

# STAR WARS™

# ARMADA™

## DEUTSCHE AUSGABE

## SUPERSTERNENZERSTÖRER

Der Erweiterungspack *Supersternenzerstörer* verstärkt das Imperium mit einem furchterregenden Kriegsschiff für *Star Wars: Armada*. Alle Schiffe, Karten und Marker aus diesem Erweiterungspack richten sich nach den Spielregeln von *Armada* und den Zusatzregeln aus dieser Anleitung. Das Schiff und die Karten können nach Belieben mit anderen Schiffen und Karten aus der *Armada*-Spielwelt kombiniert werden. Dabei gelten die normalen Regeln für die Flottenzusammenstellung.



## INHALT

- Diese Anleitung
- 1 Schiffsmodell eines Supersternenzerstörers
- 2 Plastikbasen
- 2 Haltefinnen aus Plastik
- 4 Kommandoräder
- 1 Schubrad
- 2 Schiffsmarker
- 6 Schildräder mit Plastikverbindungen
- 11 Verteidigungsmarker
- 4 Kommandomarker
- 5 Einsatzzielmarker
- 1 Schiffskarten-ID-Marker
- 2 Schiffs-ID-Marker
- 1 Passen-Marker
- 4 Schiffsbögen
  - ◇ Sternenkriegsschiff-Kommandoprototyp
  - ◇ Sternenkriegsschiff-Angriffsprototyp
  - ◇ Sternenkriegsschiff der *Executor I*-Klasse
  - ◇ Sternenkriegsschiff der *Executor II*-Klasse
- 24 Aufwertungskarten
  - ◇ Admiral Ozzel
  - ◇ Admiral Piett
  - ◇ Alle Jäger mir nach!
  - ◇ Commander Gherant
  - ◇ Darth Vader
  - ◇ Direktor Krennic
  - ◇ Erfahrene Bordschützen
  - ◇ Fallenformation!
  - ◇ Feuer verstärken!
  - ◇ Flugkontrolle
  - ◇ Imperator Palpatine (Commander)
  - ◇ Imperator Palpatine (Offizier)
  - ◇ Kurzstreckenabwehr
  - ◇ Lira Wessex
  - ◇ Schilde auf Maximum!
  - ◇ Schnellstart-Hangar
  - ◇ Schwere Ionen-geschützstellung
  - ◇ Techniker des Enterkommandos
  - ◇ Vierlings-Turbolaserkanonen
  - ◇ XI-7-Turbolaser
  - ◇ *Annihilator*
  - ◇ *Eclipse*
  - ◇ *Executor*
  - ◇ *Ravager*

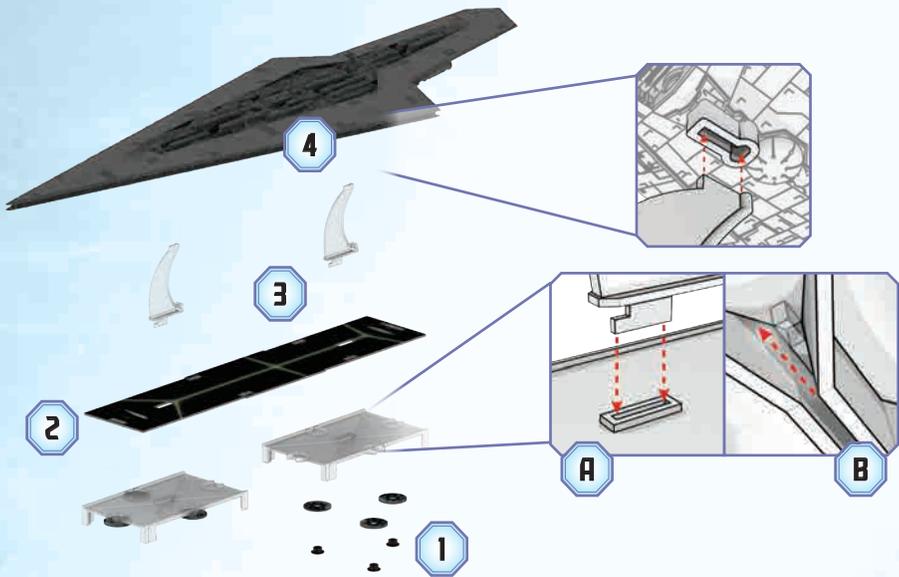
## REGELN

Mit diesem Produkt kommen eine neue Größenkategorie und neue Komponenten hinzu. Im Folgenden wird erklärt, wie diese Komponenten funktionieren.

## RIESIGE SCHIFFE

Mit dieser Erweiterung kommt eine vierte Größenkategorie hinzu. Ab jetzt gibt es nicht mehr nur kleine, mittelgroße und große Schiffe, sondern auch riesige. Das Schiff aus dieser Erweiterung ist ein **RIESIGES** Schiff. Schiffe dieser Größe haben einen einzelnen Schiffsmarker auf zwei 76 mm x 129 mm großen Schiffsbasen.

### ZUSAMMENBAU DES SUPERSTERNENZERSTÖRERS



Ein riesiges Schiff wird in folgenden Schritten zusammgebaut:

1. Befestige die Schildräder mit den Plastikverbindungen an den Unterseiten der Basen, sodass die Zahlen nach oben zeigen. Die Sektionen, die später vom Schiffsmarker überdeckt werden, erhalten keine Schildräder.
2. Setze den Schiffsmarker so auf die Basen, dass die aufgedruckte Schiffssilhouette über dem FFG-Logo auf der Bug-Basis liegt und das FFG-Logo auf der Heck-Basis in Richtung der Schiffssilhouette zeigt.
3. Stecke die Haltefinnen jeweils in den zentralen Schlitz jeder Basis (A) und schiebe sie nach vorn (B), bis sie unter der Basis einrastet.
4. Stecke die Oberseiten der Haltefinnen in die Halterungen an der Unterseite des Schiffsmodells.

## REGELN FÜR RIESIGE SCHIFFE

Für riesige Schiffe gelten alle Regeln, die für Schiffe gelten. Ein riesiges Schiff besteht aus zwei Schiffsbasen, einem Schiffsmo- dell, einem Schiffsmarker und einem Schiffsbogen. Ein Schiffsbogen enthält dieselben Elemente wie andere Schiffskarten und wird für Regeln und Speleffekte wie eine Schiffskarte behandelt.

Zudem gibt es einige zusätzliche Regeln, die beim Spielen mit riesigen Schiffen gelten.



Schiffsbogen des Sternenkriegsschiff-Kommando-prototyps

## FEUERWINKEL

Ein riesiges Schiff hat sechs Feuerwinkel. Zusätzlich zu den normalen Bug-, Heck-, linken und rechten Feuerwinkeln hat es zwei **HILFSFEUERWINKEL**: einen linken und einen rechten.

## HÜLLENSEKTIONEN

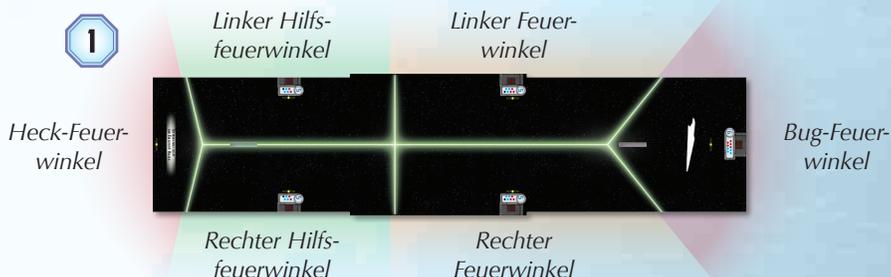
Ein riesiges Schiff hat sechs Hüllensektionen. Zusätzlich zu den normalen Bug-, Heck-, linken und rechten Hüllensektionen hat es zwei **Hilfshüllensektionen**: eine linke und eine rechte. Diese grenzen folgendermaßen an andere Hüllensektionen an.

- Die rechte Hilfshüllensektion grenzt an die rechte Hüllensektion und an die Heck-Hüllensektion an.
- Die linke Hilfshüllensektion grenzt an die linke Hüllensektion und an die Heck-Hüllensektion an.

Speleffekte, die sich ausdrücklich auf die linke oder rechte Hüllensektion beziehen, wenden ihre Effekte nicht auf die Hilfshüllensektionen an.

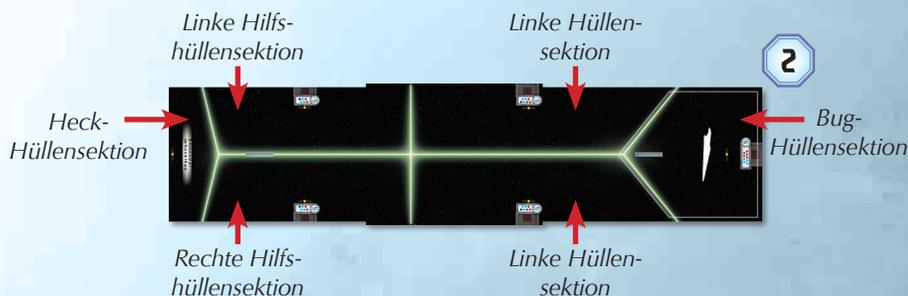
## FEUERWINKEL UND HÜLLENSEKTIONEN RIESIGER SCHIFFE

1



1. Ein riesiges Schiff hat sechs Feuerwinkel. Jeder Winkel ist die Fläche zwischen zwei **FEUERWINKELN**, die auf dem Schiffsmarker aufgedruckt sind.

2. Ein riesiges Schiff hat auch sechs **HÜLLENSEKTIONEN**. Jede Hüllensektion ist der Bereich des Schiffsmarkers zwischen zwei Feuerwinkellinien.



2

## PASSEN-MARKER

Wenn ein Spieler weniger Schiffe als sein Gegenspieler hat, kann er zu Spielbeginn einen oder mehrere Passen-Marker erhalten. Sobald ein Spieler in der Schiffsphase mit Aktivieren an der Reihe ist, darf er einen Passen-Marker ausgeben, um zu passen, statt ein Schiff zu aktivieren. Dann kommt der Gegenspieler an die Reihe und aktiviert ein Schiff. Ausgegebene Passen-Marker werden abgelegt. Vor dem Schritt „Schiffe aufstellen“ des Spieldaufbaus vergleichen beide Spieler die Anzahl der Schiffe in ihren Flotten. Hat ein Spieler insgesamt weniger Schiffe, erhält er Passen-Marker in Höhe der Differenz. Ist der erste Spieler derjenige mit weniger Schiffen, erhält er 1 Passen-Marker weniger.



Passen-Marker

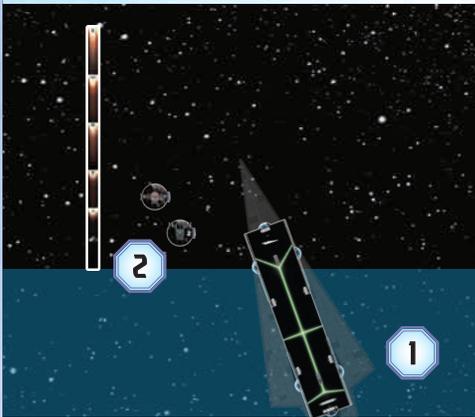
## AUFBAU

Folgende Regeln modifizieren die normalen Aufbaueregeln. Sie gelten nur für riesige Schiffe.

**Schiffe aufstellen:** Wenn ein Spieler während des Schrittes „Schiffe aufstellen“ ein riesiges Schiff aufstellt, muss ein Teil seiner Basis den Spielflächenrand des Spielers berühren. Das riesige Schiff darf über den Aufstellungsbereich des Spielers hinausragen, jedoch muss seine Basis vollständig innerhalb des Startgebiets liegen.

Ein riesiges Schiff kann nicht so aufgestellt werden, dass es sich mit Hindernissen überschneidet.

## AUFBAU EINES RIESIGEN SCHIFFES



1. Der imperiale Spieler stellt sein Schiff so auf, dass die hintere linke Ecke der Heck-Basis des Schiffes seinen Spielflächenrand berührt.
2. Später stellt der imperiale Spieler zwei TIE-Jäger-Staffeln so auf, dass die Staffeln innerhalb Entfernung 1–2 des Schiffes und innerhalb Entfernung 1–2 des Aufstellungsbereichs sind.

Staffeln, die innerhalb Entfernung 1–2 eines riesigen Schiffes platziert werden, das über den Aufstellungsbereich seines Spielers hinausragt, müssen ebenfalls innerhalb Entfernung 1–2 des Aufstellungsbereichs dieses Spielers sein.

## KOMMANDORÄDER

Sobald ein riesiges Schiff sein Kommandorad aufdeckt, wird ihm auch der entsprechende Kommandomarker zugewiesen.

## ANGRIFF

Ein riesiges Schiff kann während seiner Aktivierung bis zu drei Angriffe durchführen (statt bis zu zwei). Es kann nicht mehrmals pro Aktivierung mit derselben Hüllensektion angreifen.

## MANÖVER AUSFÜHREN

Folgende Regeln modifizieren die normalen Regeln für die Ausführung von Manövern von Schiffen. Sie gelten nur für riesige Schiffe.

**Kurs bestimmen:** Aufgrund ihrer Größe überschneiden sich riesige Schiffe bei manchen Manövern mit der Manöverhilfe, egal auf welcher Seite sie platziert wird. Beim Durchführen des Schrittes „Kurs bestimmen“ des Manövers eines Schiffes ist jeder Kurs, der zur Überschneidung des Schiffes mit der Manöverhilfe führt, ein unzulässiges Manöver und kann nicht ausgeführt werden. Stattdessen muss ein anderer Kurs bestimmt werden.

**Schiff bewegen:** Beim Platzieren der Manöverhilfe werden die Stopper des ersten Segments in die Aussparungen an einer Seite der Heck-Schiffsbasis (nicht an der Bug-Schiffsbasis) eingeführt. Beim Platzieren des Schiffes an dem Gelenk, das seinem Schub entspricht, werden die Aussparungen der Heck-Schiffsbasis über die Stopper des Gelenks geschoben.

## SIEGPUNKTE

Wenn die Spieler am Ende der Partie ihre Siegpunkte berechnen, erhält ein Spieler die Hälfte der Gesamt-Flottenpunktekosten (aufgerundet) jedes LAHMGELEGTEN feindlichen riesigen Schiffes auf der Spielfläche. Ein riesiges Schiff ist lahmgelegt, wenn es mindestens so viele Schadenskarten hat wie sein halber Hüllenwert (aufgerundet). Die Flottenpunktekosten eines lahmgelegten riesigen Schiffes beinhalten die Kosten aller Aufwertungskarten, die es ausgerüstet hat.

## AUFWERTUNGSLEISTE

Ein riesiges Schiff kann keine Aufwertungskarten ausrüsten, die Aufwertungsymbole zu seiner Aufwertungsleiste hinzufügen.

## WEITERE REGELN

Mit dem Erweiterungspack *Supersternenzerstörer* kommen folgende Regeln und Symbole hinzu:

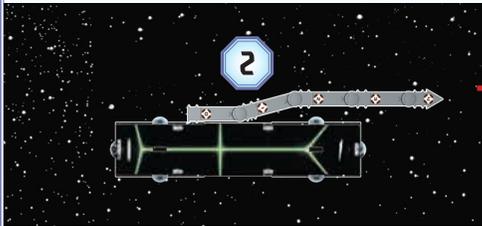
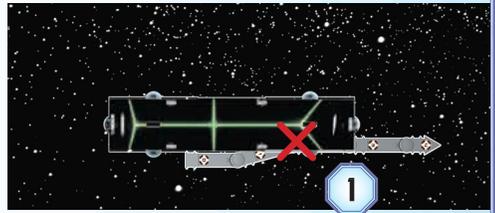
## -AUFWERTUNGSSYMBOL

Dieses Aufwertungssymbol steht für Flottenkommando.

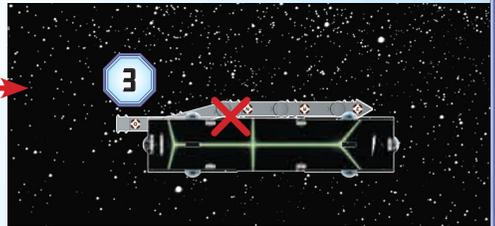
# BEISPIEL: BEWEGUNG EINES RIESIGEN SCHIFFES

Der imperiale Spieler bestimmt den unten abgebildeten Kurs und will sein riesiges Schiff bewegen, das gegenwärtig mit Schub 2 fliegt. Der imperiale Spieler hat den Effekt der Aufwertung Moff Jerjerrod und den Rad-Effekt eines ④-Kommandos abgehandelt, um die Kurskorrekturwerte des ersten und zweiten Gelenks zu erhöhen.

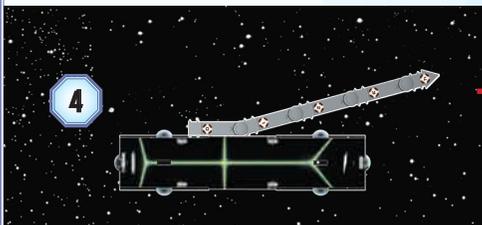
1. Der imperiale Spieler legt das gerade Ende der Manöverhilfe an die rechte Seite des Schiffes an und richtet sie an der Vorderseite der Heck-Basis aus. Dabei bemerkt er, dass sich die Manöverhilfe mit der Schiffsbasis überschneidet. Das Manöver ist also unzulässig und kann nicht ausgeführt werden.



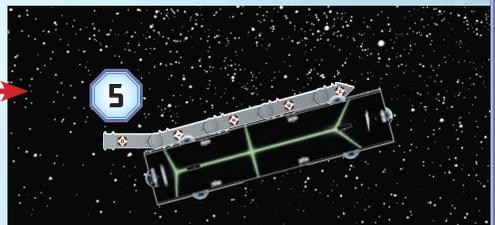
2. Der imperiale Spieler legt das gerade Ende der Manöverhilfe an die linke Seite des Schiffes an und richtet sie an der Vorderseite der Heck-Basis aus.



3. Der imperiale Spieler stellt fest, dass wenn er das Schiff an das Gelenk unter dem „Schub 2“-Segment bewegt, es sich an dieser Position mit der Manöverhilfe überschneidet. Da es auf beiden Seiten zu einer Überschneidung kommt, ist das Manöver insgesamt unzulässig.



4. Der imperiale Spieler stellt das zweite Gelenk der Manöverhilfe gerade und legt das gerade Ende an die linke Seite des Schiffes, an der Vorderseite der Heck-Basis an.



5. Das Schiff überschneidet sich nicht mit der Manöverhilfe, weder an seiner Ausgangsposition noch an seiner Endposition. Also hält der imperiale Spieler die Manöverhilfe auf dem Tisch fest und bewegt das Schiff an seine Endposition an dem Gelenk unter dem „Schub 2“-Segment.

## Aufwertungskarten mit mehreren Symbolen:

Manche Aufwertungskarten aus dieser Erweiterung haben mehr als 1 Aufwertungssymbol. Um eine solche Aufwertung auszurüsten zu können, benötigt das Schiff die entsprechende **Gruppe** an Symbolen in seiner Aufwertungsleiste. Es kann die Symbole dieser Gruppe nicht verwenden, um weitere Aufwertungen auszurüsten.



Aufwertungskarte mit mehreren Symbolen

❖ **Eindämmen:** Ein Schiff kann diesen Verteidigungsmarker ausgeben, um zu verhindern, dass der Angreifer den normalen kritischen Effekt abhandelt. Andere kritische Effekte, z. B. die einer Aufwertungskarte, kann der Angreifer trotzdem abhandeln.



Eindämmen-Verteidigungsmarker

# CREDITS

**Expansion Design and Development:**

Alex Davy, Brooks Flugaur-Leavitt, Michael Gernes und Sam Stewart mit James Kniffen

**Editing:** Richard A. Edwards

**Proofreading:** Sean O'Leary

**Miniatures Department Manager:** John Shaffer

**Expansion Graphic Design:** Evan Simonet mit Christopher Hosch

**Cover Art:** Matt Bradbury

**Interior Art:** Tiziano Baracchi, Madeline Boni, Matt Bradbury, Alexandre Dainche, Anthony Devine, Tony Foti, Tom Garden, Jeff Lee Johnson, Mark Molnar, Adam Schumpert, Greg Semkow, Matthew Starbuck, Darren Tan und Magali Villeneuve

**Art Direction:** Taylor Ingvarsson und Zoë Robinson mit Andy Christensen

**Managing Art Director:** Melissa Shetler

**Sculpting:** Bexley Andrajack

**Sculpting Lead:** Cory DeVore

**Sculpting Manager:** Derrick Fuchs

**Quality Assurance:** Zach Tewalthomas

**Licensing Coordinator:** Sherry Anisi und Long Moua

**Licensing Manager:** Simone Elliott

**Production Management:**

Jason Beaudoin und Megan Duehn

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**Senior Manager of Project Development:**

Chris Gerber

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Publisher:** Andrew Navaro

## LUCASFILM LTD.

**Lucasfilm Approvals:** Brian Merten

*Besonderer Dank an Max Brooke, Rob Crandall, Mackenzie Dalla Lana, Kyle Dekker und Curtis Hill*

**Testspieler:** Matt Aird, Matthew Babiash, Sam Bailey, Joel Brygger, Josiah Burkhardtsmeier, Dan Buis, Christian Busch, David Cloud, Kevin Connors, Ian Cross, Stephen Didion, Brad Dittberner, Laurence Evans, Dan Fischer, Francois Fressin, Chris Fritz, Jeremy Gaudreau, Jason Gerali, Daniel Hars, Lyle Hayhurst, Jake Heichert, Jeff Hincy, Jonathan Van Horn, Colton Hoerner, Matt Holland, Julian Horvath, Daniel Howell, Nelson Huang, Jesse Jirousek, Gregg Johnson, Nathan Karpinski, Kalar Komarek, Drew

Krumel, Dong Lee, Randy Lewis, Lukas Litzinger, Brendon MacLeod, Kyle Maitland, Alexander Nobles, Quynh Nguyen, Daniel Peat, Michael Ptak, Craig Ragain, Carlo Roque, Sam Simon, Jim Spurrier, Matthew Stagg, Sean Sundberg, Allen Tluczek, Ryan Voigt, Norm Weir, Chris Wheeler, Rob Williamson, Mike Youtz und Carel Zietsman

## DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

**Übersetzung und Redaktion:** Susanne Kraft

**Lektorat:** Benjamin Fischer

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind © & ™ von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

