

## Star Wars X-Wing Mission FA6: Jabba der Hutte

### V1.0

*Der wohl fette Gangster der Galaxis, Jabba der Hutte, hat seine Schergen für einen ganz besonderen Auftrag ausgesandt. Der lukrative Fang befindet sich neben ihm selbst bereits an Bord seines Raumschiffs – in Gestalt eines Rebellenspions, der seinem Oberkommando eine wichtige Nachricht überbringen sollte. Eine Nachricht, den Bau einer imperialen Superwaffe betreffend – den Bau einer neuen Klasse von Supersternzerstörern. Unglückseligerweise fiel der Top-Spion zuvor dem Imperium in die Hände, aus dessen Gewahrsam Jabbas Kopfgeldjäger den Agenten dennoch herauszuholen vermochten.*

*Auf Geheiß von Lord Vader persönlich wird eine imperiale Eliteeinheit ausgesandt, um den Agenten zurückzuholen und Jabba den Hutten zur Rechenschaft zu ziehen. Als die Imperialen den flüchtenden C-ROC-Kreuzer aufgespürt haben, stoßen sie auf ein unerwartetes Problem. Eine Gruppe Rebellen hat sich ebenfalls an die Spuren des Hutten-Kreuzers geheftet.*

*Die Besatzung des C-ROC arbeitet gehetzt daran, zwei Sprungpunkte zu berechnen, um in den rettenden Hyperraum zu entkommen, während sie sich gleichzeitig auf einen Enterkampf vorbereitet.*

*Der große Jabba hat die Wahl – er kann versuchen, zu fliehen, notfalls auch in einer Rettungskapsel, oder darauf hoffen, dass die Rebellen ihn zuerst erreichen. Um ihm ein bereits ausgehandeltes Lösegeld zu übergeben und ihm Schutz zu gewähren.*

*Die Imperialen wissen nur eins – kehren sie mit leeren Händen zurück, wird Lord Vaders Zorn fürchterlich für sie sein.*

### **Missionsaufbau**

**Abschaum & Kriminelle:** 120 Kommandopunkte; C-ROC-Kreuzer (Jabba der Hutt, Gefangener Rebell, alle Kosten und Eigenschaften dieser beiden Karten gelten als negiert); Ausrüstung ansonsten beliebig; 0 Siegerpunkte Guthaben

**Rebellen:** 120 Kommandopunkte; 50 Siegerpunkte Guthaben

**Imperium:** 120 Kommandopunkte; 0 Siegerpunkte Guthaben

Die Spielfläche ist 90 x 90 cm groß.

Der Spieler von Abschaum & Kriminelle platziert all seine Schiffe innerhalb von Reichweite 1 – 2 zu seinem Spielflächenrand.

Als Nächstes legen der Rebellenspieler und danach der imperiale Spieler jeweils einen Hyperraummarker (A und B) innerhalb von Reichweite 1 zum neutralen Spielflächenrand auf die Spielfläche. Der neutrale Spielfeldrand befindet sich gegenüber dem Spielfeldrand von Abschaum & Kriminelle.

Dann platzieren der Rebellenspieler und der imperiale Spieler ihre Schiffe innerhalb von Reichweite 1 zu einem Spielflächenrand an den beiden seitlich an das Startgebiet von Abschaum & Kriminelle angrenzenden Spielfeldrändern (beginnend mit dem Schiff mit dem niedrigsten Pilotenwert und dann in aufsteigender Reihenfolge). Der Rebellenspieler erhält die linke Seite, der imperiale Spieler die rechte Seite. Die drei Startgebiete dürfen sich nicht überschneiden und kein Rebellschiff oder imperiales Schiff darf in Reichweite 1 – 2 zu einem Schiff von Abschaum & Kriminelle platziert werden.

Der Spieler der Abschaum-&Kriminelle-Fraktion erhält die primäre Initiative. Der Rebellenspieler erhält die sekundäre Initiative vor dem imperialen Spieler.

### Sonderregeln

- **Jabba der Hutt:** Sämtliche Kosten und Eigenschaften diese Aufwertungskarte werden negiert. Die Karte besitzt stattdessen einen Wert von 50 Siegpunkten, die sich jedoch erst nach einem Spielsieg realisieren.
- **Gefangener Rebell:** Sämtliche Kosten und Eigenschaften diese Aufwertungskarte werden negiert. Die Karte besitzt stattdessen einen Wert von 50 Siegpunkten, die sich jedoch erst nach einem Spielsieg realisieren. Alternativ kann eine ähnliche Aufwertungskarte verwendet werden.
- **Entermanöver:** Allen drei Spielern ist es gestattet, feindliche Schiffe bewegungsunfähig zu schießen und zu entern; gemäß Zusatzregelwerk „Entermanöver“ V2.2.
- **Lösegeld:** Dem Rebellenspieler steht nach einem erfolgreichen Kopplungsmanöver zwischen einem seiner Schiffe und dem bewegungsunfähigen C-ROC-Kreuzer die Möglichkeit zur Verfügung, den gefangenen Rebellen an Bord kampfflos aus dem Gewahrsam von Jabba dem Hutten zu befreien. Zu diesem Zweck überträgt der Spieler 50 Siegpunkte von seinem Guthaben an den Spieler von Abschaum & Kriminelle.
- **Rettungskapseln:** Dem Spieler von Abschaum & Kriminelle steht zu jeder Zeit die Möglichkeit offen, Jabba den Hutten und den gefangenen Rebellen an Bord von jeweils einer Rettungskapsel aus dem Mutterschiff zu schießen. Hierfür platziert der Spieler die beiden Aufwertungskarten mit der Textseite nach oben innerhalb von Reichweite 1 zur Basis des C-ROC-Kreuzers auf der Spielfläche. Die beiden Rettungskapseln bleiben bis zu ihrer Bergung im Besitz des Spielers von Abschaum & Kriminelle.

- **Rettungskapseln bergen:** Sowohl der Rebellenspieler als auch der imperiale Spieler haben nach dem Abschuss der Rettungskapseln die Möglichkeit, diese zu bergen. Hierfür muss die Manöverschablone oder die Schiffsbasis von einem beliebigen Aktiven Schiff sich in der Aktivierungsphase mit einer (oder beiden) der Aufwertungskarten überschneiden. Pro Aufwertungskarte werden dem Siegerpunktekonto des jeweiligen Spielers 50 Siegerpunkte gutgeschrieben.
- **Hyperraummarker:** Sobald der C-ROC-Kreuzer einen der beiden Hyperraummarker erreicht (innerhalb Reichweite 1) und eine (oder beide) der Aufwertungskarten Jabba der Hutt und Gefangener Spion befinden sich noch im Besitz des Spielers von Abschaum & Kriminelle, erhält der Spieler für jede Karte 50 Siegerpunkte.

## Missionsziele

### Primärziele:

**Sieg von Abschaum & Kriminelle:** Der C-ROC-Kreuzer muss mit seiner Schiffsbasis in Reichweite 1 zu einem der beiden Sprungpunkte (Hyperraummarker A, bzw. B) gelangen.

**Sieg der Rebellen:** Nach dem Entern des C-ROC-Kreuzers (mit dem gefangenen Rebellen-spion an Bord) muss entweder dessen Besatzung im Nahkampf bezwungen oder ein Lösegeld in Form von 50 Siegerpunkten bezahlt werden. **Oder** der gefangene Rebellen-spion muss an Bord seiner Rettungskapsel geborgen werden.

**Sieg des Imperiums:** Nach dem Entern des C-ROC-Kreuzers (mit dem gefangenen Rebellen-spion an Bord) muss entweder dessen Besatzung im Nahkampf bezwungen **oder** der gefangene Rebellen-spion an Bord seiner Rettungskapsel geborgen werden.

### Sekundärziele:

Der Spieler, der als Erster 100 Siegerpunkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

## Entwicklung

Frank Anderhorst