



### Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

## STAR WARS LEGION (V 2.6.1)

### SIEGBEDINGUNGEN (NUR 1 MUSS ZUTREFFEN)

- Habe am Ende einer Endphase 12+ SP und mehr SP als andere Spieler.
- Besiege die feindliche Armee.
- Am Ende der fünften Runde: Meiste SP > Wenigste Einheitenpunkte verloren > Unentschieden.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Befehl:** Ein Aktivierungsmarker einer Einheit. Jede Einheit darf pro Runde nur 1 Befehl erhalten.
- **Deckung:** Bei Spielbeginn wird festgelegt, welches **Gelände leichte (1) oder starke (2) Deckung** bietet. (siehe **verdeckt**).
- **Einsatzmarker umkämpfen / sichern:** Wenn ein **Anführer** in **1/2 Entfernung** steht und **nicht in Panik** verfallen ist. Gesichert wird der Einsatzmarker durch die höhere Anzahl an umkämpfenden Einheiten.
- **Entfernung:** Wird zwischen Basen von Miniaturen immer zweidimensional gemessen, also auf Höhe 0.
- **Nahkampf** ⚔️: Nur möglich, wenn sich Basen berühren. Dann ist Fernkampf allerdings ausgeschlossen.
- **Niedergehalten:** Niederhalten-Marker = Tapferkeitswert. **Deckung +1**, nur 1 Aktion. Nur **Truppler** können **niedergehalten** werden.
- **Panik:** Niederhalten-Marker = 2x Tapferkeitswert. **Deckung +1**, keine Aktionen. Einheiten in Panik lassen alle Zielobjektmarker fallen, die sie tragen. Der Gegenspieler bestimmt wohin in **1/2 Entfernung** abgelegt wird. Nur Truppler können in **Panik** verfallen.

**Steht der ♠️ in Reichweite ⚡?** Die Einheit darf dessen Tapferkeitswert statt des eigenen anwenden.

- **Rückzug:** Eine Einheit im **Nahkampf** kann sich als Aktion zurückziehen (Bewegung: 1). Innerhalb dieser Aktivierung darf sie nicht wieder aktiv in einen **Nahkampf** eintreten.
- **Sichtlinie:** Wird **zwischen 2 Miniaturen** (nicht Einheiten!) bestimmt. Dabei stellt man sich einen Zylinder in Höhe der Miniatur mit einem Durchmesser ihrer Basis vor. Truppler-Miniaturen behindern **Sichtlinie** generell nicht, Fahrzeuge (und Truppler in Fahrzeugen) und Gelände schon. Siehe auch **verdeckt**. Bei Trupplern darf die offizielle **Schablone** genutzt werden.
- **Timing:** Bei Timingkonflikten handelt der **Blaue Spieler** zuerst.
- **Verdeckt:** Ist die Ziel-Miniatur in maximal **1/2 Entfernung** zu einem Hindernis zwischen den zwei Miniaturen, so zählt sie als **verdeckt** (siehe auch **Deckung**).

### SPIELAUFBAU

1. Armee, Kommandokartenhand und Gefechtskartenstapel zusammenstellen
2. Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen
3. Gelände festlegen
4. Gelände platzieren
5. **Blaue Spieler** bestimmen
6. Die Mission festlegen
7. Effekte während des Aufbaus abhandeln
8. Einheiten in vorbereiteten Stellungen platzieren

## SPIELABLAUF

### [ 01 ] KOMMANDOPHASE

**Timing:** Kommandophase beginnt.

01. Kommandokarte auswählen und spielen
02. Kommandokarte abhandeln.
03. **Priorität** ermitteln: wenigste **Kommando-Punkte**. Bei Gleichstand ♠️ werfen. Bei ♥️ gewinnt der würfelnde Spieler.
04. Commander benennen und **Befehle** erteilen:
  - Wähle die Einheit der Kommandokarte bzw. eine beliebige Einheit als Commander.
  - Erteile zu der Kommandokarte passenden Einheiten in **Entfernung** 1-3 vom Commander je **1 Befehl**.

05. **Befehls-Pool** aus übrigen Befehlsmarkern bilden.
06. **Passen-Pool bilden:** Der Spieler mit weniger Einheiten erhält **Passen-Marker**. Die Differenz der Anzahl an Einheiten -1.

*Nick hat 8 unbesiegte Einheiten und Ben hat 12. Der Unterschied beträgt 4. Minus 1 ergibt 3. Daher fügt Nick seinem Passen-Pool 3 Vorteils-Marker hinzu.*

**Timing:** Kommandophase endet.

### [ 02 ] AKTIVIERUNGSPHASE

**Timing:** Aktivierungsphase beginnt.

Der Spieler mit **Priorität** beginnt.

Wähle 1 Option:

- Aktiviere eine Einheit mit **offenem Befehlsmarker**
- Aktiviere eine Einheit über einen **zufälligen Befehlsmarker** aus dem **Befehls-Pool**.
- **Passen**.

*Hat ein Spieler in seinem vorherigen Zug nicht gepasst, kann er einen Vorteils-Marker ausgeben und seine Vorteilskarte aktivieren.*

01. Einheit aktivieren.

**Timing:** Aktivierung einer Einheit beginnt.

02. (Optional) Sammeln: 1 ♠️ pro Niederhalten-Marker. Bei ♥️ und ♣️ wird 1 Marker abgelegt.
03. Aktionen durchführen.

- **Keine Aktionen durchgeführt weil in Panik verfallen?** Entferne Niederhalten-Marker in Höhe der Tapferkeit.

*Siehe Aktionen im Detail*

**Timing:** Aktivierungsphase endet.

04. Befehlsmarker zuteilen/verdecken.

## [ 03 ] ENDPHASE

**Timing:** Endphase beginnt.

01. Siegpunkte werten.
02. Kommandokarte ablegen.
03. Marker entfernen:

- alle Ziel-, Answich-, Energie-, und Bereitschaftsmarker.
- 1 Niederhaltenmarker pro Einheit.
- **1 Vorteils-Marker pro Spieler**.

04. Einheiten befördern (Kein Commander? Ernenne einen...).

**Timing:** Endphase endet.

05. Rundenzähler vorstellen (**Spielende nach Runde 5**).

**Timing:** Neue Runde beginnt.

## AKTIONEN IM DETAIL

**Niedergehalten?** Führe nur 1 Aktion durch.  
**In Panik verfallen?** Führe keine Aktionen durch.

Jede Aktion (außer Bewegen) nur 1x pro Runde.

- **Zielen:** Erhalte 1 Zielmarker (Ausgeben für 2 Rerolls bei Angriff).
- **Angreifen:** Führe 1 Angriff aus.

*Siehe Angriff im Detail*

- **Kartenaktion (mit Pfeil):** Führe die Aktion einer Karte aus.
- **Ausweichen:** Erhalte 1 Ausweichmarker (Ausgeben um ♣️ zu negieren).
- **Freie Aktionen**
- **Bewegen:** Standard-Bewegung oder klettern (Bewegen 1 auf max. Höhe 1). **Schwieriges Gelände:** -1 Bewegung (min. 1). Miniaturen mit Einkerbungen müssen ihre Bewegung voll ausführen. Verhindert ein Hindernis, welches die Einheit nicht betreten/überqueren kann, die vollständige Bewegung, muss die Bewegung abgebrochen werden.
- **Erholung:** Beliebige viele Niederhaltenmarker ablegen, beliebig viele Aufwertungskarten spielbereit machen.
- **Bereitschaft (nur Truppler/Bodeneinheiten):** Erhalte 1 Bereitschaftsmarker (Ausgeben, wenn innerhalb von Reichweite ⚡ und in **Sichtlinie** eine feindliche Einheit einen Angriff/Bewegung/Aktion durchgeführt hat, um eine freie Bewegungs- oder Angriffsaktion zu spielen).

## RÜCKENDECKUNG

*Nur für verteidigende ♠️/♠️-Truppler, wenn der angreifende Anführer jenseits von Entfernung ⚡ steht und in Reichweite 1/2 ein befreundete Standard-Truppler-Einheit steht, die nicht niedergehalten/in Panik verfallen ist.*

Eine Einheit, die von **Rückendeckung** profitiert, kann während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ der Angriffssequenz bis zu 2 ♣️-Ergebnisse negieren.

## ANGRIFF IM DETAIL

01. Verteidiger deklarieren:  
**Gemessen vom Anführer** muss mind. 1 Miniatur der Ziel-Einheit in **Waffenreichweite** und **Sichtlinie** sein.
02. Angriffspool bilden:

- Zulässige Miniaturen (mit **Sichtlinie**) bestimmen. Die Reichweite ist in diesem Schritt unwichtig, weil sie zuvor überprüft wurde.
- Waffen pro zulässiger Miniatur wählen (Waffenreichweite beachten!) und Würfel nehmen.

Angriffspool **entweder Nahkampf- oder Fernkampfangriff**.

03. Weitere Verteidiger deklarieren (= Angriff aufteilen):  
**Schritte 01. & 02.** wiederholen. Jede Miniatur kann zu genau 1 Angriffspool beitragen.
04. Angriffswürfel werfen:

- Ggfs. neu würfeln (**Zielmarker:** 1-2 Würfel neu würfeln) und Effekte anwenden.
- ♣️ ggfs. umwandeln (siehe Einheitenkarte). **Energiemarker:** 1 ♣️ in 1 ♣️ umwandeln.

05. **Ausweichen und Deckung anwenden:**

- **Vom angreifenden Anführer aus verdeckte** Miniaturen zählen.
- **Deckung bestimmen (nur bei Fernkampf-Angriffen!):** ≥50% der Miniaturen **verdeckt** = Einheit hat **Deckung** (leichte = 1, starke = 2). Hat mindestens 1 Miniatur der Einheit **starke Deckung**, zählt das für die gesamte Einheit.

*Niedergehaltene Einheiten verbessern ihre Deckung um 1 Stufe (keine wird leichte Deckung, leichte wird starke).*

- **Deckungswürfel werfen:** pro ♣️ 1 ♠️.
- **Deckung anwenden:**  
Leicht: ♥️ negieren ♣️.  
Stark: Auch ♣️ negiert ♣️.
- **Ausweichen anwenden:** Ausweichen-Marker ausgeben, um je 1 ♣️ zu negieren (auch möglich, wenn keine ♣️ mehr übrig sind).

06. Angriffswürfel ggfs. modifizieren (*Siehe Rückendeckung*).
07. **Verteidigungswürfel werfen:** pro ♣️/♠️ 1 ♠️ bzw. ♠️.

- Ggfs. neu würfeln und Effekte anwenden
- ♣️ ggfs. umwandeln

08. Verteidigungswürfel ggfs. modifizieren.
09. Ergebnisse vergleichen und ggfs. ♣️ anwenden:  
Verteidiger weist ♣️ zu. Zuerst auf die (sichtbare) Miniatur mit dem meisten Schaden.
10. **Niederhalten-Marker zuteilen:** Wurde in **Schritt 04.** mindestens 1 ♣️/♠️ bei einem **Fernkampf-Angriff** gewürfelt, erhält die Zieleinheit 1 Niederhalten-Marker.
11. Ggfs. weiteren Angriffspool wählen: Wiederhole **Schritte 04. bis 11.**