der Klontruppler keinen Schadensmarker darauf. Da er immer noch Erfolge übrig hat, wählt er weiter Kampfbaum-Optionen und bewegt sich dabei entlang des unteren Pfads seines Kampfbaums.

Die zweite gewählte Option enthält 2 Schadenssymbole (☠). Dies passt zu dem Symbol im ersten Feld der Schadensleiste des Reaktorschilds. Er legt also einen Schadensmarker auf dieses Feld. Er darf für jede gewählte Kampfbaum-Option maximal 1 Schadensmarker legen, das zweite Schadenssymbol seiner gewählten Kampfbaum-Option hat also keinen Effekt. Da er immer noch Erfolge übrig hat, wählt er weiter Kampfbaum-Optionen und legt Schadensmarker auf passende Felder. Das Gestresst-Symbol (♠) der dritten gewählten Option entspricht keinem der Symbole des zweiten Felds der Schadensleiste des Reaktorschilds. Aber das Schadenssymbol (☠) der vierten gewählten Option passt zu einem der Symbole, also legt der Klontruppler einen Schadensmarker auf dieses Feld. Seine fünfte und letzte gewählte Option enthält zwei Schadenssymbole (☠). Das nächste Feld der Schadensleiste des Reaktorschilds enthält ein Schadenssymbol und ein Stoß-Symbol. Da es jedoch genügt, 1 übereinstimmendes Symbol zu haben, legt der Klontruppler einen Schadensmarker auf das dritte Feld der Schadensleiste.