

STAR WARS IMPERIAL ASSAULT

DAS IMPERIUM GREIFT AN

HONDO OHNAKA, GEKAUFTER FREUND

Dieses Set enthält eine Plastikfigur von Hondo Ohnaka, Gekaufter Freund, die bei Einsätzen verwendet werden kann. Alle anderen Spielmaterialien der Erweiterung werden wie folgt ins Spiel integriert:

- Die Aufstellungs- und Befehlskarten werden in die jeweiligen Kartenvorräte gelegt.
- Falls ihr die Erweiterung *Tyrannen von Lothal* besitzt, kann der imperiale Spieler beim Zusammenstellen seines Agendastapels (zu Beginn einer Kampagne) auch das Agendaset „Ohnakas Piratenbande“ wählen.
- Falls ihr die Erweiterung *Tyrannen von Lothal* besitzt, werden die Gefecht-Einsatzkarten in den Gefecht-Einsatzstapel gemischt. Sie verwenden den Spielplan „Raumhafen von Lothal“ (siehe unten).

EINSCHRÄNKUNGEN BEI AUFSTELLUNGSKARTEN

Manche Aufstellungskarten können nur in einem der Spielformate von *Imperial Assault: Das Imperium greift an* verwendet werden. Eine Aufstellungskarte mit Kampagnensymbol (🏆) kann nur im Kampagnenspiel genutzt werden, eine Aufstellungskarte mit Gefechtssymbol (⚔️) nur im Gefecht.

NEUTRALE AUFSTELLUNGSKARTEN

Aufstellungskarten mit neutralem Symbol und Kartenrücken gehören zu keiner Fraktion. Beim Zusammenstellen der Armeen für ein Gefecht darf jeder Spieler neutrale Aufstellungskarten verwenden, als ob sie zu seiner Fraktion gehören würden. In Kampagnen dürfen neutrale Aufstellungskarten nicht verwendet werden.



Neutrales Symbol

GEFECHTSANHÄNGE

Manche Gefechtsaufwertungen haben das Stichwort „Anhang“ über ihren Fähigkeiten. Diese Karten können wie folgt an andere Aufstellungskarten angehängt werden:

- Wenn ein Spieler eine oder mehrere „Anhang“-Karten in seiner Armee hat, legt er jede davon an eine Nicht-Gefechtsaufwertungs-Aufstellungskarte an, sobald beim Aufbau eines Gefechts Einheiten aufgestellt werden.
- Jede Aufstellungskarte kann maximal 1 „Anhang“ haben.
- Die Fähigkeiten der „Anhang“-Karten beziehen sich auf alle Figuren der zugehörigen Gruppe.
- Viele Anhänge setzen voraus, dass die Gruppe ein bestimmtes Merkmal hat (z. B. „TRUPPLER“). Solche Anhänge dürfen nicht an Gruppen angelegt werden, die nicht über das geforderte Merkmal verfügen.

Sobald eine Gruppe mit „Anhang“ besiegt wird, erhält der Gegenspieler SP in Höhe der Aufstellungskosten der „Anhang“-Karte zzgl. zu den SP, die er über die Aufstellungskarte der besiegten Gruppe erhält.

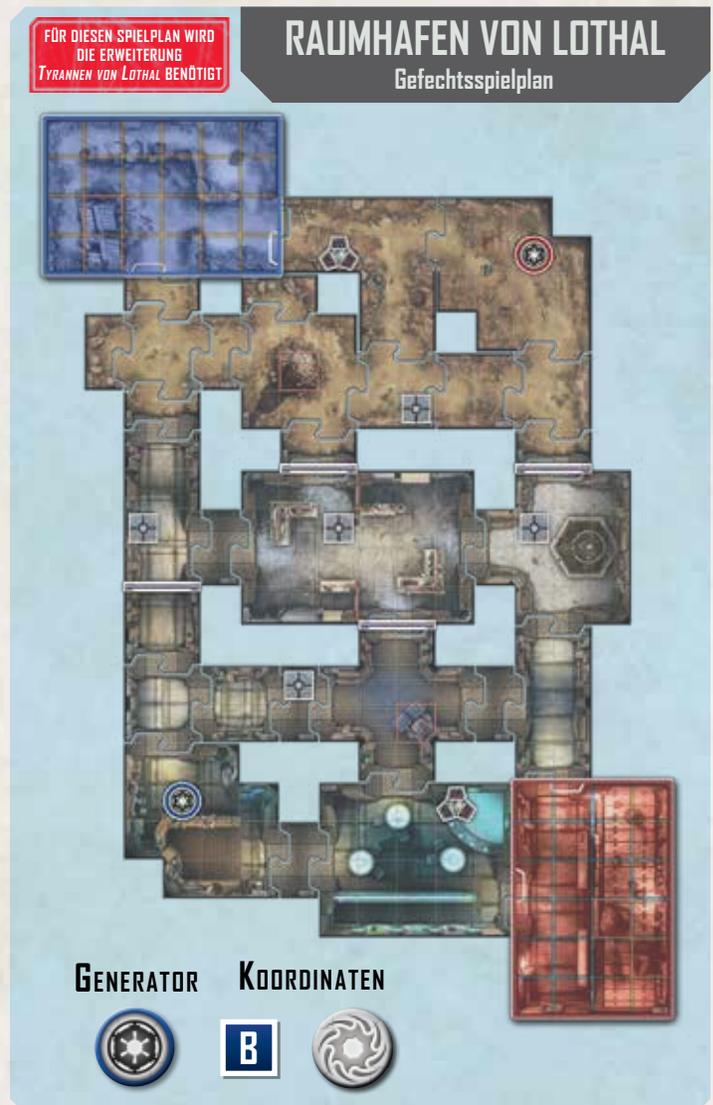
SIEGPUNKTE BEZAHLEN

Wenn eine Fähigkeit dazu auffordert, Siegpunkte an einen anderen Spieler zu bezahlen, verliert der bezahlende Spieler SP und der bezahlte Spieler erhält ebenso viele SP.

- Verlangt eine Fähigkeit, dass ein Spieler mehr SP bezahlt, als er hat, darf er diese Fähigkeit nicht nutzen.
- Verlangt eine Fähigkeit, dass ein Gegenspieler mehr SP bezahlt, als er hat, bezahlt der Gegenspieler alle seine SP.

INHALT

- 1 Plastikfigur (Hondo Ohnaka)
- 3 Aufstellungskarten (Hondo Ohnaka x2, Im Hinterhalt lauern)
- 4 Befehlskarten (Jeden Credit wert, Feindselige Verhandlungen, Die Zeit ist abgelaufen, Wie wär's mit 'nem Deal)
- 3 Agendakarten (Ohnakas Piratenbande)
- 2 Gefecht-Einsatzkarten (Raumhafen von Lothal)
- 2 Epilogkarten (für die Kampagne Tyrannen von Lothal)



🏆 03b, 06b, 09b, 10b, 11b

⚔️ 02b, 07b, 09b, 13b, 15b, 17b(2), 18b(2), 20b, 21b, 24b, 25b, 26b, 27b, 29b, 34b, 35b(4), 39b(3)

HONDO OHNAKA, GEKAUFTER FREUND

GEFECHTSEINSATZ

DER PIRATEN-COUP

FÜR DIESEN SPIELPLAN WIRD DIE ERWEITERUNG TYRANNEN VON LOTHAL BENÖTIGT



AUFSTELLUNG UND AUFBAU

Startgruppen: Trandoshanische Jäger.

Reservegruppen: **Hondo Ohnaka** (Gekaufter Freund).

Offene Gruppen: 4.

Spezielle Aufbauregeln: Erhöhe die um den doppelten Bedrohungsgrad und führe eine optionale Aufstellung aus.

EREIGNISÜBERSICHT

- **Runde 2:** Angeforderte Verstärkung
 - **Runde 6:** Einsatz beendet
-
- **E-XD besiegt:** Droide auf der Flucht
 - **Tür geöffnet:** Verfolgung der Quelle
 - **Peilsender platziert oder alle Helden verwundet:** Einsatz beendet

EINSATZBESPRECHUNG

Ihr erwischt Hondo in seinem Versteck, wo er gerade mit dem Öffnen einer Kiste beschäftigt ist. Unter einem Schwall von blumigen Entschuldigungen überlässt er euch die imperiale Fracht. Kaum hat er sich von dem Container abgewandt, bricht ein imperialer E-XD-Infiltrationsdroide daraus hervor.

- ◆ Der imperiale Einsatzmarker stellt den E-XD-Infiltrationsdroiden dar. Der E-XD ist eine imperiale Figur (Gesundheit: 5 + doppelter Bedrohungsgrad, Verteidigung: 1 schwarzer Würfel, Angriff: 2 rote Würfel, +4 Zielsicherheit, Geschwindigkeit: 3).
- ◆ Der imperiale Spieler kann als Aktivierung den E-XD aktivieren. (Der Zustand des E-XD wird durch seinen Marker angezeigt – imperiale Seite: spielbereit, Rebellen-seite: erschöpft.)
- ◆ Die Tür ist verriegelt. Falls der E-XD besiegt worden ist, kann eine Figur mit der Tür interagieren (2 oder 2), um sie zu öffnen. Die Figur darf beim Ablegen der Probe 1 erleiden, um beliebig viele Würfel neu zu würfeln.
- ◆ Der Einsatz schreitet voran, sobald die Tür geöffnet wird ().
- ◆ Der Einsatz endet am Ende von Runde 6 oder sobald alle Helden verwundet sind.

ANGEFORDERTE VERSTÄRKUNG

Am Ende von Runde 2:

- ▶ Erhöhe die um den Bedrohungsgrad und führe eine optionale Aufstellung aus.

DROIDE AUF DER FLUCHT

Sobald der E-XD besiegt wird:

Der beschädigte Droide hechtet durch eine Tür und verschweift sie hinter sich. Wenn es euch gelingt, einen Peilsender an ihn zu heften, könnt ihr herausfinden, an wen er seine Daten übermittelt.

VERFOLGUNG DER QUELLE

Sobald die Tür geöffnet wird:

- ◆ Ab jetzt sind die blauen Aufstellungspunkte aktiv. Die grünen Aufstellungspunkte sind ab jetzt inaktiv.
 - ▶ Erhöhe die um den Bedrohungsgrad und führe eine optionale Aufstellung am schwarzen Punkt aus.
 - ▶ Stelle die Reservegruppe **Hondo Ohnaka** am roten Punkt auf.
- ◆ **Hondo Ohnaka** erhält zusätzliche Gesundheit in Höhe des doppelten Bedrohungsgrads.
 - ▶ Bringe den E-XD am gelben Aufstellungspunkt ins Spiel.
- ◆ Sobald ein Angriff, der auf den E-XD zielt, deklariert wird, darf der imperiale Spieler 1 ausgeben, um +2 auf den Verteidigungswurf anzuwenden.
- ◆ Sobald der E-XD besiegt werden würde, wird er stattdessen kampfunfähig. Sobald er das ist, kann er nicht mehr aktiviert werden. Eine Rebellenfigur kann mit dem kampfunfähigen E-XD interagieren () , um einen Peilsender an ihm zu platzieren.
- ◆ Der Einsatz endet, sobald die Rebellen einen Peilsender an dem E-XD platziert haben ().

EINSATZ BEENDET

Sobald der Peilsender platziert ist:

Nachdem ihr den Peilsender sicher und unauffällig an dem Droiden angebracht habt, spielt ihr die „Besiegten“ und zieht euch zurück. Die Daten des Peilsenders dürften für die Rebellion äußerst interessant sein.

- ▶ Die Helden erhalten 100 Credits pro Held.
- ▶ Falls ihr die erweiterte Mini-Kampagne *Tyrannen von Lothal* spielt, wird die Epilogkarte „Die Rechnung ist beglichen“ ausgeführt.

Am Ende von Runde 6 oder sobald alle Helden verwundet sind:

Hondo und der geheimnisvolle imperiale Droide sind euch entwischt. Euch bleibt nichts anderes übrig, als auf euer Schiff zurückzukehren und die schlechte Nachricht zu überbringen.

- ▶ Falls dieser Einsatz ein Nebeneinsatz war, erhält der imperiale Spieler **Hondo Ohnaka** (Gekaufter Freund) als Schurken.
- ▶ Falls ihr die erweiterte Mini-Kampagne *Tyrannen von Lothal* spielt, wird die Epilogkarte „Offene Fragen“ ausgeführt.

WEITERE BELOHNUNGEN

- ▶ Jeder Spieler erhält 1 EP. Die Helden erhalten 100 Credits pro Held. Der imperiale Spieler erhält 1 Einfluss.