

X-Wing Furballs 2nd Edition



© Lucasfilm und Disney

Dies ist eine Adaption der ursprünglichen Regeln **Furballs Escalation** und **X-Wing Furballs** von **mcdavid** aus dem **MER-Forum**. Mit der 2nd Edition von X-wing Miniaturenspiel wurden Regeln vom offiziellen **Eskalationsspiel** übernommen. Für unsere Spielgruppe wurden Anpassungen am Design und an den Regeln vorgenommen.

<http://www.moseisleyraumhafen.com/t9313-x-wing-furballs-auf-der-szenario-2016?highlight=furballs>

<http://www.moseisleyraumhafen.com/t9341-furballs-escalation-20-30-50>

Einleitung

*Der Rebellentransporter **Stardust** ist aufgrund eines technischen Defekts in einem entlegenen Asteroidenfeld im Outer Rim manövrierunfähig liegengeblieben.*

Der gesendete Funkspruch wurde von den Rebellen empfangen. Jedoch erreichte dieser nicht nur Verbündete. Die Aussicht auf leichte Beute, Informationen und Gefangene hat alle in dem Sektor befindlichen Schiffe der Verbrechersyndikate und des Imperiums angelockt.

Es bleibt den Rebellen nicht viel Zeit um die überlebende Mannschaft und geheime Operationsdaten zu bergen, da das Schiff jeden Augenblick zu explodieren droht.

Sie müssen sich beeilen, bevor das Imperium, Kopfgeldjäger und sonstiger Abschaum ihnen zuvor kommen ...

1 Siegbedingungen

Ziel des Szenarios ist es durch **Abschüsse** von Gegnern und das **Bergen von Trümmern** bzw. das **Retten von Überlebenden** Siegpunkte (kurz **SP**) zu sammeln. Der Spieler, der zuerst **10 SP** gesammelt hat gewinnt das Spiel. Sollte es nach dem letzten Abschuss keinem Spieler gelungen sein 10 SP zu erreichen, gewinnt jener Teilnehmer mit den **meisten Siegpunkten**.

2 Beschränkungen und Spielaufbau

Diese Regeln sind für 3 oder mehr Spieler ausgelegt. Jeder Spieler hat **3 Schiffe**, die aufsteigend in unterschiedlichen **Punkte-Stufen** auf das Spielfeld geführt werden.

Diese Punkte-Stufen entsprechen je **40, 60 und 100 Kommandopunktkosten**. Das Schiff mit den niedrigsten Kommandopunkten entspricht der 1. Stufe, und das Schiff mit den höchsten Kommandopunkten stellt die letzte Stufe dar.

Bis zu **5 nicht verwendete Punkte** einer Stufe können in eine nächst höheren oder niedrigeren Stufe verschoben werden, wobei die maximale **Staffelkosten von 200 Punkte** nicht überschritten werden darf (Beispiele siehe unter Punkt 5).

Es sind nur **kleine, mittlere und große Schiffe** zulässig. **Einzigartige Aufwertungen** und **Piloten** dürfen für diese drei Schiffe nur **einmal vergeben** werden (sie gelten als eine Staffel). Es können keine Schiffe mit Angedockten Schiffen gespielt werden. Für weitere Beschränkungen siehe **Punkt 5**.

2.1 Rebellentransporter

Weiters wird ein **Rebellentransporter** (oder wahlweise ein anderes riesiges Schiff) benötigt, der in der Mitte des Spielfeldes platziert wird.

Der Rebellentransporter zählt wie ein kampfunfähiges riesiges Schiff. Es kann nicht aktiviert werden, und somit keine Manöver ausführen, keine Aktionen durchführen und selbst nicht angreifen.

Kommt es zu Überschneidungen mit dem Rebellentransporter, so gilt dieser bis zum Ende der **Runde 3** bzw. **bis er zerstört wurde** als **Asteroid** laut Referenzhandbuch, mit der Ausnahme, dass ein Schiff, das sich mit dem Transporter überschneidet, die **Spezialaktionen Bergen** bzw. **Retten/Entführen** - wie unter **Punkt 4.2** beschrieben - durchführen darf.

Nach Runde 3 bzw. nachdem er **zerstört wurde**, zählt der Rebellentransporter als **Trümmerwolke** laut Referenzhandbuch. Ab diesem Zeitpunkt können die **Spezialaktionen Bergen** bzw. **Retten/Entführen** **nicht mehr durchgeführt werden**.

Bis zum **Ende der Runde 3** kann der Rebellentransporter **beschossen** werden und somit vor dem **zeitbedingten Zerbersten** (nach Runde 3) **zerstört werden**.

Dies soll ein taktisches Element darstellen, um andere Spieler daran zu hindern Punkte über die Spezialaktionen Bergen bzw. Retten/Entführen zu sammeln.

Es gelten die normalen Regeln hinsichtlich der Boni auf die Reichweiten für Angreifer und Verteidiger. Dem riesigen Schiff werden **keine Schadenskarten** zugeteilt. Die Treffer werden lediglich vom **Hüllenwert abgezogen**. Zur Kontrolle können neben dem Schiff **Krit-Tokens** in der **Anzahl der Treffer** gelegt werden oder man vermerkt es auf einem Blatt Papier.

Der Rebellentransporter besitzt bis zum Ende der Runde 3 folgende Statusleiste



($N = \text{Spieleranzahl}$)

2.2 Initiative

Zu Beginn des Spiels wird eine Initiativereihenfolge bestimmt. Diese basiert auf der Summe der nicht ausgegebenen Kommandopunkte der drei Schiffe. Bei Gleichstand wird die Initiative zufällig bestimmt (Würfel, Münz-Wurf). Die Initiative bleibt für das gesamte Spiel bestehen. Der Gewinner der Initiative ist Startspieler.

2.3 Asteroidenfeld

Zusätzlich zum Rebellentransporter werden wie in den Grundregeln beschrieben **6 Hindernismarker** je 90 x 90 Spielfläche platziert.

2.4 Hyperraummarkierung

Je 90 x 90 Spielfläche werden 2 Hyperraummarkierungen wie folgt platziert:

Der Startspieler platziert Hyperraummarkierung 1 auf der Spielfläche. Er muss jenseits von Reichweite 0 zu allen Hindernissen und jenseits von Reichweite 1 zu allen Spielflächenrändern platziert werden. Dann platziert der andere Spieler die Hyperraummarkierung 2 nach denselben Regeln, wobei dieser auch jenseits von Reichweite 3 zur Hyperraummarkierung 1 platziert werden muss. Der Hyperraummarker zählt nicht als Hindernis und darf ohne Konsequenzen überschritten werden.

2.5 Streitkräfte Platzieren

Jeder Spieler darf zu Beginn des Spiels ein Schiff mit den **niedrigsten Kommandopunktkosten** platzieren. Die Schiffe werden an beliebigen Hyperraummarkierungen wie folgt platziert: Der Startspieler wählt eine der beiden Hyperraummarkierungen und wirft 1 Angriffswürfel. Das Schiff wird so auf der Spielfläche platziert, dass die hinteren Stopper bündig an der Seite der Hyperraummarkierung anliegen, die dem Würfelergebnis entspricht. Bei einem kritischen Treffer wählt der Spieler stattdessen eine beliebige Seite des Markers.

Anschließend ist der nächste Spieler in der Initiative-Reihenfolge an der Reihe und führt die Platzierung seines Schiffes in der gleichen Weise durch. Dies geschieht so oft, bis jeder Spieler das Schiff mit den niedrigsten Kommandopunktkosten platziert hat.

Würde ein Schiff dadurch in Überschneidung mit einem anderen Schiff platziert werden, wird es stattdessen an der im Uhrzeigersinn nächsten freien Seite platziert. Gibt es keine freien Seiten, wird dieser Vorgang an der anderen Hyperraummarkierung wiederholt.

2.6 Reserve

Jeder Spieler hat immer nur ein Schiff auf dem Spielfeld. Alle Schiffe die sich nicht im Spiel befinden und noch nicht zerstört wurden gelten als in Reserve befindlich und werden außerhalb der Spielfläche am Spielfeldrand breit gehalten.

3 Reservephase

Zu Beginn jedes Spielzuges bevor die Systemphase startet kommt es zur **Reservephase**. Wenn ein Spieler **kein Schiff** mehr auf dem Feld und noch Schiffe in Reserve hat, muss er das Schiff mit den **niedrigsten Kommandopunktkosten** wie unter **Punkt 2.5** erklärt platzieren.

4 Siegpunkte sammeln

Ein Spieler bekommt für den Abschuss eines gegnerischen Schiffes bzw. für das Bergen von Trümmerteilen unterschiedliche Siegpunkte. Errungene Punkte werden im **Spielerbogen** vermerkt.

4.1 Abschüsse

Bei Abschüssen entscheidet die Stufe des Schiffes über die Höhe der Siegpunkte.

Schiff der Stufe 1 **2 SP**

Schiff der Stufe 2 **3 SP**

Schiff der Stufe 3 **4 SP**

Sollte ein Schiff **nicht durch einen Angriff** zerstört werden, erhält der Spieler die Siegpunkte für das Schiff, der den letzten Schaden durch einen **Angriff** verursacht hat.

Es gelten **keine Schäden** die durch **Minen, Bomben, Karteneffekte usw.** erzielt werden.

4.2 Bergung und Retten/Entführen

Zusätzlich zu den Abschüssen von Schiffen kann bis zum **Ende der Runde 3** bzw. bis der **Transporter zerstört wurde**, durch das **Bergen von Trümmern** bzw. das **Retten von Überlebenden** Siegpunkte gesammelt werden.

In **Reichweite 1** um den Rebellentransporter können die **Spezialaktionen *Bergen* bzw. *Retten/Entführen*** durchgeführt werden.

Bergen und ***Retten/Entführen*** gelten als **Aktion** nach den Grundregeln, jedoch können sie auch beim **Überschneiden mit dem Rebellentransporter** durchgeführt werden. Pro Runde darf immer nur **eine** der beiden **Spezialaktionen** durchgeführt werden.

Bergen **1SP**

Retten/Entführen **2SP**

Da das Retten bzw. Entführen von Überlebenden gefährlicher ist und länger dauert als das Bergen von Trümmerteilen, bekommt man nach dem Durchführen der Aktion ***Retten/Entführen* 2 Stressmarker**.

4.3 Überlebende

Die **Höchstzahl** an **Überlebenden** entspricht **2 x N** ($N = \text{Spieleranzahl}$).

Somit können zB bei 3 Spielern höchstens 6 Überlebende geborgen werden.

5 Anmerkungen und FAQ

Die Spieleranzahl sollte bei 3-10 Spielern liegen. Je mehr Spieler es sind, desto witziger und fordernder wird es, jedoch ist mit längeren Spielzeiten zu rechnen.

Diese Szenarioregeln sind ausschließlich für den **privaten Gebrauch** bestimmt, eine kommerzielle Verbreitung bzw. eine entgeltliche Weitergabe ist aus urheberrechtlichen Gründen nicht gestattet.

Was wird alles zum Spielen benötigt?

- 3 oder mehr Spieler mit den normalen Spielutensilien
- 1 Rebellentransporter
- Spielerbogen je Teilnehmer
- Schreibstift

Wie funktioniert das Punkteverteilen in andere Stufen?

Wie unter **Punkt 2** beschrieben können bis zu **5 nicht verwendete Punkte** einer Stufe können in eine nächst höheren oder niedrigeren Stufe verschoben werden. Folgende Beispiele an Punktetellationen sollen diese Mechanik erklären:

Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
40	60	100
45	60	95
45	55	100
35	65	100
40	55	105
40	65	95
35	70	95
38	65	97

usw.

Welche Karten sind nicht Karten sind nicht erlaubt?

- Einsamer Wolf