

IMPERIAL ASSAULT

DAS IMPERIUM GREIFT AN

FAQ v1.4d/GÜLTIG AB DEM 12.04.2017

basiert auf V2.3e

Dieses Dokument enthält offizielle Änderungen und Klarstellungen zu Regel- und Kartentexten sowie häufig gestellte Fragen für *Imperial Assault – Das Imperium greift an*. **Änderungen sind in rot markiert.**

ERRATA

Dieser Abschnitt enthält offizielle Änderungen zu Regel- und Kartentexten.

KAMPAGNENHANDBUCH

IN DER SCHULD (S.9)

Der zweite Punkt der Einsatzbesprechung sollte lauten: „Imperiale Einsatzmarker stellen Pulskanonen dar. Am Ende jeder Runde feuert jede Kanone auf eine Rebellenfigur. Sobald dies geschieht, wählt der imperiale Spieler eine Rebellenfigur in Sichtlinie der Kanone und wirft 1 roten und 1 gelben Würfel. Die gewählte Figur erleidet \boxtimes in Höhe der \boxtimes -Ergebnisse. Falls die Figur Gaarkhan ist, wird er *FOKUSSIERT*.“

BELAGERUNG (S.27)

Der erste Punkt unter „Offensive“ sollte lauten: „Entferne 1 Tür vom Spielplan und wirf 1 roten Würfel. Jede Rebellenfigur innerhalb von 3 Feldern zu der Tür erleidet \boxtimes in Höhe der \boxtimes -Ergebnisse.“

REFERENZHANDBUCH

AKTIVIERUNGSPHASE (S.3)

Der Eintrag „Aktivierungsphase“ auf Seite 3 sollte noch folgenden Punkt enthalten:

„• Falls dein Gegner während eines Gefechts mehr spielbereite Aufstellungskarten hat als du, darfst du wählen keine Gruppe zu aktivieren und den Zug an deinen Gegner übergeben (Passen).“

KAMPFUNFÄHIG (S.16)

Der dritte Punkt beim Eintrag „Kampfunfähig“ auf Seite 16 sollte lauten:

„Sobald eine Figur kampfunfähig wird, werden alle ihre Zustände abgelegt und sie darf keine neuen Zustände erhalten.“

OBJEKTE ANGREIFEN (S.18)

Der vorletzte Punkt beim Eintrag „Objekte angreifen“ auf Seite 18 sollte lauten:

„Sobald man eine Tür angreift, eine Fähigkeit benutzt, die sich auf eine Tür auswirkt, oder die Felder zu einer Tür zählt, wird die Tür so gewertet, als würde sie auf jedem leerem Feld stehen, mit dem sie sich eine Kante teilt.“

AUFSTELLUNGSKARTEN

IMPERIALER OFFIZIER (GRUNDSPIEL)

Die „Befehl“-Fähigkeit auf der normalen Karte von Imperialer Offizier sollte lauten:

„**▲ Befehl:** Wähle eine andere befreundete Figur innerhalb von 2 Feldern. In einer Kampagne darf die gewählte Figur unterbrechen, um eine Bewegung durchzuführen. In einem Gefecht erhält sie 2 Bewegungspunkte.“

REBELLEN-SABOTEURE (ALLE VERSIONEN)

Die normale Karte von Rebellen-Saboteure sollte die folgenden Änderungen enthalten:

- Die Fähigkeit „ \heartsuit : Durchschlagen 2“ sollte „ \heartsuit : Durchschlagen 1“ lauten.
- Der Geschwindigkeitswert sollte 4 sein.

Die Fähigkeit „ \heartsuit : Explosion 2 \boxtimes “ auf der Elite-Aufstellungskarte von Rebellen-Saboteure (aus dem „Rebellen-Saboteure“-Pack) sollte „ \heartsuit : Explosion 1 \boxtimes “ lauten.

ROTE GARDE (GRUNDSPIEL)

Die Karte Rote Garde sollte folgende Änderungen enthalten:

- Die Fähigkeit „ \heartsuit : +2 \boxtimes “ auf der normalen Karte von Rote Garde sollte „ \heartsuit : Durchschlagen 1“ lauten.
- Weder die normale Karte noch die Elite-Aufstellungskarte sollte die „Beschützer“-Fähigkeit beinhalten. Stattdessen sollte die Fähigkeit mit folgender ersetzt werden:
„**Wache:** Während eine befreundete Nicht-*Wächter*-Figur verteidigt und du benachbart zum Ziel-Feld bist, wende +1 \blacktriangledown auf den Verteidigungswurf an. Pro Angriff darf nur 1 „Wache“- oder „Beschützer“-Fähigkeit verwendet werden.“
- Auf der normalen Karte von Rote Garde sollte die „Rache“-Fähigkeit lauten:
„**Rache:** Sobald eine benachbarte befreundete Nicht-*Wächter*-Figur besiegt wird, wirst du *FOKUSSIERT*.“
- Auf der Elite-Aufstellungskarte von Rote Garde sollte die „Erbitterte Rache“-Fähigkeit lauten:
„**Erbitterte Rache:** Sobald eine benachbarte befreundete Nicht-*Wächter*-Figur besiegt wird, wirst du *FOKUSSIERT* und darfst dich 1 Feld bewegen.“

BEFEHLSKARTEN

IN DECKUNG

Der Text der Karte sollte lauten:

„**▲:** Wende in dieser Runde beim Verteidigen +1 \blacktriangledown und -2 Zielsicherheit auf die Ergebnisse an.“

ZIELSICHER

Der Text der Karte sollte lauten:

„Nutze diese Fähigkeit beim Angreifen, um +2 Zielsicherheit auf den Angriffswurf anzuwenden.“

IMPERIALE KLASSENKARTEN

NOTFALLSICHERUNG

Diese Karte sollte lauten:

2☉: Erschöpfe diese Karte, sobald eine imperiale Figur ☉ in Höhe ihrer Gesundheit erlitten hat. Statt besiegt zu werden, regeneriert die Figur 1 ☉ und erhält 3 Bewegungspunkte.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

Dieser Abschnitt beantwortet häufig gestellte Fragen, die bei einer Partie *Imperial Assault – Das Imperium greift an* auftauchen können.

ALLGEMEIN

F: Können Ausrüstungskarten von einem Klassen-Stapel oder Ausrüstungskarten, die als Belohnung erhalten wurden, mit anderen Helden getauscht werden?

A: Nein.

F: Geben Klassen-, Ausrüstungs- und Belohnungskarten, die zusätzliche Gesundheit gewähren, auch weiterhin zusätzliche Gesundheit, wenn der Held verwundet ist?

A: Ja.

F: Folgt „Bewege dich eine Anzahl an Feldern entsprechend deiner Geschwindigkeit“ den gleichen Regeln wie „Bewege dich um X Felder“?

A: Ja.

F: Sobald sich eine große Figur bewegt, verlässt sie dann alle Felder, die sie besetzt hat und betritt alle neuen Felder, selbst wenn einige der Felder sich überlappen?

A: Ja.

F: Falls mein Gegner in einem Gefecht „Initiative ergreifen“ spielt, kann ich danach meine eigene Kopie von „Initiative ergreifen“ spielen, um sie zu kontern?

A: Nein. Dein Timing-Fenster um Karten „zu Beginn der Runde“ zu spielen ist verstrichen (siehe „Timing-Konflikte in Gefechten“ im Referenzhandbuch auf S. 22).

F: Sobald eine Missionsregel eine Figur auf einen Aufstellungspunkt stellt, wird dann dieser Aufstellungspunkt automatisch aktiv?

A: Nein. Anders als grüne Aufstellungspunkte, die immer zu Beginn einer Mission aktiv sind, werden die anderen Aufstellungspunkte nur aktiv, wenn die Missionsregeln dies ausdrücklich besagen.

F: Kann eine Figur eine Aktion ausführen, während sie dasselbe Feld besetzt wie eine andere Figur und noch genug Bewegungspunkte übrig hat, um dieses Feld nach der Aktion zu verlassen?

A: Nein. Eine Figur muss ihre Bewegung beenden, um eine Aktion auszuführen und eine Figur kann ihre Bewegung nicht auf einem Feld beenden, auf dem bereits eine andere Figur steht (außer die sich bewegende Figur ist gewaltig).

F: Wenn ein Effekt einer Fähigkeit „bis“ zu einem bestimmten Zeitfenster andauert (z.B.: „Bis zum Ende der Runde ...“), hält dieser Effekt dann auch während dieses Zeitfensters an?

A: Nein. Die Effekte der Fähigkeiten enden sofort, wenn das angegebene Zeitfenster beginnt, bevor irgendein anderer Effekt in diesem Zeitfenster auslösen kann. In dem angegebenen Beispiel, in dem der Effekt „bis zum Ende der Runde“ anhält, endet der Effekt, bevor ein anderer „Am Ende der Runde“-Effekt auslösen würde.

F: Ändert ein „Anhang“ einer Gefechtsaufwertung-Karte die Aufstellungskosten der Aufstellungskarte, an die sie angehängt wird?

A: Nein. Der Anhang wird lediglich gemeinsam gewertet, sobald die Gruppe, an die er angehängt ist, besiegt wird. Jeder Effekt, der sich auf die Aufstellungskosten einer Gruppe bezieht, zählt die Kosten einer nicht angehängten Gefechtsaufwertung nicht mit.

F: Kann ich in einer Kampagne eine Figur mit dem Schlüsselwort Gewaltig aufstellen, falls es zwar Außenfelder gibt, sich in denen aber keine Aufstellungspunkte befinden?

A: Ja.. Die Figur mit dem Schlüsselwort Gewaltig kann auf dem Außenfeld aufgestellt werden, das sich am nächsten zum gewählten Aufstellungspunkt befindet.

F: Stößt eine Figur mit dem Schlüsselwort Gewaltig Figuren aus dem Aufstellungspunkt, sobald sie aufgestellt wird?

A: Ja. Die Figur mit dem Schlüsselwort Gewaltig wird so behandelt, als hätte sie ihre Bewegung dort beendet, sobald sie während der Aufstellung gesetzt wird. Das bedeutet, dass, falls nicht eine andere Figur mit dem Schlüsselwort Gewaltig sich auf diesem Aufstellungspunkt, eine Figur mit dem Schlüsselwort Gewaltig direkt an diesem Punkt aufgestellt wird und damit alle anderen Figuren beiseite stößt.

F: Kann ich eine Figur mit dem Schlüsselwort Beweglich auf einem versperrten Gelände mit einem ⚔ (Nahkampf)-Angriff mit dem Schlüsselwort Weitreichend aus 2 Feldern Entfernung angreifen?

A: Ja, falls du Sichtlinie zur Figur mit dem Schlüsselwort Weitreichend hast.

HELDENFÄHIGKEITEN

F: Wird Gaarkhan auch dann FOKUSSIERT, wenn er 3 oder mehr Schaden erleidet und dadurch VERWUNDET wird?

A: Nein. Schaden wird während des Angriffs selbst erlitten. „Raserei“ erlaubt es Gaarkhan allerdings erst dann FOKUSSIERT zu werden, nachdem ein Angriff ausgeführt worden ist. „Nachdem ein Angriff ausgeführt worden ist“ ist nicht mehr Teil des Angriffs selbst.

F: Muss Mak „Rückzug“ sofort verwenden, wenn eine feindliche Figur ein Feld innerhalb von 3 Feldern zu ihm betritt?


A: Ja. Das Timing-Fenster für diese Fähigkeit existiert nur zu dem Zeitpunkt, sobald die feindliche Figur das Feld betritt.

F: Von welchem Stapel wird die zusätzliche Ausrüstungskarte gezogen, wenn Jyn „Schmugglerglück“ hat und die Helden Ausrüstungskarten von mehreren Ausrüstungsstapeln ziehen?

A: Nachdem die Karten von allen verfügbaren Stapeln aufgedeckt worden sind, entscheidet sich Jyns Spieler für den Stapel, von dem die zusätzliche Karte gezogen wird.

BEFEHLSKARTEN

F: Kann „Bis an die Grenzen“ nach der Ausführung einer beliebigen Aktion benutzt werden?

A: Nein. „Bis an die Grenzen“ kann nur genutzt werden, wenn eine Spezialaktion ausgeführt wurde (also eine Aktion mit einem -Symbol).

F: Wenn eine Figur „Bis an die Grenzen“ nutzt, muss diese Figur die zusätzliche Aktion dann sofort durchführen? Wird die Figur direkt nach dem Durchführen der Aktion BETÄUBT?

A: Ja und ja. Es gibt kein Zeitfenster für zusätzliche Aktionen zwischen dem Spielen von „Bis an die Grenzen“ und der Durchführung der Aktion, die sie gewährt. Direkt nach der Durchführung dieser Aktion wird die Figur *BETÄUBT*.

F: Falls ein Elite-„Imperialer Offizier“ „Vollstreckungsbefehl“ verwendet, um „Sturmtruppen“ anzugreifen, kann ich dann „Überraschungsmoment“ spielen?

A: Du kannst „Überraschungsmoment“ auch dann spielen, wenn nicht die Aktivierung des Angreifers an der Reihe ist. In diesem Fall überprüft „Überraschungsmoment“, ob die Zielfigur zu Beginn der aktuellen Aktivierung (nicht etwa zu Beginn der letzten Aktivierung des Angreifers) Sichtlinie zum Angreifer hat.

EINSATZREGELN

F: Was bedeutet es, wenn eine Tür „nicht mehr verriegelt“ bzw. „entriegelt“ ist? Öffnet sie sich?

A: Nein. Wenn eine Tür durch einen Missionseffekt nicht mehr verriegelt oder entriegelt ist, bleibt die Tür geschlossen, aber man kann jetzt mit ihr interagieren, um sie entsprechend den Regeln zu öffnen.

F: Wenn ein Rebellenspieler mehrere Helden spielt, erhält dann jeder Held 1 EP, wenn die Regeln besagen, dass jeder Spieler 1 EP erhält?

A: Ja.

F: Welche „Einsatz beendet“-Bedingung wird ausgelöst, wenn bei der Mission „Belagerung“ der imperiale Spieler am Ende von Runde 8 die vierte Schlüsselposition einnimmt? „Am Ende von Runde 8“ oder „Sobald 4 Schlüsselpositionen eingenommen wurden“?

A: Da sie gleichzeitig stattfinden entscheidet der imperiale Spieler (siehe „Timing-Konflikte bei Kampagnen“ im Referenzhandbuch auf S. 22).

F: Sollte den Rebellen Spielern der gesamte Regeltext von Einsatz-Ereignissen vorgelesen werden oder nur der kursive Stimmungstext?

A: Ja, alle Regeltexte des Ereignisses, inklusive Einsatzbesprechung, sollten den Rebellen Spielern laut vorgelesen werden, wenn das Ereignis ausgelöst wird. Ausnahme: Die nicht gewählten Punkte, wenn der imperiale Spieler aus einer Liste auswählt.

F: Falls der Auslöser für ein Einsatz-Ereignis voraussetzt, dass eine Figur benachbart zu einem bestimmten Feld sein muss, kann eine Figur die Voraussetzung auch dann erfüllen, während sie sich durch eine andere Figur (auf dieses Feld) bewegt?

A: Ja. Die Voraussetzung für eine Figur, bei einem Einsatz-Ereignis benachbart zu einem bestimmten Feld zu sein, setzt nicht voraus, dass die Figur ihre Bewegung auf dem Feld auch beenden muss. Das Einsatz-Ereignis wird sofort ausgelöst, wenn die Bedingung erfüllt ist. Danach kann die Bewegung der Figur weitergehen.

F: Kann in „Gefangen“ eine große imperiale Figur ihre Bewegung entlang einer Tür beenden?

A: Nein. Sobald eine Regel besagt, dass eine Tür nicht die Bewegung einer großen Figur versperrt, dann kann sich die Figur durch die Tür bewegen, aber sie kann ihre Bewegung nicht entlang der Kante zur Tür beenden.

IM SCHATTEN DER ZWILLINGSSONNEN

Der folgende Abschnitt enthält Errata und häufig gestellte Fragen zu der *Im Schatten der Zwillingssonnen*-Erweiterung.

ERRATA


Dieser Abschnitt enthält die offiziellen Änderungen zu der *Im Schatten der Zwillingssonnen*-Erweiterung.

STABSOFFIZIER/FELDMARSCHALL

Der erste Satz der Spezialaktion beider Karten sollte lauten: „Wähle eine andere befreundete Figur innerhalb von 2 Feldern.“

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

Dieser Abschnitt beantwortet häufig gestellte Fragen zur *Im Schatten der Zwillingssonnen*-Erweiterung.

F: Wenn Kayn Somos die Fähigkeit „Truppenkommando“ nutzt, muss das Ziel des Angriffs  erleiden, um FOKUSSIERT werden zu dürfen?




A: Nein.


F: Wenn eine Figur die Aktion „Vollstreckungsbefehl“ ausgeführt hat und ihr ein Angriff durch „Mit gutem Beispiel voran“ gewährt wird, kann diese Figur dann immer noch ihre andere Aktion nutzen, um einen Angriff durchzuführen?

A: Ja.

Kann die Heldin Saska Teft die Klassenkarte „Bastlerin“ nutzen, um eine Modifikation an eine Waffe anzuhängen, die keine Modifikationsbalken hat?

A: Ja.

F: Eine Figur mit „Listig“ hat einen GESCHWÄCHT-Zustand. Während sie verteidigt, würfelt sie ein . Kann sie +1  von der „Listig“-Fähigkeit anwenden, bevor -1  vom GESCHWÄCHT-Zustand angewandt wird?

A: Nein. Zustände werden wie Einsatz-Regeln behandelt, wenn es um zeitliche Konflikte geht, deshalb wird -1  ausgelöst, bevor der Verteidiger die Chance hat, „Listig“ zu nutzen.

F: Werden Saska Tefts Gerätemarker am Ende jedes Einsatzes abgelegt?

A: Ja

F: Kann ein Teil von Biv Bodhriks „Aus nächster Nähe“ ein Objekt ins Ziel nehmen?

A: Nein. „Aus nächster Nähe“ muss auf eine Figur zielen.

F: Kann Biv Bodhrik „Aus nächster Nähe“ und „Letzte Bastion“ während derselben Aktivierung nutzen?

A: Ja. Auch wenn „Letzte Bastion“ das Durchführen von „Aus nächster Nähe“ beinhaltet, ist es eine andere Spezialaktion und deshalb können beide während derselben Aktivierung genutzt werden.

F: Falls eine Elite-Figur von „Imperialer Offizier“ eine „Feldmarschall“-Karte angehängt hat, kann sie dann „Vollstreckungsbefehl“ zwei Mal während derselben Aktivierung nutzen?

A: Ja. Es sind zwei Kopien einer Fähigkeit. Daher kann sie jede Spezialaktion ein Mal nutzen.

F: Können andere Rebellenfiguren Saskas Gerätemarker verwenden, falls Saska kampfunfähig wird?

A: Nein. Fähigkeiten von kampfunfähigen und zurückgezogenen Figuren können nicht verwendet werden, auch wenn diese nicht die gleiche Figur betreffen.

RÜCKKEHR NACH HOTH

Der folgende Abschnitt enthält Errata und häufig gestellte Fragen zur der *Rückkehr nach Hoth*-Erweiterung.

ERRATA

LEIA ORGANA



Die Fähigkeit „Gefechtsführung“ auf der normalen und auf der Elite-Aufstellungskarte sollte lauten:

„Führe einen Angriff durch und wähle dann eine andere befreundete Figur innerhalb von 3 Feldern. Die gewählte Figur darf unterbrechen, um einen Angriff auf dasselbe Ziel durchzuführen.“

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

F: Falls mein Gegner „Initiative ergreifen“ spielt und ich diese Befehlskarte mit „Neutralisation“ ablege und ihre Effekte neutralisiere, muss mein Gegner dann immer noch eine Aufstellungskarte erschöpfen?

A: Nein. „Neutralisation“ neutralisiert alle Effekte der betroffenen Karte, zusammen mit allen Kosten auf der Karte. Das betrifft jede neutralisierte Karte, die voraussetzt, dass eine Figur eine Aktion ausgeben muss; falls eine solche Karte neutralisiert werden würde, würde die Figur, die die Karte zu nutzen versucht, keine Aktion aufgeben müssen.

F: Beim Einsatz „Rückkehr zur Echo-Basis“ kann eine Held die Ionenkanone abfeuern. Sobald er dies tut, wird er angewiesen eine - und -Probe abzulegen. Sobald dies passiert, muss er zwei Proben ablegen (eine für jedes Attribut) oder eine Probe, welche beide der Attribute kombiniert?

A: Er legt eine Probe ab, welche beide Attribute kombiniert.

RISKANTES SPIEL AUF BESPIN

Der folgende Abschnitt enthält Errata und häufig gestellte Fragen zur der *Riskantes Spiel auf Bepin*-Erweiterung.

ERRATA


UGNAUGHT-TÜFTLER

Die normale Version und die Elite-Version von „Ugnaught-Tüftler“ sollte folgende Änderungen enthalten:

- Die „Punktschweißen“-Fähigkeit sollte lauten: „Bringe den Begleiter „Schrottdroide“ auf einem benachbarten Feld ins Spiel.“
- Die „Schrott-Bataillon“-Fähigkeit sollte lauten: Zu Beginn deiner Aktivierung deiner Gruppe wird der Schrottdroide spielbereit. Er wird aktiviert, als würde er deiner Gruppe angehören, und darf deine Energiefähigkeiten nutzen.“

EINSATZ: FEINDLICHE ÜBERNAHME

Der fünfte Punkt unter „Geiselnahme“ sollte lauten:

„Eine Rebellengruppe, die benachbart zu **Agent Blaise** steht, darf in ihrer Aktivierung eine -Probe ablegen. Bei Erfolg stößt sie **Agent Blaise** um bis zu 2 Felder. Bei Misserfolg stößt sie ihn um bis zu 1 Feld. Nur 1 Mal pro Aktivierung.“

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

Dieser Abschnitt beantwortet häufig gestellte Fragen zur *Riskantes Spiel auf Bespin*-Erweiterung.

F: Wer zieht die Versorgungskarte, die durch die „Plündern“-Fähigkeit von R5-Astromechdroide gezogen wird?

A: Der Held, der R5-Astromechdroide zum Einsatz mitgebracht hat, zieht alle Versorgungskarten durch die „Plündern“-Fähigkeit.

F: Nachdem Uгнаught-Tüftler einen Schrottdroiden gesetzt hat, kann dieser Schrottdroide mit allen Kopien von Uгнаught-Tüftler dieses Spielers spielbereit werden und aktivieren oder nur mit dem, der ihn erschaffen hat?

A: Der Schrottdroide kann mit allen Uгнаught-Tüftlern spielbereit werden und aktivieren.

F: Gilt der Schrottdroide als in der Gruppe des Uгнаught-Tüftlers, der ihn gesetzt hat?

A: Nein. Fähigkeiten, die eine Gruppe betreffen oder von ihr genutzt werden (wie z. B. ein Anhang) betreffen den Schrottdroiden nicht und können von dem Schrottdroiden nicht genutzt werden.

Kann ein Schrottdroide vor dem Uгнаught-Tüftler, der ihn aktiviert, aktivieren?

A: Ja.

F: Wann kann ich die Durchschlagen-Reduzierungsfähigkeit von „Zillo-Technik“ in einem Gefecht verwenden?

A: „Zillo-Technik“ kann jederzeit vor Schritt 7 eines Angriffs verwendet werden, um den Durchschlagen-Wert zu reduzieren, wobei er angewandt wird, um die Anzahl von Blocks zu reduzieren. Das heißt, dass diese Fähigkeit nach dem Ausgeben von Energie verwendet werden kann.

JABBAS REICH

Der folgende Abschnitt enthält Errata und häufig gestellte Fragen zur der *Jabbas Reich*-Erweiterung.

ERRATA

MISSION: STURM AUF DEN PALAST (S.37)

Der siebte Punkt unter „Rückzug auf Huttisch“ sollte lauten: „Der neutrale Einsatzmarker stellt Malakili dar. Malakili ist eine neutrale Figur (Gesundheit: 8, Verteidigung: keine), die nicht aktiviert werden kann. Während Malakili auf dem Spielplan ist, erhält der Rancor zu Beginn jeder seiner Aktivierungen 5 Bewegungspunkte.“

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

Dieser Abschnitt beantwortet häufig gestellte Fragen zur *Jabbas Reich*-Erweiterung.

F: Kann Luke Skywalker (Jedi-Ritter) während seiner Aktivierung 2 Mal angreifen?

A: Ja. Heldenmut verlangt von Luke nicht, dass er eine Aktion ausgeben muss, um jenen Angriff durchzuführen. Dadurch hat er immer noch eine seiner 2 Aktionen frei, um in der gleichen Aktivierung einen eigenen Angriff durchzuführen.

F: Kann Luke Skywalker (Jedi-Ritter) seine „Heldenmut“-Fähigkeit verwenden, um anzugreifen, während er sich im Feld einer anderen Figur befindet?

A: Nein. Eine Figur muss seine Bewegung beendet haben, um einen Angriff durchzuführen. Dies kann Luke in einem Feld mit einer Figur, die kein Begleiter ist, nicht tun.


F: Sobald „Elite-Scharfschütze“ auf einer Elite-Version von „Ranger der Rebellenallianz“ verwendet wird, muss ich dann beide Würfel gleichzeitig würfeln oder kann ich den zweiten würfeln, nachdem ich das Ergebnis des ersten gesehen habe?

A: Falls du dich entscheidest mit 2 Würfeln zu würfeln, müssen beide Würfel gleichzeitig gewürfelt werden.

F: Wenn mit der Imperialen Klasse „Söldner des Hutts“ gespielt wird und der letzte Held besiegt wird, bekommen kampfunfähige Helden immer noch Kopfgeldmarker durch „Gesucht: Tot“?

A: Ja. Jeder Held sollte einen neuen Kopfgeldmarker beanspruchen, auch wenn jener Held kampfunfähig ist oder zu dem Zeitpunkt zurückgezogen ist.

F: Wann werden die Würfel für die Effekte zu Beginn jeder Runde auf der 4-Spieler-Karte „Grenzgebiet auf Nal Hutta“ gewürfelt?

A: Zu Beginn jeder Runde wählt der Spieler oder das Team mit der Initiative ein Feld, würfelt dann 1 grünen Würfel und vermerkt das -Ergebnis für jenes Feld. Jener Spieler oder jenes Team macht dies 1 Mal für jeden Geschützturm und darf das gleiche Feld mehrmals wählen. Sobald alle Spieler oder Teams dies für jeden Geschützturm, den sie kontrollieren, getan haben,

erleiden alle Figuren in den gewählten Feldern gleichzeitig den zusammengezählten Schaden, der jenem Feld zugewiesen worden ist. Alle SP, durch das Besiegen dieser Figuren erhalten werden, werden auch gleichzeitig erhalten.

F: Was passiert, sobald in einem Gefecht Greedo Greedo angreift?

A: Sobald Greedo (A) Greedo (B) angreift, löst die „Langsam zielen“-Fähigkeit von (A) aus, was dazu führt dass (B) (A) angreift. Dies wiederum löst die „Langsam zielen“-Fähigkeit von (B) aus, was dazu führt, dass (A) (B) angreift. In diesem Fall wird jede „Langsam zielen“-Fähigkeit nur 1 Mal abgehandelt. Dies resultiert in 3 Angriffen in dieser Reihenfolge: (A) greift (B) an, (B) greift (A) an und (A) greift (B) an.

F: Falls ein Spieler keine SP hat, aber so behandelt wird, als hätte er 2 SP von einer Mission wie „Lokalrunde“, kann Jabba der Hutt jene Punkte ausgeben, um „Killer anheuern“ zu verwenden?

A: Nein. Spieler können SP nicht ausgeben, die sie von „wird so behandelt als“-Fähigkeiten haben. Diese Fähigkeiten modifizieren, fügen aber nicht direkt etwas zu den SP des Spielers hinzu.

F: Kann ich Jabba der Hutts Fähigkeit „Killer anheuern“ verwenden, um mit einer Figur meines Gegners anzugreifen?

A: Nein. Du könntest mit „Killer anheuern“ zwar eine Figur des Gegners wählen, aber jene Figur würde die eigenen Entscheidungen zur Bewegung und für einen Angriff treffen. Jabba lässt dich „mit jener Figur“ keinen Angriff durchführen.



VERBÜNDETEN- UND SCHURKEN-PACKS

Der folgende Abschnitt enthält Errata und häufig gestellte Fragen zu den Verbündeten- und Schurken-Packs

ERRATA

REBELLENTRUPPEN (WELLE 1)

Die Aufstellungskarte der Elite-Rebellentruppen sollte die folgenden beiden -Fähigkeiten haben:

- : Durchschlagen 2
- : +2 Zielsicherheit

Im Einsatz „Bereitmachen für den Aufprall“ sollte der dritte Punkt der Einsatzbesprechung so lauten:


„Neutrale Einsatzmarker stellen Verstärkungen dar. Sobald ein Rebellentruppler besiegt wird, legt man einen neutralen Einsatzmarker ab. Am Ende jeder Runde stellen die Rebellen für jeden in dieser Runde abgelegten neutralen Einsatzmarker 1 Rebellentruppler in der Stellung der Rebellen auf.“

REBELLEN SABOTEURE

Siehe Seite 1 für die Errata der Aufstellungskarten der normalen und Elite-Rebellen-Saboteure.

SÖLDNER (WELLE 3)

Die „Glorreicher Abgang“-Fähigkeit sollte lauten:

„Sobald du  in Höhe deiner Gesundheit erlitten hast, darfst du, bevor du besiegt wirst, unterbrechen, um einen Angriff durchzuführen. Dann bist du besiegt.“

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

CHEWBACCA VERBÜNDETEN-PACK (WELLE 1)

F: Erhält der Spieler, der in dem Gefechts-Einsatz „Gefängnis-ausbruch“ den Gefangenen befreit hat, auch weiterhin SP, nachdem der Gefangene besiegt worden ist?

A: Nein.

REBELLENTRUPPEN-VERBÜNDETEN-PACK (WELLE 1)

F: Falls ich „Verstärkung“ spiele, verliert mein Gegner die SP, die er von der besiegten Figur erhalten hat?

A: Nein. „Verstärkung“ erschafft eine neue Figur, die für zusätzliche SP besiegt werden kann.

R2-D2 UND C-3PO-VERBÜNDETEN-PACK (WELLE 2)

F: Kann „Primärfunktion“ genutzt werden, um eine Spezialaktion zwei Mal durchzuführen, falls die Aktion die Durchführung eines Angriff beinhaltet?

A: Nein.

F: Wenn beide Spieler „Computernetzwerk“ nutzen, wer kontrolliert dann die Terminals?

A: Derjenige, der „Computernetzwerk“ als letzter gespielt hat, kontrolliert alle Terminals.

BANTHA-REITER SCHURKEN-PACK (WELLE 4)

F: Wenn ich „Der Schrecken des Jundlands“ spiele, muss ich die zwei Bewegungspunkte erhalten, bevor ich den Angriff oder eine Spezialaktion ausführe?

A: Nein, die zwei Effekte können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

F: Kann Bantha-Reiter (oder eine anderer gewaltige Figur) seine Bewegung während des Schritts „Ende der Runde“ mehrmals in Feldern beenden, die andere Figuren enthalten?

A: Nein. Die Figur kann dies nur einmal pro „Ende der Runde“-Schritt machen.

F: Wenn ein Effekt Bantha-Reiter (oder eine andere gewaltige Figur) setzt, gilt die Bewegung dann als beendet?

A: Ja.

LEIA ORGANA VERBÜNDTEN-PACK (WELLE 5)

F: Kann im Gefechtseinsatz „Bergung“ ein Spieler eine beliebige der 4 Türen angreifen, oder nur die zwei Türen zum Kommandostand?

A: Alle 4 Türen können angegriffen werden. Obwohl nur die Türen zum Kommandostand verriegelt sind, erlaubt die Regel, dass eine Figur alle Türen auf der Karte angreifen kann.

F: Wechseln sich die Spieler in dem Gefechtseinsatz „Immer in Bewegung“ ab, bis alle 3 Patrouillendroiden bewegt worden sind, oder bewegt jeder Spieler nur einen Patrouillendroiden?

A: Jeder Spieler bewegt nur 1 Patrouillendroiden.

AGENT BLAISE SCHURKEN-PACK (WELLE 6)

F: Kann ich in der Gefechtsmission „Aufklärung“ eine Holokamera auf versperrtes Gelände legen?

A: Nein. Versperrtes Gelände versperrt benachbarte Felder, sodass Felder, die Gelände versperren, sich nicht benachbart zu einer Figur befinden und Holokameras nicht darauf gelegt werden können.

REGELAUFFRISCHUNG

Der folgende Abschnitt beinhaltet zur besseren Übersicht alle neuen Regeln und Interaktionen, die in verschiedenen *Imperial-Assault*-Erweiterungen eingeführt worden sind.

ANGRIFFE

Manche Fähigkeiten lassen eine Figur einen Angriff mit einer anderen Angriffsart und einem anderen Angriffspool durchführen als ihr normaler Angriff.

- Wenn ein Held einen Angriff mit einem von seinen Waffen unabhängigen Angriffspool durchführt (z. B. den Nahkampfangriff „Aus nächster Nähe“ auf Biv Bodhriks Heldenbogen), darf er während dieses Angriffs keine Fähigkeiten seiner Waffen benutzen.
- Wenn eine Figur, die zu einer Aufstellungskarte gehört, einen Angriff mit alternativem Angriffspool durchführt (z. B. den Nahkampfangriff von Biv Bodhriks Aufstellungskartenfähigkeit „Aus nächster Nähe“), darf sie trotzdem ihre Energiefähigkeiten auslösen, es sei denn, die Fähigkeit, die den Angriff auslöst, besagt Gegenteiliges

SPEZIELLE ANGRIFFSSITUATIONEN

- Manche Fähigkeiten erlauben die Durchführung eines Angriffs mit einer feindlichen Figur. Bei solchen Angriffen übernimmt der Spieler, der die Fähigkeit ausführt, für die Dauer des Angriffs die Kontrolle über die feindliche Figur.
 - Der Spieler, der die Fähigkeit ausführt, wählt das Ziel des Angriffs. Für die Dauer dieses Angriffs gelten alle nicht-neutralen Figuren als feindlich; befreundete Figuren gibt es nicht. Die Figur darf nicht auf sich selbst zielen.
 - In einer Kampagne gelten alle imperialen Figuren, die für einen Angriff vom Rebellenplayer kontrolliert werden,

sowie alle Rebellenfiguren, die für einen Angriff vom imperialen Spieler kontrolliert werden, gleichzeitig als imperiale Figuren und Rebellenfiguren, was die Einsatzregeln betrifft.

- Eine Figur, die eine solche Fähigkeit verwendet, wird nicht behandelt, als hätte sie einen Angriff durchgeführt.

AUFRÜSTUNG DER REBELLEN

Wird eine Kampagne mit einer oder mehreren Erweiterungen gespielt, verfahren die Rebellenplayer im Schritt Aufrüstung der Rebellen etwas anders als gewohnt.

Die Rebellenplayer ziehen nicht mehr sechs Karten von jedem Ausrüstungsstapel, der im Kampagnenlogbuch steht. Stattdessen zählen sie zu Beginn der Kampagne die Karten jedes Ausrüstungsstapels ab. In jedem Schritt Aufrüstung der Rebellen ziehen die Rebellenplayer halb so viele Karten (aufgerundet) von den entsprechenden Stapeln.

BEGLEITER

Ein **BEGLEITER** ist eine neue Art von unterstützender Figur, die über diverse Effekte ins Spiel kommen kann. Er ist immer mit einem Helden oder einer Gruppe verbunden und gehört auch derselben Fraktion an. Aktiviert wird der Begleiter unmittelbar vor oder nach der Aktivierung des zugehörigen Helden bzw. der zugehörigen Gruppe.

Sobald ein Begleiter ins Spiel kommt, legt man seine Karte offen und **spielbereit** neben die zugehörige Aufstellungskarte oder den zugehörigen Heldenbogen. Dann wird der Begleitermarker gemäß den Angaben des Effekts, der ihn ins Spiel gebracht hat, platziert.

Für Begleiter gelten dieselben Regeln wie für Figuren mit folgenden Ausnahmen:

- Begleiter versperren nicht die Sichtlinie. Feindliche Figuren müssen keinen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben, um das Feld eines Begleiters zu betreten.
- Ein Begleiter kann seine Bewegung auf dem Feld einer anderen Figur beenden und andere Figuren können ihre Bewegung auf dem Feld eines Begleiters beenden.
- Ein Begleiter ist benachbart zu allen Figuren und Objekten auf seinem Feld und alle diese Figuren und Objekte auf seinem Feld sind benachbart zu ihm.
- Begleiter dürfen nicht interagieren und nicht die Fähigkeiten von Klassen-, Ausrüstungs- und Versorgungskarten verwenden.
- Die Figurenkosten eines Begleiters sind 0 (siehe „Figurenkosten“ rechts).
- Jede Attributprobe eines Begleiters ist automatisch ein Misserfolg.
- Verlässt die zugehörige Gruppe eines Begleiters das Spiel, bleibt der Begleiter im Spiel, wird aber nicht mehr aktiviert, es sei denn, ein Spieleffekt gestattet, dass der Begleiter zusammen mit einer anderen Gruppe aktiviert wird.

- In einer Kampagne darf immer nur ein Begleiter jedes Typs gleichzeitig im Spiel sein. Im Gefecht darf jeder Spieler einen Begleiter jedes Typs im Spiel haben.
- Wenn ein Begleiter unter der Kontrolle eines Spielers ins Spiel gebracht wird und er bereits unter dessen Kontrolle im Spiel ist, wird er zuerst vom Spielplan entfernt.
- Im Gefecht betreffen Fähigkeiten, die sich explizit auf Begleiter beziehen, immer nur die eigenen Begleiter.

„DU“

Wenn ein zu einer Figur gehörender Effekt „dich“ auffordert, einen Marker zu beanspruchen, Siegpunkte zu erhalten oder Karten zu manipulieren, bezieht sich das Pronomen auf den Spieler der Figur. Ebenso ist es, wenn von „deiner“ Armee oder „deinen“ Figuren die Rede ist.

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 verwendet werden, eine Aufstellungskarte mit Gefechtssymbol nur im Gefecht.



FIGURENKOSTEN

Manche Fähigkeiten und Spieleffekte nehmen Bezug auf die Kosten einer Figur. Diese Kosten ermitteln sich wie folgt:

- Hat die Gruppe der Figur eine anfängliche Gruppengröße von 1, entsprechen die Figurenkosten den Aufstellungskosten der Gruppe.
- Hat die Gruppe der Figur eine anfängliche Gruppengröße von 2 oder mehr, entsprechen die Figurenkosten den Verstärkungskosten der Gruppe.

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-Aufwertungs-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.

KLASSENKARTEN

Manche Helden, wie Davith Elso, haben in ihrem Klassenstapel Ausrüstungskarten mit EP-Kosten. Diese Karten können wie alle anderen Klassenkarten mit EP gekauft werden. Sie werden wie andere Ausrüstungen derselben Art verwendet. Falls man sie nach dem Kauf wieder verkaufen will, bekommt man (wie für alle Ausrüstungskarten ohne Angabe von Credit-Kosten) 50 Credits dafür.

KONTROLLIEREN

Manche Gefechtseinsätze verlangen, dass man nicht nur Spielplanteile und Marker, sondern auch Aufstellungszonen kontrolliert.

- Man kontrolliert eine Aufstellungszone, wenn mindestens 1 befreundete Figur auf einem Feld dieser Aufstellungszone steht **und** keine feindlichen Figuren auf Feldern der Aufstellungszone stehen.

LEBENSRAUM

LEBENSRAUM ist ein Schlüsselwort, das auf manchen Aufstellungskarten auftaucht. In einer Kampagne kann der imperiale Spieler beim Auswählen seiner offenen Gruppen Aufstellungskarten mit dem Schlüsselwort Lebensraum nur dann auswählen, wenn mindestens 1 Teil des Einsatzspielplans den passenden Typ hat.

Hinweis: Bei Gefechten spielt das Schlüsselwort Lebensraum keine Rolle

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, so als ob sie zu seiner Fraktion gehören.

In Kampagnen dürfen neutrale Aufstellungskarten nicht verwendet werden.



Neutrale Aufstellungskarte (Rück- und Vorderseite)

TYPEN VON SPIELPLANTEILEN

Jedes Spielplanteil von *Imperial Assault: Das Imperium greift an* hat einen oder mehrere **TYPEN**, die beschreiben, in welche Umgebung das Teil gehört. Die Typen haben keinen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen, aber andere Spielmaterialien können Bezug auf sie nehmen.

In erster Linie unterscheiden die Typen zwischen Innen- und Außenräumen (siehe „Innenfelder“ auf S. 16 des Referenzhandbuchs). Andere Typen können Wald, Wüste oder Schnee sein. Die Spielplanteile aus dem Grundspiel und aus dieser Erweiterung haben folgende Typen:

- **Wald:**
 - Spielplanteile aus dem Grundspiel 01A–18A, 37A, 38B und 39A
 - Spielplanteile aus *Rückkehr nach Hoth* 05A und 24A
 - Spielplanteile aus *Riskantes Spiel auf Bespin* 11A
- **Wüste:**
 - Spielplanteile aus dem Grundspiel 01B–18B, 37A, 38A und 39B
 - Spielplanteile aus *Im Schatten der Zwillingssonnen* 04B–07B
- **Schnee:**
 - Spielplanteile aus *Rückkehr nach Hoth* 01A–24A und 21B
- **Innenraum:**
 - Spielplanteile aus dem Grundspiel 19A–36A und 19B–36B
 - Spielplanteile aus *Rückkehr nach Hoth* 01B–20B und 22B–24B
 - Spielplanteile aus *Im Schatten der Zwillingssonnen* 01A–07A und 01B–03B
 - Spielplanteile aus *Riskantes Spiel auf Bespin* 01A–10A und 01B–012B

VERBRAUCHEN

Sobald eine Karte verbraucht wird, haben ihre Kartenfähigkeiten keinen Effekt mehr. Beispiel: Sobald MHD-19 die „Verbrauchen“-Fähigkeit der Belohnungskarte „Hardware-Upgrade“ nutzt, tritt die „+2 Gesundheit“-Fähigkeit der Karte außer Kraft, d. h. der Gesundheitswert von MHD-19 sinkt um 2.

WÜRFELARTEN

In manchen Fähigkeitstexten ist von Würfelarten die Rede. Es gibt zwei Arten von Würfeln: Angriffs- und Verteidigungswürfel.

- Blaue, rote, grüne und gelbe Würfel sind Angriffswürfel.
- Schwarze und weiße Würfel sind Verteidigungswürfel.

REGELKLARSTELLUNGEN

Der folgende Abschnitt beinhaltet zusätzliche Klarstellungen zu den entsprechenden Einträgen im Referenzhandbuch:

ANGRIFFE

- Eine Figur muss ihre Bewegung beenden, um einen Angriff durchführen zu können.

AUFSTELLUNG

- Sobald eine Gruppe während einer Kampagne aufgestellt wird, werden alle Figuren in jener Gruppe am selben Punkt aufgestellt, außer es wird von der Mission etwas anderes angegeben.

BETÄUBT

- Eine betäubte Figur kann keinen Angriff deklarieren, kann aber einen Angriff abhandeln, der bereits erklärt worden ist, falls er während des Angriffs betäubt worden ist.

EXPLOSION

- Explosion wird angewandt, nachdem der Angriff abgehandelt worden ist. Explosion betrifft nicht das Ziel des Angriffs.

GELÄNDE

- Falls eine Gruppe von Feldern komplett von einem Rahmen eines bestimmten Geländes umschlossen ist oder von einer Kombination eines einzigen Geländerahmens und Mauern, dann gilt jedes dieser Felder, als würde es jenes Gelände beinhalten.
Beispiel: Jedes der vier Felder auf dem Spielplanteil 01B (Grundspiel), die von versperrtem Gelände umschlossen sind, beinhaltet versperrtes Gelände. Diese Felder sind nicht miteinander benachbart.

GEWALTIG

- Nachdem während einer Aktivierung, zu Beginn der Runde oder am Ende der Runde eine Figur mit dem Schlüsselwort „Gewaltig“ ihre Bewegung in Feldern beendet hat, die noch mindestens eine andere Figur besetzt, kann sich die Figur mit dem Schlüsselwort „Gewaltig“ während dieser Aktivierung, zu Beginn jener Runde oder am Ende jener Runde nicht mehr bewegen.

RUNDSCHLAG

- Rundschlag wird angewandt, nachdem der Angriff abgehandelt worden ist.

SPIELSIEG IM GEFECHT

Ein Spieler verdient während eines Spiels jedes Mal dann Siegpunkte (SP), wenn er eine gegnerische Figur besiegt, oder durch Karten- oder Missionseffekte.

- Sobald eine Figur besiegt wird, erhält der gegnerische Spieler SP in Höhe der Figurenkosten jener Figur (siehe „Figurenkosten“ im Abschnitt „Regelauffrischung“ weiter oben).
- Die Spieler erhalten nicht die SP in der Höhe der Aufstellungskosten einer Gruppe, sobald die letzte Figur in jener Gruppe besiegt worden ist.
- Sobald die letzte Figur einer Gruppe besiegt worden ist und falls jene Gruppe einen Anhang hat, dann erhält der gegnerische Spieler SP in Höhe der Kosten des Anhangs.

VERSPERRTES GELÄNDE

- Falls eine Figur oder ein Objekt ohne das Schlüsselwort „Beweglich“ ein Feld besetzt, das versperrtes Gelände enthält, werden die Regeln für „Beweglich“ für jenes Figur oder Objekt angewandt.

Dieses und andere Dokumente für das FFG Organized Play können auf der Webseite von FFG Organized Play abgerufen werden:
<http://www.fantasyflightgames.com/opsupport>

WWW.ASMODEE.DE/STARWARS

© & ™ Lucasfilm Ltd. The FFG logo is © of Fantasy Flight Publishing, Inc.
German version published by Asmodee GmbH.