

# RISKANTES SPIEL AUF BESPIN – KAMPAGNENLOGGBUCH

## AUFBAU

Vor Beginn einer neuen Mini-Kampagne führt man nur die Schritte 1–3 des „Kampagnenaufbaus“ (siehe S. 6 des Referenzhandbuch) aus. Anschließend führt man folgende Schritte aus:

- Agendastapel zusammenstellen:** Der imperiale Spieler stellt unter Berücksichtigung der Regeln auf S. 2 des Referenzhandbuchs seinen Agendastapel zusammen. Dann legt er alle Agendakarten seines Stapels, die erzwungene Einsätze oder Nebeneinsätze beinhalten, in die Spielschachtel zurück.
- Helden aufrüsten:** Jeder Held erhält 3 EP. Des Weiteren erhalten die Helden gemeinsam 400 Credits pro Held. Anschließend wird ein Abschnitt „Ausrüstung der Rebellen“ ausgeführt. Um Ausrüstung zu kaufen, ziehen die Rebellen Spieler 10 Karten (anstatt 6) vom Ausrüstungsstapel 1.
- Imperialen Spieler aufrüsten:** Der imperiale Spieler erhält 3 EP. Dann wird ein Abschnitt „Ausrüstung des Imperiums“ durchgeführt, wobei der Schritt „Agendakarten kaufen“ ausgelassen wird.
- Einstiegsinsatz aufbauen:** Jetzt wird der Einsatzseinsatz der Mini-Kampagne aufgebaut und gespielt. Bei Endspiel auf Bespín heißt der Einsatzseinsatz „Rückeroberung“ (siehe S. 8).

## EINSATZ

### EINFÜHRUNG

RÜCKEROBERUNG

3

Stufe 1 & 2 Ausrüs., EP ausg.

Agenda, EP ausg.

### HAUPTEINSATZ 1

4

Stufe 2 Ausrüs., EP ausg.

Agenda, EP ausg.

### HAUPTEINSATZ 2

5

Stufe 2 & 3 Ausrüs., EP ausg.

Agenda, EP ausg.

## FINALE

### BEDROHUNGSGRAD

5

## AUSRÜSTUNG DES IMPERIUMS

### AUSRÜSTUNG DER REBELLEN

## Imperium

### Erfahrung (EP)

Name	Einfluss

### Andauernde Agenden

Name	Ziel

## Rebellen

### Erfahrung (EP)

Name	Name	Name	Name

### Credits