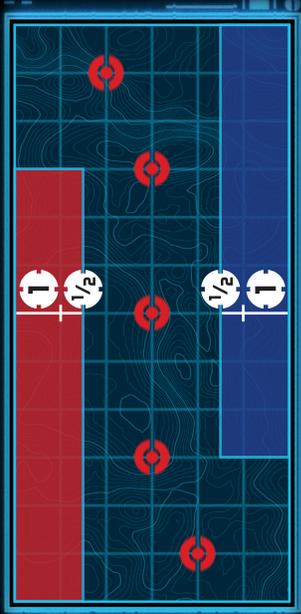
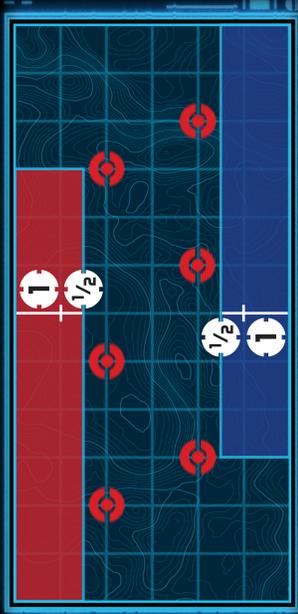


Gefechtskarten (Update 2.6)

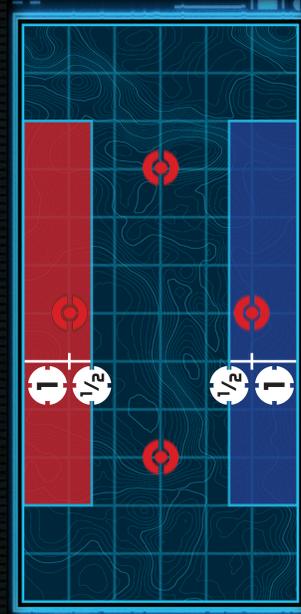
WECHSELNDE PRIORITÄTEN



BESCHAFFUNG DER FORSCHUNGSUNTERLAGEN



KOMMUNIKATION ABFANGEN



WECHSELNDE PRIORITÄTEN

V1WAK↓DD1VN

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

V1WAK↓DD1VN

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

V1WAK↓DD1VN

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.

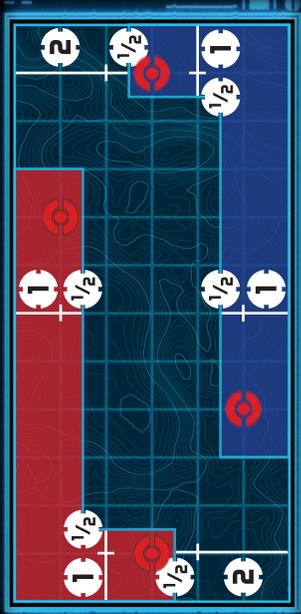
Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde erhält jeder Spieler während der Endphase 1 Siegpunkt für jeden Kommunikationsmast außerhalb des befreundeten Gebiets, der eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt:

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

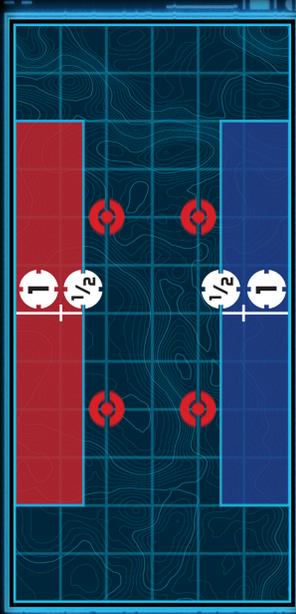
Sonderregel: Am Ende jeder Endphase, falls ein Spieler einen Kommunikationsmast sichert, können bis zu 2 befreundete Einheiten, die diesen Kommunikationsmast umkämpfen, jeweils einen Intel-Marker erhalten. Jeder Spieler kann zu jedem Zeitpunkt maximal 2 Einheiten mit Intel-Markern haben. ©LFL ©AMG

Gefechtskarten (Update 2.6)

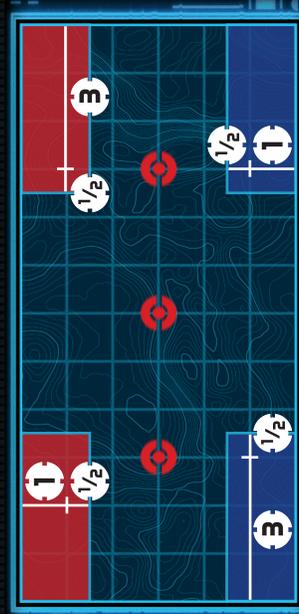
DURCHBRUCH



BUNKERANGRIFF



DIE LÜCKE SCHLIESSEN



DURCHBRUCH

V1WAK↓DD1VN

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↓DD1VN

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↓DD1VN

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.

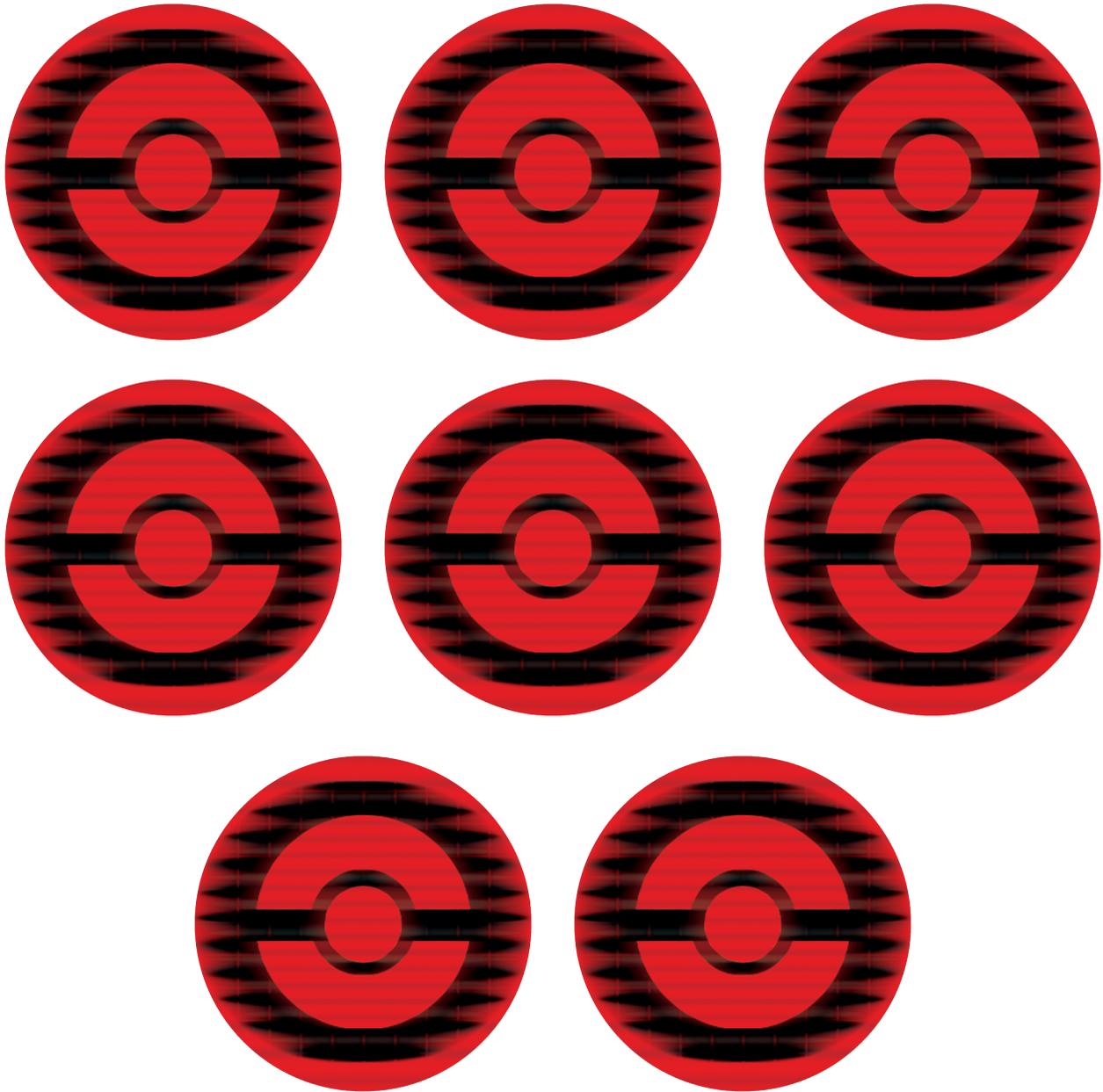
©LFL ©AMG

STAR WARS™ LEGION™

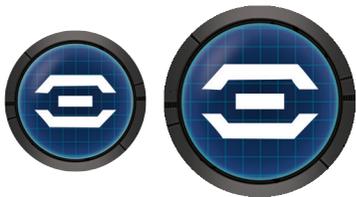
Gefechtskarten (Update 2.6)

<p>ÜBERFLUG</p> <p>Y D 7 ↓ V 1 N</p>  <p>Effekt: Einmal pro Spiel darfst du am Ende der Befehlsphase, einen befreundeten Luftunterstützungsmarker (Vorteil) auf dem Schlachtfeld platzieren.</p> <p>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.</p> <p>©LFL ©AMG <small>Erick Efata</small></p>	<p>SPRENGGLADUNG</p> <p>Y D 7 ↓ V 1 N</p>  <p>Effekt: Einmal pro Spiel darfst du am Ende der Befehlsphase einen befreundeten Sprengstoffmarker (Vorteil) auf dem Schlachtfeld platzieren.</p> <p>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.</p> <p>©LFL ©AMG <small>Carlos Justing</small></p>	<p>GARNISON</p> <p>Y D 7 ↓ V 1 N</p>  <p>Effekt: Wähle während des Aufbaus bis zu 1 deiner ▲-Einheiten ohne VORBEREITETE STELLUNG. Die gewählte Einheit erhält in diesem Spiel VORBEREITETE STELLUNGEN.</p> <p>©LFL ©AMG <small>Polar Engine</small></p>
<p>ERWEITERTE AUFKLÄRUNG</p> <p>Y D 7 ↓ V 1 N</p>  <p>Effekt: Füge deinem Passen-Pool Zu Beginn der ersten Aktivierungsphase 1 Passmarker (Vorteilsmarker) hinzu.</p> <p>©LFL ©AMG <small>Anton Solovianchik</small></p>	<p>RAFFINIERTER AUFSTELLUNG</p> <p>Y D 7 ↓ V 1 N</p>  <p>Effekt: Wähle zu Beginn der ersten Aktivierungsphase 3 befreundete Einheiten. Jede gewählte Einheit erhält 1 Ausweichmarker.</p> <p>©LFL ©AMG <small>Wilmar Ballesep Escarp</small></p>	<p>BEFESTIGTE STELLUNGEN</p> <p>Y D 7 ↓ V 1 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>©LFL ©AMG <small>Kevin Sidharta</small></p>

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

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

SIEGPUNKTE

VORTEIL
YD7-VFN

VORTEIL
YD7-VFN

STAR WARS™
LEGION™
YD7-VFN