

FlickFleet – Kampagnenbuch - German

(basiert auf den Szenarien von Eurydice Games Ltd.)

Version 1.00

Punktliste

Schiffstyp	Punktwert (inkl. der geladenen Schiffe)
Frachtschiff (Civilian Ships)	0
Minen (Mines)	0
Asteroiden (Asteroids)	0
Jagdgeschwader (Fighter Wing)	6
Torpedogeschwader (Bomber Wing)	8
Zerstörer (Destroyer)	10
Minenleger (Mine Layer)	10
Enterkommando (Piledriver Ram)	10
Tarnschiff (Stealth)	12
Träger (Carrier)	26
Dreadnought (Dreadnought)	35

Ziel

Die gesammelten Punkte werden in der Punktliste im Anhang aufgeschrieben. Der Punktestand wird für die Mission 14 (Das Finale) benötigt. Je mehr Punkte der Spieler in den Missionen 1-13 gesammelt hat, umso mehr Ressourcen stehen ihm für die finale Mission 14 der Kampagne zur Verfügung. Der Sieger der Mission 14 ist der Gesamtsieger der Kampagne.

Komponenten

Für die Kampagne werden die Komponenten des Grundspieles und die Komponenten der Ersten Erweiterung (Expansion 1) benötigt. Es werden die Komponenten der „Deluxe- Version“ verwendet.

Es wird von einem 90x90 cm Spielfeld ausgegangen. Bei kleineren/größeren Spielfeldern sind die Missionsbeschreibungen darauf anzupassen.

Hilfe für die verwendeten Abstände im Missionsaufbau

Die in den Missionen vorgegebenen Abstände können wie folgt leicht gemessen werden:

- | | | |
|-------------------------|-----------------------------|---------|
| 1) Jagdgeschwader | a) Innerster kleinster Ring | = 2 cm |
| | b) Mittlerer Ring | = 4 cm |
| | c) Größter äußerer Ring | = 6 cm |
| 2) Größtes Frachtschiff | | = 9 cm |
| 3) Dreadnought | | = 13 cm |
| 4) 2x Dreadnought | | = 26 cm |

Mission 1 – Zielübung

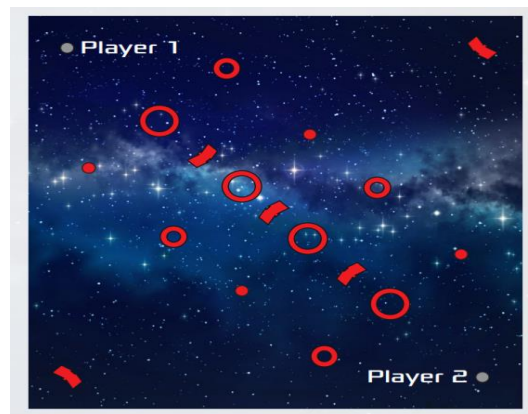
Zeit zu lernen, wie man diese Dinger fliegt. Wir schicken Ihre Kadetten auf einen Schießstand. Wer die meisten Treffer schafft, ist Top Gun der Woche. Der mit den wenigsten Treffern hat Latrinendienst.

Flotten

Beide Spieler beginnen das Spiel mit der mittleren Scheibe eines Jagdgeschwaders. Das bedeutet, sie haben einen Schuss pro Runde und feuern mit einem D10.

Aufbau

Die Spieler stellen ihr Jagdgeschwader in gegenüberliegenden Ecken der Spielfläche etwa 2 cm von beiden Rändern entfernt auf. Platzieren Sie die Spielsteine von vier Jagdgeschwaders getrennt, wie in der Abbildung gezeigt. Dies sind die Hindernisse. Platzieren Sie, wie in der Abbildung gezeigt, fünf separate Stücke von Torpedoschiffen; dies sind die Drohnen auf dem Zielbereich. Ihr Ziel ist es, mehr von den Drohnen zu zerstören als Ihr Gegner.



Besondere Regeln

Würfeln Sie, um einen Startspieler zu wählen. Dieser Spieler ist zuerst an der Reihe, er führt folgende Schritte der Reihe nach aus:

- 1) Schnippst eine Drohne
- 2) Danach schießen und/oder bewegt der Spieler sein Jagdgeschwader
- 3) Schnippst eine Drohne
- 4) Abgeben an den anderen Spieler, dieser beginnt mit Schritt 1)

Das Aussetzen oder Überspringen eines Schrittes ist nicht erlaubt.

Wenn eine Drohne auf ein Hindernis trifft, sind beide unbeschädigt. Wenn Ihr Würfel zuerst auf ein Hindernis trifft, passiert nichts. Wenn Sie erfolgreich eine Drohne abschießen, schreiben Sie sich 5 Punkte gut und nehmen die Drohne aus dem Spiel.

Ein Spieler verliert sofort, wenn:


- sein Schiff den Tisch verlässt
- sein Schiff mit irgendetwas kollidiert
- er eine Drohne vom Tisch bewegt
- oder wenn er (entweder versehentlich oder absichtlich) auf seinen Gegner schießt


Zielsetzung

Der erste Spieler, der drei Drohnen (durch Schießen) zerstört hat, ist der Gewinner. Er entscheidet welche Fraktion er durch die Kampagne führen will (Imperium oder Rebellen).

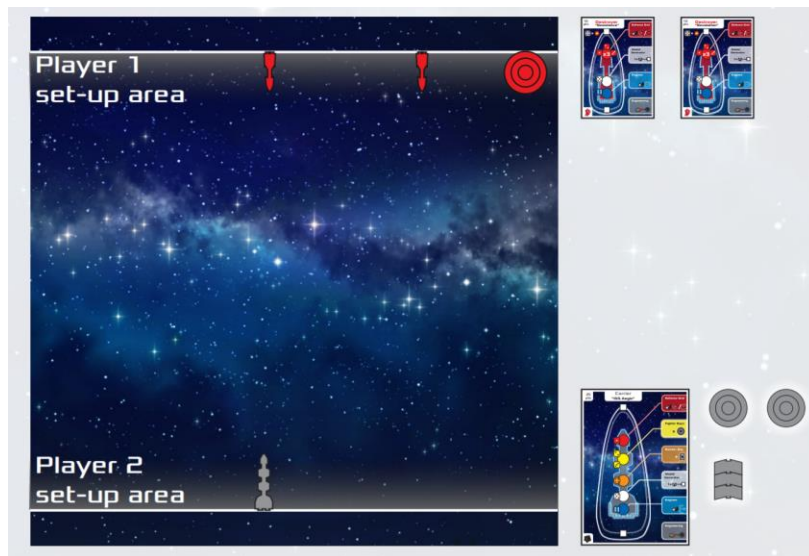
Mission 2 - Das erste Aufeinandertreffen der Mächte

Flotten

Die Rebellen (rot)  führen zwei Zerstörer (Destroyer) und ein Jagdgeschwader (Fighter Wing) zum Start.

Der Imperium-Spieler (grau)  nimmt einen Träger (Carrier), beladen mit zwei Jagdgeschwadern (Fighter Wing) und einem Torpedogeschwader (Bomber Wing) zum Start.

Aufbau



Die Spieler nehmen die Schiffe und die entsprechenden Schiffs-Dashboards für ihre Flotte mit. Sie platzieren ihre Schiffe so, dass ihre Hinterkanten max. 2 cm vom Spielfeldrand auf ihrer Seite des Spieltisches entfernt sind (siehe Bild oben).

Besondere Regeln

Für jedes gegnerische zerstörte Schiff schreiben Sie sich Punkte laut Punkteliste gut.

Zielsetzungen

Der erste Spieler, der alle Schiffe des Gegners besiegt gewinnt. Er erhält zusätzliche 5 Punkte.

Mission 3 - Im Schatten der Schwerkraft

Eine kleine Flotte von Rebellen wurde gesehen, wie sie sich am Rande des Gravit-E Neutronensternsystems bewegen. Entsenden Sie die ISS Annihilator, um die Rebellen aus diesem strategisch wichtigen Sektor zu verjagen.

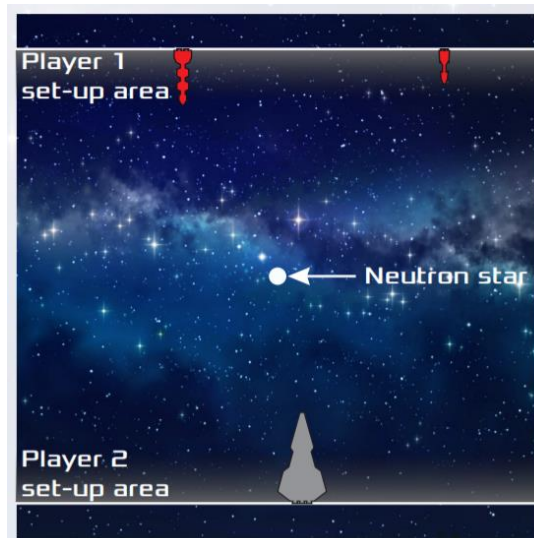
Flotten

Der Spieler des Imperiums hat einen einzigen Dreadnought mit zwei geladenen Jagdgeschwadern.

Der Spieler der Rebellen hat einen Träger (mit zwei Jagd- und einem Torpedogeschwader) plus einen Zerstörer.

Aufbau

Der Spieler der Rebellen stellt sich zuerst mit der Hinterkante seiner Schiffe irgendwo 2cm von seinem Spielfeldrand auf. Dann stellt der Imperium- Spieler seinen Dreadnought auf, zulässig ist überall da, wo die Hinterkante des Dreadnoughts 2 cm von seinem Rand des Spielfeldes entfernt ist. Zusätzlich, wird ein kreisförmiges Objekt (der größte Asteroidenring, Unterseite nach Oben) in der Mitte des Tisches zur Darstellung des Neutronen Sternes platziert.



Besondere Regeln

Nachdem jedes Schiff seinen Zug beendet hat, bewegen Sie es direkt in einer geraden Linie 2,5 cm auf den Neutronenstern zu. Wenn Sie kein Lineal zur Hand haben, verwenden sie den mittleren Ring eines Jagdgeschwaders als Abstandsmesser. Wenn ein Würfel mit dem Neutronenstern kollidiert gilt der Wurf als ungültig und darf nicht wiederholt werden. Jedes Schiff, das auf den Neutronenstern trifft, wird sofort zerstört.

Für jedes gegnerische zerstörte Schiff schreiben Sie sich Punkte laut Punkteliste im Anhang A gut.

Zielsetzungen

Der erste Spieler, der die Schiffe des Gegners zerstört, gewinnt und erhält zusätzlich 5 Punkte.

Mission 4 - Holen wir ihn, solange die Stützräder noch dran sind

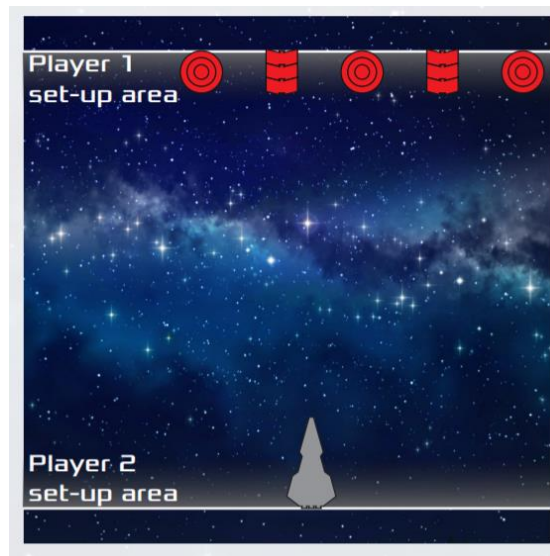
Wir haben gehört, das Imperium schickt seinen Prototypen eines Super-Dreadnoughts auf einer Testmission. Das ist unsere Chance, dem Imperium einen massiven Rückschlag zu versetzen, bevor die neue Dreadnought-Klasse im gesamten Sektor Verwüstung anrichtet.

Flotten

Zu Beginn hat der Spieler des Imperiums einen einzigen Dreadnought (mit zwei Jagdgeschwadern startbereit) und erhält zwei Zerstörer als Verstärkung bei Beginn der Runde 4.

Der Rebellen- Spieler hat drei Jagdgeschwader und zwei Torpedoschiffe.

Aufbau



Der Imperium-Spieler stellt sich zuerst mit der Hinterkante seines Dreadnoughts auf, überall 2cm von seinem Rande des Spielfeldes ist zulässig. Dann stellt der Rebellen Spieler seine Jagdgeschwader und seine Torpedoschiffe überall mit der Hinterkante 2cm von seinem Spielfeldrand auf.

Der Rundenzähler wird auf 1 gesetzt.

Besondere Regeln

Der Super-Dreadnought ist der Prototyp eines leistungsstärkeren neuen Modelles. Er kann seine 2 Jagdgeschwader als eine einzige Aktion starten. Er hat 2 Scheiben (und damit zwei Schüsse) auf seinem Torpedowerfer und 3 Scheiben (und damit drei Schüsse) auf seiner Phaserbank. Zu Beginn der vierten Runde fügt der Imperium-Spieler dem Spiel zwei Zerstörer hinzu mit ihren Hinterkanten 2 cm von seiner Spielfeldkante entfernt.

Für jedes gegnerische zerstörte Schiff schreiben Sie sich Punkte laut Punkteliste gut.

Zielsetzungen

Wenn die Rebellen den Super-Dreadnought innerhalb von 10 Runden zerstört haben, haben sie gewonnen, ansonsten gewinnt das Imperium. Der Sieger erhält zusätzliche 5 Punkte.

Mission 5 - Flucht vor dem Feuersturm

Unsere Versorgungsbasis auf Fray-T ist verraten worden! Wir müssen die Evakuierung des Personals und das Materiales durchführen, bevor die Imperiumflotte die Basis auf dem Mond zerstören kann.

Flotten

Der Imperium-Spieler beginnt ohne Schiffe auf dem Brett, benötigt aber vier Zerstörer. Der Spieler der Rebellen beginnt mit einem Zerstörer und zwei Jagdgeschwadern und benötigt zusätzlich vier blaue Frachtschiffe (Civilian Ships).

Aufbau



Platzieren Sie die klare Acrylglascheibe (mine blast template) in der Mitte des Spielbereichs, diese repräsentiert den Mond Fray-T. Der Rebellen- Spieler stellt seine Jagdgeschwader und Frachtschiffe etwa 2 cm vom Rand des Mondes auf. Als Schiffs-Armaturenbretter für die Frachtschiffe verwenden sie die von Zerstörern, sie haben aber keine Phaser, keine Startrampen und nur 1 weißen Schildwürfel (maximal).

Besondere Regeln

Zu Beginn jeder Runde kann der Rebellen-Spieler ein Frachtschiff vom Mond starten. Dazu stellt er das Frachtschiff in einer Entfernung von 2,5 cm zum Mond auf. Das Frachtschiff erhält nach dem Aufstellen sofort einen Aktivierungswürfel.

Zu Beginn der Runden 1, 3, 4 und 5 (aber erst nach einem möglichen Start eines Frachtschiffes durch den Rebellen-Spieler) fügt der Imperium- Spieler dem Spielfeld einen Zerstörer hinzu, 2cm von jeder Kante des Spielfeldes entfernt. Diese Zerstörer erhalten sofort einen Aktivierungswürfeln.

Jedes Schiff, das den Mond trifft, wird sofort zerstört, falls ein Würfel den Mond trifft bevor es auf ein Schiff trifft, passiert nichts. Alle Schiffe, die vom Würfel bewegt werden, werden auf die Position vor dem Würfeltreffer zurückgestellt.

Der Rebellen- Spieler ist auf zwei Frachtschiffe beschränkt, die gleichzeitig im Spiel sind (wegen der schlecht besetzten Kommandozentrale, die die Startfrequenzen einschränkt).

Leider ist ein Hyperraum-Sprung aus der niedrigen Umlaufbahn des Mondes nicht möglich, dies würde das Schiff zu sehr belasten, der Rumpf würde auseinanderbrechen und das Schiff geht verloren. Daher muss das Schiff einmal (vom Mond weg) bewegt werden, ohne den Spielbereich zu verlassen, bevor es bei einer späteren Runde den Spielbereich verlassen darf.

Für jedes gegnerische zerstörte Schiff schreiben Sie sich Punkte laut Punkteliste gut.

Zielsetzungen

Das Ziel des Rebellen- Spielers ist es, die Frachtschiffe über den Rand des Spielbereiches zu bringen (wo sie im Hyperraum sind und nicht mehr zerstört werden können). Entkommen 3 Schiffe, hat er Rebellen-Spieler gewonnen. Der Spieler des Imperiums darf maximal zwei der vier Frachter in den in Hyperraum (außerhalb des Spielfeldes) entkommen lassen, d.h. sobald zwei Frachter zerstört sind gewinnt der Imperium-Spieler. Der Sieger erhält zusätzliche 5 Punkte.

Mission 6 – Gefängnisausbruch

Es ist uns gelungen den Rebellenanführer aus dem Gefangenenlager auf Tartarus E zu retten bevor das Imperium herausfinden konnte, wen sie da eigentlich gefangen genommen hatten. Leider war der Dreadnought Annihilator in Funkreichweite des Gefangenenlagers und nahm die Verfolgung des Flüchtlings umgehend auf. Wir werden versuchen, das Imperium im Asteroidengürtel von Rubb-L abzuhängen.

Flotten

Der Imperium-Spieler beginnt ohne Schiffe auf dem Brett, braucht aber einen Dreadnought mit seinen zwei Jagdgeschwadern.

Der Rebellen- Spieler beginnt mit einem Träger (mit nur einem seiner Jagdgeschwader und ohne Torpedoschiffe).

Aufbau



Der Imperium- Spieler setzt die 18 Asteroiden mit mind. 9 cm Abstand voneinander auf das Spielfeld. Dann platziert der Rebellen- Spieler seinen Träger maximal 2 cm von der Eintrittskante (Entry edge) entfernt. Der Imperium-Spieler platziert den Dreadnought im Umkreis von maximal 4 cm von derselben Kante zu Beginn der zweiten Runde.

Besondere Regeln

Wenn ein Würfel zuerst auf einen Asteroiden trifft, wird der Asteroid zerstört und es entsteht kein weiterer Schaden.

Wenn ein Schiff von einem Würfel oder einem anderen Schiff in einen Asteroiden gerammt wird, passiert nichts.

Falls ein Schiff während seiner eigenen Bewegung mit einem Asteroiden kollidiert:

- A) Jagdgeschwader = dem Geschwader und dem Asteroiden wird kein Schaden zugefügt, aber das Schiff setzt den Rest der Runde aus
- B) Großkampfschiff = der Asteroid wird zerstört und das Schiff erleidet Schaden:
 - Wenn es Schilde hat, entfernen Sie alle Schildwürfel und die Scheibe des Schildgenerators
 - Wenn die Schilde unten waren, wird das Schiff sofort zerstört

Zielsetzungen

Der Rebellen- Spieler muss seinen Träger am gegenüberliegenden Spielfeldrand in den Hyperraum schnippen (Exit edge). Wenn der Träger zerstört wird, bevor er in den Hyperraum springt, gewinnt der Imperium-Spieler.

Der Sieger erhält 20 Punkte.

Mission 7 – Die Raumschiffwerft angreifen

Spione der Rebellen sind in die Imperiums-Werft von Ixus IV eingedrungen. Die Agenten haben herausgefunden, dass in der Werft ein Dreadnought des Imperiums repariert wird, viele seiner Systeme sind deshalb offline. Dies ist eine seltene Gelegenheit für die Rebellen den Dreadnought spielend zu erledigen.

Flotten

Das Imperium hat einen Dreadnought. Er hat eine Scheibe auf seinem Schildgenerator und 1 Schild-Würfel. Er hat 3 Hüllenwürfel. Eine weitere Scheibe kann durch den Imperium- Spieler auf ein beliebiges System des Dreadnoughts gelegt werden, es ist damit ebenfalls aktiviert. Alle anderen Systeme sind offline.

Die Rebellen haben zu Beginn ein einziges Jagdgeschwader. Ein Torpedogeschwader erscheint in Runde 3 in der gleichen Ecke.

Aufbau



Der Imperium-Spieler platziert den Dreadnought innerhalb von 4 cm von einer Ecke seines Spielbereichs (Imperium set-up Area). Der Rebellen- Spieler platziert sein Jagdgeschwader innerhalb von 4cm von der gegenüberliegenden Ecke (Uprising set-up area).

Zu Beginn von Runde 3, fügt der Rebellen- Spieler ein Torpedogeschwader in derselben Ecke hinzu.

Besondere Regeln

Der Imperium- Spieler kann zu Beginn seines Zuges, eine Systemscheibe von einem System auf ein anderes umlegen. Das System von dem die Scheibe genommen wurde wird damit deaktiviert, das andere System aktiviert. Dies gilt als eine Aktion.

Für jedes gegnerische zerstörte Schiff schreiben Sie sich die Punkte laut Punkteliste gut.

Zielsetzungen

Wenn der Dreadnought zerstört wird, gewinnen die Rebellen, andernfalls gewinnt das Imperium.

Der Sieger erhält keine zusätzlichen Punkte.

Mission 8 – Minenfeld

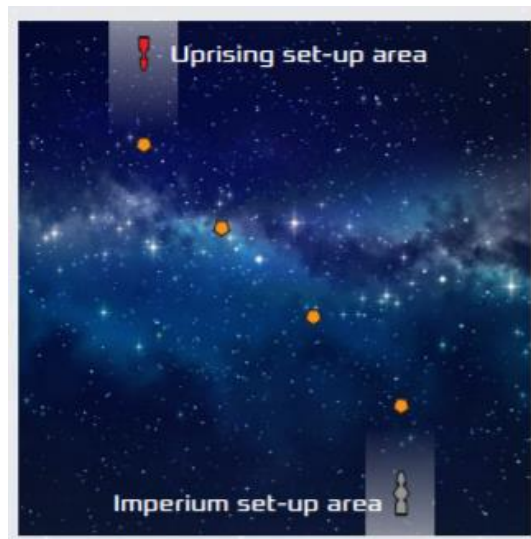
Die Rebellen werden von einem unsichtbaren Feind durch ein Minenfeld verfolgt. Sie haben bereits Verstärkung angefunkelt, aber auch das ISS-Phantom erwartet Verstärkung.

Flotten

Der Spieler der Rebellen beginnt das Spiel mit einem Zerstörer und bekommt einen Träger in Runde 3 und das Enterkommando (Pile Driver) in Runde 4.

Der Imperium-Spieler beginnt mit der ISS Phantom und erhält die ISS-Bastion in Runde 3 und einen Zerstörer in Runde 4.

Aufbau



Platzieren Sie vier Minen in einer diagonalen Linie quer zur Mitte des Spielbereichs etwa 25 cm auseinander. Platzieren Sie den Rebellen-Zerstörer mit seiner Hinterkante 2 cm vom Spielfeldrand entfernt in einer Linie mit der nächsten Mine. Platzieren Sie die ISS Phantom mit seiner Hinterkante 2cm von der gegenüberliegenden Kante des Spielfeldes in einer Linie mit der nächsten Mine.

Besondere Regeln

Wenn eine der ersten vier Minen zerstört ist, platzieren Sie sie auf dem ISS-Bastion Armaturenbrett - die Bastion kann sie während des Spiels starten. Die Bastion kann aber nur max. vier Minen während das gesamten Spieles starten.

Platzieren Sie zu Beginn von Runde 3 einen Rebellen-Träger im Aufstellungsbereich der Rebellen (Uprising set-up area) mit seiner Hinterkante 2 cm vom Rand des Spielfeldes entfernt. Platzieren Sie die ISS-Bastion nach denselben Regeln auf der Imperiumseite (Imperium set-up area).

Zu Beginn der Runde 4 platzierte sie das Enterkommando (Piledriver) und einen Imperium-Zerstörer (Regeln siehe Runde 3).

Für jedes gegnerische zerstörte Schiff schreiben Sie sich die Punkte laut Punkteliste gut.

Zielsetzungen

Der erste Spieler, der die Schiffe des Gegners zerstört, gewinnt.

Der Sieger erhält 5 zusätzliche Punkte.

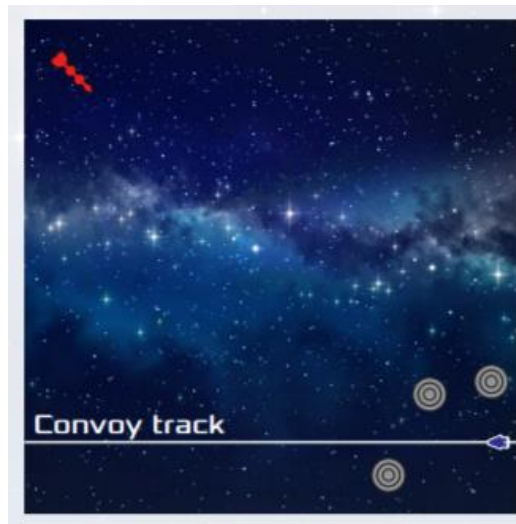
Mission 9 – Technologietransfer

Da die Forschungsstation in Psyen-S bedroht ist, evakuiert das Imperium seine Wissenschaftler und seine Technologie. Dies ist unsere Chance, die neueste Imperium-Technologie in die Hände zu bekommen. Die Liberty wurde entsandt um möglichst viel Technologie zu erbeuten.

Flotten

Der Imperium-Spieler hat drei Jagdgeschwader und vier zivilen Transportschiffe. Der Rebellen- Spieler hat einen Träger (mit zwei Jagd- und einem Torpedogeschwader bereit zum Start).

Aufbau



Der Rebellen- Spieler stellt seinen Träger 2cm von der Ecke. Danach stellt der Imperium- Spieler das erste zivile Schiff von der gegenüberliegenden Kante 13 cm entfernt auf. Zusätzlich sind die drei Jagdgeschwader aufstellen, als Schutz um die Transportschiffe herum.

Besondere Regeln

Der Imperium- Spieler entscheidet für den Rebellen- Spieler verdeckt, welche seiner Technologien (*objective tokens*) er auf welches Transportschiff verlädt. Dabei kann er beliebig viele Technologien auf beliebige Transportschiffe verladen. Ach keine oder alle Technologien auf einem Schiff ist zulässig. Er muss aber alle Technologien verladen. Zudem muss er bei Zerstörung eines Frachters nachweisen können, welche Technologie sich darauf befunden hat. Hinweis: Dies daher am besten auf einem Zettel notieren.

Zu Beginn jeder Runde bewegen sich alle bereits aufgestellten Transportschiffe 26 cm entlang der Konvoibahn (Convoy track). Zudem wird ein neuer Transporter am Startpunkt hinzugefügt. Wenn den Transportern der Weg versperrt ist, bringen Sie sie so nahe wie möglich an die vorgesehene Position, aber mindestens 2 cm vom nächstgelegenen Objekt entfernt.

Wenn ein Transportschiff zerstört wird, erhält der Rebellen- Spieler die Ladung. Er erhält den geladenen *objective token* vom Imperium- Spieler. Diese Technologie kann er ab der nächsten Mission frei verwenden.

Wenn ein Frachtschiff den ganzen Weg entlang der Konvoibahn bis zum Rande des Spielfelds zurücklegt (es berührt den Spielfeldrand), erhält der Imperium-Spieler die geladene Technologie und darf sie ab der nächsten Mission frei verwenden.

Die vier zu transportierenden Technologien:



Das Elite Jagdgeschwader erhält einen zusätzlichen inneren Ring (stapeln). Es hat damit 4 Scheiben zum Start, damit 4 Schuss und 4 Leben.



Das Extra Schild gewährt dem zugeordneten Schiff einen zusätzlichen Schildwürfel - seine maximale Schildstärke wird für den Rest des Spiels um eins erhöht.



Die Nanobots erlauben es dem zugeordneten Schiff zwei unterschiedliche Ingenieur-Aktionen, wenn Sie die Ingenieuraktion auswählen, auszuführen. Dies ist mehrfach einsetzbar während des gesamten Spieles, aber nur einmal pro Spielrunde.



Der Zusatzreaktor erlaubt es dem Schiff, dem er zugeordnet wurde, drei Aktionen pro Runde für den Rest des Spiels auszuführen. Alle drei Aktionen müssen unterschiedlich sein.

Jedem Schiff darf maximal eine Zusatztechnologie zugeordnet werden. Die Technologie darf nicht neu zugeordnet werden. Einmal zugeordnet heißt für immer (bis zum Ende der Kampagne) zugeordnet. Hinweis: Die Zuordnung in der Punkteliste unter Mission 9 notieren.

Zielsetzungen

Jeder Spieler sichert sich so viel Technologie wie möglich. Befindet sich kein Transportschiff mehr auf dem Spielfeld endet die Mission sofort.

Sollte ein Spieler alle 4 Technologien erbeuten, muss er eine Technologie seiner Wahl an den anderen Spieler abgeben.

Mission 10 – Der Himmel ist voller Felsen!

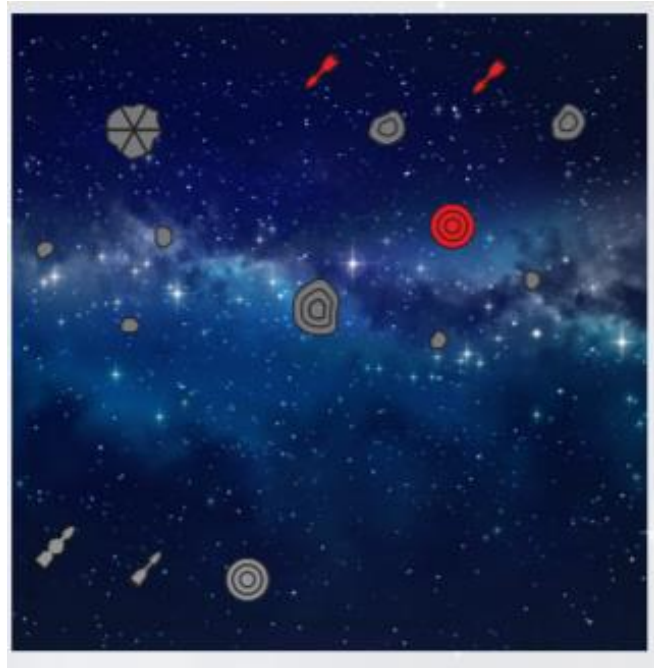
Inmitten eines Asteroidengürtels verbirgt sich eine kleine Rebellengruppe. Eine Imperiums- Angriffstruppe wurde entsandt, um sie zu vernichten.

Flotten

Der Spieler der Rebellen hat zwei Zerstörer und ein Jagdgeschwader.

Der Spieler des Imperiums hat die ISS Phantom, einen Zerstörer und ein Jagdgeschwader.

Aufbau



Stellen Sie die Asteroiden und Flotten wie im Bild oben dargestellt auf.

Besondere Regeln

Für jedes gegnerische zerstörte Schiff schreiben Sie sich die Punkte laut Punkteliste gut.

Zielsetzungen

Der erste Spieler, der die gegnerischen Schiffe zerstört, gewinnt.

Der Sieger erhält 5 zusätzliche Punkte.

Mission 11 – Torpedos vs. Minen

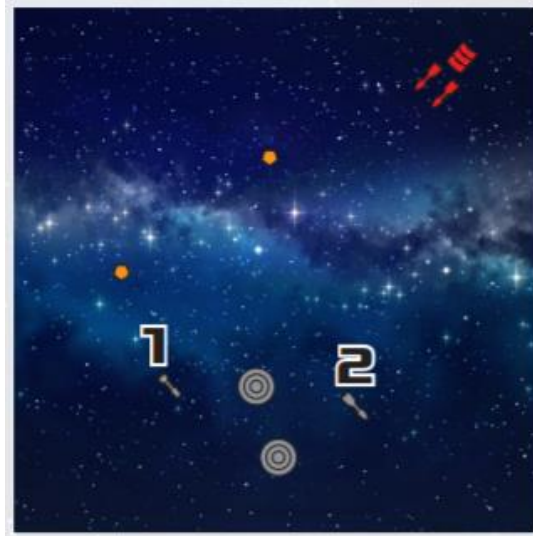
Die ISS-Bastion legt im Vorfeld eines Angriffs Minen. Eine kleine Rebellenflotte hat mit der Säuberung einer Passage begonnen.

Flotten

Der Spieler des Rebellen hat zwei Zerstörer und ein Torpedogeschwader.

Der Spieler des Imperiums hat die ISS-Bastion [1], einen Zerstörer [2] und zwei Jagdgeschwader.

Aufbau



Stellen Sie die Minen und Flotten wie im Bild oben dargestellt auf.

Besondere Regeln

Wenn eine der ersten beiden Minen zerstört ist, platzieren Sie sie auf der ISS-Bastion Armaturenbrett - die Bastion kann die Minen während des Spiels starten. Nach dem Start durch die Bastion kann eine Mine nicht wiederverwendet werden - die Bastion kann nur vier Minen während das Spiel - die beiden, mit denen es beginnt, plus die beiden im Spiel befindlichen verwenden.

Für jedes gegnerische zerstörte Schiff schreiben Sie sich die Punkte laut Punkteliste gut.

Ziele

Der erste Spieler, der die Schiffe des Gegners zerstört, gewinnt.

Der Sieger erhält 5 zusätzliche Punkte.

Mission 12 – Das Trojanische Pferd

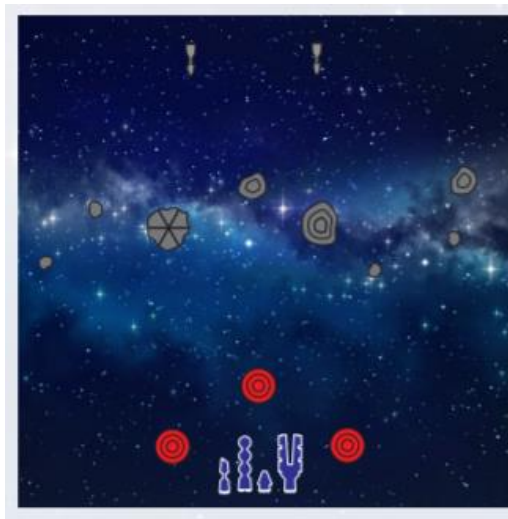
Unsere Rebellen müssen unbemerkt zum Sektor 275 transportiert werden. Wir haben sie deshalb auf einem der Schiffe in einer kleinen zivilen Flottille versteckt die Waffen an das Imperium liefern sollen. Wir müssen die Rebellen auf den Schiffen durch den Asteroidengürtel und unbemerkt an der imperialen Blockade vorbeibringen.

Flotten

Der Imperium-Spieler hat zwei Zerstörer.

Der Rebellen- Spieler hat alle vier zivilen Schiffe und drei Jagdgeschwader.

Aufbau



Auf einer Seite platzieren Sie die beiden Imperium-Zerstörer mit ihre Hinterkanten 2 cm von der Kante vom Spielbereich. Auf der anderen Seite platzieren Sie die vier zivilen Schiffe in einer engen Gruppe mit ihren Hinterkanten 2 cm vom Rand des Spielbereich. Aufstellung der Jagdgeschwader der Rebellen eng (max. 2 cm) um die zivilen Schiffe herum.

Besondere Regeln

Zu Beginn der Partie schreibt der Rebellen- Spieler heimlich die Zahl des zivilen Schiffes (wie durch die Anzahl der Dreiecke auf der Rückseite angegeben) die die Rebellen enthält auf. Dies wird vor dem Imperium-Spieler geheim gehalten. Der Rebellen- Spieler muss das Schiff zur gegenüberliegenden Spielfeldkante (Annäherung zur Kante auf max. 2 cm Abstand), die in dem sich die Imperium-Zerstörer zu Beginn befindet, bringen. Fliegt der Transporter über die Spielfeldkante hinaus, wird er zurück auf seine letzte Position gesetzt.

Nach der Zerstörung der Schilde (keine Schildwürfel auf dem Bord) der zivilen Transporter muss der Rebellen-Spieler dem Imperium-Spieler umgehend mitteilen, ob sich auf dem Schiff die Rebellen befinden.

Zielsetzungen

Rebellen- Spieler: Bringen sie das zivile Schiff mit den geladenen Rebellen auf die Zielposition haben sie gewonnen. Das Spiel endet sofort. Sie erhalten 10 Siegpunkte.

Imperium- Spieler: Zerstören sie das Schiff mit den Rebellen. Sie erhalten 10 Siegpunkte. Für jedes zerstörte zivile Schiff ohne Rebellen an Board erhalten sie 10 Minuspunkte.

Mission 13 – Säbelrasseln

Der finale Kampf zwischen dem Imperium und den Rebellen steht unmittelbar bevor. Letzte Drohgebärden werden ausgetauscht, um den Feind einzuschüchtern und evtl. zur Aufgabe zu zwingen.

Flotten

Jeder Spieler erhält 100 Punkte mit denen er sich seine Flotte frei selbst zusammenstellen kann.

Aufbau

Der Imperium- Spieler stellt eines seiner Schiffe auf einen beliebigen Punkt auf dem Spielplan. Danach tut dies der Rebellen- Spieler. Weiter im Wechsel, solange bis alle Schiffe aufgestellt sind.

Besondere Regeln

keine

Ziele

Zerstöre die gegnerische Flotte.

Siegpunkte:

- a) Hinten liegender Spieler gewinnt:
Punkte für hinten liegenden Spieler = $([\text{Gesamtpunkte Mission 1-12 führender Spieler}] - [\text{Gesamtpunkte Mission 1-12 hinten liegender Spieler}])$ geteilt durch 2
- b) Führender Spieler gewinnt:
Punkte für hinten liegenden Spieler = $([\text{Gesamtpunkte Mission 1-12 führender Spieler}] - [\text{Gesamtpunkte Mission 1-12 hinten liegender Spieler}])$ geteilt durch 3

Es wird stets abgerundet. Der führende Spieler erhält in keinem Fall Punkte.

Mission 14 – Das Finale

Es kommt zur Entscheidung. Das Imperium und die Rebellen schicken alle verfügbaren Kräfte zu einem finalen Kampf. Wer wird die Macht im Universum erringen?

Flotten

Jeder Spieler erhält Punkte in Höhe seiner bisher gesammelten Siegpunkte (Mission 1 – 13) mit denen er sich seine Flotte frei selbst zusammenstellen kann (die Reserve).

Ein Spieler muss mindestens 150 Punkte besitzen, ansonsten wird die Startpunktzahl aller Spieler verdoppelt.

Übrigbleibende Punkte werden notiert, und können gegen neue Schiffe für die Reserve eingelöst werden, sobald Schiffe wieder verfügbar sind (durch Vernichtung oder Aufgabe).

Aufbau

Zu Beginn jeder Runde stellt (muss) jeder Spieler ein Schiff seiner zusammengestellten Flotte, aus seiner Reserve, max. 4 cm entfernt von einem beliebigen Spielfeldrand auf. Die Schiffe starten dort ohne Aktivierungswürfel. Sie sind somit erst ab der nächsten Runde bereit.

Besondere Regeln

Eigene Schiffe können aufgegeben werden, sie werde dann vom Spielfeld entfernt.

Ziele Der Spieler der die gegnerische Flotte besiegt ist der Gewinner der Kampagne und der zukünftige Herrscher des bekannten Universums.

Punktetabelle (Kopievorlage)

Imperium - Spieler 1 Name:

Rebellen - Spieler 2 Name:

Mission	Punkte Spieler 1 für Mission	Punkte Spieler 1 Total	Punkte Spieler 2 für Mission	Punkte Spieler 2 Total	Sieger Mission Spieler 1/2
1	X	X	X	X	
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9	X	X	X	X	
Zuordnung Extratechnologie	Elite Jagdgeschw. Spieler:	Extra Schild Schiff:	Nanobots Schiff:	Zusatzreaktor Schiff:	X
10					
11					
12					
13					
14	X	X	X	X	