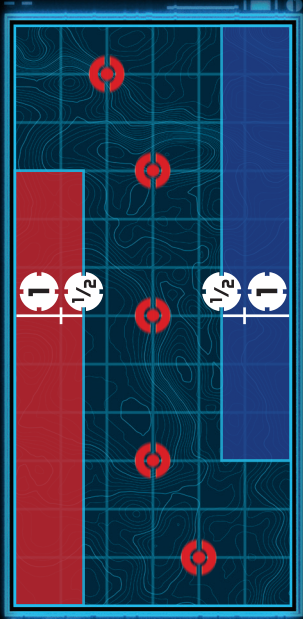


STAR WARS LEGION

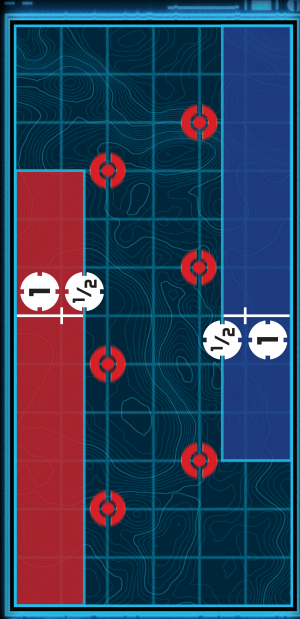
Gefechtskarten (Update 2.6)

WECHSELNDE PRIORITÄTEN



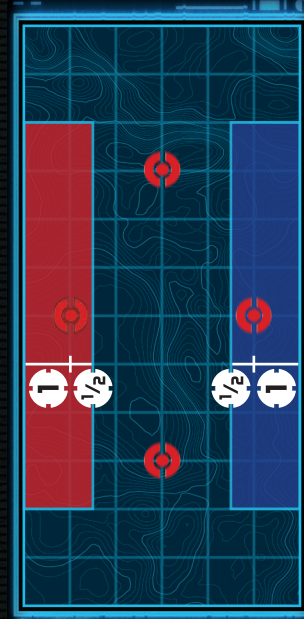
©LFL ©AMG

BESCHAFFUNG DER FORSCHUNGSUNTERLAGEN



©LFL ©AMG

KOMMUNIKATION ABFANGEN



©LFL ©AMG

WECHSELNDE PRIORITÄTEN

V118NK↓221VN

Spielaufbau: 5 Prioritätsziele (Fokuspunkte) werden wie auf der Schlachtfeldkarte „Wechselnde Prioritäten“ angegeben platziert.

Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde erhält jeder Spieler während der Endphase 1 Siegpunkt für jedes Prioritätsziel, das er sichert.

Sonderregel: Beginnend mit der zweiten Runde platzieren die Spieler am Ende jeder Endphase jedes vom Gegner gesicherte Prioritätsziel in $\frac{1}{2}$ von seiner aktuellen Position (der blaue Spieler beginnt).

©LFL ©AMG

BESCHAFFUNG DER FORSCHUNGSUNTERLAGEN

V118NK↓221VN

Spielaufbau: 6 Labore (Fokuspunkte) werden wie auf der Schlachtfeldkarte „Beschaffung der Forschungsunterlagen“ angegeben platziert.

Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde erhält jeder Spieler während der Endphase:

- 1 Siegpunkt, falls befreundete Einheiten 2 Labore umkämpfen.
- 2 Siegpunkte, falls befreundete Einheiten 3 Labore umkämpfen.
- 3 Siegpunkte, falls befreundete Einheiten 4 oder mehr Labore umkämpfen.

©LFL ©AMG

KOMMUNIKATION ABFANGEN

V118NK↓221VN

Spielaufbau: 4 Kommunikationsmasten (Fokuspunkte) werden wie auf der Schlachtfeldkarte „Kommunikation abfangen“ angegeben platziert. Beginnend mit dem blauen Spieler wählt jeder 3 befreundete Einheiten aus. Beginnend mit dem blauen Spieler wählt dann jeder 2 feindliche Einheiten aus, die sein Gegner gewählt hat. Jede der gewählten feindlichen Einheiten erhält einen Intel-Marker.

Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde erhält jeder Spieler während der Endphase 1 Siegpunkt für jeden Kommunikationsmast außerhalb des befreundeten Gebiets, der eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt:

- Der Kommunikationsmast wird von einer befreundeten Einheit mit einem Intel-Marker umkämpft.
- Der Kommunikationsmast ist von diesem Spieler gesichert.

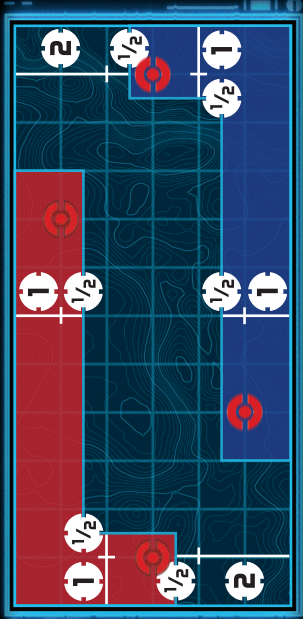
Sonderregel: Am Ende jeder Endphase, falls ein Spieler einen Kommunikationsmast sichert, können bis zu 2 befreundete Einheiten, die diesen Kommunikationsmast umkämpfen, jeweils einen Intel-Marker erhalten. Jeder Spieler kann zu jedem Zeitpunkt maximal 2 Einheiten mit Intel-Markern haben. ©LFL ©AMG



STAR WARS LEGION

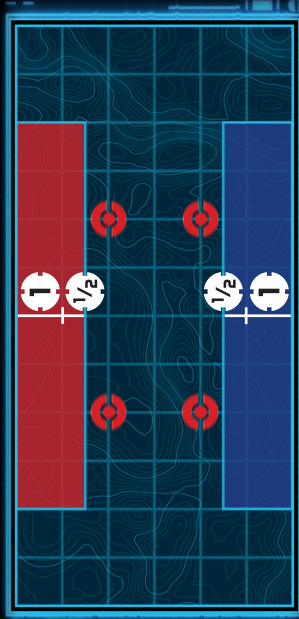
Gefechtskarten (Update 2.6)

DURCHBRUCH



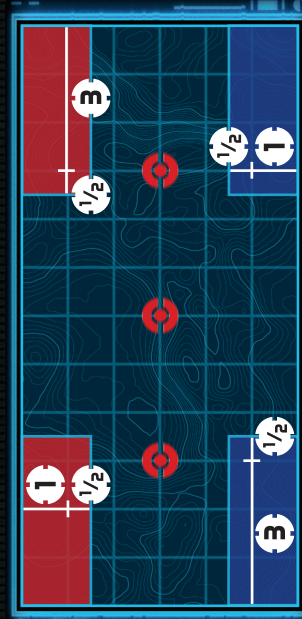
©LFL ©AMG

BUNKERANGRIFF



©LFL ©AMG

DIE LÜCKE SCHLIESSEN



©LFL ©AMG

DURCHBRUCH

V1WAK↓D1V1N

Spielaufbau: 4 Kontrollpunkte (Fokuspunkte) werden wie auf der Schlachtfeldkarte „Durchbruch“ angegeben platziert.

Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde erhält jeder Spieler während der Endphase 1 Siegpunkt für jeden Kontrollpunkt im befreundeten Gebiet, der nicht von einer feindlichen Einheit umkämpft wird. Zusätzlich erhält jeder Spieler 2 Siegpunkte für jeden Kontrollpunkt im feindlichen Gebiet, den er sichert.




©LFL ©AMG

BUNKERANGRIFF

V1WAK↓D1V1N

Spielaufbau: 4 Bunker (Fokuspunkte) werden wie auf der Schlachtfeldkarte „Bunkerangriff“ angegeben platziert. Die 2 Bunker, die am weitesten vom befreundeten Gebiet entfernt platziert werden, sind feindliche Bunker.

Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde erhält jeder Spieler während der Endphase 1 Siegpunkt für jeden Bunker, den er sichert. Zusätzlich erhält jeder Spieler 3 Siegpunkte für jeden feindlichen Bunker, der während dieser Endphase zerstört wurde.

Sonderregel: Beginnend mit der zweiten Runde platziert jeder Spieler zu Beginn der Endphase 1 Wundenmarker auf jeden feindlichen Bunker, den er sichert (beginnend mit dem blauen Spieler). Dann wird für jeden feindlichen Bunker, den ein Spieler kontrolliert, überprüft, ob mindestens 1 der umkämpfenden Einheiten eine befreundete , , oder -Einheit ist. Falls ja, wird ein zusätzlicher Wundenmarker auf diesem Bunker platziert. Sobald ein Bunker 3 oder mehr Wundenmarker hat, wird er zerstört und vom Schlachtfeld entfernt.

©LFL ©AMG

DIE LÜCKE SCHLIESSEN

V1WAK↓D1V1N

Spielaufbau: 3 Vorratslager (Fokuspunkte) werden wie auf der Schlachtfeldkarte „Die Lücke schließen“ angegeben platziert.

Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde erhält jeder Spieler während der Endphase 2 Siegpunkte, falls er das zentrale Vorratslager (exakt in der Mitte) sichert, und 1 Siegpunkt für jedes andere Vorratslager, das er sichert.

©LFL ©AMG



STAR WARS LEGION

Gefechtskarten (Update 2.6)

AUFKLÄRUNG

⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘

Spielaufbau: Beginnend mit dem blauen Spieler wählt jeder Spieler 1 befreundete Einheit. Jede gewählte Einheit erhält einen befreundeten Scanner (Zielobjekt).

Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde wird am Ende jeder Aktivierung überprüft, ob die aktivierte Einheit einen Scanner hält, sich der Einheitenführer der Einheit in **Ⓢ** zu 2 oder mehr feindlichen Einheiten befindet und Sichtlinie zu diesen hat. Falls ja, erhält der kontrollierende Spieler der befreundeten Einheit 1 Siegpunkt. Jeder Spieler kann auf diese Weise maximal 1 Siegpunkt pro Runde erhalten.

Sonderregel: Jede Einheit erhält **▶ BEANSPRUCHEN (SCANNER)**. Einheiten können keine feindlichen Scanner beanspruchen.

Wenn eine befreundete Einheit einen Scanner hält, erhält am Ende der Aktivierung dieser Einheit jede feindliche Einheit in **Ⓢ** und in Sichtlinie des Einheitenführers der befreundeten Einheit 1 Beobachtungsmarker.

©LFL ©AMG

ZERSTÖRT DIE BASIS

⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘

Spielaufbau: Beginnend mit dem blauen Spieler platziert jeder Spieler 1 befreundete Basis (Fokuspunkt) außerhalb von **1** zu allen Rändern des Schlachtfelds. Beginnend mit dem blauen Spieler wählt dann jeder Spieler 1 befreundete Einheit. Jede gewählte Einheit erhält eine Bombe (Zielobjekt).

Siegpunkte: In jeder Endphase erhält jeder Spieler 4 Siegpunkte, wenn die feindliche Basis während dieser Endphase zerstört wurde.

Sonderregel: Jede Einheit erhält **▶ BEANSPRUCHEN (BOMBE)**. Jede Einheit kann nur 1 Bombe halten.

Zu Beginn der Endphase wird überprüft, ob eine oder mehrere befreundete Einheiten, die eine Bombe halten, eine feindliche Basis umkämpfen, die du sicherst. Falls ja, entferne alle Bombenmarker von befreundeten Einheiten, die diese Basis umkämpfen, aus dem Spiel. Dann wird diese Basis zerstört und vom Schlachtfeld entfernt.

©LFL ©AMG

GEBIETSANALYSE

⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘

Spielaufbau: Beginnend mit dem blauen Spieler wählt jeder Spieler 2 befreundete Einheiten. Jede gewählte Einheit erhält einen befreundeten Scanner (Zielobjekt).

Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde erhält jeder Spieler während der Endphase 1 Siegpunkt, falls er 2 Einheiten kontrolliert, die jeweils einen Scanner haben, jenseits von befreundeten Gelände sind und keinen Fokuspunkt umkämpfen, der sich innerhalb befreundetem Gebiet befindet.

Wenn eine befreundete Einheit, die einen Scanner hält, während der Endphase einen nicht beanspruchten feindlichen Scanner umkämpft, erhält der kontrollierende Spieler dieser Einheit 2 Siegpunkte. Jeder Spieler kann auf diese Weise maximal 2 Siegpunkte pro Spiel erzielen.

Sonderregel: Jede Einheit erhält **▶ BEANSPRUCHEN (SCANNER)**. Einheiten können keine feindlichen Scanner beanspruchen. Jede Einheit kann nur 1 Scanner halten.

©LFL ©AMG

KRITISCHE ZIELE

⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘

Spielaufbau: Beginnend mit dem blauen Spieler wählt jeder Spieler 2 befreundete Einheiten und 2 feindliche Einheiten. Ein Spieler darf keine Einheit wählen, die bereits gewählt wurde. Dann erhält jede gewählte Einheit einen Kritisches-Ziel-Marker.

Siegpunkte: Falls eine Einheit mit einem Kritischem-Ziel-Marker besiegt wird, erhält der Spieler, der die Einheit nicht kontrolliert nach dem Abhandeln des Effekts 1 Siegpunkt.

©LFL ©AMG

BRECHT DIE MORAL

⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘

Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde wird in jeder Endphase überprüft, welcher Spieler weniger Einheiten hat, deren Anzahl Niederhalten-Marker gleich oder größer ihres Tapferkeitswerts ist. Dieser Spieler erhält 1 Siegpunkt.

In jeder Runde darf jeder Spieler einmalig, wenn eine feindliche Einheit einen Niederhalten-Marker erhält, eins der nicht markierten Felder auf der unten stehenden Tabelle markieren, falls die Bedingung im Feld ganz links erfüllt ist. (Er erhält die Siegpunkte.)

	Blauer Spieler	Roter Spieler
Eine feindliche Einheit ist in Panik verfallen	2 SP	2 SP
Alle feindlichen Einheiten, die Niederhalten-Marker erhalten können, haben 1 oder mehr Niederhalten-Marker.	2 SP	2 SP

©LFL ©AMG

RÄUMEN UND SICHERN

⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘⌘

Siegpunkte: In jeder Runde darf jeder Spieler einmalig, wenn eine feindliche Einheit durch einen Angriff einer befreundeten Einheit besiegt wird, eins der nicht markierten Felder auf der unten stehenden Tabelle markieren. Ein Spieler darf nur einen Platz markieren, der dem Gebiet entspricht, in dem sich der Einheitenführer der angreifenden Einheit befindet.

	Blauer Spieler	Roter Spieler
Beliebiges Gebiet	1 SP	1 SP
Befreudetes Gebiet	1 SP	1 SP
Umkämpftes Gebiet	1 SP	1 SP
Feindliches Gebiet	2 SP	2 SP

©LFL ©AMG



STAR WARS™ LEGION™

Gefechtskarten (Update 2.6)

ÜBERFLUG

YD7↓V1N



Effekt: Einmal pro Spiel darfst du am Ende der Befehlsphase, einen befreundeten Luftunterstützungsmarker (Vorteil) auf dem Schlachtfeld platzieren.

Falls zu Beginn der Endphase ein befreundeter Luftunterstützungsmarker auf dem Schlachtfeld ist, misst du von diesem zu jeder beliebigen Position in ③ und markierst die Miniaturen, mit denen sich das Reichweitenwerkzeug überschneidet. Wirf dann 4 schwarze Angriffswürfel. Jede Einheit, die 1 oder mehr Miniaturen hat und die sich mit dem Reichweitenwerkzeug überschneidet hat oder sich mit dem Marker überschneidet, erhält für jedes ✖- und ✗-Ergebnis 1 Niederhalten-Marker. Dann wird dieser Luftunterstützungsmarker aus dem Spiel entfernt.

©LFL ©AMG

↖ Erick Efata

SPRENGGLADUNG

YD7↓V1N



Effekt: Einmal pro Spiel darfst du am Ende der Befehlsphase einen befreundeten Sprengstoffmarker (Vorteil) auf dem Schlachtfeld platzieren.

Falls zu Beginn der Endphase ein befreundeter Sprengstoffmarker auf dem Schlachtfeld ist, würfelst du 3 schwarze Angriffswürfel. Jede Einheit in ① dieses Markers, die das Schlüsselwort **PANZERUNG** oder **PANZERUNG X** hat oder den Einheitenotyp Fahrzeug hat, erleidet für jedes ✖-Ergebnis 2 Wunden und für jedes ✗-Ergebnis 1 Wunde. Jede andere Einheit in ① dieses Markers erhält jedes ✖- und ✗-Ergebnis 1 Niederhalten-Marker. Dann wird dieser Sprengstoffmarker aus dem Spiel entfernt.

©LFL ©AMG

↖ Carlos Justing

GARNISON

YD7↓V1N



Effekt: Wähle während des Aufbaus bis zu 1 deiner ▲-Einheiten ohne **VORBEREITETE STELLUNG**. Die gewählte Einheit erhält in diesem Spiel **VORBEREITETE STELLUNGEN**.

©LFL ©AMG

↖ Polar Engine

ERWEITERTE AUFKLÄRUNG

YD7↓V1N



Effekt: Füge deinem Passen-Pool Zu Beginn der ersten Aktivierungsphase 1 Passmarker (Vorteilsmarker) hinzu.

©LFL ©AMG

↖ Anton Solovianchik

RAFFINIERTE AUFSTELLUNG

YD7↓V1N



Effekt: Wähle zu Beginn der ersten Aktivierungsphase 3 befreundete Einheiten. Jede gewählte Einheit erhält 1 Ausweichmarker.

©LFL ©AMG

↖ Wilmar Ballestri Escarp

BEFESTIGTE STELLUNGEN

YD7↓V1N

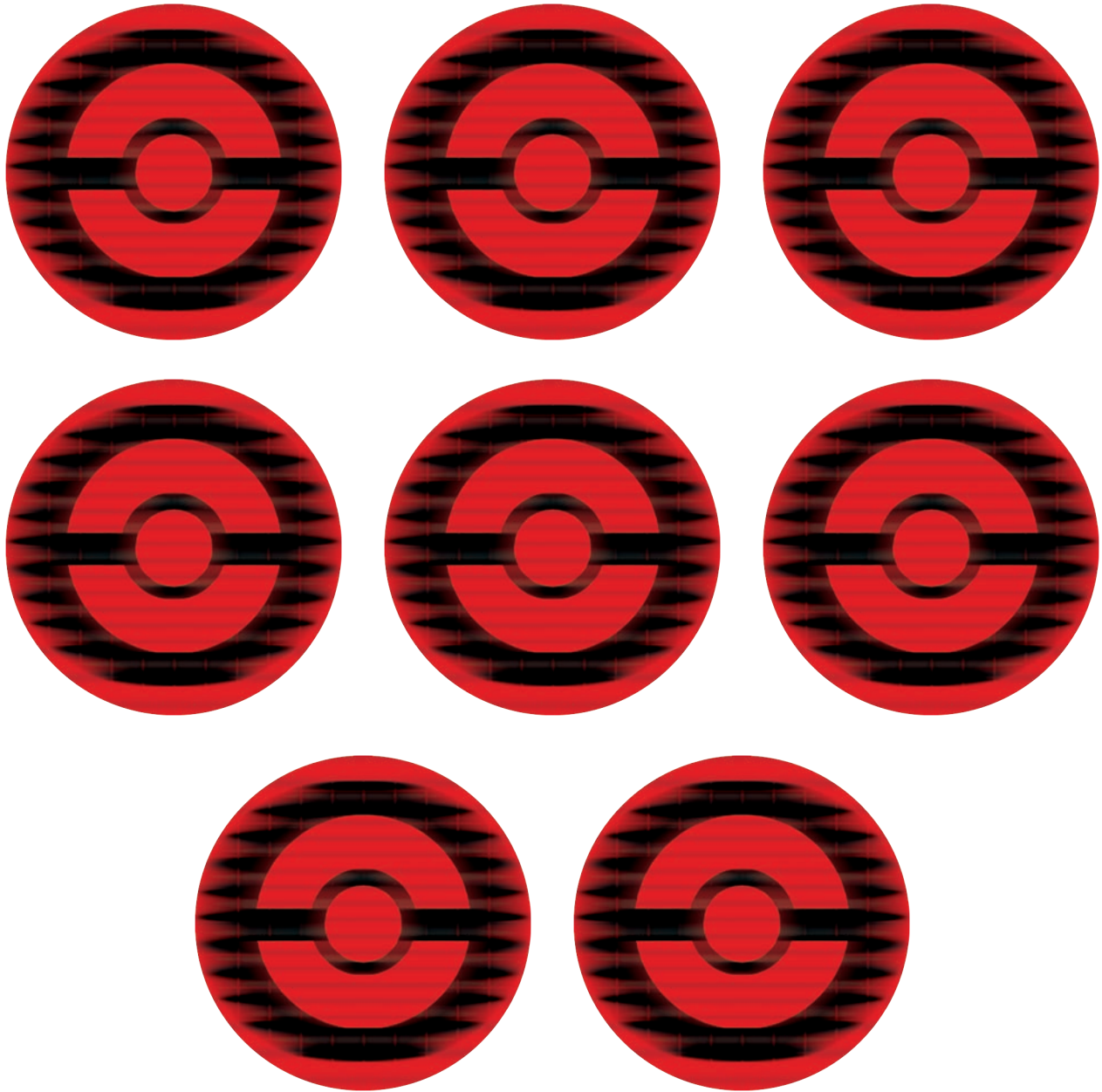


Effekt: Während des Spielaufbaus darfst du bis zu 3 Barrikaden innerhalb von befreundetem oder umkämpftem Gebiet platzieren. Die Barrikaden müssen außerhalb von ① zueinander platziert werden.

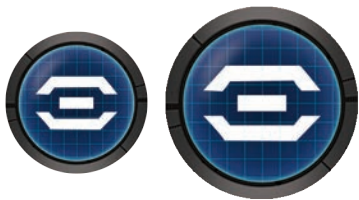
©LFL ©AMG

↖ Kevin Sidharta

Fokuspunkt-Marker



Blauer Spieler



Roter Spieler



Runden-Marker



Bewegungshilfe (Halbe Reichweite)



EINSATZZIEL
V11A N K 1 E ↓ d d 1 V 1 N

SCHLACHTFELD
N11 E N K 1 E ↓ d d 1 V 1 N

SEKUNDÄRZIEL
N11 D 1 D A 7 K 7 d 1 V 1 N

SPIELER

SPIELER

1

2

3

4

5

RUNDE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

SIEGPUNKTE

VORTEIL
Y d 7 ↓ V 1 N

VORTEIL
Y d 7 ↓ V 1 N

STAR WARS™
LEGION™