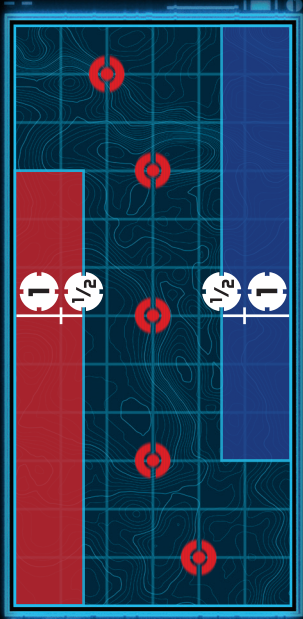


STAR WARS LEGION

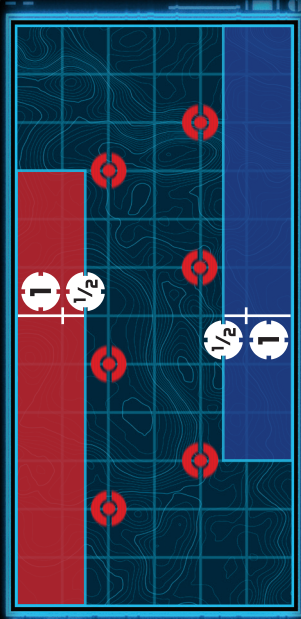
Gefechtskarten (Update 2.6)

WECHSELNDE PRIORITÄTEN



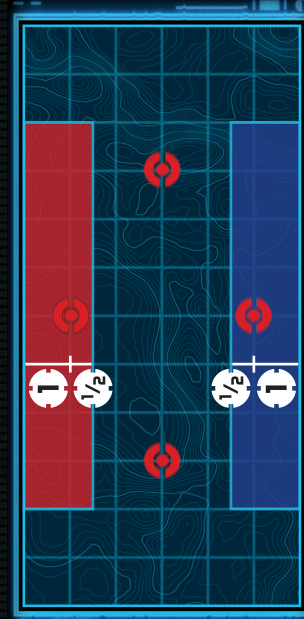
©LFL ©AMG

BESCHAFFUNG DER FORSCHUNGSUNTERLAGEN



©LFL ©AMG

KOMMUNIKATION ABFANGEN



©LFL ©AMG

WECHSELNDE PRIORITÄTEN

V1WAKJDD1VN

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

V1WAKJDD1VN

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

V1WAKJDD1VN

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.

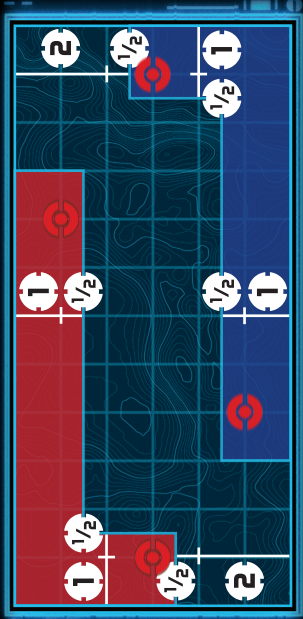
Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde erhält jeder Spieler während der Endphase 1 Siegpunkt für jeden Kommunikationsmast außerhalb des befreundeten Gebiets, der eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt:

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

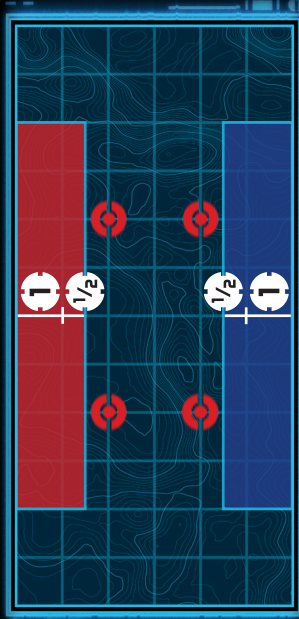
Sonderregel: Am Ende jeder Endphase, falls ein Spieler einen Kommunikationsmast sichert, können bis zu 2 befreundete Einheiten, die diesen Kommunikationsmast umkämpfen, jeweils einen Intel-Marker erhalten. Jeder Spieler kann zu jedem Zeitpunkt maximal 2 Einheiten mit Intel-Markern haben. ©LFL ©AMG

Gefechtskarten (Update 2.6)

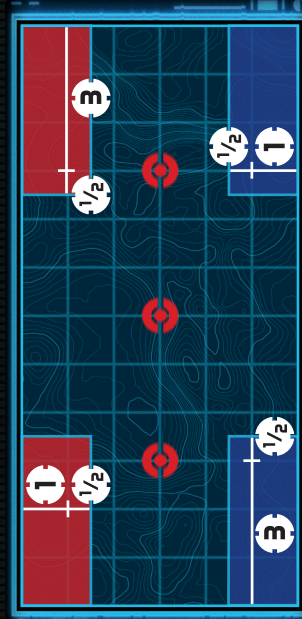
DURCHBRUCH



BUNKERANGRIFF



DIE LÜCKE SCHLIESSEN



DURCHBRUCH

V1WAK↓D1V1W

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↓D1V1W

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↓D1V1W

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)

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

RAFFINIERTER 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

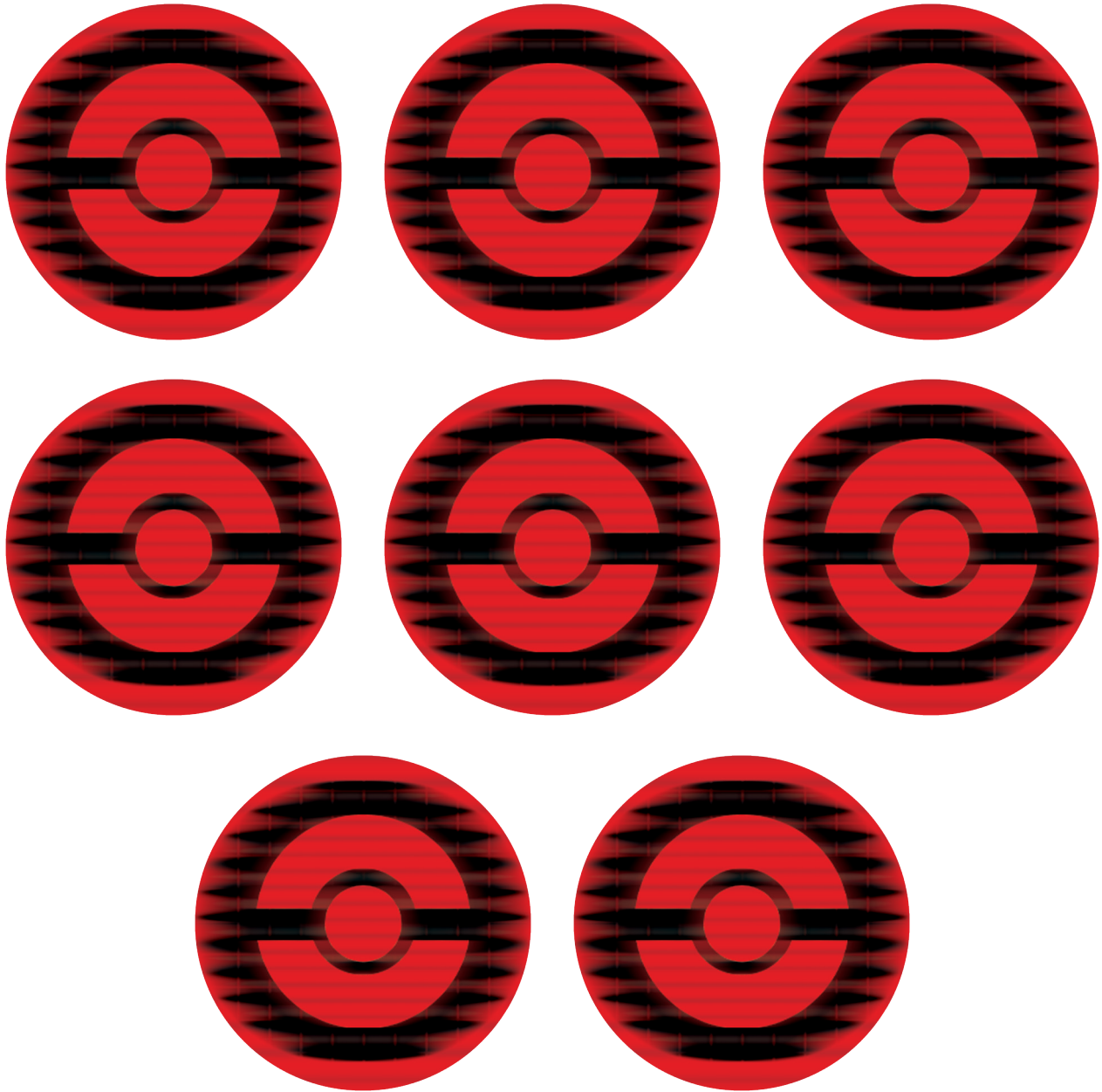


Effekt: Während des Spielaufbaus darfst du bis zu 3 Barrikaden innerhalb von befreundetem oder umkämpftem Gebiet platzieren. Die Barrikaden müssen außerhalb von ① zueinander platziert werden.

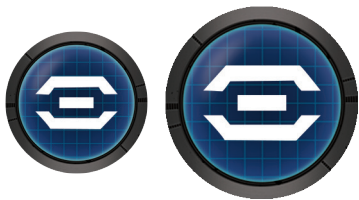
©LFL ©AMG

— Kevin Sidharta

Fokuspunkt-Marker



Blauer Spieler



Roter Spieler



Runden-Marker



Bewegungshilfe (Halbe Reichweite)



EINSATZZIEL
YD7-VFN

SCHLACHTFELD
YD7-VFN

SEKUNDÄRZIEL
YD7-VFN

SPIELER

SPIELER

RUNDE

1

2

3

4

5

SIEGPUNKTE

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

VORTEIL
YD7-VFN

VORTEIL
YD7-VFN

STAR WARS™
LEGION™