

STAR WARS™

LEGION™

レギオン



SKIRMISH-REGELN

レギオン-7レギオン

VERSION 2.0.0
GÜLTIG AB 19.7.2024



CREDITS

ATOMIC MASS GAMES

Lead Game Development: Will Pagani
Game Development Manager: Michael Plummer
Game Development: Andrew Dursum, Ben Ransom, and William Rutan
Managing Producer: Andi Lowe
Associate Producer: Summer Ditona
Editing: Scheherazade Anisi and Stacey Janssen
Proofreading: Seth Rourk
Graphic Design: Ryan Furey, Dan Gerlach, Antonio Monge, Justus Morchauser, and Brianna Winters
Photography: Leah Rosen
Photography Manager: Matt Ferbrache
Graphic Design Director: Jessy Stetson
Cover Art: Mariusz Gandzel
Interior Art: Carlos Justino, Romain Kurdi, and Blake Rottinger
Miniatures Hobby Specialist: Tony Konichek
Concept Artist: Joshua Huy Nguyen
Art Direction: Josh Colón and Preston Stone
Sculpting Coordinator: Mike Jones
Engineering: Bexley Andrajack, Alex Edinger, Bryan Pierce, Nicholas Smith, and Chris Tiemeyer
Engineering Manager: Kevin Kircus
Sculpting Direction: Evan Kang and Marco Segovia
Organized Play & Event Project Manager: Andrea Wallace
Marketing: Jessa Dressel and Anne Richmond
Director of Marketing: Ross Thompson
Office Manager: Jeremy Button
Product Line Management: Brandon Anderson
Creative Director: Dallas Kemp
VP Creative Development & Strategy: Will Shick
Head of Studio: Simone Elliott

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordination: Kira Hartke
Licensing Approvals Manager: Kaitlin Souza
Production Coordination: Emily Frenchik, Estelle Gavin, John Hannasch, Chris Jensen, and Samuel McGrath
Production Engineer: Michael Blomberg
Production Management: Justin Anger and Austin Litzler
Team Leader Publishing Services: Thomas Gallecier
SVP, Lifestyle Games: Bill Altig
EVP Publishing: Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

LEAD PLAYTESTERS

Zachary Burley, Nick Coleman, Charlie Dahlberg, Michal Koscielak, Finn Peemüller, Ben Rasband, Eric Roos, Seth Rourk, Dennis Schadt, and Jake Witt

DEUTSCHE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Christian Kox & Finn Peemüller

© & TM Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Atomic Mass Games und das Atomic-Mass-Games-Logo sind TM von Atomic Mass Games.

SKIRMISH-PARTIEN

Diese Spielanleitung bietet Spielern die Regeln und Ressourcen, die sie für eine *Star Wars™: Legion*-Skirmish-Partie benötigen. Skirmish-Partien sind eine gute Möglichkeit, neuen Spielern das Spiel näher zu bringen und eine exzellente Alternative für Veteranen, die eine schnellere, leichtere Spielerfahrung suchen. Es gelten die Regeln eines Standardspiels mit folgenden Ausnahmen:

SCHLACHTFELD

Eine Skirmish-Partie wird auf einem Schlachtfeld mit 90 x 90 cm (3' x 3') gespielt.

SKIRMISH-GEFECHTSKARTEN

In Skirmish-Partien wird ein spezieller Satz Gefechtskarten verwendet. Die Skirmish-Gefechtskarten können in einer gewöhnlichen *Star Wars: Legion*-Partie nicht verwendet werden. Die Karten befinden sich am Ende dieses Dokuments und enthalten das folgende Symbol, um sie zu unterscheiden:



ARMBEE-ZUSAMMENSTELLUNG

Bei einer Skirmish-Partie bringt jeder Spieler seine eigene Armee mit, die den folgenden Regeln entspricht:

PUNKTE UND RÄNGE

Die Gesamtkosten einer Skirmish-Armee darf 500 Punkte nicht überschreiten. Jede Armee muss die folgenden Einheiten enthalten:



Commander: Jede Armee muss genau eine Commander-Einheit enthalten.



Agent: Jede Armee darf bis zu einen Agenten enthalten.



Korps: Jede Armee muss zwei bis vier Korps-Einheiten enthalten.



Spezialeinsatzkräfte: Jede Armee darf bis zu zwei Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.



Unterstützung: Jede Armee darf bis zu zwei Unterstützungs-Einheiten enthalten.



Schwer: Jede Armee darf bis zu eine Schwere Einheit enthalten.

SPIELAUFBAU

Eine Skirmish-Partie von *Star Wars: Legion* wird in folgenden Schritten aufgebaut:

- 1. Armee und Kommandokartenhand zusammenstellen:** Jeder Spieler baut sich eine Armee und eine Kommandokartenhand aus seiner Sammlung zusammen.
- 2. Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen:** Auf einem flachen Untergrund wird ein ca. 90 x 90 cm (3' x 3') großes Schlachtfeld abgesteckt. Die Spieler legen ihre Einheiten, Karten, Befehlsmarker, Bewegungshilfen und anderen Spielkomponenten außerhalb der Spielfläche bereit.
- 3. Gelände festlegen:** Es ist wichtig, vor Spielbeginn festzulegen, welche Effekte das verwendete Gelände hat. Die Spieler sollten sich ein Geländeteil nach dem anderen vornehmen und einvernehmlich entscheiden, welche Art von Deckung es bietet und welche anderen Merkmale es hat.
- 4. Gelände platzieren:** Das Gelände wird von den Spielern gemeinsam und einvernehmlich platziert.
- 5. Blauen Spieler bestimmen:** Ein Spieler würfelt einen roten Verteidigungswürfel. Ist das Ergebnis ▼, ist der Spieler, der gewürfelt hat, der blaue Spieler. Andernfalls ist der Spieler, der gewürfelt hat, der rote Spieler. Dann wählt der blaue Spieler eine der Tischseiten und stellt seine Armee auf diese Seite neben das Schlachtfeld. Der rote Spieler macht dasselbe auf der gegenüberliegenden Seite.
- 6. Mission zusammenstellen:** Die Spieler mischen die Einsatzziel-, Sekundärziel- und Vorteilskarten separat. Dann zieht der blaue Spieler eine zufällige Einsatzzielkarte und eine Sekundärzielkarte für die Partie. Zuletzt zieht jeder Spieler eine eigene Vorteilskarte vom Stapel. Handelt sämtliche Spielaufbau-Anweisungen auf den Einsatzziel-, dann auf den Sekundärziel- und zuletzt auf den Vorteilskarten, beginnend mit der Vorteilskarte des blauen Spielers.
- 7. Effekte beim Spielaufbau abhandeln:** Beginnend mit dem blauen Spieler handeln die Spieler alle Fähigkeiten und Effekte ab, die beim Spielaufbau passieren.
- 8. In vorbereiteten Stellungen aufstellen:** Beginnend mit dem blauen Spieler werden Einheiten mit dem Schlüsselwort Vorbereitete Stellungen abwechselnd auf dem Schlachtfeld platziert.

EVENT-LEITFADEN

Das Skirmish-Format bietet Organisatoren neue Möglichkeiten, da jede Partie weniger Zeit und Raum zum Spielen benötigt. Organisatoren, die ein Skirmish-Turnier veranstalten möchten, sollten die Eventregeln für Galaktische Eroberung verwenden. Dabei gelten folgende Änderungen:

EVENT-AUFBAU

Bevor das Turnier beginnt, muss der Organisator Tische bereitstellen, die für das Turnierspiel geeignet sind. Jeder Tisch muss eine quadratische Spielfläche von ca. 90 x 90 cm (3' x 3') mit klar abgegrenzten Rändern und passendem Gelände enthalten.

RUNDENTIMER BEIM SCHWEIZER SYSTEM

Jede Runde von *Star Wars: Legion*, die mit dem Schweizer System gespielt wird, hat eine variable Länge, in denen die Spieler eine gewisse Zeit haben, um ihre Partie zu beenden. Der Organisator sollte den Timer für eine Schweizer Runde starten, nachdem die meisten Spieler ihren Platz eingenommen haben und mit dem Spielbau begonnen haben. Der Organisator sollte den Spielern niemals die verbleibende Zeit der Runde mitteilen. Die Basis-Rundenzeit liegt bei 90 Minuten. Um eine variable Spielzeit zu erreichen wirft der Organisator 5 rote Verteidigungswürfel. Für jedes ▼- und jedes ♠-Ergebnis wird je 1 Minute zum Timer hinzugefügt. Falls eine Partie noch nicht beendet ist, wenn der Timer für eine Schweizer Runde abgelaufen ist, beenden die Spieler die aktuelle Runde ganz normal und berechnen dann ihre Punkte.

Der Organisator kann die Basis-Rundenzeit beliebig verlängern, solange er die neue Basis-Rundenzeit vor dem Event bekannt gibt. Das bietet sich vor allem dann an, wenn der Organisator ein entspannteres Turnier möchte oder wenn neuere Spieler teilnehmen.

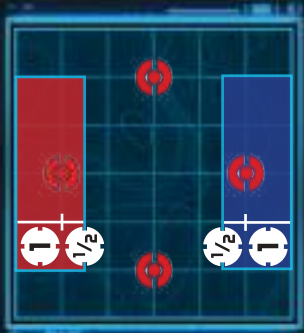


STAR WARS LEGION

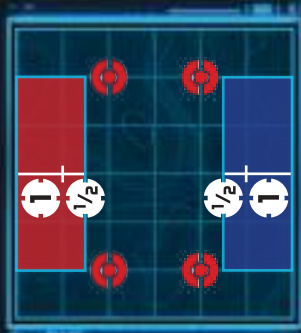
Skirmish-Gefechtskarten (2.6.0)



KOMMUNIKATION ABFANGEN



BUNKERANGRIFF



DIE LÜCKE SCHLIESSEN



KOMMUNIKATION ABFANGEN



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.

BUNKERANGRIFF



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.

DIE LÜCKE SCHLIESSEN






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.

STAR WARS LEGION

Skirmish-Gefechtskarten (2.6.0)

<p>ERWEITERTE AUFKLÄRUNG</p> <p>Y D7 ↓ V1 N</p>  <p>Effekt: Füge deinem Passen-Pool Zu Beginn der ersten Aktivierungsphase 1 Passmarker (Vorteilsmarker) hinzu.</p> <p>Anton Solovianchik</p>	<p>RAFFINIERTE AUFSTELLUNG</p> <p>Y D7 ↓ V1 N</p>  <p>Effekt: Wähle zu Beginn der ersten Aktivierungsphase 3 befreundete Einheiten. Jede gewählte Einheit erhält 1 Ausweichmarker.</p> <p>Wilmar Ballespi Escarp</p>	<p>BEFESTIGTE STELLUNGEN</p> <p>Y D7 ↓ V1 N</p>  <p>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.</p> <p>Kevin Sidharta</p>									
<p>BRECHT DIE MORAL</p> <p>Y D7 ↓ V1 N</p> <p>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.</p> <p>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.)</p> <table border="1" data-bbox="129 1449 535 1743"> <thead> <tr> <th></th> <th>Blauer Spieler</th> <th>Roter Spieler</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Eine feindliche Einheit ist in Panik verfallen</td> <td>2 SP</td> <td>2 SP</td> </tr> <tr> <td>Alle feindlichen Einheiten, die Niederhalten-Marker erhalten können, haben 1 oder mehr Niederhalten-Marker.</td> <td>2 SP</td> <td>2 SP</td> </tr> </tbody> </table>		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	<p>GEBIETSANALYSE</p> <p>Y D7 ↓ V1 N</p> <p>Spielaufbau: Beginnend mit dem blauen Spieler wählt jeder Spieler 2 befreundete Einheiten. Jede gewählte Einheit erhält einen befreundeten Scanner (Zielobjekt).</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sonderregel: Jede Einheit erhält ► BEANSPRUCHEN (SCANNER). Einheiten können keine feindlichen Scanner beanspruchen. Jede Einheit kann nur 1 Scanner halten.</p>	<p>AUFKLÄRUNG</p> <p>Y D7 ↓ V1 N</p> <p>Spielaufbau: Beginnend mit dem blauen Spieler wählt jeder Spieler 1 befreundete Einheit. Jede gewählte Einheit erhält einen befreundeten Scanner (Zielobjekt).</p> <p>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 3 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.</p> <p>Sonderregel: Jede Einheit erhält ► BEANSPRUCHEN (SCANNER). Einheiten können keine feindlichen Scanner beanspruchen.</p> <p>Wenn eine befreundete Einheit einen Scanner hält, erhält am Ende der Aktivierung dieser Einheit jede feindliche Einheit in 3 und in Sichtlinie des Einheitenführers der befreundeten Einheit 1 Beobachtungsmarker.</p>
	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									