

STAR TREK™

ATTACK WING



SPIELREGELN



Spielübersicht

Willkommen zu **Attack Wing**, der rasanten Weltraumschlacht im Universum von Star Trek. In **Attack Wing** repräsentieren 2 oder 3 Spieler die legendären Kommandanten der Föderation, des Klingonischen Reiches und des Romulanischen Sternenimperiums, die mit ihren Schiffen in taktischen Gefechten aufeinandertreffen. Der Spieler, der alle feindlichen Schiffe zerstört, gewinnt das Spiel.

Das Spiel enthält die Grundausstattung für 2 – 3 Spieler sowie zwei Missionen mit speziellen Siegbedingungen.

Wenn ihr bereits Spiele von Fantasy Flight Games gespielt habt, die das „Flight Path“-System nutzen, werden euch viele Spielmechanismen vertraut sein. Dennoch solltet ihr dieses Regelwerk lesen, da es einige neue Regeln und Änderungen gibt, die nur für **Attack Wing** gelten.

VERWENDUNG DIESES REGELHEFTES

In diesem Regelheft wird davon ausgegangen, dass die Spieler nur die drei im Spiel enthaltenen Raumschiffe benutzen. Erfahrenere Spieler können nach den Regeln für Fortgeschrittene spielen, die es ihnen erlauben, auf Planeten zu treffen, eigene Geschwader zusammenzustellen und besondere Missionen zu spielen (s. Seiten 21 – 25).

Spielt ihr zum ersten Mal, legt zunächst dieses Regelheft beiseite und haltet euch stattdessen an die Schnellstart-Regeln, die in einem separaten Regelheft erklärt werden, bevor ihr die kompletten Spielregeln durchgeht.

Spielmaterial

- 1 Spielregelheft
- 1 Schnellstart-Kurzregeln
- 3 bemalte Raumschiff-Miniaturen
 - U.S.S. Enterprise (Föderation)
 - I.K.S. Maht-H'a (Klingonen)
 - I.R.W. Khazara (Romulaner)
- 3 transparente Plastikbasen mit 6 Stützen
- 3 Schiffsmarker (beidseitig)
- 14 Captain-ID-Marker
- 13 Manöverschablonen:
 - 3 scharfe Kurven
 - 4 weite Kurven
 - 6 Geraden
- 3 HeroClix™-Manöverscheiben (jeweils bestehend aus einer Deckscheibe, der Manöverscheibe und einer zweiteiligen Plastiknabe)
- 15 Aktionsmarker
 - 5 Ausweichmarker
 - 1 Gefechtsstationsmarker
 - 1 Scanmarker
 - 2 Tarnmarker (beidseitig)
 - 3 rote Zielerfassungsmarker (beidseitig)
 - 3 blaue Zielerfassungsmarker (beidseitig)
- 12 Schildmarker (beidseitig)
- 3 Marker „Kritischer Schaden“
- 3 Notenergie-Marker
- 12 Marker „inaktive Aufwertung“
- 1 Minenfeldmarker
- 1 Planetenmarker
- 12 Missionsmarker
- 6 Zielmarker / Hindernisse
- 6 Schiffskarten
- 3 Manöverkarten
- 7 Captainkarten
- 17 Aufwertungskarten
- 33 Schadenskarten
- 5 rote Angriffswürfel
- 5 grüne Verteidigungswürfel
- 1 Maßstab

ÜBERSICHT SPIELMATERIAL

Das Spielmaterial im Einzelnen:

SCHIFFE, BASEN UND STÜTZEN

Die drei bemalten Raumschiff-Miniaturen stellen die Schiffe des Spiels dar. Die Stützen dienen der sicheren Befestigung der Raumschiffe an ihrer Basis.

Jede Basis wird zudem mit dem entsprechenden Schiffsmarker versehen sowie mit zwei Captain-ID-Markern.



SCHIFFSMARKER

Diese Marker zeigen den Namen des Schiffes an sowie Informationen über seine Leistungsfähigkeit. Auf jeder Schiffsbasis wird ein Schiffsmarker zur Identifizierung angebracht.



CAPTAIN-ID-MARKER

Diese Marker werden auf die Basis des Schiffes gesteckt, das der jeweilige Captain kommandiert. Sie zeigen das Bild des Captains sowie dessen Erfahrungswert für eine schnelle Orientierung während des Spiels.



HEROCLIX™ -MANÖVERSCHIEBEN

Diese Scheiben erlauben es den Spielern, ihre Schiffsmanöver im Geheimen zu planen. Jedem Schiff ist eine eigene Manöverscheibe zugeordnet.



MANÖVERSCHABLONEN

Diese Schablonen entsprechen den Manövern, die per Manöverscheibe ausgewählt werden können. Sie werden verwendet, wenn die Schiffe auf der Spielfläche bewegt werden.



AKTIONSMARKER

Mit diesen Markern werden Schiffe markiert, die bestimmte Aktionen wie Scannen, Tarnen oder Zielerfassung ausführen.



SCHILDMARKER

Diese Marker zeigen die Stärke der Deflektorschilde eines Schiffes an. Sie sind beidseitig bedruckt: Eine Seite zeigt aktivierte Schilde an (blau), die andere Seite deaktivierte Schilde (rot). Deaktivierte Schilde zeigen an, dass der Spieler freiwillig seine Schilde heruntergefahren hat, um eine bestimmte Aktion wie zum Beispiel Tarnen durchzuführen.



MARKER „KRITISCHER SCHADEN“

Diese Marker zeigen an, dass ein Schiff kritischen Schaden genommen hat und erinnern den Spieler daran, diesen mit Hilfe seiner Schadenskarten zu ermitteln.



NOTENERGIE-MARKER

Diese Marker zeigen an, dass ein Schiff seine Energieresourcen verbraucht und auf Notenergie umgeschaltet hat, um weiter funktionstüchtig zu bleiben.



MARKER „INAKTIVE AUFWERTUNG“

Diese Marker werden auf eine leistungsstarke Crew, Waffe oder Technische Aufwertung an Bord gelegt, die nur zeitweise genutzt werden kann.



MINENFELDMARKER

Mit diesem Marker wird der Bereich des Spielfeldes hinter einem Schiff markiert, wenn es von seinem hinteren Feuerwinkel aus Antimaterie-Minen absetzt.



PLANETEN-, MISSIONS- & ZIELMARKER

Diese Marker werden hauptsächlich während Missionen verwendet (s. S. 24 – 25). Der Planeten- und der Zielmarker können auch ins normale Spiel integriert werden.



SCHIFFSKARTEN

Diese Karten zeigen verschiedene Schiffswerte und Spezialfähigkeiten an, die Aktionen, die es durchführen kann, die möglichen Aufwertungen sowie die Punktekosten bei der Zusammenstellung eines Geschwaders.



MANÖVERKARTEN

Diese Karten zeigen eine Übersicht aller möglichen Manöver eines Schiffes. Manöverkarten dienen den Spielern als Hilfe bei der Festlegung des nächsten Manövers auf ihrer Manöverscheibe.



CAPTAINKARTEN

Jedem Schiff ist stets genau eine Captainkarte zugeordnet. Jeder Captain verfügt über einen Erfahrungswert (ab jetzt auch als Erfahrung bezeichnet), viele haben außerdem auch eine Spezialfähigkeit. Eine Captainkarte gilt nicht als Aufwertung und wird von Fähigkeiten, die sich auf Aufwertungskarten beziehen, nicht betroffen.



AUFWERTUNGSKARTEN

Diese Karten stellen verschiedene Aufwertungen dar, welche die Spieler für ihre Schiffe erwerben können, unter anderem Crew, Waffen, technische Aufwertungen, aber auch Sonderfähigkeiten, vorausgesetzt, der jeweilige Captain ist in der Lage, diese einzusetzen.



SCHADENSKARTEN

Diese Karten geben an, wie viel Schaden ein Schiff genommen hat und die Konsequenzen nach einem kritischen Treffer.



SPEZIALWÜFEL

Die speziellen achtseitigen Würfel werden in Kampfsituationen und für Spezialfähigkeiten eingesetzt. Es gibt zwei Arten von Würfeln: Angriffswürfel (rot) und Verteidigungswürfel (grün).



MASSTAB

Dieser beidseitig bedruckte Maßstab wird zur Abmessung verschiedener Entfernungen benutzt.

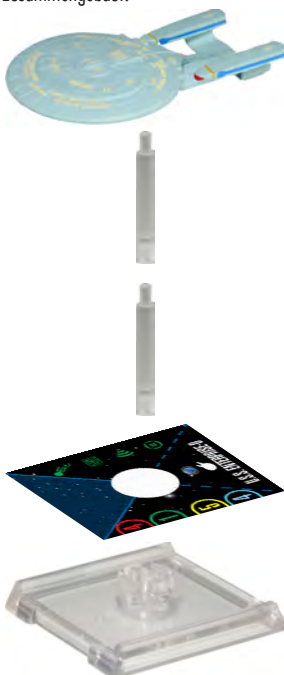


ZUSAMMENBAU EINIGER ELEMENTE

ZUSAMMENBAU DER SCHIFFE

Die Schiffe werden wie folgt zusammengebaut:

1. Den gewählten Schiffsmarker so in die Basis legen, dass der vordere Feuerwinkel (durchgezogene Linien) mit dem Pfeil auf der Basis übereinstimmt.
2. Eine Stütze in die Halterung der Basis stecken.
3. Eine zweite Stütze auf die erste Stütze stecken.
4. Das Schiff auf die zweite Stütze stecken.



Von nun an bezieht sich der Begriff „Schiff“ in diesem Regelheft stets auf die zusammengebaute Einheit aus Miniatur, Stützen, Basis, Schiffsmarker und Captain-ID-Markern (s. rechte Spalte).

CAPTAIN-ID-MARKER

Die beiden der Captainskarte entsprechenden Captain-ID-Marker wie abgebildet in die Halterung der Schiffsbasis stecken. Die Ränder beider Marker müssen dieselbe Farbe haben. Auf diese Weise können zwei Spieler (mit jeweils einem Exemplar des Spiels) mit demselben Captain spielen; sie benutzen dann Marker desselben Captains, aber mit unterschiedlichen Randfarben.

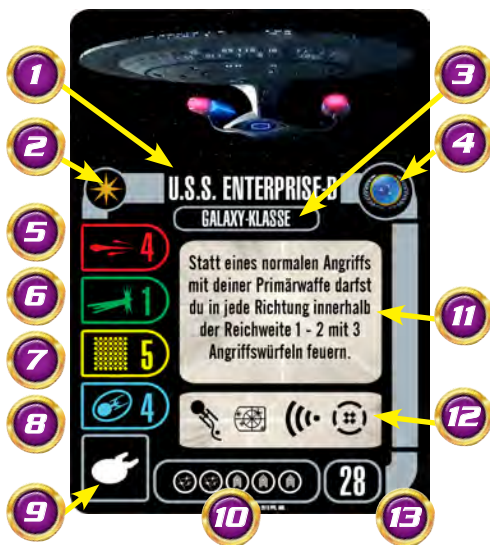


ZUSAMMENBAU DER HEROCLIX™ - MANÖVERSCHLEIBEN

Vor dem ersten Spiel die Manöverschleiben wie abgebildet zusammenbauen. Jede Manöverschleibe per Plastiknabe mit der dazugehörigen Deckscheibe verbinden.



AUFBAU EINER SCHIFFSKARTE



- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. Name des Schiffs | 8. Schildwert |
| 2. Symbol für Einzigartigkeit | 9. Symbol des Schiffstyps |
| 3. Schiffsklasse | 10. Aufwertungsleiste |
| 4. Symbol der Fraktion | 11. Spezialfähigkeit des Schiffs |
| 5. Primärwaffenwert | 12. Aktionsleiste |
| 6. Wendigkeitswert | 13. Punktekosten innerhalb eines Geschwaders |
| 7. Hüllenwert | |

Spielvorbereitung

Vor dem Spiel folgende Vorbereitungen vornehmen:

1. **Fraktion auswählen:** Die Spieler vereinbaren, wer welche Fraktion übernimmt (Föderation, Klingonen oder Romulaner). Können sich die Spieler nicht einigen, werden die Fraktionen zufällig zugeteilt. Eigene Spielelemente eines Spielers werden als freundlich bezeichnet (auch wenn sie unterschiedlichen Fraktionen angehören), Spielelemente von Mitspielern dagegen als feindlich.



FÖDERATION



KLINGONEN



ROMULANER

2. **Streitkräfte sammeln:** Jeder Spieler wählt ein Schiff, dessen Captain und Aufwertungskarten. Wird nicht mit den Regeln zur Zusammenstellung von Geschwadern (Seiten 21 – 22) gespielt, erhalten die Spieler folgende Karten:

Fraktion der Föderation

Schiffskarte: *U.S.S. Enterprise-D*
Manöverkarte: *Galaxy Klasse*
Captainkarte: Jean-Luc Picard
Aufwertungskarten: Geordi La Forge, Miles O'Brien

Klingonische Fraktion

Schiffskarte: *I.K.S. Maht-H'a*
Manöverkarte: *Vor'cha Klasse*
Captainkarte: Nu'Daq
Aufwertungskarten: Komnel, Traktorstrahl, Photonentorpedos (Klingonisch)

Romulanische Fraktion

Schiffskarte: *I.R.W. Khazara*
Manöverkarte: *D'deridex Class*
Captainkarte: Toreth
Aufwertungskarten: Bochra, Plasmatorpedos

Es wird empfohlen, die Schiffe nach dem ersten oder zweiten Spiel nach den Regeln zur Zusammenstellung von Geschwadern zu modifizieren (Seiten 21 – 22).

3. **Zusammenbau der Schiffe:** Jeder Spieler erhält Schiffsmo-
dell, Schiffsmarker und Captainmarker und baut diese wie auf Seite 4 beschrieben zusammen.
4. **Spielfläche festlegen:** Die Spieler legen ihre Spielfläche auf einem Tisch oder einer anderen ebenen Oberfläche fest. Dazu können sie eine Spielmatte, Tischdecke oder beliebige andere Mittel verwenden, um die Grenzen der Spielfläche zu kennzeichnen (s. auch „Die Spielfläche“ rechts).

2 Spieler: Die Spieler sitzen sich gegenüber, die Spielfläche zwischen sich. Die Seite, an der jeder Spieler sitzt, ist dessen „Startkante“ (s. Abbildung auf Seite 6).

3 Spieler: Ein Spieler sitzt an der Mitte einer Spielflächenkante, die beiden anderen an den beiden Ecken der gegenüberliegenden Kante; für jeden Spieler wird ein 10 x 20 cm großes Rechteck als „Startbereich“ ausgemessen (s. Abbildung auf Seite 7).

5. **Streitkräfte platzieren:** Die Spieler platzieren ihre Schiffe in aufsteigender Reihenfolge der Erfahrung ihrer Captains (goldene Zahl auf dem Captain-ID-Marker) auf der Spielfläche (das Schiff mit dem unerfahrensten Captain als Erstes, usw.). Haben mehrere Captains gleich viel Erfahrung, wird das Schiff mit der Initiative zuerst platziert (s. „Initiative“ auf Seite 18).

2 Spieler: Um ein Schiff zu platzieren, legt der Spieler den Maßstab senkrecht an die eigene Startkante an und platziert sein Schiff so, dass es sich vollständig innerhalb der Reichweite 1 befindet, wobei die Ausrichtung des Schiffes dem Spieler überlassen bleibt (s. Abbildung auf Seite 6).

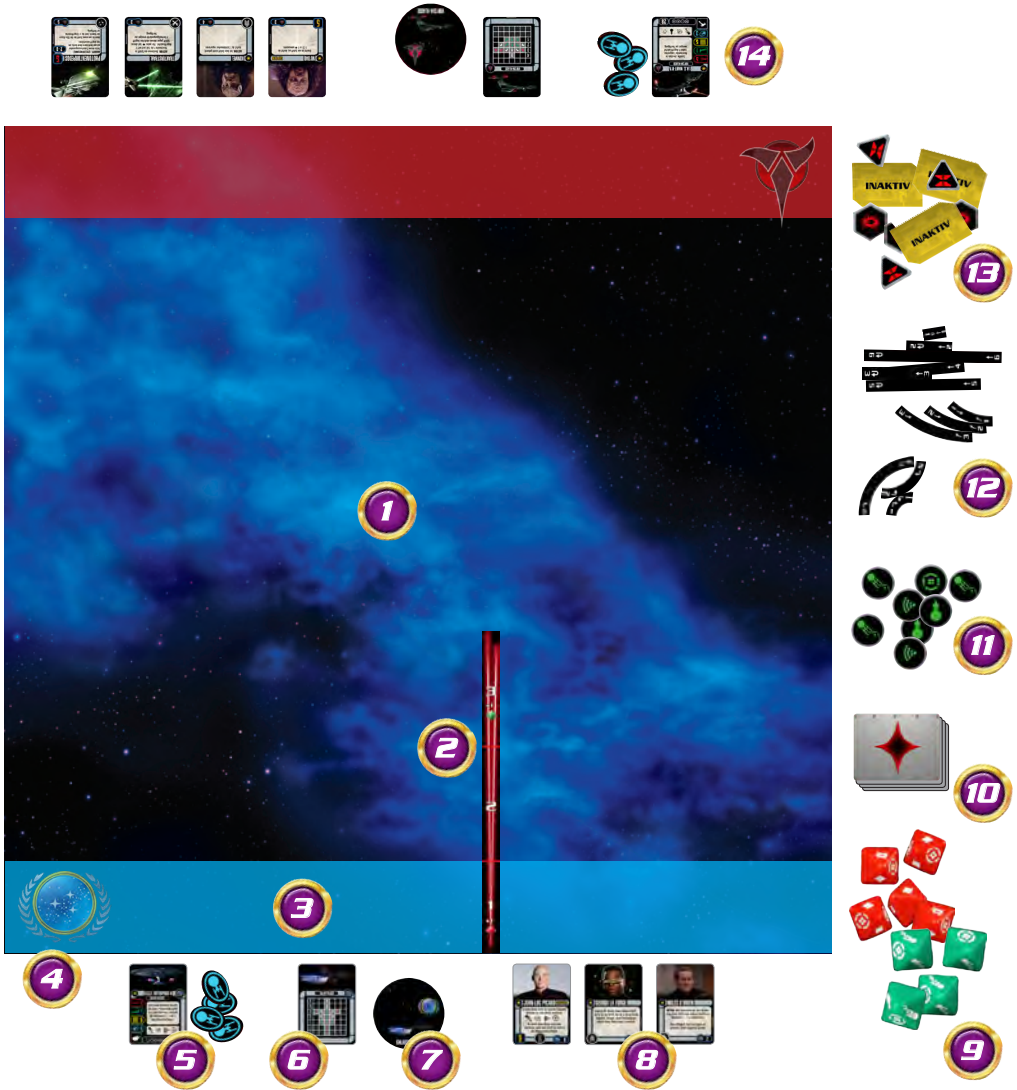
3 Spieler: Um ein Schiff zu platzieren, misst der Spieler zunächst seinen Startbereich von 10 x 20 cm aus, wie auf Seite 7 abgebildet. Nun platziert er sein Schiff so, dass es sich vollständig in diesem Startbereich befindet, wobei die Ausrichtung ihm überlassen bleibt. Hinweis: Ein Abschnitt auf dem Maßstab entspricht 10 cm, so dass er gut zur Ausmessung der Startbereiche genutzt werden kann.

6. **Zugeteilte Karten auslegen:** Jeder Spieler erhält die Karten seiner Streitkräfte und legt sie außerhalb der Spielfläche offen vor sich aus.
7. **Schilde hochfahren:** Jeder Spieler legt so viele Schildmarker, mit der aktivierten (blauen) Seite nach oben, oberhalb seiner Schiffskarte ab, wie deren Schildwert angibt (blaue Zahl). Ein Schiff kann nicht mehr Schildmarker haben, als sein Schildwert angibt.
8. **Weiteres Material bereitlegen:** Schadenskarten mischen und als verdeckten Stapel außerhalb der Spielfläche in Reichweite aller Spieler bereitlegen. Das restliche Material entsprechend der Abbildungen auf den Seiten 6 und 7 außerhalb der Spielfläche bereitlegen.

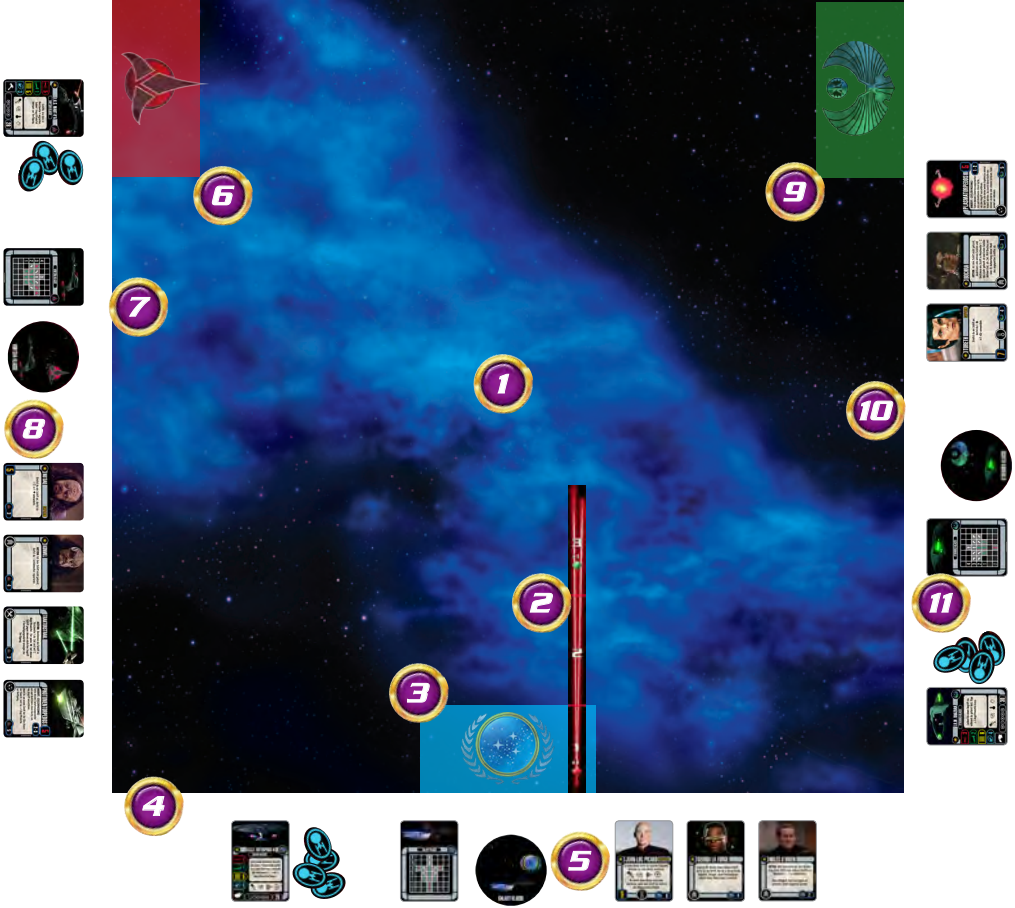
DIE SPIELFLÄCHE

Attack Wing wird nicht auf einem Spielplan gespielt, sondern auf einer beliebigen ebenen Oberfläche von mindestens 90 x 90 cm. Die Spieler können eine Unterlage aus Filz oder Stoff benutzen, deren Reibung verhindert, dass Schiffe allzu schnell versehentlich verschoben oder umgestoßen werden.

Erfahrenere Spieler können problemlos verschiedene Größen der Spielfläche ausprobieren.



- | | |
|--|---|
| <p>1. Spielfläche (ca. 90 x 90 cm)</p> <p>2. Maßstab (beim Ausmessen des Bereichs zum Platzieren des Schiffes)</p> <p>3. Startbereich Spieler 1 (10 cm breiter Streifen an seiner Starkante)</p> <p>4. Startkante Spieler 1</p> <p>5. Schiffskarte Spieler 1 (mit Schildmarkern)</p> <p>6. Manöverkarte Spieler 1 (zur Übersicht)</p> <p>7. Manöverscheibe Spieler 1</p> | <p>8. Captain- und Aufwertungskarten Spieler 1</p> <p>9. Würfel</p> <p>10. Schadenskartenstapel (gemischt, verdeckt)</p> <p>11. Vorrat Aktionsmarker</p> <p>12. Manöverschablonen</p> <p>13. Verschiedene Marker</p> <p>14. Bereich Spieler 2 (wie bei Spieler 1)</p> |
|--|---|



1. **Spielefläche** (ca. 90 x 90 cm)
2. **Maßstab** (beim Messen des Bereichs zum Platzieren des Schiffes)
3. **Startbereich Spieler 1** (10 x 20 cm breiter Streifen an seiner Startkante)
4. **Startkante Spieler 1**
5. **Schiffsbereich Spieler 1** (mit Schiffskarte, Schildmarkern, Manöverkarte, Manöverscheibe, Captain- und Aufwertungskarten – siehe Seite 6 für Einzelheiten)
6. **Startbereich Spieler 2** (10 x 20 cm, an einer Ecke gegenüber Spieler 1)
7. **Startkante Spieler 2**
8. **Schiffsbereich Spieler 2** (mit Schiffskarte, Schildmarkern, Manöverkarte, Manöverscheibe, Captain- und Aufwertungskarten – siehe Seite 6 für Einzelheiten)
9. **Startbereich Spieler 3** (10 x 20 cm, an einer Ecke gegenüber Spieler 2)
10. **Startkante Spieler 3**
11. **Schiffsbereich Spieler 3** (mit Schiffskarte, Schildmarkern, Manöverkarte, Manöverscheibe, Captain- und Aufwertungskarten – siehe Seite 6 für Einzelheiten)
12. **Weiteres Spielmaterial** (siehe Seite 6 für Einzelheiten)

Die Spielrunde

Attack Wing wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus vier Phasen, die in dieser Reihenfolge ausgeführt werden:

1. **Planungsphase:** Jeder Spieler stellt mit der entsprechenden Manöverscheibe für jedes seiner Schiffe geheim ein Manöver ein.
2. **Aktivierungsphase:** Jedes Schiff bewegt sich und führt eine Aktion aus. In **aufsteigender Reihenfolge** der Erfahrung der Captains werden die Manöverscheiben aufgedeckt und das gewählte Manöver ausgeführt. Sofort im Anschluss an sein Manöver kann jedes Schiff eine Aktion ausführen.
3. **Kampfphase:** Jedes Schiff kann einen Angriff ausführen. In **absteigender Reihenfolge** der Erfahrung der Captains kann jedes Schiff ein feindliches Schiff angreifen, das sich in Reichweite und im Bereich seines vorderen Feuerwinkels befindet. Einige Schiffe verfügen zusätzlich über einen hinteren Feuerwinkel (gepunktete Linie); dieser Feuerwinkel kann nur mit Waffen-Aufwertungen genutzt werden, auf denen dies ausdrücklich angegeben ist.
4. **Endphase:** Die Spieler beenden jede Runde wie folgt:

- Alle Schildmarker, die während der Runde auf ihre deaktivierte Seite (rot) gedreht wurden, können umsonst auf ihre aktivierte Seite (blau) zurückgedreht werden.

Hinweis: Deaktivierte Schilde sind nicht dasselbe wie beschädigte Schilde. Schilde, die während eines Angriffs **beschädigt** wurden, werden aus dem Spiel genommen, bis sie aufgrund einer Spezialfähigkeit repariert werden.

- Scanmarker von den Schiffen entfernen, ebenso ungenutzte Ausweichmarker und Gefechtsstationsmarker; ungenutzte Zielerfassungsmarker verbleiben auf dem Tisch.
- Tarnmarker mit der roten Seite nach oben **müssen** entfernt werden.
- Tarnmarker, die noch ihre grüne Seite zeigen, **können** im Spiel bleiben, wenn der jeweilige Spieler entscheidet, seine Schilde deaktiviert zu lassen. Liegt der Tarnmarker momentan auf der Schiffsbasis, wird er neben das Schiff platziert, um anzuzeigen, dass das Schiff seit mehr als einer Runde getarnt ist und nicht mehr als Ziel erfasst werden kann.
- Alle Fähigkeiten auf Karten, die sich auf die Endphase beziehen, werden **wirksam**.

Nach der Endphase beginnt unmittelbar die nächste Spielrunde mit der Planungsphase. Dies wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler das letzte feindliche Schiff zerstört hat oder bis ein Missionsziel erfüllt wird.

Auf den nächsten Seiten werden diese Phasen im Einzelnen beschrieben.

PLANUNGSPHASE

In dieser Phase wählt jeder Spieler im Geheimen ein Manöver für jedes seiner Schiffe, indem er die dazugehörige Manöverscheibe entsprechend einstellt. Das gewählte Manöver legt fest, wie sich das Schiff in der nächsten Aktivierungsphase bewegen wird. Die Spieler müssen jedem Schiff ein Manöver zuordnen. Wurde jedem Schiff ein Manöver zugeordnet, gehen die Spieler zur Aktivierungsphase über.

Hinweis: Die Spieler sollten die Manöverkarten als Übersicht aller verfügbaren Manöver des jeweiligen Schiffes nutzen.

MANÖVER AUSWÄHLEN

Um ein Manöver auszuwählen, wird die Manöverscheibe so gedreht, dass das gewählte Manöver im Sichtfenster erscheint. Anschließend legt der Spieler seine Manöverscheibe **verdeckt neben das entsprechende Schiff** auf die Spielfläche.

Die Spieler dürfen jederzeit ihre verdeckt liegenden Manöverscheiben prüfen, nicht aber unter die Manöverscheiben der Mitspieler schauen. Verfügt ein Spieler über mehrere Schiffe, kann er seinen Schiffen die Manöverscheiben in beliebiger Reihenfolge zuordnen.

Jedem ausgewählten Manöver auf der Manöverscheibe entspricht eine Manöverschablone, mit der die Bewegung des Schiffes in der Aktivierungsphase ausgemessen wird. Diese Manöverschablonen dürfen während der Planungsphase **nicht** genutzt werden, um zu „testen“, wo ein Schiff seine Bewegung beenden wird. Die Spieler müssen vielmehr die Bewegung ihrer Schiffe per Augenmaß abschätzen.

Hinweis: Da verschiedene Schiffstypen im „Star Trek“-Universum unterschiedlich schnell und wendig sind, unterscheiden sich die Manöverscheiben aller Schiffe voneinander. Nicht alle Schiffe können also alle Manöverschablonen nutzen, und einige Schiffe können Manöver ausführen, die andere nicht ausführen können.

ARTEN VON MANÖVERN

Jedes Manöver besteht aus drei Elementen: Richtung (Pfeil), Geschwindigkeit (Zahl) sowie Schwierigkeit (Farbe des Pfeils).



Richtung

Die Richtung wird von den Pfeilen auf der Manöverscheibe angegeben. Schiffe können je nach Manöverscheibe in bis zu sieben verschiedene Richtungen fliegen:



Geradeaus: Das Schiff fliegt in Bugrichtung vorwärts geradeaus.



Weite Kurve: Die Flugbahn beschreibt im Vorwärtsflug eine weite Kurve nach links bzw. rechts und ändert die Ausrichtung des Schiffes um 45°.



Scharfe Kurve: Die Flugbahn beschreibt im Vorwärtsflug eine scharfe Kurve nach links bzw. rechts und ändert die Ausrichtung des Schiffes um 90°.



Kehtwende: Die Flugbahn ist in Bugrichtung geradeaus, die Ausrichtung des Schiffes ändert sich allerdings um 180°.



Rückwärts: Das Schiff fliegt rückwärts geradeaus, ohne Änderung der Ausrichtung.

Geschwindigkeit

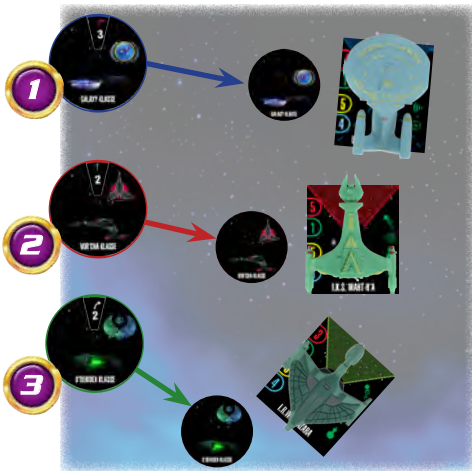
Die Geschwindigkeit wird durch die Zahlen auf der Manöverscheibe angegeben und variiert je nach verfügbaren Optionen der Manöverscheibe zwischen 1 und 6. Je höher die Geschwindigkeit, desto weiter bewegt sich das Schiff während des Manövers.

Schwierigkeit

Einige Manöver sind schwieriger auszuführen als andere. Die Farbe des Pfeiles zeigt an, wie schwierig das Manöver ist. Die meisten Pfeile sind weiß und somit Standardmanöver. Einige Pfeile sind rot oder grün und zeigen so besonders schwierige Manöver (rot) oder ausgesprochen einfache Manöver (grün) an. In der Aktivierungsphase kann ein Schiff aufgrund der Farbe des ausgeführten Manövers Notenergie-Marker erhalten oder einbüßen (siehe „Notenergie-Marker“ auf Seite 19).

Hinweis: Einige Manöver können durch weitere Faktoren wie Notenergie-Marker oder Angaben auf Schadenskarten abgewandelt oder eingeschränkt werden.

Beispiel Planungsphase



Die Spieler wählen gleichzeitig ein Manöver für jedes ihrer Schiffe aus:

1. Der Spieler der Föderation dreht die Manöverscheibe der *Galaxy*-Klasse auf das Manöver [↗ 3] und legt sie **verdeckt** neben seine *Enterprise-D*.
2. Gleichzeitig dreht der Spieler der Klingonen seine Manöverscheibe der *Vor'cha*-Klasse auf das Manöver [↑ 2] und legt sie **verdeckt** neben seine *MaH-H'a*.
3. Ebenfalls gleichzeitig dreht der Spieler der Romulaner seine Manöverscheibe der *D'aridex*-Klasse auf das Manöver [↖ 2] und legt sie **verdeckt** neben seine *Khazara*.

AKTIVIERUNGSPHASE

In dieser Phase werden die Schiffe **nacheinander** aktiviert. Beginnend mit dem Schiff mit dem **unerfahrensten** Captain werden folgende Schritte in dieser Reihenfolge durchgeführt:

1. **Manöverscheibe aufdecken:** Der Spieler dreht die Manöverscheibe um und das gewählte Manöver wird für alle sichtbar.
2. **Manöverschablone ansetzen:** Der Spieler legt die Manöverschablone, die dem ausgewählten Manöver entspricht, passgenau in die **Aussparung an der Vorderseite** der Schiffsbasis. Die Schablone muss mit der Kante vollständig an der Basis anliegen, um die Flugbahn exakt anzuzeigen.
3. **Manöver ausführen:** Die Manöverschablone gut festhalten, das Schiff seitlich fassen und nach oben anheben. Anschließend das Schiff mit der **Aussparung an der Rückseite** der Schiffsbasis exakt am **anderen Ende** der Schablone platzieren.

Ausnahmen: Zur Ausführung eines Manövers [↗], siehe „Kehrtwende“ auf Seite 10. Zur Ausführung eines Manövers [↓], siehe „Rückwärtsflug“ auf Seite 10.

Marker, die neben dem Schiff liegen (wie Aktions- oder Notenergie-Marker), werden mit dem Schiff mitgeführt.

Hinweis: Überschneidet sich eine Manöverschablone während des Manövers oder die Schiffsbasis am Ende der Bewegung mit einer anderen Schiffsbasis, siehe „Bewegung durch andere Schiffe hindurch“ und „Überschneidungen“ auf Seite 18.

4. **Energiebelastung prüfen:** Hat das Schiff ein Rotes Manöver ausgeführt, wird ein Notenergie-Marker neben das Schiff gelegt. Hat es ein Grünes Manöver ausgeführt, wird ein daneben liegender Notenergie-Marker (wenn vorhanden) entfernt und in den Markervorrat zurückgelegt (siehe auch „Notenergie“ auf Seite 19).
5. **Aufräumen:** Die benutzte Manöverschablone wird in den Vorrat zurückgelegt. Die Manöverscheibe wird von der Spielfläche genommen und neben die dazugehörige Schiffskarte gelegt.
6. **Aktion ausführen:** Das Schiff kann jetzt eine Aktion ausführen. Aktionen bieten ganz unterschiedliche Vorteile und werden auf den Seiten 10 – 12 beschrieben. Ein Schiff mit einem oder mehreren Notenergie-Markern kann keine Aktion ausführen (siehe auch „Notenergie“ auf Seite 19).

Ein Schiff, das gerade eine der Phasen ausführt, wird als aktives Schiff bezeichnet. Hat das aktive Schiff den letzten Schritt durchgeführt, wird das Schiff mit der nächstgrößeren Erfahrung des Captains zum aktiven Schiff und führt dieselben Schritte durch. Die Spieler aktivieren ihre Schiffe nacheinander in aufsteigender Reihenfolge der Erfahrung, bis jedes Schiff aktiviert wurde.

GLEICHSTÄNDE AUFLÖSEN

Verfügen die Captains mehrerer Schiffe über gleich viel Erfahrung, wird das Schiff mit der **Initiative** zuerst aktiviert. Wenn nicht anders angegeben, ist die Reihenfolge der Initiative stets Föderation > Klingonen > Romulaner. Eine vollständige Liste der Fraktionen und ihrer Initiativen-Reihenfolge findet sich unter „Initiative“ auf Seite 18.

Verfügt ein Spieler über mehrere Schiffe derselben Fraktion oder die Captains über gleich viel Erfahrung, kann er die Reihenfolge der Aktivierung dieser Schiffe frei bestimmen.

MANÖVERSCHABLONEN

Manöverschablonen bestimmen exakt Entfernung und Ausrichtung eines Schiffs, so dass die Bewegungen bei allen Schiffen identisch ausgeführt werden. An jedem Ende einer Manöverschablone befinden sich ein Pfeil (Richtung) und eine Zahl (Geschwindigkeit).

Deckt ein Spieler seine Manöverscheibe in der Aktivierungsphase auf, nimmt er die Schablone mit der entsprechenden Richtung und Geschwindigkeit und benutzt diese Schablone für die Bewegung seines Schiffes.

Hinweis: Schiffe im Kurvenflug müssen die Schablone mit dem **exakt entsprechenden Manöver** benutzen. Deckt ein Spieler also Manöver [↗ 3] auf, kann er die Schablone nicht anders herum anlegen und Manöver [↖ 3] durchführen.

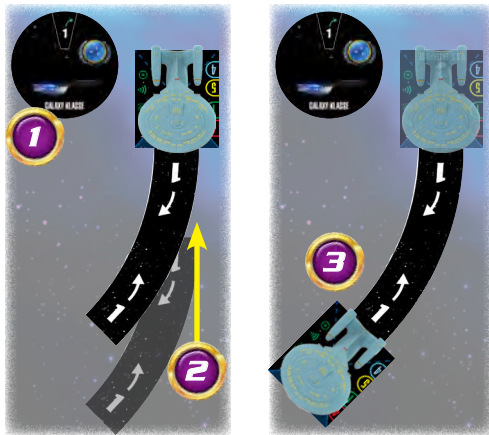
Kehtwende

Für das Kehtwende-Manöver [↻] wird dieselbe Schablone benutzt wie für das Geradeaus-Manöver [↑]. Der einzige Unterschied besteht darin, dass das **Schiff** nach der Bewegung um **180° gewendet** wird (so dass die Aussparung an der **Vorderseite** der Basis am Ende der Manöverschablone anliegt).

Rückwärtsflug

Für das Rückwärtsflug-Manöver [↓] wird dieselbe Schablone benutzt wie für das Geradeaus-Manöver [↑]. Diese wird aber an der **Rückseite** der Schiffsbasis angelegt und das Schiff anschließend so bewegt, dass die Vorderseite der Basis am anderen Ende der Schablone anliegt.

Beispiele Bewegung



1. Der Spieler der Föderation deckt sein gewähltes Manöver auf: [↗ 1].
2. Der Spieler nimmt die Manöverschablone [↗ 1] und legt sie vorne an sein Schiff an.
3. Nun hält er die Schablone fest und stellt sein Schiff ans andere Ende der Schablone, so dass diese exakt in der Aussparung der Schiffsbasis liegt.

AKTIONEN

In der Aktivierungsphase kann jedes Schiff direkt nach der Bewegung eine Aktion ausführen. Ein Schiff kann jede Aktion ausführen, die auf der Aktionsleiste seiner Schiffskarte angegeben ist. Bestimmte Schiffskarten, Captainkarten, Aufwertungskarten, Schadenskarten oder Missionen können weitere Aktionen ermöglichen. Die Aktionen werden auf den nächsten Seiten im Einzelnen beschrieben. Erlaubt eine Fähigkeit einem Schiff die Ausführung einer „freien Aktion“, so **zählt** diese Aktion **nicht** als die eine Aktion, die üblicherweise in der Aktivierungsphase erlaubt ist.

Ausweichmanöver [↘]

Schiffe mit dem Symbol [↘] in ihrer Aktionsleiste können Ausweichmanöver ausführen. Um ein Ausweichmanöver auszuführen, legt der Spieler einen Ausweichmarker [↘] neben sein Schiff.

Der Spieler kann den Ausweichmarker [↘] später in der Kampfphase einsetzen, um 1 Schaden, den der Angreifer gewürfelt hat, aufzuheben. (siehe „Ausweichmarker einsetzen“ auf Seite 14). Ungenutzte Ausweichmarker [↘] werden in der Endphase der Runde entfernt.

Scannen [🔍]

Schiffe mit dem Symbol [🔍] in ihrer Aktionsleiste können **scannen**. Um dies zu tun, legt der Spieler einen Scanmarker [🔍] neben sein Schiff.

Ein Schiff mit einem Scanmarker [🔍] reduziert die Anzahl der Verteidigungswürfel, die ein Gegner in der Kampfphase zur Verfügung hat (siehe „Verteidigungswurf“ auf Seite 14). Sämtliche Scanmarker [🔍] aller Schiffe werden in der Endphase der Runde entfernt.

Gefechtsstationen [🎯]

Schiffe mit dem Symbol [🎯] in ihrer Aktionsleiste können die Aktion **Gefechtsstationen** ausführen. Um dies zu tun, legt der Spieler einen Gefechtsstationsmarker [🎯] neben sein Schiff.

Der Spieler kann seinen Gefechtsstationsmarker [🎯] später in der Kampfphase einsetzen, um als Angreifer seine Trefferchancen zu erhöhen bzw. als Verteidiger das Risiko eines Treffers zu verringern (siehe „Gefechtsstationsmarker einsetzen“ auf Seite 14). Alle ungenutzten Gefechtsstationsmarker [🎯] sämtlicher Schiffe werden in der Endphase der Runde entfernt.

Tarnen [🕶️]

Schiffe mit dem Symbol [🕶️] in ihrer Aktionsleiste können sich **tarnen**. Ein Schiff benötigt mindestens 1 aktiviertes Schild, um sich tarnen zu können. Um sich zu tarnen, deaktiviert der Spieler alle Schilde des Schiffes, indem er ihre rote Seite nach oben dreht (siehe „Schilde deaktivieren“ auf Seite 19) und legt einen Tarnmarker [🕶️] mit der grünen Seite nach oben auf die Schiffsbasis. Der Tarnmarker [🕶️] wird direkt auf die Basis gelegt, um anzuzeigen, dass es sich gerade getarnt hat und in der laufenden Runde noch als Ziel erfasst werden kann (siehe „Zielerfassung“ auf Seite 11).

Solange ein Schiff getarnt ist, hat es 4 zusätzliche Verteidigungswürfel in der Kampfphase zur Verfügung und ist in der Lage, in späteren Runden eine „Sensor Echo“-Aktion durchzuführen (siehe nächste Seite).

Feuert ein getarntes Schiff auf Gegner, muss der Spieler den Tarnmarker [🕶️] auf rot drehen, um anzuzeigen, dass der Tarnmarker [🕶️] in der Endphase entfernt werden muss. Allerdings gilt das Schiff für den Rest der Runde noch als getarnt.

Hat ein Schiff in der Endphase noch einen grünen Tarnmarker [👁️] (hat also keinen Gegner angegriffen), kann der Spieler dieses Schiffes entscheiden, seine Schilde deaktiviert zu lassen, um den Tarnmarker zu behalten. In diesem Fall legt der Spieler den Tarnmarker neben das Schiff, um anzuzeigen, dass das Schiff seit mehr als einer Runde getarnt ist. Ein Spieler kann sein Schiff so über beliebig viele Runden hinweg getarnt lassen. Entscheidet sich der Spieler in der Endphase dafür, seine Schilde hochzufahren, muss er seinen Tarnmarker entfernen.

Sensor Echo [👁️]

Schiffe mit dem „Sensor Echo“-Symbol [👁️] in der Aktionsleiste können die Aktion **Sensor Echo** durchführen. Um diese Aktion durchführen zu können, muss ein Schiff getarnt sein (aus einer vorhergehenden Runde). Die Aktion Sensor Echo bedeutet, dass sich das eigene Schiff in Wirklichkeit an einer anderen Position befindet, als es die Sensoren des feindlichen Schiffes erfasst haben.

Um die Aktion Sensor Echo durchzuführen werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Manöverschablone [↑1] oder [↑2] auswählen.
2. Ein Ende der Schablone an die linke oder rechte Seite der Schiffsbasis anlegen. Die Schablone kann in Richtung Bug oder Heck verschoben angelegt werden, solange sie vollständig an der Seite anliegt und nicht über die Vorder- bzw. Rückseite der Basis hinausragt.
3. Die Manöverschablone gut festhalten, das Schiff seitlich fassen und anheben. Anschließend das Schiff am anderen Ende der Schablone platzieren, und zwar mit der anderen Basisseite an die Schablone anliegend. Auch hier darf die Schablone nicht über die Vorder- oder Rückseite hinausragen. Der Bug des Schiffes bleibt dabei in derselben Richtung ausgerichtet wie vor der Aktion.

Ein Schiff kann diese Aktion nicht ausführen, wenn dies zu einer Überschneidung mit anderen Schiffen oder Hindernissen, oder zur Überschneidung der Manöverschablone mit einem Hindernis führen würde. Der Spieler darf **vor** der Aktion zunächst mit beiden Schablonen [↑1] und [↑2] prüfen, ob die Aktion möglich ist, bevor er sich für sie entscheidet. Sobald er aber sein Schiff anhebt, muss er die Aktion auch ausführen, es sei denn, sie erweist sich als unmöglich, ohne andere Schiffe oder Hindernisse zu überschneiden.

TARNUNG IN STAR TREK: ATTACK WING

Im Laufe der Geschichte des Alpha-Quadranten folgten auf Fortschritte in der Tarn-Technologie stets entsprechende Fortschritte in der Sensortechnologie. Daher war es häufig der Fall, dass verfolgende Schiffe auf die eine oder andere Weise zumindest die ungefähre Position getarnter Gegner feststellen konnten.

In **Attack Wing** wird vorausgesetzt, dass Schiffe zwar in der Lage sind, die Position eines getarnten Gegners vage zu bestimmen, Angriffe aber oftmals erfolglos bleiben. Dies wird durch die erhöhte Anzahl von Verteidigungswürfeln repräsentiert, die getarnte Schiffe zur Verfügung haben.

Manchmal empfängt ein Schiff ein irreführendes Echo, das zu einer falschen Positionsbestimmung des Gegners führt. In **Attack Wing** wird dies durch die Aktion Sensor Echo repräsentiert (siehe oben).

Beispiel Sensor Echo



Die *Khazara* ist getarnt und führt eine Sensor Echo-Aktion aus, in der Hoffnung, dem Feuerwinkel der *Mah-H'a* zu entkommen.

1. Der Romulaner-Spieler möchte die *Khazara* nach rechts verschieben, also nimmt er die Manöverschablone [↑1] und setzt sie an die rechte Seite der Schiffsbasis an.
2. Nun nimmt er die *Khazara* und setzt sie ans andere Ende der Manöverschablone, wobei die Stirnseite der Schablone vollständig an der linken Seite der Basis anliegt.

Zielerfassung [🎯]

Schiffe mit dem Symbol [🎯] in ihrer Aktionsleiste können die Aktion **Zielerfassung** ausführen, um zwei Zielerfassungsmarker [🎯] zu platzieren (siehe unten). Der Spieler kann sich später in der Kampfphase entscheiden, die Marker einzusetzen, um seine Trefferchancen beim als Ziel erfassten feindlichen Schiff zu erhöhen (siehe „Zielerfassungsmarker einsetzen“) auf Seite 14).

Um ein Ziel zu erfassen, werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Feststellen, ob das feindliche Schiff in Reichweite ist – hierfür mit dem Maßstab den Abstand zwischen einem **beliebigen Punkt** der Basis des aktiven Schiffes und einem **beliebigen Punkt** der Basis des feindlichen Schiffes abmessen.
2. Befindet sich das feindliche Schiff in Reichweite 1, 2 oder 3, kann es vom aktiven Schiff als Ziel erfasst werden.
3. Einen **roten** Zielerfassungsmarker [🎯] neben das feindliche Schiff platzieren, um es als **erfasst** zu markieren.
4. Den entsprechenden **blauen** Zielerfassungsmarker [🎯] (mit demselben Buchstaben) neben das aktive Schiff legen, um zu markieren, dass seine Zielerfassung **aktiviert** ist.

Beim Abmessen des Abstandes kann vom aktiven Schiff aus in jede beliebige Richtung gemessen werden. Auch kann der aktive Spieler erst prüfen, ob sich ein Schiff in Reichweite befindet, bevor er sich für diese Aktion entscheidet.

Jedes Schiff, das in der Lage ist, diese Aktion auszuführen, kann immer nur 1 Zielerfassung zu gleichen Zeit aufrechterhalten (d. h., einem Schiff kann maximal 1 blauer Zielerfassungsmarker [🎯] zugeordnet sein). Allerdings können mehrere Schiffe dasselbe Schiff als Ziel erfassen, daher können einem Schiff mehrere rote Zielerfassungsmarker [🎯] zugeordnet sein.

Obwohl es möglich ist, ein Schiff als Ziel zu erfassen, das sich in derselben Runde getarnt hat, (wenn also der Tarnmarker auf der Schiffsbasis selbst liegt), kann ein Schiff nicht als Ziel erfasst werden, wenn es seit einer vorherigen Runde getarnt ist (der Tarnmarker also neben dem Schiff liegt). Allerdings kann ein Schiff eine bereits zugeordnete Zielerfassung [🎯] aufrechterhalten, auch wenn sich das erfasste Schiff anschließend tarnt und die Tarnung über mehrere Runden aufrechterhält.

Zielerfassungsmarker [🎯] werden nur entfernt, wenn das aktive Schiff **entweder** ein anderes Schiff als Ziel erfasst **oder** den Zielerfassungsmarker in der Kampfphase einsetzt. Zielerfassungsmarker [🎯] werden nicht automatisch in der Endphase entfernt, wie viele andere Marker. Bestimmte Fähigkeiten erlauben einem erfassten Schiff allerdings, Zielerfassungsmarker zu entfernen.

Einige Sekundärwaffen, wie zum Beispiel Photonentorpedos, können nur zum Einsatz gebracht werden, wenn das gegnerische Schiff zuvor als Ziel erfasst wurde und der Marker eingesetzt wird (siehe „Sekundärwaffen“ auf Seite 20).

Beispiel Zielerfassung



Nachdem sich die *Maht'H'a* bewegt hat, führt sie eine Zielerfassungsaktion aus.

1. Der Klingonen-Spieler misst einen Kreis rund um die *Maht'H'a* aus, um zu sehen, welche feindlichen Schiffe in den Reichweiten 1 – 3 liegen.
2. Die *Enterprise-D* ist außer Reichweite, kann also von der *Maht'H'a* nicht als Ziel erfasst werden.
3. Die Khazara befindet sich in Reichweite 3, also erfasst die *Maht'H'a* die *Khazara* als Ziel. Der Klingonen-Spieler platziert einen **roten** Zielerfassungsmarker [🎯] neben die Khazara. Anschließend platziert er den **blauen** Zielerfassungsmarker [🎯] mit demselben Buchstaben neben die *Maht'H'a*.

Passen

Ein Schiff kann auch **passen**, also keine Aktion ausführen.

Weitere Aktionen

Einige Kartenfähigkeiten haben die Überschrift „**Aktion:**“. Ein Schiff kann diese Fähigkeit in der Phase „Aktion ausführen“ nutzen. Dies zählt dann als die ausgeführte Aktion dieser Runde.

Kartenfähigkeiten ohne die Überschrift „**Aktion:**“ können zum angegebenen Zeitpunkt genutzt werden und zählen nicht als die Aktion des Schiffs. Allerdings kann ein Schiff **niemals dieselbe Aktion mehr als einmal** im Laufe einer Spielrunde ausführen (auch nicht, wenn es eine „freie Aktion“ ist“).

MASSTAB

Der Maßstab ist in drei nummerierte Abschnitte unterteilt (1, 2 und 3). Soll ein Spieler laut Regeln einen „Abstand messen“, wird der Maßstab mit der Reichweite 1 an den Ausgangspunkt (normalerweise das Schiff) angelegt, während die Reichweite 3 in Richtung des anvisierten Zieles zeigt (oder dieses berührt).

Wenn in den Regeln von einem Schiff „in Reichweite 2“ die Rede ist, bedeutet dies, dass der **nächstliegende** Punkt der Schiffsbasis des Zieles innerhalb der „Reichweite 2“ des Maßstabes liegt. Wenn in den Regeln von einem Schiff „in Reichweite 1 – 3“ die Rede ist, muss die Schiffsbasis im Bereich irgendeiner der drei Reichweiten des Maßstabes liegen.

In dieser Phase kann jedes Schiff genau einen Angriff gegen ein feindliches Schiff im Bereich des vorderen Feuerwinkels und in Reichweite ausführen. Einige Sekundärwaffen können sowohl vom vorderen als auch vom hinteren Feuerwinkel aus abgefeuert werden, wie auf den betreffenden Waffenaufwertungen angegeben (siehe „Waffenaufwertungen“ auf Seite 20).

Beginnend mit dem Schiff mit der **größten Erfahrung** des Captains führen die Spieler folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. **Ziel ansagen:** Der Angreifer legt fest, welches Schiff er angreifen will.
2. **Angriffswurf:** Der Angreifer wirft die Anzahl an Angriffswürfeln, die dem Primärwaffenwert des Schiffes entspricht (rote Zahl), es sei denn, er setzt eine Sekundärwaffe ein. In diesem Fall wirft er die Anzahl an Angriffswürfeln, die dem Angriffswert seiner Sekundärwaffe entspricht (siehe „Sekundärwaffen“ auf Seite 20).
3. **Angriffswürfel modifizieren:** Die Spieler können Aktionsmarker und Fähigkeiten einsetzen, um den Wurf zu wiederholen oder das Ergebnis des Angriffswurfs auf andere Weise zu modifizieren.
4. **Verteidigungswurf:** Der Verteidiger wirft die Anzahl an Verteidigungswürfeln, die dem Wendigkeitswert seines Schiffes entspricht (grüne Zahl). Ist das verteidigende Schiff getarnt, stehen dem Verteidiger bei jedem gegnerischen Angriff 4 Verteidigungswürfel mehr zur Verfügung.
5. **Verteidigungswürfel modifizieren:** Die Spieler können Aktionsmarker und Fähigkeiten einsetzen, um den Wurf zu wiederholen, oder das Ergebnis des Verteidigungswurfs auf andere Weise zu modifizieren.
6. **Ergebnisse vergleichen:** Die Spieler vergleichen ihre endgültigen Würfelergebnisse um festzustellen, ob das verteidigende Schiff getroffen wurde und wie viel Schaden es genommen hat.
7. **Schaden zuteilen:** Wurde das verteidigende Schiff getroffen, verliert es je nach Schaden aktivierte Schildmarker oder erhält Schadenskarten.

Nach dem letzten Schritt führt nun das Schiff, dessen Captain der nächst Erfahrenste ist, dieselben Schritte durch. Die Spieler führen ihre Angriffe in der Reihenfolge der Erfahrung ihrer Captains durch, vom **Erfahrensten zum Unerfahrensten** (höchster zum niedrigsten Wert), bis alle Schiffe Gelegenheit hatten, einen Angriff auszuführen.

Fügen die Captains mehrerer Schiffe über dieselbe Erfahrung, führt das **Schiff mit der Initiative als Erstes** seine Schritte der Kampfphase aus (siehe „Initiative“ auf Seite 18 und „Simultanangriff“ auf Seite 17).

Verfügt ein Spieler über mehrere Schiffe derselben Fraktion und haben deren Captains gleich viel Erfahrung, kann er die Reihenfolge der Angriffe dieser Schiffe frei bestimmen.

Hinweis: Jedes Schiff kann pro Runde nur einen Angriff ausführen.

Die sieben Schritte der Kampfphase werden auf den nächsten Seiten im Einzelnen beschrieben.

1. ZIEL ANSAGEN

In diesem Schritt muss der **Angreifer** (das aktive Schiff) sein **Ziel** benennen (das Schiff, das er angreifen möchte). Das anzugreifende Schiff muss sich in der Verlängerung seines **Feuerwinkels** sowie in **Reichweite** befinden. Der Spieler kann dies zuerst mit dem Maßstab prüfen, **bevor** er sein Ziel ansagt.

Das als Ziel angesagte Schiff ist nun der **Verteidiger** und die Spieler gehen zum nächsten Schritt über: dem Angriffswurf.

Feuerwinkel

An der Vorderseite jedes Schiffsmarkers befindet sich ein farbiger Keil (die Farbe variiert je nach Fraktion), der den **vorderen Feuerwinkel** darstellt. Dieser Keil zeigt den Winkel an, in dem die Schiffskanonen feuern können. Ein feindliches Schiff befindet sich innerhalb dieses Winkels, wenn sich **irgendein Teil** seiner Basis innerhalb des verlängerten Winkels befindet, der durch die Seiten des Keils definiert wird, (siehe „Beispiel Feuerwinkel und Reichweite“ rechts).

Einige Schiffe verfügen zusätzlich über einen **hinteren Feuerwinkel**, der durch eine gepunktete Linie an der Rückseite des Schiffsmarkers angezeigt wird. Dieser Feuerwinkel kommt bei bestimmten Aufwertungsaffen zum Einsatz, die entsprechend gekennzeichnet sind. Ein Schiff kann nicht seine Primärwaffe nach hinten abfeuern, es sei denn aufgrund einer Spezialfähigkeit.

Der Feuerwinkel wird durch andere Schiffe **nicht** blockiert. Befinden sich mehrere feindliche Schiffe im Feuerwinkel eines Schiffes, kann grundsätzlich jedes davon als Ziel angesagt werden. Thematisch betrachtet können Schiffe im dreidimensionalen Raum über andere hinweg oder unter anderen hindurch feuern.

Reichweite

Die Reichweite wird durch den Maßstab bestimmt und abgemessen. Der Maßstab ist in drei Abschnitte unterteilt: Reichweite 1 (nah), Reichweite 2 (mittel) und Reichweite 3 (fern). Einige Waffen und Fähigkeiten bieten Vorteile oder sind eingeschränkt aufgrund der Reichweite, also des Abstandes zu einem anderen Schiff (siehe „Aufbau von Aufwertungskarten“ auf Seite 20).

Die Primärwaffe jedes Schiffes kann auf Schiffe in den Reichweiten 1 – 3 feuern.

Um die Reichweite abzumessen wird das Ende mit der Reichweite 1 des Maßstabes an die Basis des Schiffes angelegt und die **kürzeste Strecke** zur Basis des feindlichen Schiffes innerhalb des Feuerwinkels gemessen, also der Abstand zwischen den beiden Punkten der Schiffe, die sich am nächsten sind. Der niedrigste Abschnitt (1, 2 oder 3) des Maßstabes, der die Schiffsbasis überlappt, bezeichnet die Reichweite zwischen den Schiffen.

Ist der Maßstab nicht lang genug, um das angepeilte Schiff zu berühren, so befindet sich dieses außerhalb der Reichweite und kann nicht als Ziel angesagt werden. Ein Schiff kann auch dann nicht angesagt werden, wenn es sich zwar in Reichweite, aber außerhalb des Feuerwinkels befindet.

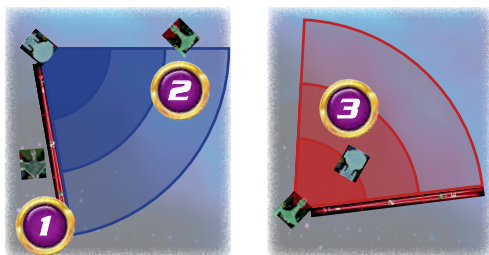
Kampfvorteile durch Reichweite

Abhängig von der Reichweite zwischen den Schiffen haben Angreifer oder Verteidiger mehr Würfel während des Kampfes zur Verfügung (siehe „Angriffswurf“ und „Verteidigungswurf“ auf den Seiten 13 – 14). Kampfvorteile durch Reichweite gelten nur beim Einsatz von **Primärwaffen**.

Feuern während Tarnung

Wenn ein getarntes Schiff feuert, wird sein Tarnmarker auf rot gedreht. Das Schiff gilt zwar bis zur Endphase als noch getarnt, dann aber verliert es seinen Tarnmarker (siehe „Endphase“ auf Seite 17).

Beispiel Feuerwinkel und Reichweite



1. Die *Khazara* befindet sich zwar in Reichweite 2, aber außerhalb des Feuerwinkels der *Enterprise-D*.
2. Die *Maht-H'a* befindet sich in Reichweite 3 und im Feuerwinkel der *Enterprise-D*.
3. Die *Enterprise-D* befindet sich in Reichweite 1 und im Feuerwinkel der *Maht-H'a*.

2. ANGRIFFSWURF

In diesem Schritt ermittelt der Angreifer, wie viele Würfel ihm zur Verfügung stehen und würfelt anschließend.

Die Primärwaffe jedes Schiffes besteht aus seinen Phaser- oder Disruptorbanken. Der Spieler würfelt mit so vielen Angriffswürfeln, wie dem **Primärwaffenwert** seines Schiffes entspricht (der roten Zahl auf Schiffskarte und Schiffsmarker).

Anstatt mit seiner Primärwaffe kann der Angreifer eine Sekundärwaffe wählen, mit der das Schiff ausgestattet wurde (siehe „Sekundärwaffen“ auf Seite 20).

Der Angreifer muss alle Kartenfähigkeiten beachten, mit denen er mehr (oder weniger) Angriffswürfel zur Verfügung hat. Hat er ein Schiff in Reichweite 1 als Ziel angesagt, steht ihm darüber hinaus ein weiterer Angriffswurf zur Verfügung.

Nachdem er die Anzahl an Angriffswürfeln ermittelt hat, nimmt der Angreifer diese Anzahl an roten Angriffswürfeln und würfelt mit ihnen.

Kampfvorteile

Verschiedene Faktoren modifizieren Angriffs- und Verteidigungskraft eines Schiffes, unter anderem der eben beschriebene Vorteil durch Reichweite. Alle Modifikatoren wirken kumulativ. Würden die Angriffswürfel durch Modifikatoren auf null oder weniger reduziert, so hat der Angriff keinerlei Schaden zur Folge. Würden andererseits die Verteidigungswürfel durch Modifikatoren auf null oder weniger reduziert, würfelt der Verteidiger mit 0 Würfeln.




3. ANGRIFFSWÜRFEL MODIFIZIEREN

In diesem Schritt können die Spieler Fähigkeiten und Marker einsetzen, um den Angriffswurf zu modifizieren. Dies beinhaltet das **Hinzufügen**, das **Ändern** und das **Neuwürfeln** von Würfelergebnissen (siehe „Würfelergebnisse modifizieren“ auf Seite 14).




Möchte ein Spieler mehrere Fähigkeiten einsetzen, kann er dies in beliebiger Reihenfolge tun. Verfügen sowohl Angreifer als auch Verteidiger über Fähigkeiten zur Modifikation des Angriffswurfs, muss der Verteidiger alle seine Fähigkeiten einsetzen, bevor der Angreifer dies seinerseits tut.

Zielerfassungsmarker einsetzen

Hat der Angreifer das angegriffene Schiff bereits zuvor als Ziel erfasst, kann er die **beiden** zugeordneten Zielerfassungsmarker [] in den Vorrat zurücklegen und nun beliebig viele Angriffswürfel des ersten Wurfs einmal erneut würfeln (siehe Beispiel „Kampfphase“ auf den Seiten 15-16).

Der Angreifer kann nur dann Zielerfassungsmarker [] einsetzen, wenn er ein Schiff angreift, das er zuvor als Ziel erfasst hat (also der rote Zielerfassungsmarker [] neben dem Schiff denselben Buchstaben zeigt wie der Zielerfassungsmarker [] neben dem Schiff des Angreifers).

Gefechtsstationsmarker einsetzen

Verfügt ein Spieler über einen Gefechtsstationsmarker [], kann er diesen in den Vorrat zurücklegen, um alle gewürfelten [] in [] umzuwandeln.

WÜRFELERGEBNISSE MODIFIZIEREN

Wenn im Kampf gewürfelt wird, geschieht dies in einem gemeinsamen Würfelbereich. Die oben liegende Seite eines Würfels wird als dessen **Ergebnis** bezeichnet. Würfel, die in diesem gemeinsamen Bereich liegen, können auf verschiedene Arten modifiziert werden, und erst aufgrund der endgültigen Ergebnisse wird bestimmt, ob und wie viel Schaden ein Schiff nimmt.

Hinzufügen: Einige Effekte **fügen** ein bestimmtes Ergebnis zum Gesamtergebnis **hinzu**. Um dies anzuzeigen legt man einen Marker oder ungenutzten Würfel mit der entsprechenden Seite nach oben in den Würfelbereich.

Ändern: Einige Effekte **ändern** das Ergebnis eines Würfels in ein anderes. In diesem Fall wird der Würfel aus dem Würfelbereich genommen, gedreht und so wieder hingelegt, dass er das neue Ergebnis zeigt.

Neuwürfeln: Einige Effekte erlauben ein **Neuwürfeln** bestimmter Würfel. Dazu nimmt man die entsprechenden Würfel aus dem Würfelbereich und würfelt sie erneut.

Wichtig: Wird ein Würfel geändert oder neu gewürfelt, spielt das ursprüngliche Ergebnis keine Rolle mehr, sondern nur noch das neue Ergebnis. Dieses neue Ergebnis kann durch weitere Effekte erneut modifiziert werden; allerdings darf jeder Würfel pro Angriff nur einmal neu gewürfelt werden, soweit nicht ein Karteneffekt das mehrmalige Neuwürfeln eines Würfels zulässt.

4. VERTEIDIGUNGSWURF

In diesem Schritt ermittelt der Verteidiger, wie viele Würfel ihm zur Verfügung stehen und würfelt anschließend.

Der Verteidiger würfelt mit einer Anzahl Würfeln, die seinem **Wendigkeitswert** entspricht (grüne Zahl auf Schiffskarte und Schiffsmarker).

Liegt neben dem Schiff des Verteidigers ein Tammarker [] (grün oder rot), würfelt er mit 4 zusätzlichen Verteidigungswürfeln.

Befindet sich der Verteidiger in Reichweite 3 zum Angreifer und setzt dieser seine Primärwaffe ein, würfelt der Verteidiger mit 1 zusätzlichem Verteidigungswürfel.

Liegt ein Scanmarker [] neben dem Schiff des Angreifers, würfelt der Verteidiger mit 1 Verteidigungswürfel weniger.

Der Verteidiger setzt nun außerdem beliebig viele Kartenfähigkeiten ein, die ihm das Würfeln mit mehr (oder weniger) Würfeln erlauben.



Nachdem der Verteidiger die Anzahl an Verteidigungswürfeln ermittelt hat, nimmt er diese Anzahl an grünen Verteidigungswürfeln und würfelt.

5. VERTEIDIGUNGSWÜRFEL MODIFIZIEREN

In diesem Schritt können die Spieler Fähigkeiten und Marker einsetzen, um den Angriffswurf zu modifizieren. Dies beinhaltet das **Hinzufügen**, das **Ändern** und das **Neuwürfeln** von Würfelergebnissen (siehe „Würfelergebnisse modifizieren“).

Möchte ein Spieler mehrere Fähigkeiten einsetzen, kann er dies in beliebiger Reihenfolge tun. Verfügen sowohl Angreifer als auch Verteidiger über Fähigkeiten zur Modifikation des Angriffswurfs, muss der Verteidiger alle seine Fähigkeiten einsetzen, bevor der Angreifer dies seinerseits tut.

Gefechtsstationsmarker einsetzen

Hat der Verteidiger einen Gefechtsstationsmarker [], kann er diesen zurück in den Markervorrat legen, um alle gewürfelten [] in [] umzuwandeln.




Ausweichmarker einsetzen

Hat der Verteidiger einen Ausweichmarker [], kann er diesen in den Markervorrat zurücklegen, um ein zusätzliches [] zu seinem Gesamtergebnis hinzuzufügen (siehe Beispiel Kampfphase“ auf den Seiten 15-16).

6. ERGEBNISSE VERGLEICHEN

In diesem Schritt werden die Würfelergebnisse der Spieler verglichen, um festzustellen, ob der Verteidiger **getroffen** wurde.

Zunächst vergleicht man die Anzahl der [], [] und [] im Würfelbereich. Jedes [] negiert 1 [] oder [] des Angriffswurfs. Alle [] müssen negiert sein, bevor [] negiert werden können.

Bleibt im Gesamtergebnis mindestens ein nicht negiertes [] oder [] übrig, gilt der Verteidiger als getroffen (siehe „Schaden abhandeln“ unten). Wenn alle [] und [] negiert wurden, war der Angriff ein Fehlschlag und der Verteidiger nimmt keinen Schaden.



Ergebnisse negieren

Immer, wenn ein Ergebnis negiert wird, wird ein Würfel mit diesem Ergebnis aus dem Würfelbereich entfernt. Negierte Ergebnisse werden für diesen Angriff ignoriert.

Alle Fähigkeiten, welche die Spieler dazu befähigen, Ergebnisse zu negieren, müssen zu Beginn der Phase „Ergebnisse vergleichen“ eingesetzt werden.

7. SCHADEN ABHANDELN

In diesem Schritt nehmen getroffene Schiffe Schaden, entsprechend der Anzahl nicht negierter [] und [].

Ein getroffenes Schiff nimmt für jedes [] **1 Schaden**, und für jedes [] **1 kritischen Schaden**. Für jeden Schaden oder kritischen Schaden, den es nimmt, verliert es einen aktiven Schildmarker (blau). Hat es keine aktiven Schildmarker, erhält es stattdessen 1 Schadenskarte (siehe „Schaden nehmen“ auf Seite 17).

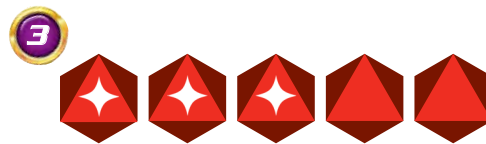
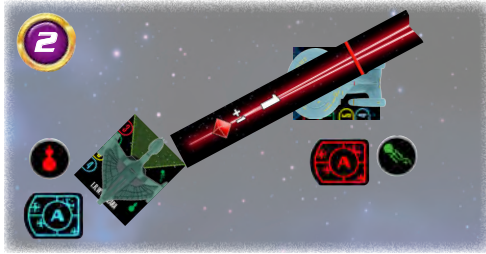
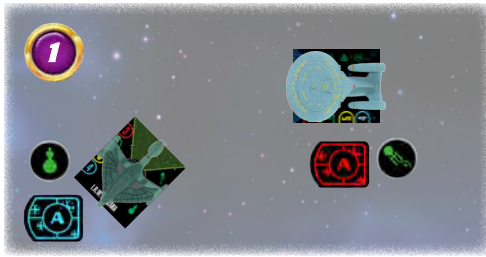
Hinweis: Ein deaktivierter Schildmarker (rot) kann zwar nicht beschädigt werden, schützt aber auch das Schiff nicht davor, Schadenskarten zu erhalten.

Erreicht die Anzahl der Schadenskarten, die ein Schiff erhalten hat, seinen **Hüllenwert** (gelbe Zahl) oder übertrifft sie diesen, so ist das Schiff zerstört (siehe „Schiffe zerstören“ auf Seite 17).

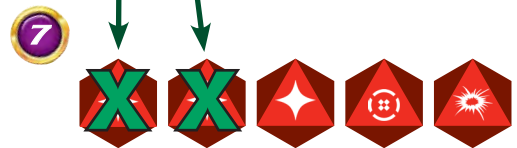
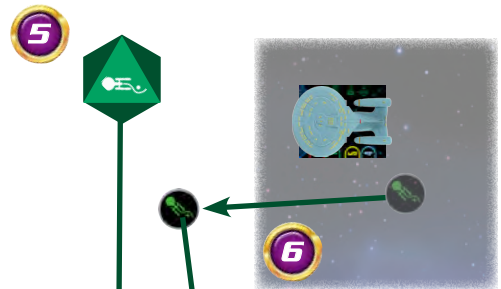
Nach Abhandeln des letzten Schrittes ist das Schiff mit dem **nächst erfahrensten** Captain an der Reihe, die Schritte der Kampfphase durchzugehen.

Nachdem alle Schiffe Gelegenheit hatten, einen Angriff durchzuführen, endet die Kampfphase und es beginnt die Endphase.

Beispiel Kampfphase

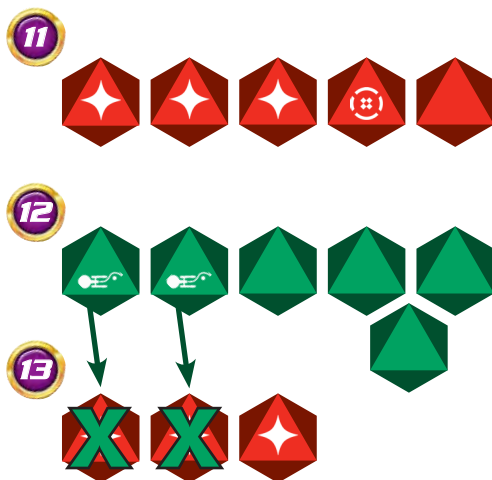
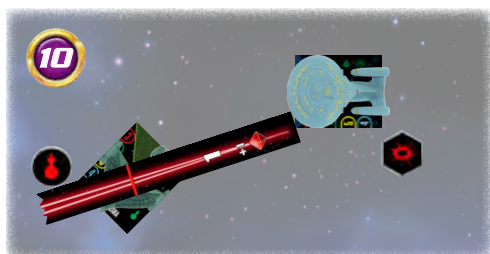
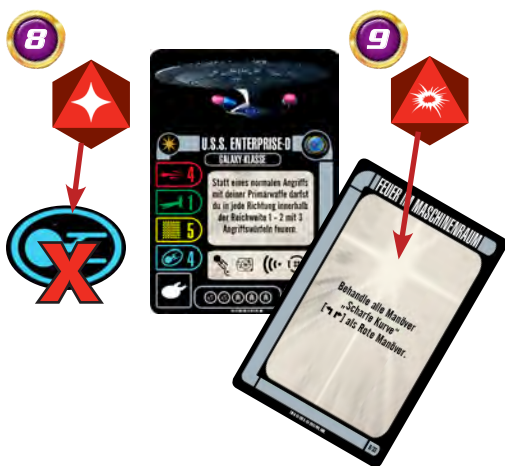


1. Die Schiffe beenden die Aktivierungsphase in dieser Position und die Kampfphase beginnt. Von den noch übrigen Schiffen im Spiel hat der Captain der *Khazara* die größte Erfahrung (7), also beginnt sie mit der Kampfphase.
2. Die *Enterprise-D* befindet sich in Reichweite 1 und im Feuerwinkel der *Khazara*, die nun angreift. Da die *Khazara* getarnt war, musste sie den Tarnmarker auf rot drehen; bis zum Ende der Runde gilt sie dennoch als getarnt.
3. Die *Khazara* würfelt mit 5 Angriffswürfeln (3 aufgrund ihres Primärwaffenwertes von 3, 1 aufgrund der Reichweite 1 und 1 aufgrund einer Spezialfähigkeit, mit der sie 1 Würfel mehr zur Verfügung hat, wenn sie getarnt angreift). Die *Khazara* würfelt [♦], [♦], [♦], leer und leer.



4. Die *Khazara* entscheidet sich dazu, ihren Zielerfassungsmarker einzusetzen, um die beiden leeren Ergebnisse erneut zu würfeln und würfelt [☀] und [☺]. Das gewürfelte [☺] hat keinen Einfluss auf den Kampf.
5. Die *Enterprise-D* würfelt mit einem Verteidigungswürfel, da sie nur einen Wendigkeitswert von 1 hat, und würfelt [👉].
6. Die *Enterprise-D* entscheidet sich, ihren Ausweichmarker [👉] einzusetzen und so zum Verteidigungswurf ein weiteres [👉] hinzuzufügen.
7. Die beiden [👉] negieren zwei [♦], aber ein [♦] und ein [☀] verbleiben. Die *Enterprise-D* wurde getroffen!

Beispiel Kampfphase (Fortsetzung)



8. Die *Enterprise-D* hat noch ein aktiviertes Schild übrig, der durch das nicht negierte [◆] zerstört wird. Der Föderations-Spieler entfernt den Schildmarker.

9. Er nimmt nun einen kritischen Schaden aufgrund des nicht negierten [☀]. Der Romulaner-Spieler gibt ihm eine Schadenskarte, die offen neben die Schiffskarte der *Enterprise-D* gelegt wird. Der auf dieser offenen Schadenskarte angegebene Effekt wirkt von nun an in jeder Aktivierungsphase.

Der Romulaner-Spieler legt einen Marker „Kritischer Schaden“ direkt neben die *Enterprise-D*, um sich an den Effekt dieser Schadenskarte zu erinnern.

Die *Enterprise-D* ist durch den Angriff **nicht zerstört**, da ihr Hüllenwert (5) größer ist als die Anzahl an Schadenskarten (1).

10. Das Schiff mit dem erfahrensten Captain ist nun die *Enterprise-D* (6), also führt es als nächstes die Kampfphase durch. Der Föderations-Spieler wählt die *Khazara* als Ziel aus, die sich in Reichweite 1 befindet.

11. Der Föderations-Spieler würfelt mit 5 Angriffswürfeln (4 aufgrund des Primärwaffenwertes von 4 und 1 aufgrund der Reichweite 1) und wirft [◆], [◆], [◆], [☘] und leer. Das gewürfelte [☘] hat keine Auswirkungen auf den Kampf.

12. Der Romulaner-Spieler würfelt mit 6 Verteidigungswürfeln (2 aufgrund des Wendigkeitswertes des Schiffes und 4 weitere, da das Schiff getarnt ist). Beachte, dass die *Khazara*, obwohl sie gefeuert hat und der Tarntmarker auf rot gedreht wurde, bis zum Ende der Runde als getarnt gilt. Der Romulaner-Spieler wirft [☘], [☘], leer, leer und leer.

13. Die beiden [☘] negieren zwei der [◆]. Ein [◆] verbleibt – die *Khazara* ist getroffen!

14. Obwohl die *Khazara* vier Schildmarker übrig hat, sind diese deaktiviert worden, als das Schiff sich tarnte. Da deaktivierte Schilde eine Schiffshülle nicht schützen, fügt das restliche [◆] der *Khazara* einen Schaden zu und sie erhält eine verdeckte Schadenskarte. Da die *Khazara* einen Hüllenwert von 6 hat, kann sie noch 5 weitere Schäden aushalten, bevor sie zerstört ist.

ENDPHASE

In dieser Phase führen die Spieler die nachfolgend beschriebenen Schritte durch. Obwohl die Spieler diese normalerweise gleichzeitig durchführen können, kann jeder Spieler verlangen, dass die Spieler nacheinander in **aufsteigender Reihenfolge** der Erfahrung ihres Captains agieren. Haben mehrere Captains gleich viel Erfahrung, führen diese Schiffe ihre Schritte in der Reihenfolge der Initiative durch.

- Jeder Spieler kann alle seine deaktivierten Schildmarker (rot) zurück auf die aktivierte Seite drehen (blau). Dies ist optional und zählt nicht als Aktion. Im Kampf zerstörte und also entfernte Schildmarker werden nicht umgedreht.
- Die Spieler entfernen alle Scanmarker, die neben ihren Schiffen liegen, ebenso ungenutzte Ausweich- und Gefechtsstationsmarker; ungenutzte Zielerfassungsmarker bleiben liegen.
- Tammarker, die auf rot gedreht wurden, **müssen** entfernt werden.
- Tammarker, die noch auf grün liegen, **können** liegen bleiben, wenn ihr Besitzer entscheidet, seine Schilde deaktiviert zu lassen. Lag der Tammarker bei Rundenende auf dem Schiffsmarker, wird er jetzt neben das Schiff gelegt, um anzuzeigen, dass das Schiff für länger als eine Runde getarnt ist und nicht länger als Ziel erfasst werden kann.
- Einige Kartenfähigkeiten oder Missionen können die Spieler anweisen, bestimmte Effekte in der Endphase auftreten zu lassen. Sollten solche Karten im Spiel sein, werden sie nun abgehandelt.

Nach Vollendung der Endphase ist die Spielrunde zu Ende. Haben mehr als ein Spieler noch mindestens ein intaktes Schiff, beginnt eine neue Runde, beginnend mit der Planungsphase.

Note: Im Spiel zu dritt scheidet ein Spieler aus, wenn sein letztes Schiff zerstört wird.

Spielsieg

Hat nur noch ein Spieler Schiffe auf der Spielfläche, endet das Spiel und dieser Spieler gewinnt. Beim Spielen einer Mission gelten besondere Siegebdingungen, die bei der Mission angegeben werden.

Falls alle Schiffe gleichzeitig zerstört werden sollten, gewinnt der Spieler, dessen zerstörtes Schiff die Initiative hatte.

Ausnahme: Hat ein zerstörtes Schiff eine Fähigkeit, die bei dessen Beschädigung oder Zerstörung zum Tragen kommt (wie z. B. die Karte „Riker“) und dieser Effekt zerstört alle Schiffe, gewinnt der Inhaber dieser Karte.

Sonstige Regeln

In diesem Abschnitt werden alle Regeln erklärt, die bisher nicht erläutert wurden.

SCHADEN NEHMEN

Schiffe können verschiedentlich beschädigt werden, wie etwa durch Treffer im Kampf oder durch einen Effekt oder eine Kartenfähigkeit. Schadenskarten zeigen an, wie viel Schaden jedes Schiff bisher genommen hat und ob es zerstört wird (siehe „Schiffe zerstören“ unten).

Nimmt ein Schiff Schaden oder kritischen Schaden, werden die folgenden Schritte für jeden Schaden **einzeln und nacheinander** durchgeführt. Das Schiff muss erst allen normalen Schaden nehmen, bevor es kritischen Schaden nimmt.

1. **Aktivierte Schilde beschädigen:** Liegen noch aktivierte Schildmarker (blau) neben der Schiffskarte, wird einer davon aus dem Spiel genommen und Schritt 2 übersprungen. Liegen dort keine aktivierten Schildmarker, wird zu Schritt 2 übergegangen. Deaktivierte Schilde (rot) können nicht zerstört werden, sie schützen allerdings auch nicht die Schiffshülle.
2. **Hülle beschädigen:** Ein Schiff erhält je nach Schaden Schadenskarten vom verdeckten Stapel. Hat das Schiff normalen Schaden genommen (wie durch ein [♦]), erhält es eine Schadenskarte, die **verdeckt** neben der Schiffskarte abgelegt wird. Hat das Schiff kritischen Schaden genommen (wie durch ein [☀]), erhält es eine Schadenskarte, die **offen** neben der Schiffskarte abgelegt wird (siehe „Kritischer Schaden“ unten).

Hinweis: Sind alle Schadenskarten aufgebraucht, wird aus dem Ablagestapel ein neuer Schadenskartenstapel gebildet.

KRITISCHER SCHADEN

Nimmt ein Schiff Schaden, wird eine Schadenskarte **verdeckt** abgelegt und die Vorderseite der Karte ignoriert. Wenn ein Schiff allerdings **kritischen Schaden** nimmt, wird die Karte **offen** abgelegt.

Der Text auf der Schadenskarte wird wie auf der Karte jeweils beschrieben ausgeführt. Erhält ein Schiff eine offene Schadenskarte, wird ein „Kritischer Schaden“-Marker neben dem Schiff platziert. Dieser Marker dient zur Erinnerung daran, dass ein fortlaufender Effekt auf dieses Schiff wirkt. Wenn ein Schiff es auf irgendeine Weise schafft, diesen fortlaufenden Effekt zu entfernen (durch Umdrehen oder Abwerfen der Karte etc.), wird der Marker in den Vorrat zurückgelegt.

SCHIFFE ZERSTÖREN

Erreicht die Anzahl der Schadenskarten (offen und verdeckte zusammen), die ein Schiff erhalten hat, seinen **Hüllenwert** (gelbe Zahl) oder übertrifft diesen, so ist das Schiff sofort zerstört. Das zerstörte Schiff wird von der Spielfläche entfernt, alle Schadenskarten auf einen offenen Ablagestapel neben den Schadenskartenstapel gelegt und alle dem Schiff zugeordneten Marker in den jeweiligen Vorrat zurückgelegt.

Ausnahme: Siehe „Simultanangriff“ unten.

Hinweis: Da Schiffe sofort zerstört werden, wenn sie den letzten Schaden erhalten, ist es möglich, dass Schiffe mit einem unerfahrenen Captain zerstört werden, noch bevor sie in dieser Runde angreifen konnten.

SIMULTANANGRIFF

Obwohl die Schiffe ihre Angriffe einzeln und nacheinander ausführen, erhalten Schiffe mit **Captains, die gleich viel Erfahrung haben** wie der Captain des **aktiven Schiffs** eine Gelegenheit zum Angriff, bevor sie zerstört werden.

Würde ein solches Schiff zerstört werden, erhält es zwar seine Schadenskarte, wird aber nicht als zerstört entfernt. Es kann zunächst noch seinen regulären Angriff in der Kampfphase ausführen, allerdings können gerade ausgeteilte offene Schadenskarten diesen Angriff noch beeinflussen.

Nachdem das Schiff seine Gelegenheit zum Angriff hatte, wird es sofort zerstört und von der Spielfläche genommen.

Beispiel: Sowohl die *Khazara* als auch die *Maht-H'a* werden von nicht näher bezeichneten Captains mit einer Erfahrung von 1 befehligt. Da die *Maht-H'a* die Initiative hat, greift sie zuerst an. Durch diesen Angriff nimmt die

Khazara so großen Schaden, dass ihr Hüllenwert erreicht wird. Die *Khazara* ist im Grunde bereits zerstört, da sie aber einen Captain mit ebenso viel Erfahrung wie das aktive Schiff hat, bekommt sie die Gelegenheit, ihrerseits die Kampfphase zu durchlaufen. Nachdem die *Khazara* ihren Angriff ausgeführt hat, wird sie zerstört und von der Spielfläche genommen.

KONFLIKTE AUFLÖSEN

INITIATIVE

Schiffe haben eine Initiative – eine Unterscheidung, die benutzt wird, um die Reihenfolge eindeutig zu klären, wenn die Captains mehrerer Schiffe über gleich viel Erfahrung verfügen. Wenn nicht Geschwader gebildet werden (siehe Seite 21), ist durch die Fraktionen der Schiffe die Abfolge der Initiative wie folgt festgelegt:

Föderation > Klingonen > Romulaner > Dominion > Borg > Spezies 8472 > Kazon > Bajoraner > Ferengi > Unabhängige > Spiegeluniversum

Die Initiative ändert sich im Spielverlauf nicht. In der Aktivierungsphase wird im Falle von Captains mit gleich viel Erfahrung das Schiff mit Initiative zuerst aktiv, dann das nächste Schiff mit einem ebenso erfahrenen Captain usw.

Initiative spielt auch in der Kampfphase eine Rolle; das Schiff mit Initiative führt seine Schritte der Kampfphase durch, **bevor** dies andere Schiffe mit ebenso erfahrenen Captains tun (siehe auch „Simultanangriff“ oben).

Verfügt ein Spieler über mehrere Schiffe, deren Captains über gleich viel Erfahrung verfügen, kann er die Reihenfolge bei der Aktivierung, aber auch in der Kampfphase, frei bestimmen.

Es ist möglich, dass mehrere Spieler über Schiffe derselben Fraktion und Captains mit gleich viel Erfahrung verfügen. In diesem Fall wird bei Spielbeginn zufällig eine Abfolge der Initiative festgelegt und über das Spiel beibehalten.

DIE REGELN BRECHEN

Einige Fähigkeiten auf Karten widersprechen den normalen Spielregeln. In solchen Fällen geht immer der Kartentext vor.

Wenn eine Karte einen Effekt verbietet, während eine andere ihn erlaubt, so ist dieser Effekt verboten.

REGELSTREITIGKEITEN BEILEGEN

Es kann zu Spielsituationen kommen, die nicht eindeutig zu klären sind (z. B., ob ein Schiff in Reichweite ist etc.). Können sich die Spieler nicht einigen, werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Ein Spieler nimmt fünf Angriffswürfel, der andere fünf Verteidigungswürfel.
2. Beide Spieler würfeln. Wer mehr [🎲] würfelt, bestimmt, wie die Situation gehandhabt wird.

Taucht eine solche Situation mehrfach auf, wird erneut so verfahren.

Nicht vergessen: Am wichtigsten beim Spielen von **Attack Wing** ist es, Spaß zu haben!

REGELN ZUR BEWEGUNG

FEIGHEIT VOR DEM FEIND

Wenn ein **beliebiger Teil** einer Schiffsbasis nach Ausführen eines Manövers über den Rand der Spielfläche hinausragt, hat sich dieses Schiff feige der Konfrontation entzogen. Sofern die Missionsbeschreibung nichts Gegenteiliges besagt, werden Schiffe, die derartig die Flucht ergreifen, sofort zerstört.

BEWEGUNG DURCH ANDERE SCHIFFE HINDURCH

Schiffe können sich problemlos durch andere Schiffe **hindurchbewegen**. Es wird angenommen, dass sie im dreidimensionalen Raum genügend Zeit und Raum haben, um aneinander vorbeizufliegen.

Um ein solches Manöver durchzuführen, sollte der Spieler die Manöverschablone direkt über die Schiffe halten und so gut wie möglich abschätzen, wo die Bewegung seines Schiffes enden würde. Dann versetzt er sein Schiff von der Ausgangsposition in die Endposition. Beide Spieler müssen sich bezüglich dieser Endposition und der Ausrichtung des Schiffes einig sein.

ÜBERSCHNEIDUNGEN

Es können Situationen entstehen, in denen sich Schiffe überschneiden. Diese werden hier erläutert.

Überschneidung von Schiffsbasen

Führt ein Schiff ein Manöver aus, das in der Endposition des Schiffes zu einer Überschneidung der Schiffsbasen führen würde (wenn auch nur teilweise), wird wie folgt vorgegangen:

1. Das aktive Schiff wird von der Endposition aus so weit entlang der Manöverschablone rückwärts geschoben, bis es sich mit keiner anderen Schiffsbasis mehr überschneidet. Während des Verschiebens wird das Schiff so geführt, dass die Manöverschablone durch beiden Aussparungen der Schiffsbasis läuft. Das Schiff wird am Ende so positioniert, dass die Kante seiner Basis diejenige des anderen Schiffes berührt.
2. Der Schritt „Aktionen ausführen“ wird für dieses Schiff in dieser Runde übersprungen.

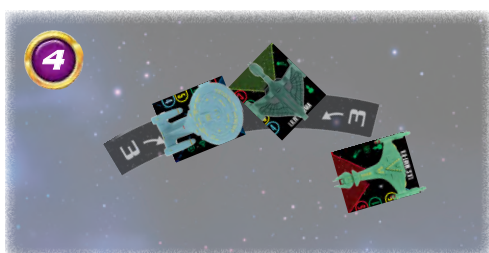
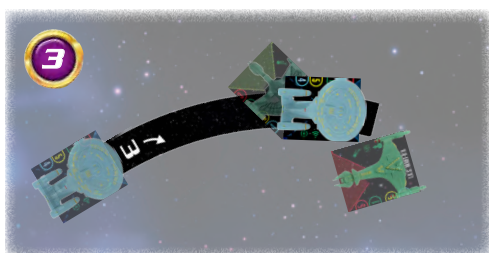
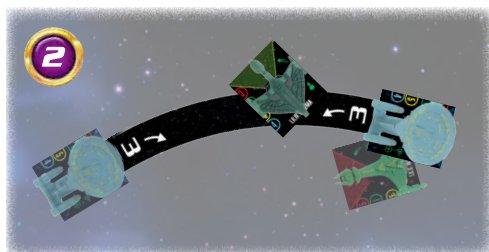
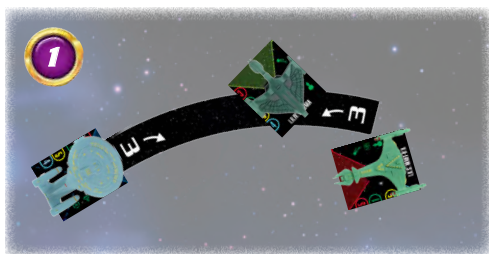
Schiffe, deren Basen sich berühren, können in der Kampfphase aufeinander feuern.

Wichtig: Führt das Kehrtwende-Manöver [↻] eines Schiffes zu einer Überschneidung, wird das Manöver stattdessen als Geradeaus-Manöver [↑] mit derselben Farbe und Zahl wie das gewählte Manöver ausgeführt, das Schiff also nicht gewendet.

Führt das Rückwärts-Manöver [↓] eines Schiffes zu einer Überschneidung, muss das Schiff entsprechend **vorwärts** entlang der Manöverschablone verschoben werden, bis die Überschneidung aufgehoben ist.

Überschneidung der Miniaturen

Einige Schiffsminiaturen ragen über ihre Basis hinaus. Sollte dies zu Berührungen oder Behinderungen von Bewegungen führen, wird einfach eine Plastikstütze hinzugefügt oder entfernt, und die Bewegung weiter ausgeführt.



1. Die *Enterprise-D* führt ein Manöver aus, das womöglich zu einer Überschneidung mit der *Maht-H'a* führen könnte.
2. Das Manöver führt tatsächlich zu einer Überschneidung der *Enterprise-D* mit der *Maht-H'a*.
3. Der Föderations-Spieler schiebt die *Enterprise-D* entlang der Manöverschablone zurück, allerdings überschneidet sich die *Enterprise-D* nun mit der *Khazara*.
4. Der Föderations-Spieler rückt die *Enterprise-D* weiter entlang der Manöverschablone zurück, bis sie die *Khazara* nur noch berührt und stellt sie dort ab.

AKTIONEN UND TARNUNG

Einige Aktionen beginnen mit folgendem Text: „**AKTION:** Ist dein Schiff nicht getarnt, deaktiviere alle aktivierten Schilde ...“

Diese Aktionen können nicht ausgeführt werden, wenn ein Schiff getarnt ist. Darüber hinaus muss ein Spieler, der diese Aktion ausführen möchte, zunächst alle seine aktivierten Schilde deaktivieren.

NOTENERGIE



Verschiedene Faktoren können ein Schiff zwingen, auf Notenergie umzuschalten, zum Beispiel die Ausführung schwieriger Roter Manöver (siehe „Aktivierungsphase“, Schritt 4 auf Seite 9). Wenn dies geschieht, wird ein Notenergie-Marker neben das Schiff gelegt. Solange dem Schiff mindestens ein Notenergie-Marker zugeordnet ist, kann es **weder Rote Manöver noch irgendwelche Aktionen ausführen** (auch keine freien Aktionen).

Liegt bereits ein Notenergie-Marker neben einem Schiff, und für dieses Schiff wird ein Rotes Manöver aufgedeckt, darf der **gegnerische Spieler** ein Grünes oder Weißes Manöver auf der Manöverschibe dieses Schiffes wählen, welches dann ausgeführt werden muss.

Führt ein Schiff ein Grünes Manöver aus, werden alle Notenergie-Marker vom Schiff entfernt (siehe „Aktivierungsphase“, Schritt 4 auf Seite 9).

SCHILDE DEAKTIVIEREN



Einige Fähigkeiten erfordern das Deaktivieren der Schildmarker. Alle Schildmarker sind bei Spielbeginn aktiviert (blaue Seite nach oben). Wenn ein Schildmarker deaktiviert werden muss, wird er umgedreht, so dass die rote Seite oben liegt. Ein deaktivierter Schildmarker kann nicht beschädigt werden, schützt aber auch nicht die Schiffshülle. In der Endphase kann jeder Spieler alle seine Schildmarker wieder aktivieren, indem er sie mit der blauen Seite nach oben dreht.

Verlangt eine Spezialfähigkeit, dass eine **bestimmte Anzahl** an Schildmarkern deaktiviert werden muss, dann muss das Schiff über mindestens diese Anzahl an Schildmarkern verfügen, um diese Fähigkeit nutzen zu können. Wenn eine Spezialfähigkeit allerdings verlangt, **alle Schildmarker** zu deaktivieren, kann diese Fähigkeit auch dann genutzt werden, wenn das Schiff über keinerlei Schildmarker mehr verfügt.

Beispiel: Die Karte von N'Vek erfordert das Deaktivieren von „1 aktivierten Schild“, um seine Fähigkeit nutzen zu können. Verfügt N'Veks Schiff über kein aktiviertes Schild, kann diese Fähigkeit nicht genutzt werden. Im Gegensatz dazu fordert Bochra vom Spieler, alle „aktivierten Schilde“ zu deaktivieren, um seine Fähigkeit nutzen zu können. Diese Fähigkeit kann auch genutzt werden, wenn Bochras Schiff über keinen Schildmarker mehr verfügt.

Ausnahme: Um eine Tarnaktion auszuführen (siehe „Tarnen“ auf Seite 10), muss ein Schiff mindestens 1 aktiviertes Schild im Spiel haben. Wird diese Aktion ausgeführt, muss das Schiff dann alle aktivierten Schilde deaktivieren.

Hinweis: Ein deaktiviertes Schild ist nicht dasselbe wie ein beschädigtes Schild. Wird ein Schild während der Kampfphase beschädigt, wird es aus dem Spiel entfernt und kehrt auch nicht in der Endphase zurück. Beschädigte Schilde können nur aufgrund bestimmter Kartenfähigkeiten zurückgewonnen werden.

AUFWERTUNGEN

Deaktivierung / Abwerfen von Aufwertungen

Einige Fähigkeiten können die „Deaktivierung“ einer Aufwertungskarte verlangen. Eine Aufwertung zu deaktivieren funktioniert anders als die Deaktivierung eines Schildmarkers. Um eine Aufwertung zu deaktivieren, wird ein Marker „Inaktive Aufwertung“ auf die entsprechende Aufwertungskarte gelegt. Solange die Aufwertung inaktiv ist, kann der Spieler sie nicht nutzen.

In der Aktivierungsphase kann ein Schiff seine Aktion dazu nutzen, einen Marker „Inaktive Aufwertung“ wieder zu entfernen. Die Aufwertung kann anschließend wieder genutzt werden.

Einige Fähigkeiten können auch das „Abwerfen“ einer Aufwertungskarte verlangen. Abgeworfene Aufwertungskarten werden zurück in die Schachtel gelegt; sie können in diesem Spiel nicht mehr genutzt werden.

Aufbau Aufwertungskarte



1. Bezeichnung der Karte
2. Kartenfähigkeit
3. Angriffswert (nur bei Sekundärwaffe)
4. Reichweite der Waffe (nur bei Sekundärwaffe)
5. Aufwertungssymbol
6. Fraktionssymbol
7. Punktekosten innerhalb eines Geschwaders (siehe Seite 21)

Sekundärwaffen

Einige Waffenaufwertungskarten versehen ein Schiff mit Sekundärwaffen, wie zum Beispiel Photonentorpedos. Hier werden einige Regeln bezüglich Sekundärwaffen erläutert.



Schiffe können während der Kampfphase nur einen Angriff ausführen. Sekundärwaffen haben die Überschrift: „Angriff:“ als Erinnerung daran, dass ein Schiff **entweder** mit seiner Primärwaffe oder einer seiner Sekundärwaffen angreifen kann.

Ein als Ziel angesagtes Schiff muss sich sowohl im Feuerwinkel des Angreifers befinden als auch in **Reichweite der Waffe**, die auf der Karte angegeben ist (siehe Aufbau Aufwertungskarte links). Trifft beides zu, hat der Spieler so viele Angriffswürfel zur Verfügung, wie dem **Angriffswert** dieser Karte entspricht (anstatt dem Primärwaffenwert des Schiffes).

Beispiel: Photonentorpedos können nur für Angriffe auf Schiffe in Reichweite 2 oder 3 eingesetzt werden. Schiffe in Reichweite 1 oder jenseits Reichweite 3 können damit nicht angegriffen werden.

Einige Sekundärwaffen geben an, dass sie außer über den vorderen Feuerwinkel auch über den hinteren Feuerwinkel eines Schiffes abgefeuert werden können. Dies sind die einzigen Waffen, die über einen hinteren Feuerwinkel abgefeuert werden können. Allerdings muss ein Schiff auch über einen hinteren Feuerwinkel (gestrichelte Linie) verfügen, um eine solche Waffe abfeuern zu können.

Bei Angriffen mit Sekundärwaffen wird die Anzahl der Würfel nicht wie bei Primärwaffen aufgrund der Reichweite verändert (+1 Angriffswürfel bei Reichweite 1, +1 Verteidigungswürfel bei Reichweite 3). Um Verwirrung zu vermeiden, wird am besten die Seite des Maßstabs ohne Hinweise auf diese Extrawürfel benutzt. Nur bei Primärwaffen ändert sich gegebenenfalls die Anzahl der Würfel.

Einige Sekundärwaffen geben nach dem Wort „Angriff“ noch andere Erfordernisse in Klammern an.

Beispiel: Die Karte „Photonentorpedos“ gibt an: „Angriff: (Zielerfassung)“. Um mit dieser Sekundärwaffe einen Angriff auszuführen, muss der Angreifer dem Verteidiger bereits einen Zielerfassungsmarker zugeordnet haben.

Andere Aufwertungen und Reichweite

Wenn eine Aufwertungskarte „Crew“ [Crew], „Technik“ [Technik] oder „Sonderfähigkeit“ [Sonderfähigkeit] einen Effekt hat, der von der Reichweite abhängt, dann kann dieser Effekt innerhalb dieser Reichweite eingesetzt werden, **unabhängig vom Feuerwinkel**. Feuerwinkel spielen ausschließlich beim Abfeuern von Primär- oder Sekundärwaffen eine Rolle.

Regeln für Fortgeschrittene

Dieser Abschnitt erklärt Regeln für fortgeschrittene Spieler, die das Spielerlebnis von **Attack Wing** noch intensivieren. Vor Spielbeginn müssen sich die Spieler darauf einigen, welche der Regeln für Fortgeschrittene (wenn überhaupt) Anwendung finden sollen.

ZUSAMMENSTELLUNG VON GESCHWADERN

Obwohl **Attack Wing** sich mit den in der Schachtel enthaltenen Schiffen schnell und flüssig spielt, wird das Spiel mit mehr Schiffen noch spannender und taktisch anspruchsvoller. Haben die Spieler erst einmal die Grundregeln des Spiels verinnerlicht, können sie die hier erläuterten Regeln hinzunehmen.

Die zusammengestellten Geschwader entfalten ihr volles Potential, wenn man mit mehr als den drei Schiffen des Grundspiels spielt. Zusätzliche Schiffe können als Erweiterungen einzeln erworben werden.

Alle Schiffskarten, Captainkarten und Aufwertungskarten weisen eine Zahl in der rechten unteren Ecke auf. Dies sind die Geschwaderpunkte, die das Schiff bzw. der Captain oder die Aufwertung kostet. Dabei ist zu bedenken, dass jedes Schiff genau eine Captainkarte haben muss. Allerdings kosten einige Captains auch nur 0 Geschwaderpunkte.

Während des Schritts „Streitkräfte sammeln“ der Spielvorbereitung müssen sich die Spieler zunächst einigen, mit wie vielen Geschwaderpunkten pro Spieler sie spielen wollen. Es wird empfohlen, dass pro Spieler mit 80 oder 100 Punkten gespielt wird, es können aber auch andere Zahlen vereinbart werden. Wenn nur mit den drei Schiffen des Grundspiels gespielt wird, sollte jeder Spieler 40 Punkte erhalten.

Hinweis: Wenn ihr mit mehr als 100 Geschwaderpunkten pro Spieler spielt, beachtet die Regel zur „Materialbeschränkung“ auf Seite 23.

Nachdem eine Punktezahl vereinbart wurde, stellen alle Spieler gemeinsam ihr Geschwader zusammen. Dazu wählen sie beliebig Schiffe, pro Schiff einen Captain und Aufwertungskarten mit insgesamt maximal so vielen Geschwaderpunkten, wie vereinbart.

Wenn sich die Spieler einig sind, kann jeder Spieler auch Schiffe verschiedener Fraktionen in seinem Geschwader kombinieren. Sie können sogar Captains und Aufwertungen verschiedener Fraktionen auf demselben Schiff einsetzen, was allerdings einen Geschwaderpunkt zusätzlich pro Karte kostet, die nicht zur Fraktion des Schiffes gehört.

Sind alle Spieler mit ihrer Aufstellung zufrieden, decken sie gleichzeitig ihre ausgewählten Schiffskarten, Captainkarten (eine pro Schiff) und Aufwertungskarten auf. Anschließend geht es regulär mit dem nächsten Schritt der Spielvorbereitung weiter, dem Zusammenbau der Schiffe (siehe Seite 5).

Hinweis: Der zusätzliche Punkt aufgrund verschiedener Fraktionen muss nicht für Captains bezahlt werden, die 0 Geschwaderpunkte kosten. Die Spieler können auch ihre Captains, die 0 Punkte kosten, gegen andere austauschen, um die Kontrolle über die jeweiligen Schiffe leichter nachvollziehbar zu machen.


INITIATIVE BEI GESCHWADERN

Wenn mit zusammengestellten Geschwadern gespielt wird, haben über das gesamte Spiel hinweg die Schiffe die Initiative, welche dem Spieler mit den **wenigsten** bei Spielbeginn aufgewendeten Geschwaderpunkten gehören. Danach die Schiffe, dessen Spieler die zweitwenigsten Punkte verbraucht hat, usw. Haben mehrere Spieler zu Spielbeginn gleich viele Geschwaderpunkte verbraucht, wird die Initiative nach den üblichen Regeln auf Seite 18 ermittelt.

DIE SPIELFLÄCHE ANPASSEN

Wenn mit mehr als 100 Geschwaderpunkten pro Spieler gespielt wird, ist eine größere Spielfläche als 90 x 90 cm empfehlenswert. Die Spieler können sich auf eine beliebige andere Spielflächengröße einigen.

EINZIGARTIGE NAMEN

Dieses Grundspiel beinhaltet verschiedene bekannte Schiffe, Captains und Crewmitglieder aus dem „Star Trek“-Universum. Jedes dieser Schiffe und jeder Charakter wird durch eine Karte mit individuellem Namen repräsentiert. Solche Karten sind durch das spezielle Symbol für Einzigartigkeit [] links vom Namen gekennzeichnet (siehe „Aufbau Schiffskarte“ auf Seite 4).

Ein einzelner Spieler kann nicht mehrere Karten mit demselben einzigartigen Namen in seinem Geschwader aufstellen, auch wenn es sich um unterschiedliche Karten handelt (z. B. kann er nicht eine „Riker“ Crew-Aufwertungskarte spielen, wenn er bereits die „Riker“ Captainkarte aufgestellt hat). Im Teamspiel gilt diese Einschränkung für jedes Team (siehe „Teamspiel“ auf Seite 23).

Allerdings können zwei Spieler durchaus denselben einzigartigen Charakter aufstellen, solange sie nicht im selben Team sind. Spielen zwei Spieler denselben Charakter als Captain, sollten sie darauf achten, die Captain-ID-Marker mit den jeweils gleichen Farbrändern auf ihren Schiffsbasen anzubringen, so dass die Zuordnung eindeutig ist.

Beispiel: Die Schiffskarte der *Enterprise-D* ist durch ein Symbol für Einzigartigkeit gekennzeichnet. Ein einzelner Spieler kann nur ein Exemplar der *Enterprise-D* aufstellen. Auf der Schiffskarte Raumschiff der Föderation (*Galaxy*-Klasse) ist kein solches Symbol, also könnte ein Spieler so viele Föderations-Raumschiffe der *Galaxy*-Klasse aufstellen, wie er möchte (innerhalb der vereinbarten Geschwaderpunktzahl).

KARTENFÄHIGKEITEN

Das Wort „du“ in vielen Schiffskartentexten bezieht sich stets auf ebendieses Schiff. Fähigkeiten von Schiffskarten beziehen sich nicht auf andere Schiffe, es sei denn, es ist eigens angegeben.




Beispiel: Die Fähigkeit der *Enterprise-D* lautet: „Statt eines normalen Angriffs mit deiner Primärwaffe darfst du in jede Richtung innerhalb der Reichweiten 1 – 2 mit 3 Angriffswürfeln feuern.“ Diese Fähigkeit kann ausschließlich auf die *Enterprise-D* angewendet werden, nicht auf andere Schiffe desselben Spielers.



Entsprechend gelten Captainkarten, Aufwertungskarten und Schadenskarten nur für das Schiff, dem sie zugeordnet sind, wenn nicht anders angegeben.

Eine Fähigkeit muss zwingend angewendet werden, es sei denn, der Text enthält das Verb „dürfen“ oder die Stichworte „Aktion“ oder „Angriff“.

AUFWERTUNGSKARTEN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sein Schiff individuell anzupassen, z. B. indem man ein Crew-Mitglied hinzufügt, eine Sekundärwaffe oder eine Sonderfähigkeit. Allerdings gibt es für jedes Schiff Beschränkungen darin, welche und wie viele Aufwertungen möglich sind.

Die Aufwertungsleiste am unteren Bildrand gibt mithilfe von Symbolen an, welche Aufwertungen möglich sind. Für jedes Symbol kann eine entsprechende Aufwertungskarte erworben werden. In den Aufwertungsleisten gibt es Aufwertungssymbole für Crew [], Waffe [], und Technologie [].

Das Symbol für Sonderfähigkeiten [] erscheint nicht in der Aufwertungsleiste. Um eine Sonderfähigkeit einsetzen zu können, muss die Captainkarte des Schiffes unten in der Mitte das entsprechende Symbol [] aufweisen. Auch hier ist es so, dass die Anzahl der Symbole angibt, wie viele Sonderfähigkeiten-Aufwertungen möglich sind.

Nicht vergessen: Jedem Schiff muss genau eine Captaintkarte zugeordnet sein. Captaintkarten sind keine Aufwertungen und werden nicht von Effekten betroffen, die sich auf Aufwertungskarten beziehen.

Aufbau Aufwertungsleiste



Die *Enterprise-D* zeigt zwei Waffen- und drei Crewsymbole in der Aufwertungsleiste. Wenn der Föderations-Spieler während der Spielvorbereitung sein Geschwader zusammenstellt, kann er die *Enterprise-D* mit zwei Waffen und drei Crew-Aufwertungskarten seiner Wahl ausstatten, vorausgesetzt, er verfügt über die nötigen Geschwaderpunkte.

Fähigkeiten von Aufwertungskarten und Aktionsmarker

Die Fähigkeiten einiger Aufwertungskarten sind an Aktionsmarker gekoppelt, die aktuell neben einem Schiff liegen. **Jeder Aktionsmarker kann pro Runde nur die Fähigkeit einer Aktionskarte auslösen.**

Beispiel: Liegt neben einem Schiff mit Geordi La Forge an Bord ein Scanmarker [(👁️)], kann Geordi ein feindliches Schiff während der Kampfphase zwingen, mit einem Verteidigungswürfel erneut zu würfeln. Entsprechend kann ein Schiff mit Spock an Bord und einem Scanmarker [(👁️)] neben sich, alle eigenen Gefechtsstations-Würfelresultate [(🎲)] in Schaden [(🔱)] verwandeln. Befinden sich sowohl Geordi La Forge als auch Spock an Bord, muss sich der Spieler entscheiden, wofür er den Scanmarker in einer Runde einsetzt, er kann nicht beide Fähigkeiten nutzen. Er muss sich aber erst in dem Moment entscheiden, wenn er eine der beiden Fähigkeiten nutzen will.

HINDERNISSE

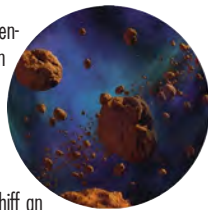
Im Weltraum lauern viele Gefahren wie Asteroiden und Weltraumschrott. Für einige Missionen sind Hindernisse zwingend erforderlich, die Spieler können sie aber auch im Grundspiel einsetzen, um es abwechslungsreicher zu gestalten.

Dieses Spiel beinhaltet sechs Hindernismarker, die neben der Kennzeichnung realer Gegenstände auch zur Markierung von Positionen im All dienen, die keine Hindernisse darstellen. In den einzelnen Missionen wird jeweils darauf hingewiesen, als was die jeweiligen Hindernismarker zu verstehen sind.

Das Spiel beinhaltet außerdem einen großen Planetenmarker, der in verschiedenen Missionen verwendet wird, vor allem aber in Missionen von Erweiterungspaketen. Für den Planetenmarker gelten andere Regeln als für herkömmliche Hindernisse (siehe „Planetenmarker“ auf Seite 23).

HINDERNISSE ZUM GRUNDSPIEL HINZUFÜGEN

Die Rückseiten der Zielmarker zeigen potentielle Hindernisse, die von den Spielern zum Grundspiel hinzugefügt werden können. Hierüber sollten sich die Spieler vor dem Schritt „Streitkräfte sammeln“ bei der Spielvorbereitung einigen.



Beginnend mit dem Spieler, dessen Schiff an erster Stelle der Initiative-Reihenfolge steht (siehe „Initiative“ auf Seite 18), und dann entsprechend der Initiative-Reihenfolge, legen die Spieler der Reihe nach jeweils ein Hindernis auf die Spielfläche. Hindernisse dürfen nicht in einer Reichweite von 1 oder 2 von **jeder** Seite des Spielfeldes aus platziert werden. Nachdem die Hindernisse platziert wurden, wählen die Spieler ihre Startbereiche in **umgekehrter** Initiativen-Reihenfolge aus.

Verfügt ein Spieler über Schiffe verschiedener Fraktionen, dann wird seine **Hauptfraktion** durch sein teuerstes Schiff (inklusive aller dazugehöriger Karten) bestimmt. Haben zwei Spieler dieselbe **Hauptfraktion**, wird ihre Initiativen-Reihenfolge zu Beginn der Hindernis-Platzierung zufällig bestimmt.

Die Spieler können auch entscheiden, den Planetenmarker im Grundspiel einzusetzen. In diesem Fall wird empfohlen, den Planetenmarker in die Mitte der Spielfläche zu platzieren, die Spieler können sich aber auch auf einen anderen Ort einigen.

Die Spieler können sich beim Einsatz von Hindernissen darauf einigen, die Spielfläche zu vergrößern.

BEWEGUNG ÜBER UND DURCH HINDERNISSE

Führt ein Schiff ein Manöver aus, bei dem entweder die Manöverschablone oder die Schiffsbasis sich mit einem Hindernismarker überschneidet (außer dem Planeten, siehe nächste Seite), werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Das Manöver wie üblich ausführen, jedoch den Schritt „Aktion ausführen“ überspringen.
2. Der Spieler würfelt mit einem Angriffswürfel. Bei entsprechendem Ergebnis nimmt das Schiff Schaden oder kritischen Schaden (siehe „Schaden nehmen“ auf Seite 17).

Wichtig: Überschneidet das Schiff nach dem Manöver ein Hindernis, bleibt das Schiff am Ende der Manöverschablone stehen (den Hindernismarker überschneidend). In der nächsten Runde kann sich das Schiff ungehindert von dort weiterbewegen. Für ein Schiff, das ein Hindernis während der Kampfphase überschneidet, gelten dieselben Regeln wie für Schiffe, die durch Hindernisse hindurch angreifen (siehe nächster Abschnitt).

DURCH HINDERNISSE HINDURCH ANGREIFEN

Hindernisse (anders als der Planetenmarker, siehe nächste Seite) stellen Objekte im Weltraum dar, die im Kampf das Zielen erschweren.

Wenn sich beim Ausmessen der Reichweite ein beliebiger Teil des Maßstabes **zwischen den beiden Schiffen** mit einem Hindernis überschneidet, gilt die Schussbahn als teilweise **versperrt**. In diesem Fall erhält der Verteidiger beim Schritt „Verteidigungswurf“ der Kampfphase einen zusätzlichen Verteidigungswürfel.

Nicht vergessen: Als Reichweite gilt immer die kürzeste Strecke zwischen den Basen zweier Schiffe. Der Angreifer kann den Maßstab nicht anders anlegen, um eine freie Schussbahn zu erhalten.

DER PLANETENMARKER

Überschneidet ein Schiff am Ende seiner Bewegung den Planetenmarker, muss es entlang der Manöverschablone zurückgeschoben werden, bis es den Planetenmarker nicht mehr überschneidet. Der Schritt „Aktion ausführen“ wird in dieser Runde übersprungen. Ein Schiff kann allerdings ungehindert über den Planetenmarker hinweg fliegen, wie es auch über andere Schiffe hinweg möglich ist.



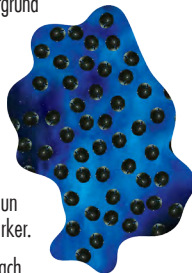
Der Planetenmarker gilt bei Angriffen als undurchdringliches Hindernis. Wenn sich beim Ausmessen der Reichweite ein beliebiger Teil des Maßstabes **zwischen den beiden Schiffen** mit dem Planetenmarker überschneidet, gilt die Schussbahn als **komplett versperrt** und der Angreifer kann keinen Angriff ausführen.

DER MINENFELDMARKER

Der Minenfeldmarker wird eingesetzt, wenn ein Spieler die Aufwertungskarte „Antimaterie-Minen“ oder eine andere Aufwertungskarte einsetzt, auf welcher der Minenfeldmarker angegeben wird.

Führt ein Schiff ein Manöver aus, bei dem sich entweder die Manöverschablone oder die Schiffsbasis mit dem Minenfeldmarker überschneidet, wird der Effekt auf der Karte ausgelöst, aufgrund der das Minenfeld dort platziert wurde.

Sollte ein Karteneffekt dazu führen, dass der Minenfeldmarker beim Platzieren seinerseits ein Schiff überschneidet, so wird der Karteneffekt für dieses Schiff sofort ausgeführt und der Minenfeldmarker anschließend unter dem Schiff platziert. Nun überschneidet das Schiff den Minenfeldmarker.



Wichtig: Überschneidet das Schiff nach dem Manöver den Minenfeldmarker, bleibt das Schiff am Ende der Manöverschablone stehen (den Minenfeldmarker überschneidend). In der nächsten Runde kann sich das Schiff ungehindert von dort weiterbewegen. Für ein Schiff, das ein Hindernis während der Kampfphase überschneidet, gelten dieselben Regeln wie für Schiffe, die durch den Minenfeldmarker hindurch angreifen (siehe nächster Absatz).

Wenn sich beim Ausmessen der Reichweite ein beliebiger Teil des Maßstabes zwischen den beiden Schiffen mit dem Minenfeldmarker überschneidet, gilt die Schussbahn als teilweise versperrt. In diesem Fall erhält der Verteidiger beim Schritt „Verteidigungswurf“ der Kampfphase einen zusätzlichen Verteidigungswürfel.

REGELN FÜRS TEAMSPIEL

Es ist möglich, **Attack Wing** in zwei oder mehr Teams zu spielen. Hierbei wird empfohlen, mit den Regeln zur Zusammenstellung von Geschwadern zu spielen (siehe Seite 21). Jedem Team steht dieselbe Anzahl an Geschwaderpunkten zur Verfügung, unabhängig von der jeweiligen Anzahl der Spieler eines Teams.

Innerhalb jedes Teams wird vereinbart, welcher Spieler wie viele und welche Schiffe kommandiert. Jeder Spieler plant seine Manöver selbstständig und fällt alle Entscheidungen bezüglich seiner Aktionen und Angriffe. Fähigkeiten, die sich auf befreundete Schiffe auswirken, betreffen stets alle Schiffe eines Teams, unabhängig davon, wer sie kommandiert.

Haben mehrere Spieler desselben Teams Schiffe derselben Fraktion mit gleich erfahrenen Captains, entscheiden diese Spieler in jeder Runde neu, welches dieser Schiffe zuerst seine Aktionen und Angriffe ausführt.

Die Spieler gewinnen (und verlieren) gemeinsam als Team. Es ist möglich, dass ein Spieler alle seine Schiffe verliert, er aber trotzdem noch mit seinem Team gewinnt.

KOMMUNIKATION

Die Spieler desselben Teams können Strategien gegen die Mitspieler absprechen, müssen dies allerdings offen tun, also für alle Spieler hörbar. Außerdem dürfen sich auch Spieler desselben Teams nicht die geheim eingestellten Manöver ihrer Manöverschreiben zeigen.

MATERIALBESCHRÄNKUNG

Hindernismarker, alle Karten, Schiffe, Miniaturen, Basen und Stützen sind durch den Inhalt dieser Spieleschachtel vorgegeben, also beschränkt.

Sollten andere Marker ausgehen, können sie durch geeignetes Material ergänzt werden (z. B. Münzen oder Glassteine).

Wenn ein Spieler mehr Würfel zur Verfügung hat, als vorhanden sind, würfelt er eine entsprechende Anzahl Würfel mehrmals und notiert das Zwischenergebnis. Dies gilt nicht als „Neuwürfeln“ im Sinne der Regeln zur Modifikation von Würfelergebnissen (siehe „Würfelergebnisse modifizieren“ auf Seite 14).

Im unwahrscheinlichen Fall, dass die Schadenskarten sowohl auf dem Schadenskartenstapel als auch auf dem Ablagestapel ausgehen, werden alle Würfelergebnisse „kritischer Schaden“ [☠] als herkömmliche Schäden [◆] betrachtet, bis wieder Schadenskarten verfügbar sind.

Missionen

Missionen sind besondere Spielvarianten mit eigenen Siegbedingungen und einigen Spezialregeln sowie Spielzielen für jede Partie. Wenn man die Grundregeln von Attack Wing beherrscht, können die Spieler Missionen spielen, um das Spiel zu variieren.

Vor der normalen Spielvorbereitung werden folgende Schritte durchgeführt:

1. **Mission auswählen:** Die Spieler müssen sich auf eine Mission einigen. In diesem Regelheft sind auf den folgenden Seiten zwei Missionen erhalten.
2. **Schiffe wählen:** Die Spieler wählen ihre Schiffe gemäß den Regeln zur Zusammenstellung von Geschwadern (siehe „Zusammenstellung von Geschwadern für Missionen“ rechts). Diese Schiffe werden im Schritt „Streitkräfte sammeln“ eingesetzt.

Anschließend führen die Spieler die Schritte der Spielvorbereitung mit folgenden Ausnahmen durch: Anstatt des Schritts „Streitkräfte platzieren“ gehen die Spieler nach den Regeln des Abschnitts „Missionsvorbereitung“ in der Missionsübersicht vor.

Nach der Spielvorbereitung werden die speziellen Regeln und Spielziele durchgegangen. Anschließend kann das Spiel beginnen.

EINE MISSION SPIELEN

Wenn eine Mission gespielt wird, folgen die Spieler allen Regeln des Grundspiels dieses Regelheftes sowie **zusätzlich** den speziellen Regeln der jeweiligen Mission. Die Spielrunden werden wie üblich ausgeführt, bis ein Spieler sein Spielziel erreicht hat (siehe „Missionsübersichten“ unten).

SPIELFLÄCHENGRÖSSE BEI MISSIONEN

Wenn eine Mission gespielt wird, ist die Größe der Spielfläche entscheidend für die Spielbalance. Die hier vorgestellten Missionen sollten auf einer Spielfläche von 90 x 90 cm gespielt werden.

MISSIONSÜBERSICHTEN

Die Regeln für jede Mission sind in drei Abschnitte unterteilt: Missionsvorbereitungen, Spezialregeln und Spielziele.

Missionsvorbereitungen: Dieser Abschnitt enthält die empfohlene Spieleranzahl sowie spezielles Material für die Mission. Auch wird die maximale Anzahl an Geschwaderpunkten pro Spieler festgelegt und die jeweiligen Schiffe sowie Karten, welche den Spielern fest zugeordnet sind. Sind einem Spieler keine besonderen Karten zugeordnet, kann dieser Spieler Schiffe und Karten nach Belieben verwenden. Dieser Abschnitt enthält zudem genaue Angaben, wie die Schiffe und besonderen Marker während der Spielvorbereitung zu platzieren sind.

Spezialregeln: Dieser Abschnitt erläutert die Spezialregeln für diese Mission. Diese Regeln haben Vorrang vor allen anderen Regeln oder Kartenfähigkeiten.

Spielziele: Dieser Abschnitt erläutert, was jeder Spieler erreichen muss, um das Spiel zu gewinnen. Ein Spieler kann **nur gewinnen, indem er sein spezielles Spielziel erreicht**. Die Spieler **können nicht gewinnen**, indem sie alle feindlichen Schiffe zerstören, es sei denn, dies wird als alternatives Spielziel der Mission angegeben.

ZUSAMMENSTELLUNG VON GESCHWADERN FÜR MISSIONEN

Die Spieler können Schiffe, deren Captain und Aufwertungskarten bis maximal zur in der Spielvorbereitung für die Mission vorgegebenen Anzahl an Geschwaderpunkten zusammenstellen. Einige Spieler müssen durch die Mission festgelegte Karten in ihr Geschwader aufnehmen. Außerdem kann eine Mission vorgeben, dass Spieler einen Teil ihrer Geschwaderpunkte für spezielle Marker ausgeben, die Außenposten oder Sternenbasen darstellen.

Die Schiffe, deren Spieler bei Spielbeginn am wenigsten Geschwaderpunkten verbraucht hat, haben über das gesamte Spiel die Initiative. Danach die Schiffe, deren Spieler die zweitwenigsten Punkte verbraucht hat, usw. Haben mehrere Spieler zu Spielbeginn gleich viele Geschwaderpunkte verbraucht, wird die Initiative wie auf Seite 21 beschrieben, ermittelt.

MISSION 1

EINE NEUE DILITHIUMQUELLE

Gerüchte über einen Planeten mit großen Dilithiumvorkommen kursieren, und sowohl die Föderation als auch Klingonen und Romulaner haben Wind davon bekommen. Die Vorkommen sollen so groß sein, dass die Gefahr eines Krieges seitens des Romulanischen Sternenimperiums in der Luft liegt und sogar die Aufkündigung des Khitomer-Abkommens zwischen Föderation und Klingonen droht.

Jede große Macht sendet ihr nahegelegenstes Schiff zu dem Planeten, um die Gerüchte zu überprüfen, in der Hoffnung, den Krieg noch abzuwenden – allerdings will jede Seite vor allem zunächst Dilithium-Proben zur näheren Analyse sichern. Das erste Schiff, das den Planeten erreicht, die Probe sichert und nach Hause zurückkehrt, kann die Entdeckung für seine Fraktion beanspruchen.

Missionsvorbereitung

Speleranzahl: 3

Spezielles Spielmaterial: Planetenmarker, 12 Missionsmarker

Geschwaderpunkte:

Föderations-Spieler: 40 Geschwaderpunkte für mindestens ein Schiff der Föderation sowie eine Crew-Aufwertung []

Klingonen-Spieler: 40 Geschwaderpunkte für mindestens ein Schiff der Klingonen sowie eine Crew-Aufwertung []

Romulaner-Spieler: 40 Geschwaderpunkte für mindestens ein Schiff der Romulaner sowie eine Crew-Aufwertung []

Die Schiffe werden wie im normalen Spiel mit 3 Spielern platziert (siehe „Spielvorbereitung bei 3 Spielern“ auf Seite 7). Der Planetenmarker wird exakt in der Mitte der Spielfläche platziert, die 12 Missionsmarker werden neben der Spielfläche bereitgelegt.

Spezialregeln

Schiffe, die sich über den Planeten hinweg bewegen, ihn überschneiden oder durch ihn hindurch feuern, müssen die Regeln für den Planetenmarker auf Seite 23 befolgen.

Jedes Schiff in Reichweite 1 zum Planeten kann zusätzlich folgende Aktionen ausführen:

AKTION: Ist dein Schiff nicht getarnt, deaktiviere alle aktivierten Schilde sowie deinen Captain und ein weiteres Crew-Mitglied (lege je einen Marker „inaktive Aufwertung“ darauf). Diese beiden Karten wurden als Außenteam auf die Planetenoberfläche gebeamt. Die beiden Marker können nur mit der folgenden Aktion entfernt werden.

AKTION: Ist dein Schiff nicht getarnt, deaktiviere alle aktivierten Schilde, um die Marker „inaktive Aufwertung“ von deinem Captain und dem weiteren Crew-Mitglied zu entfernen. Diese beiden Karten sind nun wieder an Bord und nicht länger das Außenteam.

Solange das Außenteam auf den Planeten gebeamt ist, bleiben sie von allen Karten- und sonstigen Effekten unbeeinflusst. Solange der Captain nicht an Bord ist, verfügt das Schiff über eine „Erfahrung“ von 1.

In der Endphase jeder Runde legt jedes Schiff, das aktuell ein Außenteam auf dem Planeten hat, einen Missionsmarker auf seine Captainkarte. Sobald der Captain wieder an Bord ist, werden die Missionsmarker auf seine Schiffskarte umgelegt.

Spielziele

Ein Spieler, der mindestens 3 Missionsmarker auf seiner Schiffskarte liegen hat (nicht auf der Captainkarte) kann auf Warpantrieb schalten, indem er sein Schiff durch seinen Startbereich hindurch von der Spielfläche bewegt. Dieser Spieler gewinnt sofort das Spiel.

Ein Schiff, das ohne 3 Missionsmarker auf seiner Schiffskarte die Spielfläche verlässt, scheitert und verliert das Spiel. Auch ein Schiff, das die Spielfläche verlässt, ohne durch seinen Startbereich zu fliegen, verliert das Spiel.

Die Mission kann auch erfolgreich abgeschlossen und das Spiel gewonnen werden, indem man alle feindlichen Schiffe zerstört.

MISSION 2

DIE JAGD

Die Föderation, die Klingonen und die Romulaner versuchen, ein Computerprogramm zu vervollständigen, was nur mittels geheimer genetischer Codes gelingen kann, die über die ganze Galaxie verstreut sind. Jede Fraktion versucht, schneller als die anderen die Codes und die ihnen innewohnende Macht zu sichern – denn sie beinhalten nicht weniger als den Schlüssel zum Geheimnis des Lebens selbst.

Missionsvorbereitung

Spieleranzahl: 3

Spezielles Spielmaterial: Planetenmarker, 2 Zielmarker, 12 Missionsmarker

Geschwaderpunkte:

Föderations-Spieler: 40 Geschwaderpunkte für mindestens ein Schiff der Föderation sowie eine Crew-Aufwertung []

Klingonen-Spieler: 40 Geschwaderpunkte für mindestens ein Schiff der Klingonen sowie eine Crew-Aufwertung []

Romulaner-Spieler: 40 Geschwaderpunkte für mindestens ein Schiff der Romulaner sowie eine Crew-Aufwertung []

Die Schiffe starten in einer Ecke der Spielfläche. Ihre jeweiligen Startbereiche sind 10 x 10 cm groß (zum Ausmessen Reichweite 1 des Maßstabes benutzen). Die Startbereiche der Föderation und der Klingonen liegen genau in der Mitte zweier angrenzender Seiten (Osten und Süden), das Romulanische Schiff startet in der Ecke zwischen diesen beiden (Südosten). 1 Missionsmarker neben das Romulanische Schiff legen.

Je 1 Zielmarker mit jeweils einem Abstand von 20 cm von jeder Seite in die Nähe der beiden Ecken platzieren, die den Schiffen der Föderation und der Klingonen am nächsten liegen (Südwesten und Nordosten). Anschließend je 3 Missionsmarker oben auf jeden Zielmarker legen.

Den Planetenmarker mit einem Abstand von 10 cm von jeder Seite in die Nähe der Ecke gegenüber dem Romulanischen Schiff platzieren (Nordwesten).

Alle übrigen Missionsmarker außerhalb der Spielfläche bereitlegen.


Spezialregeln

Jeder Zielmarker stellt eine Position im Raum dar und wird daher nicht als Hindernis behandelt.

Schiffe, die sich über den Planeten hinweg bewegen, ihn überschneiden oder durch ihn hindurch feuern, müssen die Regeln für den Planetenmarker auf Seite 23 befolgen.

Computerprogramm vervollständigen

Jedes Schiff in Reichweite von 1 zu einem Zielmarker kann zusätzlich folgende Aktion ausführen:

AKTION: Ist dein Schiff nicht getarnt, deaktiviere alle aktivierten Schilde und würfle mit 1 Angriffswürfel + 1 zusätzlichen Angriffswürfel für jeden Missionsmarker neben deinem Schiff (siehe unten). Wirfst du mindestens 1 [], hast du erfolgreich einen Teil des Codes entschlüsselt. Bist du erfolgreich, entferne alle Missionsmarker, die neben deinem Schiff liegen und lege 1 Missionsmarker, der oben auf dem entsprechenden Zielmarker liegt, auf deine Schiffskarte. Bei Misserfolg lege 1 Missionsmarker vom Vorrat (nicht vom Zielmarker) neben dein Schiff. Diese Aktion darfst du einmal pro Runde ausführen, du darfst aber nicht mehrere Missionsmarker vom selben Zielmarker auf dein Schiff legen.

Liegen 2 Missionsmarker (einer von jedem Zielmarker) auf einem Schiff, muss das Schiff noch den Planeten erreichen, um ein Außenteam auf die Oberfläche zu beamen.

Jedes Schiff in Reichweite 1 zum Planeten kann zusätzlich folgende Aktionen ausführen:

AKTION: Ist dein Schiff nicht getarnt, deaktiviere alle aktivierten Schilde sowie deinen Captain und ein weiteres Crew-Mitglied deiner Wahl (lege je einen Marker „inaktive Aufwertung“ darauf). Diese beiden Karten wurden als Außenteam auf die Planetenoberfläche gebeamt.

Spielziele

Das erste Schiff, das mit zwei Missionsmarkern (einem von jedem Zielmarker) den Planeten erreicht und dort das Außenteam auf die Oberfläche beamt, hat die Mission erfüllt und gewinnt das Spiel. Ein Schiff, das noch während derselben Runde zerstört wird, in dem es sein Außenteam auf den Planeten gebeamt hat, verliert automatisch das Spiel.

Die Mission kann auch erfolgreich abgeschlossen und das Spiel gewonnen werden, indem man alle feindlichen Schiffe zerstört.

Index

Aktionen.....	10, 19
Aktivierungsphase.....	9
Aufwertungen deaktivieren / abwerfen.....	20
Aufwertungskarten.....	20, 21, 22
Angreifen durch Hindernisse.....	22
Ausweichmanöver.....	10, 14
Bewegung über und durch Hindernisse.....	22
Bewegung durch ein Schiff.....	18
Captain-ID-Marker.....	4, 21
Captains.....	3, 5, 10, 18, 21, 22
Endphase.....	17
Einzigartige Namen.....	21
Feuerwinkel.....	13
Feigheit vor dem Feind.....	18
Fortgeschrittenen-Regeln.....	20, 21
Geschwader zusammenstellen.....	21
Geschwader zusammenstellen für Missionen.....	24
Gefechtsstationen.....	10, 14
Gleichstände auflösen / Initiative.....	9, 18
Hindernisse.....	22
Hindernisse zum Grundspiel hinzufügen.....	22
Hinterer Feuerwinkel.....	13
Initiative.....	18
Initiative beim Zusammenstellen von Geschwadern.....	21
Kampfphase.....	12
Kampfvorteile.....	13
Kampfvorteile durch Reichweite.....	13
Kehrtwende.....	10
Kommunikation.....	23
Kritischer Schaden.....	17
Manöverarten.....	8
Manöver auswählen.....	8
Manöverschablonen.....	10
Marker einsetzen.....	14
Minerfeld.....	23
Missionen.....	24, 25
Missionen: Größe der Spielfläche.....	24
Missionsübersichten.....	24
Notenergie.....	19
Passen.....	12

Planet.....	23
Planungsphase.....	8
Regelstreitigkeiten beilegen.....	18
Reichweite.....	12, 13, 20
Rückwärtsflug.....	10
Scannen.....	10
Schaden.....	14, 17
Schiffe zerstören.....	17
Schilder deaktivieren.....	10, 19
Sekundärwaffen.....	20
Sensor Echo.....	11
Siegbedingungen.....	17
Simultanangriff.....	17
Spießfläche.....	5, 21, 24
Spielrunde.....	8
Tarnen.....	10, 19
Teamspiel-Regeln.....	23
Überschneiden mit anderen Schiffen.....	18
Überschneiden von Schiffsbasen.....	18
Überschneiden der Miniaturen.....	18
Vorderer Feuerwinkel.....	13
Weitere Aktionen.....	12
Würfel modifizieren.....	13, 14
Würfelergebnisse negieren.....	14
Zielerfassung.....	10, 11, 14

Impressum

FlightPath™ Spiel-System: Fantasy Flight Games

Attack Wing Spieleautoren: Andrew Parks, Christopher Guild

Attack Wing Spielentwicklung: Geoffrey Engelstein, Chuck Kleinberg, Christopher Parks

Testspieler: Dara Chesley, Scott D'Agostino, Bas Debbink, Christopher Doe, Michael Gradin, Timothy Gerstner, Daniel Grek, Cosmo Kwok, Gabrielle Moore, Ada Terrizzi, Catherine Weresow, Corey Perez, Tim Commo, Mike Webb, John Kovaleski, Michael Cox, Richard Mellott, Thomas Harbert, Mark Crawford, Robert Lardiere, Manny O'Donnell, William J. Reeves, Jr.

Produktionsleitung: Bryan Kinsella

Projektmanagement: Dara Chesley and Scott D'Agostino

Grafik: Christina Gugliada and Chris Raimo

Satz & Layout: Edward Bolme

Übersetzung: Daniel Danzer

Redaktion: Sebastian Rapp

SAMMLE ALLE 8 ERWEITERUNGSPACKS



U.S.S. ENTERPRISE
71122



U.S.S. RELIANT
71121



I.R.W. VALDORE
71123



R.I.S. APNEX
71124

I.K.S. GR'OTH
71125



I.K.S. NEGH'VAR
71126



KRAXON
71127



GOR PORTAS
71128



Spielübersicht

SPIELRUNDE

- Planungsphase:** Jeder Spieler wählt geheim die Manöver seiner Schiffe, indem er seine Manöverscheiben entsprechend einstellt und verdeckt neben die Schiffe legt.
- Aktivierungsphase:** Jedes Schiff bewegt sich und führt eine Aktion aus. In aufsteigender Reihenfolge der Erfahrung der Captains deckt jedes Schiff seine Manöverscheibe auf, führt das gewählte Manöver durch und sofort anschließend eine Aktion aus.
- Kampfphase:** Jedes Schiff kann einen Angriff ausführen. In absteigender Reihenfolge der Erfahrung der Captains kann jedes Schiff ein feindliches Schiff angreifen, das sich in Reichweite und im Feuerwinkel befindet.
- Endphase:** Alle deaktivierten Schilde können (umsonst) wieder auf „aktiviert“ gedreht werden. Alle übrigen Scan-, Ausweich-, Gefechtsstations- und roten Tarnmarker entfernen. Schiffe mit grünem Tarnmarker können sich entscheiden, ihre Schilde deaktiviert zu lassen, um getarnt zu bleiben. Alle Zielerfassungsmarker bleiben bei den Schiffen.

ÜBERBLICK AKTIVIERUNGSPHASE

- Manöverscheibe aufdecken
- Manöverschablone ansetzen
- Manöver ausführen
- Energiebelastung prüfen
- Aufräumen
- Aktion ausführen

ÜBERBLICK KAMPFPHASE

- Ziel ansagen
- Angriffswurf
- Angriffswürfel modifizieren
- Verteidigungswurf
- Verteidigungswürfel modifizieren
- Ergebnisse prüfen
- Schaden abhandeln

KAMPFVORTEILE DURCH REICHWEITE

Bei Angriff mit Primärwaffe:

Reichweite 1: +



Reichweite 3: +



LISTE DER AKTIONEN



Ausweichmanöver: Lege 1 [] Marker neben das aktive Schiff. Setze ihn in der Kampfphase ein, um deinem Verteidigungsergebnis 1 [] hinzuzufügen.



Scannen: Lege 1 [] Marker neben das aktive Schiff. In der Kampfphase hat jedes von diesem Schiff angegriffene Schiff 1 Verteidigungswürfel weniger.



Gefechtsstationen: Lege 1 [] Marker neben das aktive Schiff. Setze ihn in der Kampfphase ein, um alle [] in [] umzuwandeln (als Angreifer) oder alle [] in [] (als Verteidiger).



Tarnen: Das Schiff muss mindestens über 1 aktives Schild verfügen, um die Aktion „Tarnen“ ausführen zu können. Deaktiviere alle aktivierten Schilde und lege 1 [] Marker (grüne Seite) auf die Schiffsbasis. In der Kampfphase stehen dem Schiff +4 Verteidigungswürfel zur Verfügung. Wenn das Schiff feuert, drehe den [] Marker auf die rote Seite; das Schiff ist aber bis zum Rundenende noch getarnt.

In der Endphase entferne den [] Marker, wenn er rot zeigt. Zeigt der [] grün, kannst du deine Schilde deaktiviert lassen, um den [] Marker zu behalten; lege den Marker neben die Schiffsbasis, um anzuzeigen, dass das Schiff länger als eine Runde getarnt ist.



Sensor Echo: Das Schiff muss getarnt sein, um die Aktion „Sensor Echo“ auszuführen. Nimm die Manöverschablone [] oder [] und bewege das Schiff seitwärts (nach links oder rechts), wobei die Ausrichtung des Schiffs unverändert bleibt.



Zielerfassung: Lege 1 blauen [] Marker neben das aktive Schiff und den entsprechenden roten [] Marker (mit demselben Buchstaben) auf ein feindliches Schiff in Reichweite 1 – 3. Schiffe, die seit mehr als einer Runde getarnt sind, können nicht als Ziel erfasst werden.

Wenn das aktive Schiff das als Ziel erfasste Schiff angreift, darf der Angreifer die roten [] Marker einsetzen und beliebig viele seiner Angriffswürfel erneut würfeln.

NOTENERGIE

Führt ein Schiff ein **Rotes Manöver** aus, lege 1 Notenergie-Marker daneben. Solange ein Schiff mindestens 1 Notenergie-Marker zugeordnet hat, kann es keine Roten Manöver und keinerlei Aktionen ausführen (auch keine freien Aktionen).

Führt ein Schiff ein **Grünes Manöver** aus, entferne 1 Notenergie-Marker vom Schiff. Hat ein Schiff keine Notenergie-Marker, kann es in dieser Runde Aktionen ausführen.

© 2013 WizKids/NECA, LLC. WIZKIDS, HEROCLIX, and COMBAT DIAL are trademarks of WizKids/NECA, LLC. All rights reserved.

TM & © 2013 CBS Studios Inc. STAR TREK and related marks are trademarks of CBS Studios Inc. All Right Reserved.

FlightPath™ Game System used under license from Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is a registered trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. FlightPath is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc.