

# STAR WARS™ X-WING™

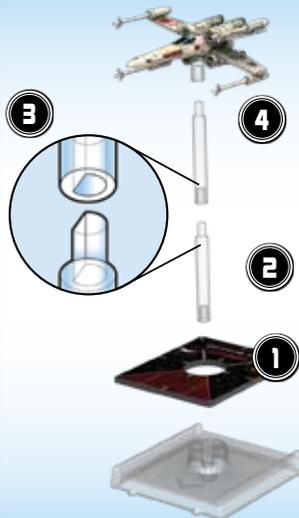
## SCHNELLSTART-REGEL

Das Schnellstart-Handbuch erklärt die Grundregeln der zweiten Edition von **Star Wars: X-Wing** und lässt euch sofort ins Spiel einsteigen. Lest die Seiten 1–2 durch und startet dann eure erste Partie. Sobald ihr euch eingewöhnt habt, könnt ihr die Seiten 3–4 durchlesen und die darin beschriebenen Regeln anwenden.

### ZUSAMMENBAU DER SCHIFFE

Vor eurer ersten Partie müsst ihr eure Schiffe zusammenbauen. Löst dazu folgende Pappteile aus den Stanzbögen: die Schiffsmarker „Eskorte der blauen Staffel“, „Pilot der Akademie“ und „Fliegerass der schwarzen Staffel“, die Zifferblätter und Abdeckscheiben der Manöverräder für den T-65-X-Flügler und die beiden TIE/In-Jäger sowie die ID-Marker mit den Nummern 1-3. Führt anschließend folgende Schritte durch, um eure Schiffe spielbereit zu machen.

1. Platziert den Schiffsmarker so, dass sein Feuerwinkel über dem aufgedrängten Pfeil auf der Basis liegt.
2. Steckt 1 Haltestäbchen in die Anhebung der Basis.
3. Steckt ein zweites Haltestäbchen auf das erste Haltestäbchen.
4. Steckt den kurzen Stift an der Unterseite des Schiffsmodells in das zweite Haltestäbchen.
5. Steckt die ID-Marker in die Steckplätze der Basis. Verwendet den ID-Marker mit der Nummer 1 für den T-65-X-Flügler und die ID-Marker mit den Nummern 2 und 3 für die beiden TIE/In-Jäger.



### Zusammenbau der Manöverräder



Baut jedes Manöverrad wie gezeigt zusammen. Legt dazu die beiden Seiten mit der Aufschrift „T65“ bzw. die beiden Seiten mit der Aufschrift „TF“ aneinander und befestigt sie mit Verbindungsstücken.

### AUFBAU

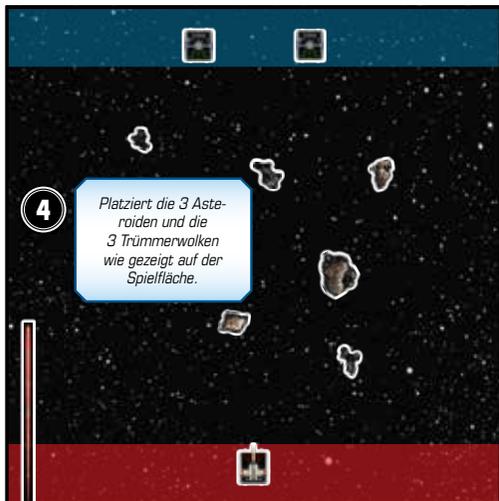
Führt die Schritte 1–7 der folgenden Abbildung durch, um eure erste **X-Wing**-Partie aufzubauen!

1. Steckt eine 3' x 3' (ca. 90 x 90 cm) große Spielfläche ab.

2. Legt die roten Angriffswürfel und die grünen Verteidigungswürfel sowie den Schadensstapel für beide Spieler griffbereit.



3. Legt die Manöverschablonen und den Maßstab für beide Spieler griffbereit.



4. Platziert die 3 Asteroïden und die 3 Trümmerwolken wie gezeigt auf der Spielfläche.

5



Platziert die Schiffskarten „Pilot der Akademie“ und „Fliegerass der schwarzen Staffel“ sowie 2 Räder für TIE/In-Jäger auf der Seite des imperialen Spielers.

6



Wählt 1 Spieler, der die Rolle des Rebellenspielers übernimmt. Platziert die Schiffskarte „Eskorte der blauen Staffel“, ein Rad für T-65-X-Flügler und 2 Schilde auf der Seite des Rebellenspielers.

7

Platziert die Schiffe wie gezeigt auf der Spielfläche: den T-65-X-Flügler in der Nähe der Seite des Rebellenspielers und die TIE-Jäger in der Nähe der Seite des imperialen Spielers.

# ÜBERBLICK

X-Wing wird über mehrere Runden gespielt. Lest diese Seite und spielt dann ein paar Runden! Sobald ihr euch eingewöhnt habt, könnt ihr die Regeln für Fortgeschrittene auf Seite 3–4 hinzunehmen.

In jeder Runde wählt ihr mithilfe eurer Räder geheime Manöver für eure Schiffe aus. Dann deckt ihr die Räder auf und führt die Manöver aus. Anschließend lasst ihr eure Schiffe angreifen.

## 1: PLANUNGSPHASE

Jeder Spieler wählt im Geheimen für jedes seiner Schiffe ein Manöver aus. Das Manöver bestimmt, wohin sich das Schiff während der nächsten Phase bewegen wird. Um für ein Schiff ein Manöver auszuwählen, dreht man das Manörrad des Schiffes so, dass der Pfeil auf das gewünschte Manöver zeigt. Dann platziert man das Rad **verdeckt** neben jenem Schiff auf der Spielfläche. Sobald alle Schiffe ein geheimes Manöver haben, geht es weiter mit der Aktivierungsphase.

Solange ihr nicht mit den Regeln für Fortgeschrittene spielt, solltet ihr nur weiße und blaue Manöver auswählen.



## 2: AKTIVIERUNGSPHASE

Es beginnt das Schiff mit der **niedrigsten** Initiative (die orangefarbene Zahl auf Schiffskarte und -marker), dann geht es weiter in aufsteigender Reihenfolge. Jedes Schiff bewegt sich, indem es sein gewähltes Manöver „ausführt“.



Um ein Manöver auszuführen, wird zunächst das Rad des Schiffes aufgedeckt. Die zugehörige Schablone wird bündig zwischen den vorderen Stoppere des Schiffes platziert. Dann wird das Schiff angehoben und am anderen Ende der Schablone platziert, sodass die Schablone bündig zwischen den hinteren Stoppere anliegt.



Nachdem ein Schiff ein Manöver ausgeführt hat, kann es eine Aktion durchführen. Solange ihr nicht mit den Regeln für Fortgeschrittene spielt, solltet ihr dies ignorieren. Nachdem alle Schiffe ihre Manöver ausgeführt haben, geht es weiter mit der Kampfphase.

## 3: KAMPFPHASE

Es beginnt das Schiff mit der **höchsten** Initiative, dann geht es weiter in absteigender Reihenfolge. Jedes Schiff führt einen Angriff durch.

Beim Durchführen eines Angriffs verwendet man den Maßstab, um zu bestimmen, ob Schiffe im vorderen Feuerwinkel des Angreifers sind. Der Feuerwinkel ist eine Fläche, die durch Verlängerung der Linien auf dem Schiffsmarker bis zum Ende des Maßstabes entsteht. Falls Schiffe in dieser Fläche sind, wählt der angreifende Spieler 1 aus und greift es an.

Die mit **✓** markierten TIE-Jäger sind im Feuerwinkel des X-Flüglers.

Die mit **✗** markierten TIE-Jäger sind außerhalb des Feuerwinkels des X-Flüglers und können nicht von ihm angegriffen werden.



Asteroiden und Trümmerwolken können sich auf Angriffe auswirken. Solange ihr nicht mit den Regeln für Fortgeschrittene spielt, könnt ihr sie jedoch ignorieren.

Um einen Angriff durchzuführen, wirft der Angreifer eine Anzahl an (roten) Angriffswürfeln in Höhe des Angriffswertes auf der Karte des angreifenden Schiffes. Dann wirft der Verteidiger eine Anzahl an (grünen) Verteidigungswürfeln in Höhe des Wendigkeitswertes auf der Karte des verteidigenden Schiffes.

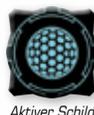


Jedes gewürfelte **↯** (Ausweichen) entfernt 1 Würfel, der einen **✱** (Treffer) zeigt. Falls keine **✱**-Ergebnisse mehr übrig sind, entfernt es stattdessen 1 **✱** (kritischen Treffer). **☉**-Ergebnisse werden ignoriert, solange ihr nicht mit den Regeln für Fortgeschrittene spielt.



Bei diesem Wurf negieren die 2 **↯**-Ergebnisse 1 **✱**- und 1 **✱**-Ergebnis. Es bleibt also nur 1 **✱**-Ergebnis übrig.

Für **jedes** übrige **✱** oder **✱** verliert der Verteidiger 1 Schild (d. h. er dreht ein Plättchen auf die inaktive Seite). Hat er keine aktiven Schilde mehr, wird ihm stattdessen eine Schadenskarte zugeteilt.



Schadenskarten werden verdeckt neben der Schiffskarte des Verteidigers platziert. Ein Schiff wird zerstört, sobald es Schadenskarten in Höhe seines gelben Hüllenwertes hat.



Nachdem alle Schiffe angegriffen haben, beginnt eine neue Runde wieder mit der Planungsphase.

## REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Nach ein paar Runden könnt ihr folgende Regeln ins Spiel integrieren.

### MANÖVERFARBEN

Manöver gibt es in drei Farben: weiß, rot und blau. Nachdem ein Schiff ein rotes Manöver ausgeführt hat, erhält es einen Stressmarker (er wird neben dem Schiff platziert). Solange ein Schiff gestresst ist, kann es keine roten Manöver auswählen oder Aktionen durchführen (siehe unten). Nachdem ein Schiff ein blaues Manöver ausgeführt hat, entfernt es einen Stressmarker.



### SPEZIALMANÖVER (↶, ↷ UND ↸)

Sowohl X-Flügler als auch TIE-Jäger können das Spezialmanöver Koiigran-Wende (↶) ausführen. Das Manöver ↶ wird wie eine Gerade (↷) ausgeführt. Anschließend wird das Schiff am Ende der Schablone um 180° gedreht.



Koiigran-Wende (↶)

X-Flügler können zudem die Spezialmanöver linke Tallon-Rolle (↶) und rechte Tallon-Rolle (↷) ausführen. Diese werden wie eine linke Wende (↶) bzw. rechte Wende (↷) ausgeführt. Anschließend wird das Schiff am Ende der Schablone um 90° nach links bzw. rechts gedreht. Am Ende des Manövers hat sich das Schiff also um 180° gegenüber seiner Ausgangsposition gedreht.



rechte Tallon-Rolle (↷)

### ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT SCHIFFEN

Falls ein Schiff seine Bewegung auf einem anderen Schiff beendet, muss es entlang der Schablone zurücksetzen, bis es jenes Schiff nur noch berührt. Dabei werden die kurzen weißen Markierungen an der Vorder- und Hinterseite des Schiffsmarkers in Linie mit der Mittellinie der Schablone gebracht.



Der X-Flügler überschneidet sich mit dem zweiten TIE-Jäger und muss sich so weit zurückbewegen, bis er ihn nur noch berührt.

Nach dem Überschneiden kann das Schiff keine Aktion durchführen. Zudem können sich Schiffe, die einander berühren, in der Kampfphase nicht gegenseitig angreifen.

### ÜBERSCHNEIDUNGEN MIT HINDERNISSEN

Ein Schiff erleidet einen negativen Effekt, falls sich beim Ausführen eines Manövers **die Schablone oder Endposition** des Schiffes mit einem Hindernis überschneidet.



Da die Schablone den Asteroiden berührt, erleidet der TIE-Jäger negative Effekt.

Überschneidet sich das Schiff mit einem Asteroiden, wird 1 Angriffswürfel geworfen. Bei einem ✨- oder ✨-Ergebnis verliert das Schiff 1 Schild (falls möglich). Kann das Schiff keinen Schild verlieren, wird ihm bei einem ✨-Ergebnis 1 verdeckte Schadenskarte zugeteilt und bei einem ✨-Ergebnis 1 offene Schadenskarte. Unabhängig davon kann es keine Aktion durchführen. Falls es immer noch auf dem Asteroiden ist, kann es zudem nicht angreifen.

Überschneidet sich das Schiff mit einer Trümmerwolke, wird 1 Angriffswürfel geworfen. Bei einem ✨-Ergebnis verliert das Schiff 1 Schild (falls möglich). Kann das Schiff keinen Schild verlieren, wird ihm 1 offene Schadenskarte zugeteilt. Unabhängig davon erhält es 1 Stressmarker.



Asteroiden

Trümmerwolken

### FLUCHT AUS DEM KAMPFGEBIET

Falls die Endposition eines Schiffes nach einem Manöver außerhalb der Spielfläche liegt, flieht das Schiff und wird aus dem Spiel entfernt. Passt also auf, wenn ihr in die Nähe der Spielflächenränder fliegt!

### AKTIONEN

Nachdem ein Schiff ein Manöver ausgeführt hat, kann es eine Aktion durchführen. Welche Aktionen einem Schiff zur Verfügung stehen, sieht man an den Symbolen auf seiner Schiffskarte.



Aktionen des TIE-Jägers

#### • **Fokussieren:**

Das Schiff erhält 1 Fokusmarker (er wird neben dem Schiff platziert). Solange das Schiff angreift, kann es den Marker ausgeben, um alle seine (Fokus)-Ergebnisse in ✨-Ergebnisse zu ändern. Solange es verteidigt, kann es den Marker ausgeben, um alle seine -Ergebnisse in ↷-Ergebnisse zu ändern. Am Ende jeder Runde werden alle nicht ausgegebenen Fokusmarker abgelegt.



- **↻ Ausweichen:** Das Schiff erhält 1 Ausweichmarker (er wird neben dem Schiff platziert). Solange das Schiff verteidigt, kann es den Marker ausgeben, um 1 Ergebnis (auch eine Leerseite) in ein ↻-Ergebnis zu ändern. Am Ende jeder Runde werden alle nicht ausgegebenen Ausweichmarker abgelegt.



Ausweichmarker



- **↻ Fassrolle:** Das Schiff fliegt eine Fassrolle und bewegt sich dabei seitwärts. Dazu wird die [1] Schablone an der linken oder rechten Seite des Schiffes platziert. Dann wird das Schiff angehoben und am anderen Ende der Schablone platziert, wobei es seine Flugrichtung beibehält. Ein Schiff kann keine Fassrolle fliegen, falls es sich an deren Ende mit einem anderen Schiff überschneiden würde.



- **✂ Zielerfassung:** Das Schiff, das diese Aktion durchführt (das erfassende Schiff), erfasst ein feindliches Schiff als Ziel. Unter Verwendung des Maßstabes wird 1 feindliches Schiff in Reichweite 1–3 gewählt; diesem wird ein roter Zielerfassungsmarker mit der ID-Nummer des erfassenden Schiffes zugeordnet (z. B. den Zielerfassungsmarker „1“, falls das erfassende Schiff den ID-Marker mit der Nummer „1“ hat). Sobald das erfassende Schiff jenen Feind angreift, kann es den Zielerfassungsmarker ausgeben, um beliebig viele seiner Angriffswürfel neu zu werfen. Zielerfassungsmarker werden **nicht** am Ende der Runde abgelegt.



Zielerfassungsmarker



ID-Marker

## VERSPERTE ANGRIFFE

Ein Angriff ist versperrt, falls der Angreifer die Reichweite zu einem feindlichen Schiff durch ein Hindernis hindurch abmisst. Die Reichweite wird stets vom nächsten Punkt des Feuerwinkels des Angreifers zum nächsten Punkt der Basis des Verteidigers abgemessen. Bei einem versperrten Angriff wirft der Verteidiger 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.



## REICHWEITENBONUS

Während eines Angriffs können Angreifer oder Verteidiger aufgrund der Angriffsreichweite einen Bonuswürfel erhalten. Findet der Angriff auf Reichweite 1 statt, wirft der Angreifer 1 zusätzlichen Angriffswürfel. Findet er auf Reichweite 3 statt, wirft der Verteidiger 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel.



Angriffswert



Wendigkeitwert

## WIE GEHT'S WEITER?

Jetzt habt ihr einen Großteil der Regeln kennengelernt und könnt eure erste Partie zu Ende spielen. Anschließend könnt ihr die **Spielregel** durchlesen, um eine ausführlichere Beschreibung der Grundregeln zu erhalten. Der Einfachheit halber wurden manche Regeln für das Schnellstart-Handbuch etwas abgeändert. Wenn ihr euch direkt in die nächste Partie stürzen wollt, genügt es, folgende Abschnitte der Spielregel zu lesen:

- Schaden erleiden, Seite 8: Schiffe, die mit ✂-Ergebnissen getroffen werden, können kritischen Schaden erleiden.
- Gekoppelte Aktionen, Seite 10: Manchen Schiffen stehen gekoppelte Aktionen zur Verfügung. Mit diesen können sie mehrere Aktionen hintereinander durchführen.
- Ladungen, Seite 12: Manche Piloten und Aufwertungen besitzen starke Fähigkeiten, die durch eine limitierte Anzahl an Ladungen begrenzt sind.
- Aufwertungskarten, Seite 12: Viele Schiffe können Aufwertungskarten wie Protonentorpedos oder Astromechroiden ausrüsten, um Spezialfähigkeiten zu erhalten.
- Schnellbau, Seite 15: Mit dieser Option kann man in kürzester Zeit eine eigene Staffel zusammenstellen.

Falls ihr während des Spielens auf einen unbekanntenen Begriff stoßt, könnt ihr im Online-Referenzhandbuch nachschlagen. Das Referenzhandbuch enthält ein Glossar aller Begriffe und kann unter [Asmodee.de/StarWars](http://Asmodee.de/StarWars) heruntergeladen werden.