

## Spielanleitung

Eine ausführliche Anleitung mit zusätzlichen Illustrationen gibt es in der Download-Sektion als PDF zum Herunterladen.

### Der Spielablauf

Jeder Spieler sucht sich aus den vorgegebenen Karten eine Staffel aus und stellt die Schiffe auf eine beliebige Spielfläche. Ich empfehle, mit 2-3 Schiffen zu spielen, es spricht aber auch nichts gegen einen 1 vs. 1 Dogfight oder eine 6 vs. 6 »epische« Schlacht.

Der jüngere Spieler beginnt. Er aktiviert nacheinander jedes seiner Schiffe, indem er zunächst ein Manöver fliegt, anschließend prüft, ob er angreifen kann und falls dies möglich ist, angreift.

### Das Spielziel

Gewonnen hat der Spieler, der es schafft, alle Schiffe seines Mitspielers zum Rückzug zu bewegen.

### Der Spielzug

Während eines Spielzugs wird jedes Schiff für sich abgehandelt. Die Aktivierung unterteilt sich in 3 Schritte:

1. Flugmanöver auswählen und fliegen.
2. Sichtbereich und Reichweite möglicher Ziele bestimmen.
3. Angriff und Ausweichen würfeln und Schaden abhandeln.

### 1. Flugmanöver auswählen

Jedem Schiff stehen sowohl die grauen Manöverschablonen zur Verfügung, als auch die Manöver, deren Farbe auf der Schiffskarte bzw. dem Schiffsmarker angezeigt werden. Die Schablone wird am Bug angelegt, das Schiff aufgenommen und mit dem Heck an die das andere Ende der Schablone platziert. Dabei ist Folgendes zu beachten:

- Das Schiff darf sich nach dem Manöver nicht mit einem anderen Schiff überschneiden.
- Das Schiff darf sich nach dem Manöver nicht mit einem Hindernis überschneiden.
- Das Schiff darf sich nach dem Manöver nicht außerhalb des Spielfelds befinden. Auch Teile des Schiffs dürfen das Spielfeld nicht verlassen.

Das gewählte Manöver darf in o. g. Fällen nicht geflogen werden und es muss ein anderes Manöver ausgewählt werden. Sollte kein Manöver möglich sein, so bleibt das Schiff stehen. Sollte kein Manöver möglich sein, weil das Schiff sonst das Spielfeld verlassen würde, so darf sich das Schiff ausnahmsweise auf der Stelle umdrehen.

### 2. Sichtbereich und Reichweite

Ziele können nur angegriffen werden, wenn sie sich sowohl im Sichtbereich, als auch in Reichweite befinden. Als im Sichtbereich gilt jedes Schiff, dessen Mittelpunkt sich inner-

halb des auf dem Schiffsmarker aufgezeichneten Winkel des Sichtbereichs befindet. In Reichweite ist jedes Schiff innerhalb der Reichweite 1-3 des X-Wing Maßstabs.

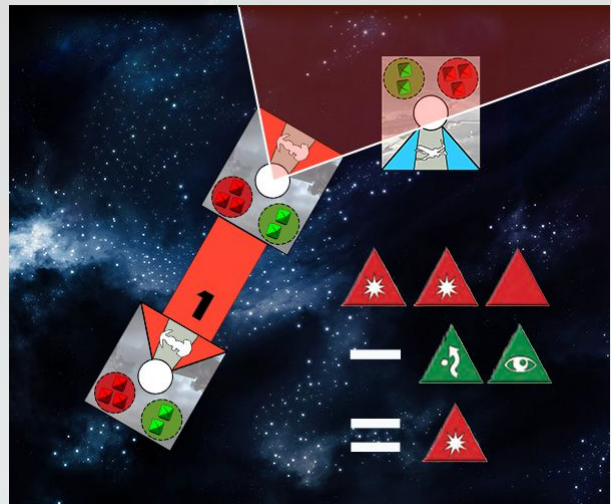
### 3. Angriff, Ausweichen und Schaden

Jedes Schiff kann in jeder Runde nur einmal angreifen. Ist ein Ziel bestimmt, so wirft der Angreifer so viele Angriffswürfel (rot), wie auf der Schiffskarte bzw. dem Schiffsmarker angezeigt sind. Es zählen nur Sterne (Hits/Krits). Augen und Leerseiten werden nicht gezählt.

Der Verteidiger wirft so viele Verteidigungswürfel (grün), wie auf der Schiffskarte bzw. dem Schiffsmarker angezeigt sind. Es zählen nur Ausweichsymbole. Augen und Leerseiten werden nicht gezählt.

Für jedes Ausweichen wird ein Stern negiert. Überzählige Sterne gelten als Treffer. Pro Treffer wird ein Zustandsmarker des angegriffenen Schiffes von der Schiffskarte genommen. Sollte das Schiff nach einem Angriff keine Zustandsmarker mehr haben, so zieht es sich aus vom Spielfeld zurück.

### Beispielhafter Spielzug



Der aktive Spieler fliegt mit seinem Tie Bomber ein »1 Geradeaus« Manöver in Richtung des X-Wings des Mitspielers. Nach dem Manöver ist der X-Wing sowohl im Sichtbereich des Tie Bombers, als auch in Reichweite.

Der aktive Spieler wirft 3 rote Würfel zum Angriff. Augen und Leerseiten werden ignoriert, es zählen die beiden Sterne.

Der ausweichende Spieler wirft 2 grüne Würfel zum Ausweichen. Auch hier zählen weder Augen noch Leerseiten, sondern nur die Ausweichsymbole.

Der Verteidiger konnte einen Stern mit dem Ausweichsymbol negieren, der zweite Stern zählt als Treffer und der Verteidiger legt einen Zustandsmarker ab [hier nicht dargestellt].

### Sonderregel: Augen neu würfeln

Wer ein längeres Spiel haben möchte, der kann mit der Sonderregel spielen, dass alle Augen einmalig neu geworfen werden.