

# Angriff auf den Todesstern



Dies ist eine Übersetzung der ursprünglichen Regeln **“DeathStar Trench Run Singapore“** von **Frank Becker** ([www.beckerf.de](http://www.beckerf.de)) aus dem Englischen. Für unsere Spielgruppe wurden Anpassungen am Design und an den Regeln vorgenommen.

## 1. Siegesbedingungen

- Die **Rebellen** gewinnen, wenn sie einen **unverhinderten kritischen Treffer** an der **Ventilationsöffnung des Todessterns** landen können.
- Das **Imperium** gewinnt, wenn die Rebellen ihre Siegbedingung **nach der 10ten Runde** noch **nicht erfüllen** konnten, oder **alle Rebellschiffe mit Protonentorpedos zerstört** wurden bzw. die Rebellen keine **Protonentorpedos** mehr **einsetzen** können.

## 2. Teams

- Beide Fraktionen spielen mit je **3 – 4 Teilnehmern**.
- Die Spieler bekommen **vorgefertigte Einheiten** in **Gruppen** unterteilt. Es sollten **keine Veränderungen** in den Listen vorgenommen werden.
- Die **Rebellen** haben die **Initiative**.
- Für das **Imperium** sollte ein Spieler bestimmt werden, der die **Turbolaser-Türme** kontrolliert und im Auge behält.

## 2.1 Rebellen

Alle Schiffe kommen mit der **maximalen Beladung an Protonentorpedos**, die das jeweilige Schiff zulässt.

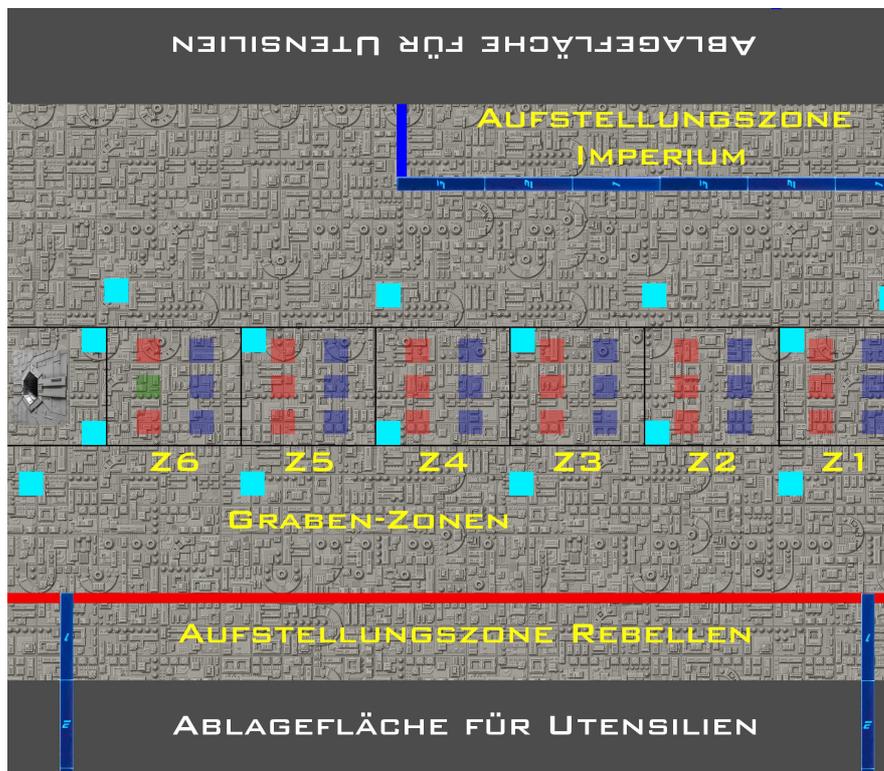
Gruppe	Schiff	Staffel Nr.	Pilot	Aufwertungen
<b>Gruppe 1</b>	X-Wing	Rot 5	Luke Skywalker	R2D2 Entschlossenheit Protonentorpedos (1)
	X-Wing	Rot 6	Jek Porkins	R5D8 Protonentorpedos (1)
	X-Wing	Rot 7	Pilot der Rot-Staffel (Elyhek Rue)	Protonentorpedos (1)
	Y-Wing	Gold 3	Pilot der Gold-Staffel (Ryle Torsyn)	Ionen Geschütz Protonentorpedos (2)
<b>Gruppe 2</b>	X-Wing	Rot 2	Wedge Antilles	Flugkunst R2 Astromech Protonentorpedos (1)
	X-Wing	Rot 3	Biggs Darklighter	R2F2 Protonentorpedos (1)
	X-Wing	Rot 9	Pilot der Rot-Staffel (Nozzo Naytann)	Protonentorpedos (1)
	Y-Wing	Gold 2	Pilot der Gold-Staffel (Tiree)	Ionen Geschütz Protonentorpedos (2)
<b>Gruppe 3</b>	X-Wing	Rot 1	Garven Dreis	R5K6 Protonentorpedos (1)
	X-Wing	Rot 4	Pilot der Rot-Staffel (John D. Branon)	Protonentorpedos (1)
	X-Wing	Rot 8	Pilot der Rot-Staffel (Bren Quersey)	Protonentorpedos (1)
	Y-Wing	Gold 1	Dutch Vander	Ionen Geschütz Protonentorpedos (2)
<b>Han Solo</b>	YT-1300	Freibeuter	Han Solo	Millenium Falke Chewbacca Verbessertes Triebwerk Das Feuer auf mich ziehen

## 2.2 Imperium

Alle **zerstörten namenlosen Piloten**, starten in der **nächsten Runde** bei der Aufstellungszone des Imperiums erneut.

Gruppe	Schiff	Staffel Nr.	Pilot	Aufwertungen
<b>Gruppe 1</b>	Tie Fighter	Schwarz 4	Pilot der Schwarz-Staffel	
	Tie Fighter	Schwarz 5	Pilot der Schwarz-Staffel	
	Tie Fighter	Schwarz 10	Pilot der Akademie	
	Tie Fighter	Schwarz 11	Pilot der Akademie	
	Tie Fighter	Schwarz 12	Pilot der Akademie I	
<b>Gruppe 2</b>	Tie Fighter	Schwarz 6	Pilot der Schwarz-Staffel	
	Tie Fighter	Schwarz 7	Pilot der Schwarz-Staffel	
	Tie Fighter	Schwarz 13	Pilot der Akademie	
	Tie Fighter	Schwarz 14	Pilot der Akademie	
	Tie Fighter	Schwarz 15	Pilot der Akademie I	
<b>Gruppe 3</b>	Tie Fighter	Schwarz 8	Pilot der Schwarz-Staffel	
	Tie Fighter	Schwarz 9	Pilot der Schwarz-Staffel	
	Tie Fighter	Schwarz 16	Pilot der Akademie	
	Tie Fighter	Schwarz 17	Pilot der Akademie	
	Tie Fighter	Schwarz 18	Pilot der Akademie I	
<b>Darth Vader</b>	Tie Advanced	Schwarz 1	Darth Vader	Staffelführer
	Tie Fighter	Schwarz 2	Backstabber	
	Tie Fighter	Schwarz 3	Mauler Mithel	Treffsicherheit

### 3. Spielaufbau



- Die Rebellenspieler stellen **alle** Ihre Einheiten (*außer Han Solo*) in der **Aufstellungszone der Rebellen** auf.
- Nur **ein Spieler** des Imperiums (*außer der Gruppe mit Darth Vader*) stellt **eine Gruppe** an einer beliebigen Stelle **außerhalb der Aufstellungszonen an der Oberfläche** des Todessterns auf. **Dies soll simulieren, wie eine Gruppe Tie Fighter eine Routinepatrouille um den Todesstern durchführt.**
- Am Anfang der **nächsten Runde** wird eine **weitere Gruppe des Imperiums** in der **Aufstellungszone des Imperiums** aufgestellt (*außer der Gruppe mit Darth Vader*).
- In **jeder weiteren Runde** kommt **eine Gruppe** des Imperiums wie zuvor beschrieben hinzu (*außer der Gruppe mit Darth Vader*).
- Die **Gruppe mit Darth Vader** wird **zuletzt** aufgestellt, wenn alle anderen Einheiten im Einsatz sind. **Diese Reihenfolge soll die Reaktion des Imperiums auf den Rebellenangriff und die dafür benötigte Zeit simulieren.**
- Wenn die Anzahl der **zerstörten Rebellenschiffe** gleich der Anzahl der **Rebellenspieler** ist bzw. die **fünfte Runde** beginnt, erscheint **Han Solo** auf dem Spielfeld. Dieser kann sich in einer **beliebigen Aufstellungszone** (Rebellen oder Imperium) platzieren.
- Für **Flüge über den Graben** sollten **Plexiglasplatten** oder ähnliches verwendet werden.

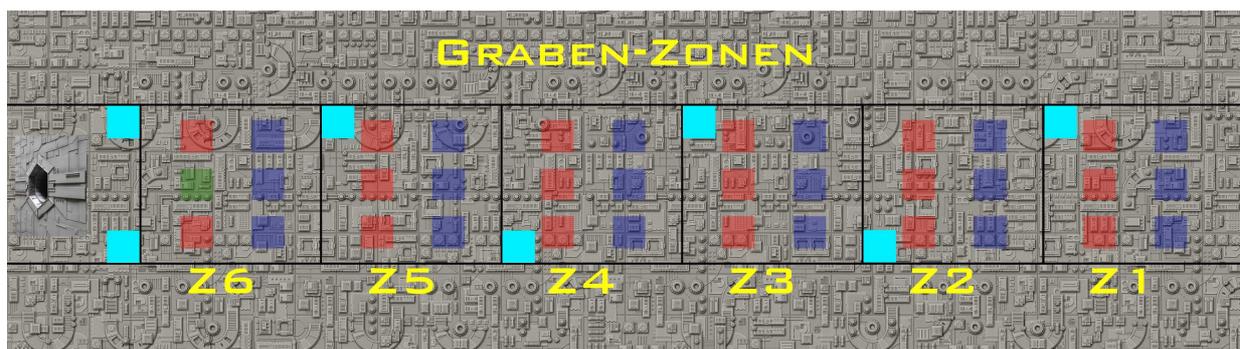
## 4. Turbolaser-Türme

- Turbolaser-Türme sind in der Karte oben **türkis** dargestellt.
- Turbolaser-Türme werden **wie Schiffe** behandelt. Sie können sich **nicht bewegen**.
- Turbolaser-Türme haben **eine Attacke** mit einer **“Primärwaffe“** mit allen aus den Regeln bekannten Boni und Einschränkungen.
- Turbolaser-Türme haben einen **360° Feuerwinkel**. Entfernungen werden von der Base gemessen.
- Turbolaser-Türme können **nicht angegriffen** werden.
- Turbolaser-Türme haben einen **Pilotenwert** von **0**.
- Turbolaser-Türme haben **keine Aktionen** und können auch **keine ausführen**.
- Turbolaser-Türme **im Graben** haben etwas abgeänderte Regeln (siehe **5.3.3**).

## 5. Regeln für den Grabenflug

Es gelten für den Graben **eigene Regeln**. Der Graben wird als **separates Spielfeld** abseits der Todesstern-Oberfläche betrachtet. Dies wird speziell durch den Ebenenunterschied verdeutlicht. **Fähigkeiten**, die auf Schiffe in der **einen Ebene einwirken**, **nehmen** auf Schiffe in der **anderen Ebene keinen Einfluss**.

Der Graben ist in Zonen mit jeweils **6 Raumschiff-Platzhaltern** unterteilt. **3** für die **Rebellen (rot)** und **3** für das **Imperium (blau)**.



### 5.1 Manövrieren im Graben

#### 5.1.1 Einfliegen in den Graben

Um in den Graben einfliegen zu können, muss der **Haltestift** des Schiffs **über dem Graben** sein, während das Schiff noch auf der **Todesstern-Oberflächen-Ebene** ist. Wünscht der Spieler in den Graben zu fliegen, stellt dieser das **Manöverrad** in der folgenden Runde auf **“leer“** bzw. **“ungültig“**.

In der Aktivierungsphase wird das Manöverrad entsprechend den Grundregeln umgedreht und das Schiff wird im Graben in der **jeweiligen Zone** auf **einen beliebigen der Fraktion zugehörigen Platzhalter** gesetzt (rot für Rebellen und blau für das Imperium). Die Ausrichtung des Schiffes beim Einflug in den Graben ist irrelevant.

**“Große Schiffe“ können nicht in den Graben fliegen.**

### 5.1.2 Bewegen im Graben

Schiffe die im Graben **bleiben** wollen, **bewegen** sich in jeder Runde automatisch **eine Zone** vorwärts. Dies wird als **weißes Manöver** abgehandelt. Die Spieler setzen trotzdem ihr Manöverrad ein, aber nur **gerade Manöver** und **90° Drehungen** werden gewertet. **Zusätzliche Bewegungen** durch Fähigkeiten sind **nicht gestattet**.

Ein gerades Manöver bewegt das Schiff in die **nächste Zone** genau auf den **fraktionszugehörigen Platzhalter** vor ihm. Das Manöver **hart links** bzw. **hart rechts** bewegt das Schiff auf den Platzhalter in der **nächsten Zone rechts** oder **links neben der Ausgangsposition**.

Die **Geschwindigkeit** und die **Schwierigkeit** (Farbe) des Manövers spielen dabei **keine Rolle**, da im Graben **alle Bewegungen** als **weiße Manöver** gelten und alle **anderen Regeln** diesbezüglich **überlagern** (zB R2 Astromech, Schadenskarten usw.).

### 5.1.3 Überschneidungen im Graben

Wenn ein Schiff im Graben mit einem **anderen Schiff kollidiert**, erhalten **beide Schiffe** direkt eine **verdeckte Schadenskarte**. **Schildmarker** sind von dem Schaden **nicht betroffen** und bleiben aktiv.

**Dies soll die gefährlichen Bedingungen und das harte Manövrieren im Graben widerspiegeln.**

Danach werden beide Schiffe mit **Basekontakt** an der **Todesstern-Oberfläche** positioniert. Dabei muss das Schiff welches den Aufprall verursacht hat hinter dem anderen Schiff stehen.

Ist der **Zusammenstoß** auf der **rechten Seite** des Grabens passiert, kommen die Schiffe auf der **linken Seite des Grabens** an der **Todesstern-Oberfläche** zum **Stillstand** und **umgekehrt**. Hat der Aufprall in der **Mitte** stattgefunden, darf der **gerammte Spieler** die Seite **entscheiden**.

### 5.1.4 Die Wand berühren

Sollte ein Schiff an die **Wand** des Grabens manövrieren, wird das Schiff **augenblicklich zerstört**.

**Dies soll die für kleine Jäger undurchdringliche Hülle des Todessterns darstellen. Weiters soll es verdeutlichen, dass das Manövrieren im Graben keine Fehler erlaubt.**

### 5.1.5 Den Graben verlassen

Um den Graben zu verlassen, muss wie beim Einfliegen das **Manöverrad** in der folgenden Runde auf **“leer“** bzw. **“ungültig“** gestellt werden. Die Schiffe werden dann so gut wie möglich auf die **Ebene** der **Todesstern-Oberfläche über dem Graben** auf die Position gestellt, an der sie sich **zuvor im Graben** befunden haben.

Sollte ein Schiff den Austrittspunkt **blockieren**, wird das auftauchende Schiff in **Basekontakt** (davor oder dahinter, je nach dem was näher an der einzunehmenden Position ist) mit dem **blockierenden Schiff** gebracht. Dies wird als **Überschneidung** abgehandelt (keine Aktionen usw.).

Schiffen in der zur **Ventilationsöffnung nächsten Zone** (Z6 lt. Übersichtskarte), wird **automatisch** das **Manöver** zum **Verlassen des Grabens** zugeteilt.

Sollte ein Schiff aufgrund **eines Effekts** (siehe 5.1.3 und 5.3.2) den Graben verlassen müssen, dürfen **keine Manöver** und **keine Aktion** durchgeführt werden. Das Schiff kann jedoch **normal angreifen**, und angelegte **Marker** bleiben **erhalten**, und müssen nicht abgegeben werden (Ausnahme „Konzentrationsmarker“ siehe 5.2).

## 5.2 Aktionen im Graben

Schiffe können **Aktionen** (außer Schub und Fassrolle siehe 5.1.2) **normal** im Graben **durchführen**.

Die Rebellen verfügen im Graben über eine spezielle zusätzliche Aktion **“Konzentration“** **“Bin fast daaa ...“**

Wird diese Aktion gewählt, erhält das Schiff einen **“Konzentrationsmarker“** (verwende die Rundenmarker aus dem Grundspiel oder andere eindeutige Marker). Diese **Marker bleiben** so lange auf dem Schiff, bis Sie **ausgegeben** (siehe 5.5) oder man die **Graben-Ebene** aus irgendeinem Grund **verlässt**. In diesen Fällen werden die Marker **abgelegt**.

## 5.3 Angreifen im Graben

### 5.3.1 Reichweiten im Graben

Folgende Dinge müssen hinsichtlich der Reichweiten im Graben beachtet werden:

- **Generell** befinden sich Schiffe in **derselben Graben-Zone** in **Reichweite 2**.
- Schiffe dürfen immer genau die **Reihe** mit Platzhaltern **vor bzw. hinter** sich (zB Ionen Geschütz) angreifen.
- Diagonale Angriffe gelten in **Reichweite 2**. Schiffe unmittelbar im **Platzhalter vor bzw. hinter** dem **Schiff** befinden sich in **Reichweite 1**.

### 5.3.2 Schaden nehmen im Graben

Wenn ein Schiff eine **unverhinderte Schadenskarte erhält** (Aufwertungen können dies verhindern), wird es **sofort aus** dem **Graben katapultiert** (siehe 5.1.3).

Sollte das betroffene Schiff in Folge der Initiative eine **Schadenskarte** bekommen **bevor** es **angreifen kann**, darf es seinen **Angriff** nur noch gegen Schiffe an der **Todesstern-Oberflächen-Ebene** durchführen. Treffer auf Schilde bewirken kein Hinausschleudern aus dem Graben.

### 5.3.3 Turbolaser-Türme im Graben

Die Turbolaser dürfen nur auf **Schiffe** in **derselben Zone** angreifen. Sie greifen **immer** in **Reichweite 2** an, egal auf welchem Platzhalter (links, Mitte, rechts) die gegnerischen Schiffe stehen. Die Turbolaser **greifen nicht an**, wenn sich **imperiale Schiffe** in **derselben Zone** aufhalten.

### 5.3.4 Millennium Falken bzw. große Schiffe

Der **Millennium Falke** bzw. **große Schiffe** dürfen nicht in den Graben fliegen, können aber **auf Schiffe unterhalb** feuern, wenn sich der **Haltestift ganz über dem Graben** befindet. Sie können nur Schiffe in Ihrem **vorderen Feuerwinkel** und in der **Zone über** der sie **stehen** angreifen.

Dieser Angriff wird immer als in **Reichweite 2** gewertet.

## 5.4 Sonstige Auswirkungen im Graben

**Alle Auswirkungen** von Aufwertungen und sonstige Effekte (Spezialfähigkeiten von Piloten usw.) kommen nur unmittelbar in **derselben Zone** zum Tragen. Ausgenommen ist die **Zielerfassung**, da diese für Rebellen über die **Graben-Zone** hinaus zur **Verfügung** stehen muss.

## 5.5 Treffer auf die Ventilationsöffnung

In der **letzten Graben-Zone** (Z6 lt. Übersichtskarte) kann nur das Schiff in der **mittleren Position** (grüne Markierung lt. Übersichtskarte) die Ventilationsöffnung in **Zielerfassung** nehmen, um den entscheidenden Treffer zu platzieren.

**Nur Protonentorpedos können durch den Schutzschild der Ventilationsöffnung dringen.**

Wenn der **Rebellenspieler** die **Zielerfassung ausgibt** um den Protonentorpedo abzufeuern, würfelt dieser nur mit **EINEM roten Angriffs-Würfel**. Der Angriffswert der **Ausrüstungskarte** wird **ignoriert**.

In den Vorrunden angesammelte **“Konzentrationsmarker“** können nun gegen **Angriffswürfel eingetauscht** werden und zu dem Würfelwurf hinzugefügt werden. **1 Würfel je Marker**.

Das Imperium darf mit **3 grünen Verteidigungswürfeln** den Ventilationsschacht beschützen.

Die Rebellen müssen einen **unverhinderten kritischen Treffer** an der Ventilationsöffnung verursachen um das Spiel zu gewinnen. **Normale Treffer** werden nicht gewertet und müssen vom Imperium auch nicht verhindert werden.

Schiffe des **Imperiums** können **nicht** auf die **Ventilationsöffnung feuern**.

**Die oben genannten Regeln sollen simulieren, wie schwer etwas mit einem Kampfflieger zu treffen ist, das nur so groß wie eine Womp-Ratte ist.**

## 6. FAQ

*Ich möchte mit meiner eigenen Liste spielen. Wie sollte die Punkteverteilung aussehen?*

- Das Imperium soll ca. **30 % weniger** Punkte aufstellen **als die Rebellen** (bei 100 Punkten, würde das Imperium 70 Punkte aufstellen).
- Für die **Rebellen kosten Protonentorpedos** 0 Punkte.
- Ein **zerstörtes imperiales Schiff** kommt als **Tie Fighter** mit **“Pilot der Obsidian-Staffel“** zurück, **egal welches Modell** es zuvor gewesen ist.
- Die **Rebellen** starten in ihrer **Aufstellungszone**.
- Das **Imperium** stellt außerhalb der Aufstellungszonen Schiffe im Wert von **maximal 35 Punkten** (bei einem Spiel mit 100 Punkten, ansonsten im Verhältnis mehr) an einer **beliebigen Stelle** auf der Todesstern-Oberfläche auf und den **Rest** in der **imperialen Aufstellungszone**.
- Wird das Spiel mit **mehr als einem Teilnehmer** je Seite ausgetragen, so gelten die **einzigartigen Aufwertungen** und Piloten für die **gesamte Fraktion** (es dürfen zB nicht 2 Luke Skywalker verwendet werden).
- Die **Aufstellung** funktioniert wie in den **Szenarioregeln** bei Punkt 3 beschrieben.
- **Raketen** haben **keine Wirkung** auf die Ventilationsöffnung des Todessterns. Nur **Protonentorpedos** können einen **kritischen Treffer** landen.
- **“Kreischläufers“** Fähigkeit funktioniert nur auf der Todesstern-Oberfläche in Kombination mit den Turbolasern (sie gelten als Schiffe). Auf die **Turbolaser im Graben** hat diese Fähigkeit **keine Auswirkung**.
- Im Graben **abgefeuerte Raketen** treffen **jedes Schiff** auf den unmittelbar benachbarten Platzhaltern **vor und neben** den **Schützen**. Auch den **Schützen selbst**.
- **Große Schiffe** wie die Firespray oder die YT-2400 **können** genauso wie Han Solo in den **Gaben feuern**. Die Funktionsweise ist in den Szenario-Regeln unter **Punkt 5.3.4** beschrieben.

*Kann der Y-Wing Schiffe im Rücken beschießen, während er im Graben ist?*

Ja, wenn die Sekundärwaffe des Schiffes es erlaubt. Man erhält jedoch, wie bei Sekundärwaffen üblich, keinen Bonus auf die Reichweite.

*Was passiert, wenn ein Schiff im Graben ionisiert wird?*

Wenn das beschossene Schiff eine **Schadenskarte** bekommt, wird es **aus dem Graben katapultiert** (siehe **5.1.3** und **5.3.2**) und bekommt einen **Ionenmarker**. Wenn der Treffer nur ein **Schild reduziert**, bekommt das betroffene Schiff einen **Stressmarker** statt dem Ionenmarker und darf im **Gaben weiter fliegen**.

***Was passiert, wenn ein in Zielerfassung stehendes Schiff in den Graben fliegt?***

Die **Zielerfassung bleibt aufrecht**, bis du den Marker aus irgendeinem Grund **verlierst** oder eine **neue Zielerfassung durchführst**. **Zielerfassungen** dürfen aber dann nur auf Schiffe auf **derselben Ebene durchgeführt** werden.

**Zur Erinnerung:** Fähigkeiten die Schiffe beeinflussen können, nehmen auf Schiffe in der anderen Ebene keinen Einfluss.

***Die Turbolaser-Türme sind zu schwach!***

**“Wir zählen 30 Rebellenschiffe, Lord Vader, aber sie sind so klein, dass sie unseren Turbolasern entkommen“.**

Soll die Herausforderung größer sein, wertet die für die Turbolaser gewürfelten Augen als Treffer.

***Wenn ich mein Schiff im Graben an die Wand manövriere, ist es wirklich zerstört?***

Nein es werden nur 9.999 unverhinderte kritische Treffer und 9.999 unverhinderte normale Treffer auf das betroffene Schiff verteilt. **JA, DAS SCHIFF IST ZERSTÖRT!!!**

***Ein idiotischer Teamkollege hat im Graben seinen Y-Wing in meinen Luke Skywalker geflogen! Was nun?***

Siehe **5.1.3** und **5.3.2**.

Der idiotische Teamkollege muss alle Getränke bezahlen und ist ab nun der Fahrer.

***Was wird alles zum Spielen benötigt?***

Um ein einmaliges Spiel zu erleben empfehlen sich folgende Gegenstände:

- Eine Spielfläche wie unter Punkt 3 beschrieben
- 17 Tie-Fighter
- 1 Tie Advanced
- 9 X-Wing
- 3 Y-Wing
- 1 YT-1300
- Piloten und Aufwertungen wie unter Punkt 2.1 und 2.2 beschrieben
- Mindesten 13 Tubolaser-Geschütze
- 1 Ventilationsöffnung
- Rundenmarker des Grundspiels bzw. andere Universalmarker für **“Konzentration“**
- Plexiglasplatten in verschiedenen Breiten (zB 25 cm x 6 cm | 25 cm x 20 cm)