



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

STAR WARS: IMPERIAL ASSAULT (2–5 SPIELER)

Diese Spielhilfe behandelt die **allgemeinen Regeln (A)**, die **Kampagnenregeln (B)** und die **Gefechtsregeln (C)**. Die **allgemeinen Regeln aus A** gelten also sowohl für **B** als auch für **C**.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Regelpriorität:** Einsatzregeln > Kartenfähigkeiten > Referenzhandbuch > Spielregel/Gefechtshandbuch. „Nicht dürfen“ ist ein absolutes Verbot.
- **Figur/Gruppe:** Alle **Figuren** einer Aufstellungskarte bilden eine **Gruppe**. Ein Kampagnenheld bildet eine eigene **Gruppe**.
- **Befreundet/feindlich:** Eine **Figur** ist mit sich selbst und den **Figuren** ihres Spielers **befreundet**. Kampagne: Rebellen gegen Imperium und Söldner. Gefecht: eigene **Figuren** gegen alle gegnerischen **Figuren**.
- **Normal/Elite:** Graue/rote Aufstellungskarten. Kampagnenhelden sind weder **normal** noch **Elite**.
- **Einzigartig:** Schwarzer Punkt vor dem Kartennamen. Pro Spieler höchstens 1 Exemplar desselben einzigartigen Namens, unabhängig vom Untertitel.
- **Eigenschaften:** Begriffe wie „Truppler“ oder „Pistole“. Keine eigenständige Wirkung; andere Effekte können sich darauf beziehen.
- **Spielbereit/Erschöpft:** Eine **erschöpfte** Aufstellungskarte wird um 90° gedreht, ein Helden-Aktivierungsmarker auf Rot. **Spielbereit** machen = Karte zurückdrehen bzw. Marker auf Grün.
- **Verbrauchen:** Karte umdrehen. Im restlichen Einsatz nicht mehr verwendbar; am Einsatzende wieder aufdecken.

A. ALLGEMEINE REGELN

AKTIVIERUNGEN UND AKTIONEN

- **Aktivierung:** Wähle 1 **spielbereite Gruppe**. Jede **Figur** dieser **Gruppe** führt nacheinander bis zu 2 Aktionen aus. Schließe die Aktionen einer **Figur** vollständig ab, bevor Du die nächste **Figur** derselben **Gruppe** aktivierst.
- **Bewegen:** Erhalte Bewegungspunkte in Höhe deiner Geschwindigkeit.

Siehe Bewegung im Detail

- **Angreifen:** Führe 1 Angriff aus. Kampagnenhelden dürfen beide Aktionen zum Angreifen verwenden, **Figuren** mit Aufstellungskarten höchstens 1 ihrer Aktionen.
- **Interagieren:** Öffne eine benachbarte Tür oder interagiere mit einem Marker auf deinem bzw. einem benachbarten Feld. Weitere Voraussetzungen gemäß Einsatzregel.
- **Ausruhen:** Nur Kampagnenhelden. Regeneriere Anstrengung in Höhe deiner Ausdauer. Überschüssige Regeneration regeneriert entsprechend viel Schaden.
- **Spezialaktion:** Fähigkeit mit Aktionssymbol ausführen. 2 Symbole kosten 2 Aktionen. Jede einzelne Spezialaktionsfähigkeit höchstens 1× pro Aktivierung.

Dieselbe Aktionsart darf mehrfach gewählt werden, sofern keine Einschränkung entgegensteht. Spezialaktionen mit mehreren Angriffen oder Bewegungen benötigen nur die angegebenen Aktionen.

- **Ohne Aktion:** Erlaubt eine Fähigkeit ausdrücklich eine Bewegung, Interaktion oder einen Angriff ohne Aktion, entstehen dadurch keine zusätzlichen Aktionskosten.
- **Angriffslimit:** Auch Spezialaktionen mit mehreren Angriffen **verbrauchen** eine Angriffsaktion. Angriffe außerhalb der eigenen Aktivierung zählen nicht zum Angriffslimit der Aktivierung.
- **Aktivierungsende:** Ungenutzte Aktionen und Bewegungspunkte verfallen. Erschöpfe Aufstellungskarte/Aktivierungsmarker.
- **Besiegt während der Aktivierung:** Die Aktivierung dieser **Figur** endet sofort.
- **Weitere Aktivierungen:** Sind sämtliche **Gruppen** einer Seite **erschöpft**, aktiviert die Gegenseite ihre übrigen **Gruppen** weiter.

BEWEGUNG IM DETAIL

- **Bewegungspunkte:** 1 Punkt = 1 benachbartes Feld. Durch mehrere Bewegungsaktionen oder Fähigkeiten erhaltene Punkte werden addiert.
- **Ausgeben:** Vor, zwischen und nach Aktionen möglich; nicht während der Ausführung einer Aktion. Nicht genutzte Punkte verfallen am Aktivierungsende.
- **Spezialaktion mit Bewegung:** Die durch diese Spezialaktion erhaltenen Bewegungspunkte unmittelbar innerhalb der Spezialaktion verwenden.
- **Bewegung außerhalb der Aktivierung:** Erhaltene Bewegungspunkte sofort ausgeben; übrige verfallen.
- **Bewegung um X Felder:** Ignoriere Bewegungspunktkosten, aber nicht die übrigen Bewegungsverbote oder Geländeeffekte.
- **Befreundete/neutrale Figuren:** Ohne zusätzliche Kosten durchqueren.
- **Feindliche Figur:** +1 Bewegungspunkt beim Betreten ihres Feldes.
- **Durchqueren:** Bewegung nicht auf dem Feld einer anderen **Figur** beenden, sofern eine Fähigkeit dies nicht ausdrücklich erlaubt.

Kann eine **Figur** ein belegtes Feld wegen fehlender Bewegungspunkte nicht mehr verlassen, setze sie auf das nächstgelegene freie Feld. Bei Gleichstand entscheidet ihr kontrollierender Spieler.

- **Diagonale Bewegung:** Erlaubt, außer wenn Hindernisse an beiden Seiten einer Ecke zusammentreffen und diese dadurch blockieren.
- **Betreten/Verlassen:** Bewegung, Stoßen und Setzen lösen grundsätzlich die entsprechenden „Feld betreten“- bzw. „Feld verlassen“-Effekte aus.
- **Setzen:** **Figur** ohne Bewegungspunktkosten auf ein zulässiges Feld versetzen. Das Feld muss für die **Figur** als Endposition erlaubt sein.
- **Stoßen:** **Figur** ohne Bewegungspunkte um die angegebene Anzahl Felder verschieben. Beliebige zulässige Richtung, nicht zwingend vom Verursacher weg.
- **Stoßrichtung:** Bei einer Fähigkeit entscheidet der ausführende Spieler; bei einem Nicht-Fähigkeits-Effekt der kontrollierende Spieler der **Figur**.

Eine gestoßene **Figur** verlässt ihr Feld nicht freiwillig.

GROSSE FIGUREN

- **Bewegung:** Nie diagonal. Gelände- und **Figuren**-Zusatzkosten pro Bewegungsschritt nur 1× zählen.
- **Drehen:** 1 Bewegungspunkt für 90°. Mindestens die Hälfte der zuvor belegten Felder muss weiterhin belegt sein.
- **Stoßen/Bewegung um X Felder:** Keine Drehung erlaubt.
- **Setzen:** Zulässige Ausrichtung frei wählen; mindestens 1 Basisfeld muss auf dem vorgegebenen Feld liegen.
- **Angreifen:** SL von einem beliebigen Basisfeld ziehen. Gegen eine große **Figur** wählt der Angreifer 1 Basisfeld.

GELÄNDE UND TÜREN

- **Mauern (schwarze Linie):** Blockieren Bewegung, SL und Nachbarschaft. Für SL nur blockierend, wenn die gesamte Feldkante betroffen ist. Mauern gelten nicht als Gelände.
- **Versperres Gelände (rote durchgezogene Linie):** Nicht betreten/durchqueren; blockiert SL und das Zählen von Feldern.
- **Unpassierbares Gelände (rote gestrichelte Linie):** Nicht betreten/durchqueren; SL und das Zählen von Feldern sind möglich. Unpassierbare Kanten verhindern nicht automatisch die Nachbarschaft.
- **Unwegsames Gelände (blaue Linie):** +1 Bewegungspunkt beim Betreten, keine Zusatzkosten beim Verlassen. Blockiert SL nicht.
- **Unwegsames Feld mit feindlicher Figur:** +2 Bewegungspunkte insgesamt beim Betreten.
- **Große Figuren:** Zahle beim gleichzeitigen Betreten mehrerer unwegsamer Felder nur 1 zusätzl. Bewegungspunkt.
- **Geländeurandungen:** Können mehrere Felder gemeinsam umschließen, auch unter Einbeziehung von Mauern. Eine nicht vollständig umschlossene Feldkante betrifft nur die tatsächlich markierte Grenze.
- **Türen:** Geschlossen blockieren sie Bewegung, SL, Nachbarschaft und das Zählen von Feldern. Eine Tür ist nur zu Feldern benachbart, mit denen sie eine Kante teilt.
- **Tür öffnen:** 1 Interaktion von einem direkt benachbarten Feld; Türmarker entfernen.
- **Verriegelte Tür:** Nicht durch **normale** Interaktion öffnen, sondern gemäß Einsatzregel.
- **Tür schließen:** Nur durch Effekte, nie freiwillig. Wird eine große **Figur** dadurch geteilt, stoße sie auf die nächstgelegene zulässige freie Position.

BEWEGLICH UND GEWALTIG

- **Beweglich:** Ignoriere Zusatzkosten für **feindliche Figuren** und unwegsames Gelände. Darf versperres/unpassierbares Gelände betreten, durchqueren und dort die Bewegung beenden.
- **Gewaltig:** Ignoriere Zusatzkosten für **feindliche Figuren** und unwegsames Gelände. Darf versperres/unpassierbares Gelände betreten und durchqueren.
- **Gewaltig – SL:** Andere **Figuren** blockieren SL von und zu einer gewaltigen **Figur** nicht.
- **Gewaltig – andere Figuren:** Darf seine Bewegung auf deren Feldern beenden, jedoch nicht auf Feldern anderer gewaltiger **Figuren**.
- **Gewaltig – Bewegung beenden:** Alle überlagerten **Figuren** auf nächstgelegene freie Felder stoßen. Zuerst **befreundete**, dann gegnerische **Figuren**, jeweils durch ihren

kontrollierenden Spieler. Danach darf sich die gewaltige **Figur** in dieser Aktivierung nicht weiterbewegen.

Bewegliche und gewaltige **Figuren** auf versperrem Gelände dürfen gesehen, durch Felderzählen erreicht und von benachbarten **Figuren** angegriffen werden.

Kampagne: keine gewaltigen Figuren auf Innenfelder!

SICHTLINIE UND ENTFERNUNG

- **Sichtlinie (SL):** Ziehe von 1 Ecke des Ausgangsfeldes 2 nicht überkreuzende Linien zu 2 benachbarten Ecken des Zielfeldes.
- **Blockiert:** Wenn eine der Linien **Figuren**, Mauern oder versperres Gelände kreuzt.
- **Feldkanten:** SL darf entlang zulässiger Kanten und Ecken verlaufen.
- **Diagonal zusammentreffende Hindernisse:** Treffen 2 Mauern/versperres Geländekanten diagonal aufeinander, darf SL nicht durch diese Ecke verlaufen.
- **Figur + Hindernis:** Treffen 1 **Figur** und 1 Mauer, versperres Gelände oder eine andere **Figur** diagonal aufeinander, blockiert diese Kombination die Ecke nicht grundsätzlich.
- **Benachbarte Figuren:** Haben immer SL zueinander, sofern die Felder tatsächlich benachbart sind.
- **Eigene/Zielfigur:** Blockieren SL zu sich selbst nicht.
- **SL ist nicht gegenseitig:** A kann B sehen, auch wenn B keine SL zu A hat.
- **Entfernung:** Kürzesten zulässigen Weg in Feldern zählen. Bewegungspunkt-Zusatzkosten, **Figuren** sowie unwegsames und unpassierbares Gelände ignorieren. Mauern, Türen und versperres Gelände bleiben Hindernisse.

Bei großen **Figuren** dürfen Ausgangs- und Zielfelder entsprechend ihrer gesamten Basis gewählt werden. Bei einem konkreten Angriff gilt das deklarierte Zielfeld.

ANGRIFF IM DETAIL

- 01. Ziel deklarieren**
 - Wähle Angriffsart und zulässiges **feindliches** Ziel.
 - **Nahkampf:** Ziel auf demselben oder einem benachbarten Feld. Keine Zielsicherheit notwendig.
 - **Fernkampf:** Ziel muss in SL stehen. Auch auf benachbarte Ziele ist Zielsicherheit erforderlich.
 - **Objekte:** Nur angreifen, wenn Einsatzregeln dies erlauben.
 - Keine **befreundeten Figuren** oder freien Felder angreifen.
 - **Kampagnenheld:** Beim Deklarieren zugleich seine Angriffswaffe wählen. Nur deren Fähigkeiten und angehängte Modifikationen für diesen Angriff nutzen.
 - **Figuren mit Aufstellungskarten:** Verwenden die angegebenen Angriffswürfel und -arten der Aufstellungskarte.

02. Würfeln

- Angreifer wirft Angriffswürfel (Rot, Blau, Gelb, Grün).
- Verteidiger wirft gleichzeitig seine Verteidigungswürfel (Schwarz, Weiß).
- Zusätzliche Würfel durch Fähigkeiten unmittelbar vor diesem Schritt hinzufügen.

03. Neu würfeln

- Zulässige Neuwürfe ausführen.
- Jeder einzelne Würfel darf pro Angriff höchstens 1× neu gewürfelt werden, unabhängig vom Verursacher.

04. Modifikatoren anwenden

- Ergebnisse oder Zielsicherheit gemäß Fähigkeiten hinzufügen, entfernen oder umwandeln.
- Jedes **Vermeiden**-Ergebnis des Verteidigers entfernt 1 Energie-Ergebnis des Angreifers.
- **Umwandeln**: Ursprüngliches Ergebnis vollständig ersetzen. Weitere zulässige Umwandlungen sind möglich.

Modifikatoren aus Energie-Fähigkeiten erst in **Schritt 05** anwenden.

05. Energie ausgeben

- Verbleibende Energie für angegebene Fähigkeiten ausgeben.
- Jede einzelne Energie-Fähigkeit höchstens 1× pro Angriff.
- Nicht verwendete Energie verfällt.
- **Kampagnenheld**: Darf zusätzlich höchstens 1 Energie pro Angriff für Regenerieren von 1 Anstrengung verwenden.

06. Zielsicherheit überprüfen

- **Nur Fernkampf**: Zielsicherheit muss mindestens so hoch wie die Entfernung in Feldern sein.
- Zu wenig Zielsicherheit: Angriff verfehlt.
- **Ausweichen** auf dem weißen Verteidigungswürfel: Angriff verfehlt.

07. Schaden berechnen

- Gesamten Schaden minus wirksame Blocken-Ergebnisse = erlittener Schaden (mindestens 0).
- Durchschlagen verringert die wirksamen Blocken-Ergebnisse.
- Bei Verfehlen erleidet das Ziel keinen Schaden durch den Angriff.
- Effekte, die keinen verursachten Schaden voraussetzen, können auch bei einem verfehlten Angriff eintreten.
- Bei Schaden in Höhe der Gesundheit ist die **Figur** besiegt.

BESONDERE ANGRIFFSSITUATIONEN

- **Fremdstesteuerter Angriff**: Lässt eine Fähigkeit eine **feindliche Figur** angreifen, kontrolliert der ausführende Spieler sie für diesen Angriff. Er wählt das Ziel, würfelt und nutzt die Fähigkeiten der **Figur**.

Dabei gelten alle anderen **Figuren** als **feindlich**. Die angreifende **Figur** darf sich nicht selbst angreifen.

- **Direkter Schaden**: Fähigkeiten, die Schaden ohne Angriff verursachen, gelten nicht als Angriff. Kein Verteidigungswurf und keine Blocken-Reduktion.

KAMPFSCHLÜSSELWÖRTER

- **Durchschlagen X**: Ignoriere X Blocken-Ergebnisse. Mehrere Werte addieren sich; Überschuss verfällt.
- **Explosion X**: Hat das ursprüngliche Ziel mindestens 1 Schaden durch den Angriff erlitten, erleiden alle **Figuren** und Objekte benachbart zum Zielfeld X Schaden, auch **befreundete**. Bei großen **Zielfiguren** nur das gewählte Zielfeld berücksichtigen. Das ursprüngliche Ziel erhält keinen zusätzlichen Explosionsschaden.
- **Rundschlag X**: Hat das ursprüngliche Ziel mindestens 1 Schaden erlitten, darfst Du ein weiteres zulässiges Angriffsziel wählen. Dieses erleidet X Schaden.
- **Weitreichend**: Nahkampfangriffe auf Ziele innerhalb von 2 Feldern Entfernung möglich. SL erforderlich, Zielsicherheit nicht.
- **Regenerieren X**: Entferne die angegebene Menge Schaden bzw. Anstrengung. Regenerieren als Energie-Fähigkeit erfolgt nach dem Angriff und benötigt keinen verursachten Schaden, sofern nichts anderes angegeben ist.
- **Fokussieren**: Hat das ursprüngliche Ziel mindestens 1 Schaden erlitten, wird der Angreifer nach dem Angriff **FOKUSSIERT**.
- **Bluten/Betäuben**: Hat das ursprüngliche Ziel mindestens 1 Schaden erlitten, erhält es nach dem Angriff **BLUTEND** bzw. **BETÄUBT**.

Explosion und Rundschlag verursachen Schaden ohne eigenen Verteidigungswurf oder Blocken-Reduktion. Zustände des ursprünglichen Angriffs werden nicht auf weitere betroffene **Figuren** übertragen.

SCHADEN, BESIEGEN UND ZUSTÄNDE

- **Schaden**: Entsprechende Marker auf dem Heldenbogen bzw. neben der **Figur** platzieren. Marker von Nicht-Helden bewegen sich mit ihrer **Figur**.
- **Erlittener Schaden**: Gesamtwert aller aktuell zugeordneten Schadensmarker.
- **Schadenslimit**: Maximal Schaden in Höhe der Gesundheit. Überschüssiger Schaden verfällt.
- **5er-Marker**: Jederzeit gegen 5 einzelne Schadensmarker austauschen oder umgekehrt.
- **Besiegt**: Wenn der erlittene Schaden die Gesundheit erreicht. Nicht-Helden-**Figuren** samt Markern entfernen; bei der letzten **Figur** einer **Gruppe** **gruppen-** und modusabhängige Effekte prüfen.
- **Zustände**: Pro **Figur** höchstens 1 Zustand desselben Typs. Entferne den Zustand beim auf der Zustandskarte angegebenen Auslöser.
- **FOKUSSIERT**: +1 grüner Würfel beim nächsten Angriff oder bei der nächsten Attributprobe, danach Zustand ablegen. Erhältst Du FOKUSSIERT erst nach dem Wurf, gilt es frühestens für den nächsten geeigneten Angriff/die nächste geeignete Probe.
- **BLUTEND/BETÄUBT**: Wirkungen und Entfernen gemäß der jeweiligen Zustandskarte.
- **Günstig/Schädlich**: **Eigenschaften** von Zuständen ohne eigenständigen Effekt.

Durch Angriffsschlüsselwörter verursachte Zustände setzen mindestens 1 tatsächlich erlittenen Schaden beim ursprünglichen Ziel voraus. Sie entstehen nach dem Angriff.

OBJEKTE, MARKER UND INTERAKTIONEN

- **Objekte**: Türen, Kisten, Terminals und gewöhnlich Einsatzmarker. Sie blockieren weder Bewegung noch SL, mit Ausnahme geschlossener Türen und ausdrücklich angegebener Einsatzregeln.
- **Marker auf Gelände**: Ändern die Geländewirkung nicht. Kisten-, Terminal- und Einsatzmarker dürfen betreten und besetzt werden, sofern das Gelände dies erlaubt.
- **Geheime Marker**: Verdeckte Farben/Rückseiten nicht ansehen.
- **Angreifbare Objekte**: Nur gemäß Einsatzregeln angreifen. Diese legen Gesundheit und Verteidigung fest. Bei Schaden in Höhe der Gesundheit zerstören/entfernen; eine zerstörte Tür gilt als geöffnet.
- **Objekte**: Können keine Anstrengung erleiden, keine Zustände erhalten und nicht gestoßen werden.
- **Figur und Objekt auf demselben Feld**: Beide können separat angegriffen werden und blockieren einander nicht die SL. Für Explosion und Rundschlag gelten sie als benachbart.
- **Tür angreifen**: Tür gilt für Angriffe als auf ihren direkt benachbarten Feldern befindlich. Nahkampf von einem dieser Felder, mit Weitreichend auch aus entsprechender Entfernung bei bestehender SL.
- **Marker kontrollieren**: Mindestens 1 **befreundete Figur** auf dem Marker oder benachbart; keine **feindliche Figur** auf diesen Feldern.
- **Spielplanteil kontrollieren**: Mindestens 1 **befreundete Figur** darauf; keine **feindliche Figur** auf dem Teil.
- **Marker aufheben**: Interagiere auf oder benachbart zum Marker. Lege ihn auf die **Figur**; er bewegt sich mit. Nicht freiwillig ablegen, weitergeben oder von anderen **Figuren** aufheben.

Beim Besiegen sowie beim Verwunden oder Rückzug eines Helden fallen alle getragenen Marker auf dessen Feld.

- **Beanspruchen**: Marker in den eigenen Spielbereich legen; am Einsatzende zurückgeben. Nicht dasselbe wie Aufheben.
- **Fliehen**: Falls erlaubt, von einem vorgegebenen oder benachbarten Feld 1 Bewegungspunkt ausgeben und **Figur** entfernen. Geflohene **Figuren** können nicht mehr aktiviert oder von Fähigkeiten beeinflusst werden.
- **Kampfunfähig**: Bleibt unter Kontrolle ihres Spielers auf dem Spielplan. Blockiert weder Bewegung noch SL, darf aber grundsätzlich nicht angegriffen oder beeinflusst werden, erhält keine Zustände und erleidet keinen Schaden. Andere **Figuren** dürfen ihre Bewegung nicht auf ihrem Feld beenden.

Ausnahme: Eine gewaltige **Figur** kann eine kampfunfähige **Figur** bei ihrer Bewegung stoßen.

FÄHIGKEITEN, TIMING UND UNTERBRECHUNGEN

- **Fähigkeiten**: Stehen auf Heldenbögen, Aufstellungs-, Klassen-, Ausrüstungs- und anderen Karten sowie in Einsatzregeln.
- **Voraussetzungen**: Alle Bedingungen und Kosten müssen erfüllbar sein. Kosten vor dem Effekt bezahlen.
- **Getrennte Fähigkeiten**: Durch horizontale Linien getrennte Textblöcke sind eigenständige Fähigkeiten mit separaten Voraussetzungen und Kosten.
- **Erschöpfte Karten**: Dürfen nicht erneut **erschöpft** werden, bis sie **spielbereit** sind. Andere Fähigkeiten derselben Karte bleiben gegebenenfalls nutzbar.
- „**In deiner Aktivierung**“: Vor oder nach Aktionen, nicht während einer laufenden Aktion ausführen.
- **Auslöser**: Eine Fähigkeit grundsätzlich höchstens 1× pro auslösendem Ereignis verwenden. Beim nächsten passenden Ereignis erneut möglich.
- **Optionale Effekte**: Beim Eintreten des Auslösers entscheiden. Wird der Effekt abgelehnt, darf er nicht rückwirkend genutzt werden; erst bei einem neuen Auslöser erneut.
- **Mehrere eigene gleichzeitige Effekte**: Reihenfolge durch den kontrollierenden Spieler bestimmen, sofern keine vorrangige Regel anderes verlangt.
- **Unterbrechung**: Laufenden Vorgang pausieren, Unterbrechung vollständig ausführen, anschließend fortsetzen.
- **Unmöglicher Vorgang**: Wird die ursprüngliche Aktion/Fähigkeit durch die Unterbrechung unmöglich, entfällt ihr Effekt. Bereits bezahlte Kosten bleiben bezahlt.
- **Mehrere Unterbrechungen derselben Aktion**: Der aktivierende Spieler bestimmt die Reihenfolge.
- **Während eines Angriffs**: Gleichzeitig ausgelöste Effekte in der Reihenfolge Einsatzregeln → Angreifer einschließlich **befreundeter Figuren** → Verteidiger einschließlich **befreundeter Figuren** ausführen.

Eine Aktion darf nicht unterbrochen werden, während die **Figur** auf dem Feld einer anderen **Figur** steht.

- **Material**: Reichen Marker nicht aus, Ersatz verwenden. Reichen Würfel nicht aus, Würfel nacheinander verwenden und Ergebnisse zusammenzählen; das gilt nicht als Neuwurf. Gleichnamige **Gruppen** eindeutig durch Markierungen/ID-Aufkleber und passende Kartenmarker unterscheiden.

B. KAMPAGNENREGELN

KAMPAGNENSTRUKTUR

- **Rollen:** Ein imperialer Spieler kontrolliert Imperium und Söldner. Alle anderen kontrollieren je einen Rebellenhelden.
- **Kampagnenlogbuch:** Bestimmt die Reihenfolge von Einsätzen, Rebellen-Aufrüstung und imperialer Aufrüstung. Jeden abgeschlossenen Abschnitt markieren.
- **Einsatzarten:** Haupt-, Neben- und erzwungene Einsätze. Jeder Einsatz darf innerhalb einer Kampagne nur 1× gespielt werden.
- **Ressourcen:** Credits gemeinsam für alle Rebellen; EP getrennt je Held und für das Imperium; Einfluss ausschließlich für den imperialen Spieler. Restbestände bleiben erhalten.
- **Zeiträume:** Nebeneinsatz- und Agendakarten nur bei passendem Zeitraum verwenden. Karten ohne Zeitraumbegrenzung sind immer zulässig.
- **Geheime Informationen:** Nur der imperiale Spieler darf das Kampagnenhandbuch ansehen. Noch nicht ausgelöste Ereignisse, seine verdeckten Aufstellungskarten, Reservegruppen und geheimen Agendakarten bleiben verborgen.
- **Kampagnenbeginn – Helden:** Jeder Held erhält seine kostenlosen Klassenkarten einschließlich seiner Start-Ausrüstungskarte.
- **Imperium:** Wählt 1 imperialen Klassenstapel und erhält dessen kostenlose Karten. Der Agendastapel besteht aus 6 Sets mit je 3 Karten.
- **Nebeneinsatzstapel:** 1 rote Karte pro verwendetem Helden, 4 gewählte grüne und 4 zufällige graue Karten. Graue Karten nicht vorab ansehen. Keine mehreren grünen Karten für denselben Verbündeten als Belohnung wählen.
- **2 Helden:** Jeder erhält „Legendär“. **3 Helden:** Jeder erhält „Heroisch“. **1 Held** erhält einen zweiten Aktivierungsmarker. **4 Helden:** Je 1 regulärer Aktivierungsmarker.

[01] KAMPAGNENABSCHNITT BESTIMMEN

Prüfe den nächsten offenen Abschnitt des Kampagnenlogbuchs:

- **Einsatz:** Aktiven Haupt- oder Nebeneinsatz der vorgeschriebenen Art wählen: Siehe [02].
- **Aufrüstung der Rebellen:** Siehe [03].
- **Aufrüstung des Imperiums:** Siehe [04].
- **Erzwungener Einsatz:** Sofort zwischen regulären Abschnitten durchführen, ohne reguläre Aufrüstung dazwischen.

Nach dem vorherigen Einsatz zunächst dessen Aufräumen durchführen. Für den erzwungenen Einsatz gilt der Bedrohungsgrad des zuletzt gespielten Einsatzes. Er besitzt keine Einsatzkarte.

- **Erzwungener Einsatz später:** Dokumentieren und in der nächsten Spielsitzung zuerst ausführen. Bei fehlendem Platz im Logbuch zusätzliche Einträge erstellen.
- **Aktive Nebeneinsätze:** Nicht gewählte Einsätze bleiben grundsätzlich aktiv, bis sie ausgeführt oder durch einen Effekt entfernt werden.

[02] EINSATZ DURCHFÜHREN

[02.1] EINSATZVORBEREITUNG

Spielaufbau: Siehe SR S. 10–11 und RH S. 10. Maßgeblich sind Einsatzskizze und Einsatzregeln.

- **Bedrohung:** Anfangs 0 | **Rundenanzeiger:** Anfangs 1.
- **Startgruppen:** Offen auslegen und gemäß Einsatzskizze ohne Bedrohungskosten aufstellen.
- **Reservegruppen:** Verdeckt bereitlegen. Erst beim vorgegebenen Ereignis aufstellen; vorher keine optionale Aufstellung/Verstärkung.
- **Offene Gruppen:** Heimlich aus zulässigen imperialen und Söldner-Aufstellungskarten wählen. Bis zur Aufstellung verdeckt auf der Hand halten.
- **Schurken:** Nur nach Freischaltung als offene Gruppen verfügbar.
- **Aufstellungspunkte:** Positionen und Aktivierungsbedingungen aus der Einsatzskizze; für die Rebellen geheim.
- **Rebellen:** Helden und gegebenenfalls Verbündeten beim Zugangsmarker aufstellen. Ausrüstungslimits prüfen.
- **Einsatzbesprechung:** Imperialer Spieler liest den vorgesehenen Text vor. Spätere Ereignisse erst bei ihrem Auslöser.

[02.2] AKTIVIERUNGSPHASE

- 01. Rebellen aktivieren:** Gemeinsam eine spielbereite Rebellenfigur/-gruppe wählen. Bei Gruppen alle Figuren nacheinander mit bis zu 2 Aktionen aktivieren.
- 02. Imperium aktivieren:** Eine spielbereite imperiale Gruppe wählen; alle Figuren dieser Gruppe nacheinander aktivieren.
- 03. Abwechseln:** Schritte 01–02 wiederholen, bis sämtliche verfügbaren Gruppen aktiviert wurden.

- **Helden:** Zu Beginn ihrer Aktivierung alle eigenen Klassen- und Ausrüstungskarten spielbereit machen. Bis zu 2 Aktionen; beide dürfen Angriffe sein.
- **Nicht-Helden:** Höchstens 1 Angriffssaktion pro Aktivierung.
- **3 Helden:** Der Held mit dem zweiten Aktivierungsmarker darf diesen erst verwenden, nachdem alle Helden ihre erste Aktivierung beendet haben.
- **Verbündete:** Nach einer Rebellen-Aktivierung eines Verbündeten folgt wie gewohnt eine imperiale Aktivierung.

Ist eine Seite vollständig erschöpft, aktiviert die andere ihre noch verfügbaren Gruppen weiter.

HELDEN – ANSTRENGUNG UND AUSRUHEN

- **Anstrengung:** Marker auf den Heldenbogen legen. Bereits erlittene Anstrengung = aktuelle Anzahl der entsprechenden Marker.
- **Freiwillige Anstrengung:** Nicht über die Ausdauer hinaus möglich.
- **Verpflichtende überschüssige Anstrengung:** Für jeden nicht aufnehmbaren Anstrengungspunkt stattdessen 1 Schaden erleiden.
- **Zusätzliche Bewegung:** Während der Aktivierung höchstens 2× jeweils 1 Anstrengung erleiden, um jeweils 1 Bewegungspunkt zu erhalten.

- **Ausruhen:** 1 Aktion, Anstrengung in Höhe der Ausdauer regenerieren. Überschuss regeneriert entsprechend viel Schaden.
- **Angriff:** Höchstens 1 Energie pro Angriff für Regenerieren von 1 Anstrengung ausgeben.
- **Nicht-Helden:** Erleiden statt Anstrengung gleich viel Schaden; dürfen nicht ausruhen.

HELDEN – VERWUNDUNG UND RÜCKZUG

- **Unversehrter Held besiegt:** Wird VERWUNDET. Gesamten Schaden entfernen, Heldenbogen auf die verwundete Seite drehen und Anstrengung oberhalb der neuen Ausdauer entfernen.
- **Verwundeter Held:** Bleibt auf dem Spielplan und verwendet Werte/Fähigkeiten seiner verwundeten Seite. Normale Aktivierung weiterhin möglich.
- **Verwundeter Held erneut besiegt:** Zieht sich zurück. Figur entfernen, keine weiteren Aktivierungen oder Fähigkeiten aus Heldenbogen, Klassen- und Ausrüstungskarten in diesem Einsatz.
- **Getragene Marker:** Bei Verwundung oder Rückzug fallen lassen.
- **Zurückgezogener Held:** Sein Spieler beteiligt sich weiterhin an gemeinsamen Entscheidungen und erhält die vorgesehenen Belohnungen.
- **Nach dem Einsatz:** Alle Helden unversehrt, vollständig regeneriert und wieder verfügbar.

ATTRIBUTSPROBEN

- **Attribute:** Stärke, Verständnis, Technik. Die Würfel des jeweiligen Attributs vom Heldenbogen verwenden.
- **Erfolg:** Mindestens 1 Energie-Ergebnis, sofern keine höhere Erfolgszahl verlangt wird. Jedes Energie-Ergebnis zählt als 1 Erfolg.
- **Mehrstufige Probe:** Bei unzureichendem Ergebnis für jeden erzielten Erfolg 1 Anstrengungsmarker neben den Gegenstand legen.
- **Nächster Versuch:** Diese Marker entfernen; je Marker +1 Energie-Ergebnis für die neue Probe.
- **Mehrere mögliche Attribute:** Wähle 1 Attribut. Bei mehrstufigen Proben dürfen die Erfolge mit den angegebenen Attributen in beliebiger Kombination erzielt werden.
- **Elitefigur:** Automatisch 1 Erfolg. Normale Figur: Automatisch Fehlschlag. Nur Helden würfeln regulär Attributspuben.

Bei einer Interaktion mit Probe wird der nach „um, zu“ beschriebene Effekt nur bei erfolgreicher Probe ausgeführt. Sonstige Folgen gemäß Einsatzregel.

[02.3] STATUSPHASE

- 01. Bedrohung erhöhen**
- Bedrohung um den Bedrohungsgrad aus dem Kampagnenlogbuch erhöhen.
- Bedrohung (0–20). Überschüssige Erhöhungen oder Verringerungen ignorieren.
- Jede Änderung sofort auf dem Bedrohungsanzeiger festhalten.

02. Spielbereit machen

- **Imperium:** Alle erschöpften Aufstellungs- und Klassenkarten spielbereit machen.
- **Rebellen:** Sämtliche Helden-Aktivierungsmarker auf Grün drehen.

Helden-Klassen- und Ausrüstungskarten erst zu Beginn der jeweiligen Heldenaktivierung spielbereit machen.

03. Aufstellung & Verstärkung

- Der imperiale Spieler darf beliebig viele zulässige optionale Aufstellungen und Verstärkungen durchführen, soweit Kosten und Voraussetzungen erfüllt werden.
- **Optionale Aufstellung:** 1 Aufstellungskarte von der Hand wählen, Bedrohung in Höhe ihrer Aufstellungskosten bezahlen und die gesamte Gruppe aufstellen.
- **Verstärkung:** Kosten je zurückkehrender Figur bezahlen. Mindestens 1 andere Figur dieser Gruppe muss noch auf dem Spielplan stehen. Nicht über die ursprüngliche Gruppengröße verstärken.
- **Ohne Verstärkungskosten:** Keine Verstärkung möglich.
- **Aufstellungsposition:** Möglichst nahe an einem aktiven Aufstellungspunkt; dessen Feld selbst ist zulässig.
- **Aktive Aufstellungspunkte:** Grün von Beginn an; Rot, Blau und Gelb erst nach entsprechender Einsatzregel.
- **Kostenlose/verpflichtende Aufstellung:** Einsatzregeln können besondere Aufstellungen vorgeben. Diese unabhängig von der normalen optionalen Aufstellung abhandeln.
- **Besiegte nicht-einzigartige Gruppe:** Sobald ihre letzte Figur besiegt wurde, Aufstellungskarte zurück auf die Hand nehmen. Später erneute optionale Aufstellung möglich.

Eine einmalig erlaubte Aufstellung an einem inaktiven Punkt aktiviert diesen nicht dauerhaft. Die Zahl physisch verfügbarer Figuren ist in der Kampagne begrenzt.

04. Ende-der-Runde-Effekte

- Sämtliche entsprechend ausgelösten Fähigkeiten und Einsatzregeln abhandeln.
- **3 Helden:** Der Held mit 2 Aktivierungsmarkern gibt einen davon an einen anderen Helden weiter.

05. Rundenanzeiger vorstellen

- Rundenanzeiger um 1 erhöhen. Beginne die nächste Aktivierungsphase, sofern der Einsatz noch läuft.

[02.4] EINSATZEREIGNISSE UND SONDERREGELN

- **Ereignisse:** Bei exakt angegebenem Auslöser abhandeln (z. B. Rundenbeginn/-ende, Türöffnung, Besiegen einer Figur, Erreichen eines Ziels).
- **Während einer Aktivierung:** Aktivierung unterbrechen, Ereignis vollständig ausführen, anschließend fortsetzen.
- **Andauernde Einsatzregeln:** Bleiben entsprechend ihrem Text aktiv; einmalige Ereignisse werden nur beim passenden Auslöser ausgeführt.
- **Neutrale Figuren:** Keine Kontrolle oder Aktivierung. Blockieren SL, verursachen keine zusätzlichen Bewegungs-

kosten. Grundsätzlich nicht angreifbar, beschädigbar oder beeinflussbar.

- **Innenfelder:** Spielplanteile 19A–36A und 19B–36B. Alle anderen Felder sind Außenfelder. Gewaltige **Figuren** dürfen in der Kampagne keine Innenfelder betreten.
- **Einsatzziele:** Sieg, Niederlage, besondere Marker, Objekte und Einsatzende gemäß den jeweiligen Einsatzregeln.

[02.5] EINSETZENDE UND AUFRÄUMEN

Sobald eine Einsatz-Endbedingung eintritt:

01. Vorgesehene Einsatzbelohnungen und Ergebnisse abhandeln.
02. Verwundete Helden auf die unversehrte Seite drehen. Alle Helden regenerieren sämtlichen Schaden und sämtliche Anstrengung.
03. Alle Versorgungskarten in den Versorgungsstapel zurückmischen.
04. Erhalte 50 Credits pro während des Einsatzes beanspruchtem Kistenmarker.
05. Sämtliche beanspruchten Marker zurück in die Schachtel legen.
06. Abgeschlossene Einsatzkarte entfernen und Einsatz im Kampagnenlogbuch dokumentieren.
07. Nach dem Einstiegseinsatz 2 Nebeneinsatzkarten als aktive Einsätze auslegen. Nach einem regulären Nebeneinsatz, der keine Agenda war, 1 neue Nebeneinsatzkarte auslegen.
08. Zum nächsten offenen Kampagnenabschnitt übergehen.

Verbrauchte Karten wieder aufdecken. Zurückgezogene Helden stehen für folgende Einsätze wieder zur Verfügung.

KISTEN UND VERSORGUNG

- **Kiste durchsuchen:** Nur Helden. 1 Interaktion auf/benachbart zur Kiste → Kistenmarker beanspruchen → 1 Versorgungskarte ziehen und offen auslegen.
- **Versorgungskarte:** Gemäß Kartentext nutzen. Die meisten nach Gebrauch ablegen. Nicht während eines Einsatzes tauschen.
- **Einsatzende:** Alle Versorgungskarten zurückmischen und pro beanspruchter Kiste 50 Credits erhalten.

VERBÜNDETE UND SCHURKEN

- **Freischalten:** Verbündete und Schurken stehen erst nach entsprechender Belohnung oder einem anderen Spieleffekt zur Verfügung.
- **Rebellenverbündete:** Beim Einsatzaufbau gemeinsam höchstens 1 zusätzlichen freigeschalteten Verbündeten wählen und möglichst nahe am Zugangsmarker aufstellen.
- **Imperiale Reaktion:** Der imperiale Spieler erhält sofort Bedrohung in Höhe der Aufstellungskosten des Verbündeten und darf anschließend sofort eine optionale Aufstellung durchführen.
- **Aktivieren:** Verbündete wie andere **Figuren** mit Aufstellungskarten aktivieren. Kein Ausruhen, keine Kistensuche, höchstens 1 Angriffsaktion pro Aktivierung.
- **Nach Aktivierung:** Aufstellungskarte erschöpfen; danach folgt eine imperiale Aktivierung.
- **Besiegt:** Im selben Einsatz nicht erneut verfügbar; in späteren Einsätzen wieder einsetzbar.

terten Einsätzen wieder einsetzbar.

- **Normale/Eliteversion:** Zunächst nur **normale** Aufstellungskarte. Nach erneuter Freischaltung darf zwischen **normaler** und **Eliteversion** gewählt werden.
- **Einsatzgebundene Verbündete:** Zählen nicht gegen den 1 mitgebrachten Verbündeten; keine zusätzliche Bedrohung oder optionale imperiale Aufstellung.
- **Ohne Aufstellungskarte:** Einmal pro Runde aktivieren; danach durch Anstrengungsmarker als aktiviert kennzeichnen.
- **Schurken:** **Einzigartige** imperiale Verbündete. Nach Freischaltung als offene **Gruppen** verfügbar.

Nach Rückzug des bisher kontrollierenden Helden darf eine Verbündeten-Aufstellungskarte einem anderen Rebellenspieler zugeteilt werden.

TIMING IN DER KAMPAGNE

01. **Einsatzregeln:** Reihenfolge bestimmt der imperiale Spieler.
02. **Effekte des imperialen Spielers.**
03. **Effekte der Rebellen:** Reihenfolge gemeinsam bestimmen.

- **Uneinigkeit der Rebellen:** Der imperiale Spieler bestimmt einen Rebellenspieler mit dem letzten Wort.

Während eines Angriffs gilt die allgemeine Angriffs-Timing-Reihenfolge.

[03] AUFRÜSTUNG DER REBELLEN

[03.1] AUSTRÜSTUNG VERKAUFEN UND KAUFEN

01. **Verkaufen:** Unmittelbar vor dem Kauf dürfen beliebig viele eigene Ausrüstungskarten verkauft werden.
- **Erlös:** Hälfte der Creditkosten, auf die nächsten 25 Credits aufrunden.
- Ausrüstung ohne Creditkosten: 50 Credits, sofern keine Belohnungskarte.
- Verkaufte Karten zurück in die Schachtel.
02. **Auslage bilden:** Vom im Kampagnenlogbuch angegebenen Ausrüstungsstapel 6 Karten ziehen. Bei mehreren angegebenen Stufen jeweils 6 Karten ziehen.
03. **Kaufen:** Beliebige viele der gezogenen Ausrüstungskarten mit gemeinsamen Credits kaufen und je 1 Helden zuordnen.
04. **Nicht gekaufte Karten:** Zurück in die jeweiligen Ausrüstungsstapel mischen.

[03.2] KLASSENKARTEN KAUFEN

- Jeder Held darf beliebig viele noch nicht gekaufte Klassenkarten seines eigenen Stapels mit seinen EP kaufen.
- Gekaufte Klassenkarten offen auslegen; sie bleiben für die restliche Kampagne verfügbar.

AUSRÜSTUNGSLIMITS UND MODIFIKATIONEN

- **Ausrüstung pro Einsatz:** Höchstens 1 Rüstung | 2 Waffen | 3 Equipmentkarten.
- **Besitz:** Unbegrenzt. Überzählige Ausrüstung für den Einsatz zurücklassen und danach zurückerhalten.

- **Tauschen:** Vor der Aufstellung zu jedem Einsatz dürfen alle Ausrüstungskarten außer Belohnungen zwischen Helden verteilt werden. Dies umfasst auch Ausrüstung aus Klassenkarten, sofern keine gesonderte Regel entgegensteht.
- **Während des Einsatzes:** Kein Tauschen.
- **Belohnungen:** Nicht verkaufen oder an andere Helden weitergeben.
- **Modifikation:** Nur an kompatible Waffe mit gleicher Angriffsart anhängen. Kapazität gemäß Modifikationsbalken; ohne Balken keine Modifikationen.
- **Gleiche Eigenschaft:** Maximal 1 Modifikation mit derselben zusätzlichen **Eigenschaft** pro Waffe (**Eigenschaft** „Modifikation“ ausgenommen).
- **Zuordnen/Entfernen:** Vor Einsätzen und beim Kauf von Ausrüstungskarten erlaubt. Während des Einsatzes verboten.
- **Nicht angehängte Modifikationen:** Keine Wirkung. Modifikationen sind selbst keine Waffen.

[04] AUFRÜSTUNG DES IMPERIUMS

[04.1] AGENDAKARTEN

01. Agendastapel mischen und geheim 4 Karten ziehen.
02. Beliebige viele davon mit Einfluss kaufen.
03. Nicht gekaufte Karten zurückmischen.
04. Gekaufte Karten ihrer Art entsprechend behandeln.

- **Agenda-Nebeneinsatz:** Offen als aktiven Nebeneinsatz auslegen. Nach Ausführung ablegen.

Wählen die Rebellen stattdessen einen anderen Nebeneinsatz, kann die Agendakarte dem imperialen Spieler eine im Kartentext genannte Belohnung geben.

- **Erzwungener Einsatz:** Sofort zum angegebenen Zeitpunkt durchführen, danach Agenda ablegen.
- **Andauernder Effekt:** Offen im imperialen Spielbereich ablegen. Wirkt, bis ein anderer Effekt die Karte entfernt.
- **Geheime Agenda:** Kaufkosten 1 Einfluss. Verdeckte Karte aufbewahren und zum vorgeschriebenen Zeitpunkt ausführen; eventuell zusätzliche Einflusskosten bezahlen.
- **Abgelegte Agendakarten:** Für den Rest der Kampagne aus dem Spiel entfernen.

[04.2] KLASSENKARTEN

- Beliebige viele noch nicht gekaufte Klassenkarten mit EP erwerben. Offen auslegen und dauerhaft behalten.
- **Anhang:** Beim Aufstellen kompatibler **Gruppen** an deren Aufstellungskarte anhängen. Wirkung für sämtliche **Figuren** der **Gruppe**.
- **Voraussetzung:** Angegebene **Eigenschaften** wie „Truppener“ müssen erfüllt sein. Mehrere passende Anhänge sind möglich.
- **Letzte Figur besiegt:** Anhänge in den imperialen Spielbereich zurücknehmen. Später erneut zulässig an **Gruppen** anhängen.

[05] KAMPAGNENENDE

- Der Gewinner des finalen Kampagneneinsatzes gewinnt die gesamte Kampagne.
- Vorherige Einsatzresultate können die verfügbaren Haupteinsätze, Belohnungen und das Finale beeinflussen.
- Zurückgezogene Helden gewinnen oder verlieren gemeinsam mit den übrigen Rebellen.

C. GEFECHTSREGELN

[01] ARMEE & BEFEHLSSTAPEL ZUSAMMENSTELLEN

[01.1] ARMEE

- **Aufstellungskosten:** Maximal 40 Punkte.
- **Fraktion:** Alle Aufstellungskarten derselben Fraktion, sofern keine Gefecht-Aufrüstung ausdrücklich eine Ausnahme erlaubt.
- **Einzigartig:** Maximal 1 Exemplar pro Name.
- **Elite (rot):** Maximal 2 Exemplare pro Name.
- **Normal (grau):** Maximal 4 Exemplare pro Name.
- **Gefecht-Aufrüstung:** Aufstellungskarte ohne **Figur**, zählt zu den 40 Punkten. Ihre Sonderregeln können die Armeezusammenstellung verändern.

Allgemeine Effekte für Aufstellungskarten betreffen solche Aufrüstungen nur, wenn dies ausdrücklich vorgesehen ist.

- **Gleiche Fraktion beider Armeen:** Erlaubt. **Figuren** und **Gruppen** müssen eindeutig ihrem Spieler zugeordnet sein.

[01.2] BEFEHLSSTAPEL

- **Stapelgröße:** Genau 15 Befehlskarten.
- **Gesamtkosten:** Maximal 15 Befehlskosten.
- **Duplikate:** Maximal gemäß den Limitsymbolen jeder Karte.
- **Geheim:** Handkarten verdeckt halten. Kein Handkartenlimit.
- **Ausspielen:** Nur zum angegebenen Zeitpunkt und mit erfüllten Voraussetzungen.
- **Figurenspezifisch:** Eine einzelne passende **Figur** muss sämtliche Voraussetzungen erfüllen. „Du“ bezieht sich auf diese **Figur**.
- **Spezialaktionssymbol:** **Figur** zahlt die angegebenen Aktionen.
- **Kartenlimit beim Ausspielen:** Beliebig viele unterschiedliche zulässige Karten, aber nicht mehrere Exemplare derselben Karte gleichzeitig.
- **Nach Gebrauch:** Befehlskarte offen ablegen. Andauernde Karten dürfen bis zum Wirkungsende als Gedächtnisstütze offen neben dem betroffenen Spielmaterial bleiben.
- **Leerer Stapel:** Keine weiteren Befehlskarten ziehen.

[02] GEFECHT VORBEREITEN

Spilaufbau: Siehe GH S. 4 und 7.

- 01. Armeen bereitlegen:** Beide Spieler legen Aufstellungskarten offen aus und mischen ihre jeweiligen Befehlsstapel.
- 02. Initiative bestimmen:** Spieler mit den geringeren Gesamtaufstellungskosten entscheidet, wer die anfängliche Initiative erhält.

Bei Gleichstand die Initiative zufällig bestimmen.

- 03. Gefecht-Einsatz bestimmen:** Spieler mit Initiative mischt seinen Gefecht-Einsatzstapel und zieht 1 Einsatzkarte.
- Stapel enthält genau 1 Exemplar jeder verfügbaren Gefecht-Einsatzkarte. Nicht individuell verändern.

- 04. Spielplan vorbereiten:** Gemäß Einsatzskizze; nur zum Einsatz A bzw. B gehörende Marker verwenden.
- 05. Aufstellungszonen:** Spieler mit Initiative wählt Rot oder Blau und stellt alle seine **Figuren** zuerst auf. Danach der Gegner.

***Überfüllung:** So viele Felder der Zone wie möglich belegen; falls nötig bereits aufgestellte **Figuren** neu verteilen. Restliche **Figuren** möglichst nahe an der Zone aufstellen.*

- 06. Befehlskarten ziehen:** Jeder Spieler zieht 3 Karten.

[03] AKTIVIERUNGSPHASE

- 01. Beginn-der-Runde-Effekte**
 - Alle entsprechenden Fähigkeiten und Einsatzregeln ausführen.
- 02. Spieler mit Initiativekarte aktiviert**
 - 1 **spielbereite Gruppe** wählen, alle **Figuren** nacheinander mit jeweils bis zu 2 Aktionen aktivieren, danach Aufstellungskarte erschöpfen.

- 03. Gegenspieler aktiviert**

- Ebenso 1 **spielbereite Gruppe** aktivieren.

- 04. Abwechselnd fortsetzen**

- Bis sämtliche Aufstellungskarten beider Seiten **erschöpft** sind.
- **Aktivierung aussetzen:** Hast Du weniger **spielbereite** Aufstellungskarten als Dein Gegner, darfst Du auf Deine nächste Aktivierung verzichten. Der Gegner ist sofort erneut an der Reihe.

BESONDERHEITEN IM GEFECHT

- **Angreifen:** Jede **Figur** höchstens 1 Angriffsaktion pro Aktivierung. Dies gilt auch für Helden und Spezialaktionen mit mehreren Angriffen.
- **Helden:** Verwenden Aufstellungskarten statt Heldenbögen. Keine besonderen Kampagnen-Heldenregeln. Bei Besiegen **Figur** entfernen.
- **Ausdauer/Ausruhen:** Keine Ausdauer und kein Ausruhen.
- **Anstrengung:** Würde eine **Figur** Anstrengung erleiden, erleidet sie stattdessen gleich viel Schaden.
- **Schaden verhindern:** Für jeden Anstrengungspunkt darf der kontrollierende Spieler die oberste Karte seines Befehlsstapels ablegen, um den entsprechenden Schaden zu verhindern.
- **Regeneration:** Anstrengung kann im Gefecht nicht regeneriert werden.
- **Kisten:** Keine Versorgungskarten ziehen; ausschließlich die Einsatzregeln anwenden.

[04] STATUSPHASE

- 01. Karten **spielbereit** machen**
 - Beide Spieler machen sämtliche Aufstellungskarten **spielbereit**.

- 02. Befehlskarte ziehen**

- Jeder Spieler zieht 1 Befehlskarte.
- Zusätzlich 1 Befehlskarte pro kontrolliertem Terminal.
- **Terminal kontrollieren:** Mindestens 1 eigene **Figur** auf oder benachbart zum Terminal; keine gegnerische **Figur** auf diesen Feldern.

- 03. Ende-der-Runde-Effekte**

- Sämtliche entsprechenden Fähigkeiten und Einsatzregeln ausführen.

- 04. Initiative abgeben**

- Initiativemarker an den Gegenspieler geben.
- Nächste Aktivierungsphase beginnen, sofern das Gefecht nicht beendet ist.

TIMING IM GEFECHT

- 01. Einsatzregeln:** Reihenfolge bestimmt der Spieler mit Initiative.
- 02. Effekte des Spielers mit Initiative.**
- 03. Effekte seines Gegenspielers.**

Während eines Angriffs gilt stattdessen die allgemeine Angriffs-Timing-Reihenfolge.

[05] GEFECHTSENDE UND WERTUNG

SIEGPUNKTE

- **Gruppe besiegen:** Sobald deren letzte **Figur** besiegt wird, erhält der Gegenspieler SP in Höhe der gesamten Aufstellungskosten der **Gruppe**. Die Aufstellungskarte zur Dokumentation beim Gegenspieler ablegen.
- **Einsatzregeln:** Zusätzliche SP gemäß Gefecht-Einsatzkarte.
- **Kartenfähigkeiten:** Weitere SP nach Aufstellungs- und Befehlskarten.

SPIELEND

- **40 SP:** Gefecht endet, sobald mindestens ein Spieler 40 SP erreicht. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.
- **Alle **Figuren** besiegt:** Dieser Spieler verliert sofort, unabhängig vom Punktestand.

GLEICHSTAND

- 01. Höherer Gesamtwert an Aufstellungskosten besiegt **feindlicher Figuren/Gruppen** gewinnt.**
- 02. Weiterhin Gleichstand:** Spieler mit insgesamt weniger Schadensmarkern auf seinen verbleibenden **Figuren** gewinnt.
- 03. Weiterhin Gleichstand:** Spieler mit Initiative gewinnt.