

Star Wars X-Wing Miniaturenspiel Regelheft „Entermanöver“

V2.2

Übersicht

Dieses Zusatzregelwerk befasst sich mit einem Aspekt, den das X-Wing Miniaturenspiel bislang nicht berücksichtigt – das Aufbringen von gegnerischen Schiffen, um diese zu plündern oder auch bspw. nach bestimmten Personen zu durchsuchen. Die letztgenannte Variante ist die komplexeste und wird im Folgenden beschrieben. Das Grundregelwerk wird nur bedingt beeinträchtigt, weshalb an dieser Stelle nicht näher darauf eingegangen werden soll. Im Falle der Anwendung dieses Regelwerks auf den epischen Maßstab finden einige wenige Zusatzoptionen Verwendung (siehe Erweiterte Expertenregeln).

Im Falle der Anwendung ergeben sich daraus verschiedene Möglichkeiten, um das Spiel erfolgreich zu beenden: Mit einem Sieg durch die Neutralisierung der gegnerischen Schiffe, bzw. dem Erreichen eines definierten Missionsziels. Oder durch das Sammeln von Siegpunkten, das gleichfalls missionsabhängig gestaltet werden kann. Bei der Alternative, welche das Gewinnen von Siegpunkten zum Ziel hat, geht es darum, gegnerische Schiffe zuerst bewegungsunfähig zu schießen, sie zu entern und dann auszurauben. Dies ist erst möglich, nachdem die gegnerische Besatzung im Nahkampf bezwungen worden ist. Eine dem Aufbringen untergeordnete Variante stellt dabei das Abschleppen des bewegungsunfähigen Schiffes dar. Eine Ausnahme bilden riesige Schiffe, die nur von anderen riesigen Schiffen geschleppt werden können. Das Ziel ist es, den eigenen Spielfeldrand zu erreichen, um die im Schiff enthaltenen Kommandopunkte (die Siegpunkte) zu gewinnen, ohne einen Nahkampf zu riskieren.

Spielmaterial

Zunächst benötigt jedes Schiff, welches später ein Entermanöver ausführen soll, eine Enterausrüstung. Diese beinhaltet eine Traktorstrahlanlage für das Schiff, einen raumtauglichen Kampfanzug für den Piloten, Sprengladungen und Werkzeug. Bedingt durch die Tatsache, dass die Schiffskarten in ihrer Aufwertungsleiste keine entsprechenden Symbole aufweisen, habe ich mich für die Verwendung der Aufwertungskarten mit dem symbolisierten Werkzeug auf der Rückseite entschieden – die Modifikationskarten. Die Karten werden verdeckt gehalten und der übrigen Schiffsausrüstung beigelegt. Sie besitzen einen Wert von 5 Kommandopunkten. Alternativ, wenn man nicht über genügend Aufwertungskarten dieser Art verfügen sollte, kann man bspw. auch andere Aufwertungskarten verwenden, die man umgedreht hält.

Ein weiterer Punkt, der die Aufwertungskarte „Enterausrüstung“ betrifft, ist das virtuelle Hinzufügen des Symbols „Kopplungsmanöver“ zur Aktionsleiste. Ferner kommen noch die Schadensmarker aus dem Grundspiel sowie die Kritische Treffer-Marker zum Einsatz. Ansonsten werden lediglich weitere Schiffskarten benötigt, von denen das Spiel mit seinen Ergänzungen genügend vorzuweisen hat. Empfehlenswert ist auch das Anschaffen zusätzlicher Würfel.

Erweiterte Expertenregeln

1. Allgemeines

Da in der Aufwertungsleiste der Schiffskarten kein entsprechendes Symbol vorhanden ist, wird in Bezug auf die maximale Anzahl von Besatzungsmitgliedern in einem Schiff auf die Star-Wars-Lexikoneinträge zurückgegriffen, z.B. bei der Firespray-31-Klasse mit insgesamt 7 Besatzungsmitgliedern (1 Pilot plus 6 Passagiere). Das Maximum an kombinierbaren Schiffskarten und personenbezogenen Aufwertungskarten beträgt also 7 pro Schiff dieser Klasse.

Die einfachste Ausrüstungsvariante ist eine (für alle sichtbar) offen daliegende, dem entsprechenden Schiff zugeordnete, Schiffskarte, die mit der Modifikation Enterausrüstung aufgewertet werden kann. Bei den meisten riesigen Schiffen sind es zwei Schiffskarten; es ist jedoch nur eine Aufwertung pro Schiff erforderlich. Zielt ein kommandierender Spieler nur darauf ab, die gegnerischen Schiffe zu vernichten oder bewegungsunfähig zu schießen, kann er auf die Modifikation Enterausrüstung verzichten. Es ist ihm jedoch möglich, Entermanöver abzuwehren. In diesem Fall ist jede ab jetzt als Pilotencharakterkarte bezeichnete Schiffskarte mit der sogenannten Kampfcharakterkarte identisch. Alternativ ist es aber möglich, dem Schiff eine zweite, bis zum ersten Entereinsatz verdeckt gehaltene Kampfcharakterkarte für den Enterkampf (Angriff und Abwehr) zuzuordnen. Es ist, wie im oben beschriebenen Beispiel, möglich, mehr als eine Kampfcharakterkarte zu besitzen. Während des Spiels werden die Kampfcharakterkarten ihren jeweiligen Pilotencharakterkarten zugeordnet und liegen vertikal gestaffelt auf der Tischplatte. Riesige Schiffe können über zwei Kartenstaffeln verfügen. Zuerst liegt (liegen) die Pilotencharakterkarte(n). Auf der (den) Kampfcharakterkarte(n) werden einzig der Name des Piloten und die benötigte Kommandopunktzahl gewertet. Zu berücksichtigen ist, wie sonst auch, die Einzigartigkeit des Namens. Das wichtigste Kriterium ist nun, ob es sich bei dem Schiff um eine Klasse handelt, in der nur ein einziger Pilot Platz findet oder ob mehrere Crewmitglieder an Bord sein können. Dies ist der entscheidende Faktor für den kommandierenden Spieler, ob er beschließt, das Schiff mit einem oder mindestens zwei Charakteren zu besetzen. Benutzt der kommandierende Spieler eine separate und verdeckte Kampfcharakterkarte in einem einsitzigen Schiffsmodell (Maximum 1), so ersetzt diese den Namen des Piloten auf der Pilotencharakterkarte, nicht aber dessen Attribute, die zum Benutzen des Schiffs benötigt werden. Im Falle der Verwendung der zweiten Schiffskarte als eigenständige Karte (z.B. im B-Wing-Fighter und in praktisch allen großen und riesigen

Schiffen) zählen wiederum nur der Name und die Kommandopunktzahl, aber die Pilotencharakterkarte(n) bleibt (bleiben) vollständig erhalten. Personenbezogene Aufwertungskarten nehmen am Enterkampf nicht teil.

2. Punkte und Einsatzmöglichkeiten

Einsitziges Modell, 1 Schiffskarte: Es werden die Kommandopunkte (gleichzeitig Siegerpunkte) der Karte gewertet. Im Falle eines Enterkampfes gilt nur diese Karte.

Einsitziges Modell, 2 Schiffskarten, Kampfcharakterkarte weist weniger Kommandopunkte als die Pilotencharakterkarte auf: Es werden die Kommandopunkte der Pilotencharakterkarte (hier identisch mit den Siegerpunkten) berechnet. Im Falle eines Enterkampfes kann aber nur die Kampfcharakterkarte verwendet werden.

Einsitziges Modell, 2 Schiffskarten, Kampfcharakterkarte weist gleich viel oder mehr Kommandopunkte als die Pilotencharakterkarte auf: Es werden die Kommandopunkte der Kampfcharakterkarte (hier die einzigen Siegerpunkte) gewertet. Im Falle eines Enterkampfes kann aber nur die Kampfcharakterkarte verwendet werden.

Mehrsitziges Modell, 2 oder mehr Schiffskarten: Es zählt die Summe aus allen Kommandopunkten (gleichzeitig Siegerpunkte). Jede einzelne Charakterkarte kann für Entereinsätze verwendet werden.

3. Sonderregeln Entermanöver

Von einem beliebigen Aktiven Schiff aus muss ein Präzisionsschuss auf die Triebwerke des gegnerischen Schiffs erfolgen, das gekapert oder abgeschleppt werden soll. Voraussetzung ist, dass das zu enternde Schiff nicht oder nicht mehr von Schutzschilden umgeben ist. Der Präzisionsschuss kann ausschließlich mit der Primärwaffe durchgeführt werden, nach den Regeln des Grundregelwerks. Sekundärwaffen (riesige Schiffe bilden eine Ausnahme), Bomben und Minen können hierbei nicht eingesetzt werden, da diese zu unpräzise, bzw. ungeeignet sind. Die einzige Sonderregel ist, dass der Angreifer mindestens einen kritischen Treffer erzielen muss, der vom Verteidiger nicht negiert werden kann. Der Angreifer muss diese Kampffaktion unmittelbar vor der Ausführung des Schusses ankündigen. Da es sich um einen genau gezielten Schuss handelt, sinkt der Wendigkeitswert des Verteidigers um 1 (Minimum „0“). Der Verteidiger kann ansonsten Fokus- und Ausweichmarker wie üblich ausgeben sowie seine Kartentexte abhandeln. Ist der Angriff erfolgreich, erhält der Verteidiger einen Marker für kritische Treffer an seinem Schiff. Das bewegungsunfähige Schiff nimmt wie sonst auch bei kritischen Treffern keinen Schaden an seiner Hülle, da lediglich die Triebwerke außer Funktion gesetzt wurden. Sofern der Angreifer nur einen oder mehrere einfache Treffer mit seinem Wurf erzielt, so verliert das angegriffene Schiff ebenfalls keine Hüllenpunkte. Prinzipiell ist dann ein Verteidigungswurf überflüssig. Im Falle eines kritischen Treffers verliert das ange-

griffene Schiff ab diesem Zeitpunkt seine Manövrierfähigkeit bis zum Ende des Spiels und der kommandierende Spieler muss das zugehörige Manöverrad ablegen. Ab dem Zeitpunkt der Bewegungsunfähigkeit erhält das Schiff den Status eines Hindernisses, das wie ein im Grundregelwerk beschriebener Asteroid zu handhaben ist, respektive gelten die Regeln für das Überschneiden der Schiffsbasis oder der Manöverschablone eines Aktiven Schiffs mit der Schiffsbasis des bewegungsunfähigen Schiffs. Als Hindernis kann das Schiff weder angreifen noch verteidigen, und auch von anderen Schiffen nicht mehr angegriffen werden. In der Aktivierungsphase der nächsten Runde kann ein beliebiges Aktives Schiff, das über eine Enterausrüstung verfügt, ein vorher angesagtes Flugmanöver durchführen, das es neben das zu kaprende Schiff bringt. Sollte die Manöverschablone dabei in der gegnerischen Schiffsbasis enden, bzw. die Schiffsbasis des angreifenden Schiffs sich mit der des gegnerischen Schiffs überschneiden, gilt das Manöver als durchgeführt. Besteht weiterhin eine Lücke zwischen den Basen, ist das Manöver missglückt. Es darf selbstredend in der nächsten Runde wiederholt werden. Aus dem Symbolbestand der Aktionsleiste ist dann ausschließlich die Aktion Kopplungsmanöver wählbar (riesige Schiffe bilden eine Ausnahme, da sie zwei Aktionen ausführen können). Regelbedingt kann die Aktion Kopplungsmanöver nur an bewegungsunfähigen Schiffen durchgeführt werden. Nicht relevant ist, ob ein bewegungsunfähiges Schiff frei auf der Spielfläche steht, bereits von anderen Schiffen in einen Enterkampf verwickelt wurde oder abgeschleppt wird. Zu beachten ist bei drei oder mehr aneinander gekoppelten Schiffen, welche einen Cluster bilden, die Sonderregel „Jackpot“ (siehe 4. Sonderregeln Zweikampf). Im Erfolgsfall wird das Schiffsmodell des Angreifers mit der hinteren Seite seiner Schiffsbasis parallel an eine frei zu wählende Stelle der gegnerischen Basis gesetzt. Auch hierbei greift wieder eine Sonderregel, die ausschließlich bei riesigen Schiffen Anwendung findet, da riesigen Schiffen zusätzlich ein alternatives Kopplungsmanöver (Variante II) zur Verfügung steht (siehe 5. Sonderregeln Abschleppen). Das angreifende Schiff verliert nun seine Manövrierfähigkeit, wenn auch nur für die Dauer des Enterns; was bedeutet, dass temporär auch dieses Schiff den Status eines Hindernisses erhält. Jetzt kann auch an dieses Schiff angekoppelt werden. Noch bevor die Kampfphase beginnt, muss der Angreifer seine Entscheidung bekanntgeben; ob er das Entermanöver fortsetzen oder das bewegungsunfähige Schiff abschleppen will. Von dieser Entscheidung hängt ab, ob sofort nach Bekanntgabe die eventuell vorhandenen Kampfcharakterkarten beider Spieler umgedreht werden oder verdeckt bleiben. Ist der kommandierende Spieler eines riesigen Schiffs der Angreifer, kann er zu diesem Zeitpunkt entscheiden, welche Kartenstaffel er aktivieren möchte. Ist er der Verteidiger, trifft ausschließlich der Angreifer die Wahl. Bei riesigen Schiffen werden zwei eventuell vorhandene Kartenstaffeln durch diese Regelung quasi wie eine Staffel behandelt. Eine Ausnahme ist wieder bei drei oder mehr beteiligten Schiffen die Sonderregel „Jackpot“. Einmal aufgedeckte Charakterkarten bleiben offenliegend. Die Charakterkarte des Angreifers muss lediglich dann in der Endphase wieder umgedreht werden, wenn ein Schleppmanöver erstmalig gestartet, bzw. fortgesetzt, wird, oder wenn der kommandierende Spieler dieses bewegungsfähigen Schiffs ein Fluchtmanöver einleitet. Gesetzt den Fall, der verteidigende Spieler möchte aufgrund der angenommenen oder tatsächlichen Überlegenheit seiner eigenen Charakterkarte(n) ein Schleppmanöver verhindern oder zu einem späteren Zeitpunkt abbrechen, so werden die Kampfcharakterkarten aufgedeckt und das Entermanöver wird fortgesetzt. Der kommandie-

rende Spieler eines bewegungsunfähigen Schiffs kann diese Entscheidung in jeder Runde zu Beginn der Kampfphase treffen. Voraussetzung ist das Vorhandensein einer Enterausrüstung. Jeder Spieler hat vor Spielbeginn seine Kampfcharakterkarten untereinander zu staffeln (siehe 1. Allgemeines). Die Rangfolge kann frei gewählt werden. Im Falle eines Zweikampfes wird in der Kampfphase nun jeweils die Charakterkarte eingesetzt, die zuunterst liegt. Die Initiative hat dabei derjenige Spieler mit der höchsten Kommandopunktzahl auf seiner Karte, bzw. im Falle eines Punktegleichstands der Spieler, der die Initiative für das gesamte Spiel besitzt.

4. Sonderregeln Zweikampf

Die Kommandopunkte eines Charakters werden durch 6 geteilt und auf volle Anzahl abgerundet. Auf diese Weise wird ermittelt, wie viele Würfel für Angriff sowie Verteidigung jedem Spieler zur Verfügung stehen. Das Ziel ist es, dem gegnerischen Charakter zwei Körpertreffer zuzufügen, um diesen zu überwältigen. Zu beachten ist dabei, dass sich die Kampfphase bei Nutzung dieses Regelwerks in zwei Unterphasen gliedert – den Enterkampf und den Kampf von Schiff zu Schiff. Zuerst werden sämtliche auf dem Spielfeld anstehenden Enterkämpfe ausgetragen, danach folgen die Schiff-Schiff-Kämpfe der Aktiven Einheiten. In der Kampfphase jeder einzelnen Runde beginnt der Spieler, dessen Kampfcharakter die höchste Kommandopunktzahl auf dem gesamten Spielfeld aufweist. Danach geht der Spieler mit der zweithöchsten Punktezah in den Zweikampf, usw. Bei Punktegleichstand wird überprüft, welcher Spieler die Initiative hat (siehe 3. Sonderregeln Entermanöver). Besitzt ein Spieler zwei Kampfcharakterkarten mit derselben Punktzahl auf dem Spielfeld, kann er frei entscheiden, welchen Enterkampf er zuerst führt. Der kommandierende Spieler eines angreifenden riesigen Schiffs darf in diesem Fall frei zwischen den untersten Kampfcharakterkarten von zwei eventuell vorhandenen Kartenstaffeln wählen. Es ist dabei nur gestattet, in jeder Runde mit einer Kartenstaffel in den Zweikampf zu gehen. Der Angreifer würfelt und wertet aus seinem Würfelergebnis einzig die Treffer und kritischen Treffer. Kritische Treffer werden wie normale Treffer behandelt. Der Verteidiger wertet aus seinem Wurf nur die Ausweichsymbole. Augensymbole, Leerseiten, Fokus- oder Ausweichmarker sowie Kartentexte kommen für den Enterkampf nicht zum Einsatz. Hat der Angreifer ein oder mehr Treffersymbole mehr als der Verteidiger Ausweichsymbole, gilt der Angriff als erfolgreich, bzw. als beendet. Hat der Verteidiger nur einen Treffer erlitten, wird ein Schadensmarker mit der Wertigkeit „1“ neben seine Charakterkarte gelegt. Angreifer und Verteidiger sind gleichgestellt. Für den Fall, dass nach der Kampfphase die Spieler noch mindestens eine gültige Schiffskarte für ihr Schiff besitzen, bzw. die Charaktere noch am Leben sind, besteht die Option, das Entermanöver abubrechen. Ein Spieler zeigt dies an, indem er seine Kampfcharakterkarte in der Endphase umdreht. Verfügt ein kommandierender Spieler in einem riesigen Schiff über zwei Staffeln, müssen beide Kampfcharakterkarten umgedreht werden. Sofern der gegnerische Spieler dies akzeptiert, kann ein Schleppmanöver oder ein Fluchtmanöver eingeleitet werden. Unter Flucht wird verstanden, dass der Angreifer in der nächsten Runde sein Schiff mittels eines frei wählbaren Flugmanövers vom Verteidiger entfernt. Er kann sofort danach eine Aktion durchführen und wie gewohnt angreifen und verteidigen. Greift die Sonderregel „Jackpot“, sind Abschlep-

pen sowie Flucht nicht mehr möglich. Gelingt es einem Spieler, zwei Treffer zu platzieren, so darf dieser die Charakterkarte des überwältigten Gegners an sich nehmen und auf seinen Stapel mit Siegerpunkten neben dem Spielfeld legen. Danach wird, falls vorhanden, die nächste Kampfcharakterkarte des besiegten Spielers aufgedeckt. Es darf solange gekämpft werden, bis entweder der Angreifer oder der Verteidiger keine Karten, inklusive der Pilotencharakterkarten, mehr einsetzen können. Die Sonderregeln für ein- und mehrsitzige Schiffsmodelle sind für das Ermitteln der Siegerpunkte zu beachten (siehe 2. Punkte und Einsatzmöglichkeiten). Der endgültige Sieger des Zweikampfs erhält sämtliche Aufwertungskarten des besiegten Gegners und legt sie auf seinen Stapel. Das Modell des geplünderten Schiffs wird von der Spielfläche genommen und neben den Spielfeldrand gestellt. Das Schiff des Siegers erhält automatisch seinen Status als Aktives Schiff zurück, es sei denn, es ist bewegungsunfähig. Sinkt die Anzahl der Schiffe in einem Cluster mit bewegungsunfähigen Schiffen auf unter drei, wird die Sonderregel „Jackpot“ aufgehoben.

Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, wenn drei Spieler beteiligt sein sollten, dass drei verschiedene Parteien gegeneinander kämpfen. Sprich, dem geenterten Schiff kommt ein freundliches zu Hilfe, ein mit dem Angreifer alliiertes Schiff koppelt als Verstärkung an, oder ein dritter Spieler bringt sich in den Kampf ein. Es entsteht die Spielsituation „Jackpot“, eine Sonderregel, welche besagt, dass die untersten Kampfcharakterkarten aller Beteiligten aufgedeckt werden müssen. Des Weiteren wird ein evtl. angelaufenes Schleppmanöver abgebrochen und auch Fluchtmanöver sind jetzt nicht mehr zulässig. Die Sonderregeln für den Enterkampf sind prinzipiell dieselben wie bei einer Beteiligung von nur 2 Charakteren. Der Spieler mit der höchsten Kommandopunktzahl hat die Initiative und kann sich ggf. aussuchen, gegen welchen Gegner er im Zweikampf antritt. Der endgültige Sieger erhält wieder alle Karten der (des) von ihm bezwungenen Gegner(s).

5. Sonderregeln Abschleppen

Nachdem ein Angreifer seinen Entschluss mitgeteilt hat, wie er mit einem bewegungsunfähigen Schiff verfahren will, kann er nach dem erfolgreichen Kopplungsmanöver mit dem Schleppen beginnen. Voraussetzung ist wiederum das Vorhandensein einer Enterausrüstung, und dass der kommandierende Spieler des bewegungsunfähigen Schiffs nicht seinerseits den Enterkampf eröffnet. Riesige Schiffe bilden eine Ausnahme, wenn sie andere riesige Schiffe abschleppen wollen. Hierzu müssen sie die Aktion Kopplungsmanöver in einer anderen Weise durchführen als bei kleinen und großen Schiffen. Es ist ausschließlich Variante II wählbar. In der Planungsphase wird auf dem ManöVERRAD ein beliebiges Manöver eingestellt. Und in der Aktivierungsphase werden alle Schritte abgehandelt, die für das Energiemanagement erforderlich sind. Dies ist aber nur notwendig, wenn zuvor ein Kopplungsmanöver der Variante I ausgeführt wurde. Das Modell des Schleppschiffs wird als Nächstes, um die Aktion Kopplungsmanöver durchzuführen, mit seiner hinteren Basis parallel zur vorderen oder hinteren Basis des bewegungsunfähigen Schiffs gestellt. Beide Schiffe stehen damit längsseits nebeneinander, das Schleppschiff überragt das bewegungsunfähige Schiff um die Länge seiner vor-

deren Basis. An dem bewegungsunfähigen Schiff ragt die entsprechende Basis bis maximal an die blaue Mittellinie des Schleppschiffs heran. Das Schleppschiff kann nun wie gewohnt seine zweite Aktion durchführen. Sind alle Aktionen abgehandelt, schließen sich die Kampfphase und die Endphase an. In den folgenden Runden ist es das Ziel, den eigenen Spielfeldrand zu erreichen. Demzufolge ist das Abschleppen riesiger Schiffe nur dann realisierbar, wenn es manövertechnisch möglich und sinnvoll ist, sprich, wenn die räumlichen Gegebenheiten dies erlauben. Selbstverständlich ist es auch zulässig, dass ein freundliches Schiff ein Schleppmanöver durchführt, sofern dieses Manöver dem Erreichen eines Missionsziels dient. Es kommen daneben keinerlei Siegerpunkte in die Wertung. Das Schleppen orientiert sich einzig an der Schiffsbasis des Aktiven Schiffs, und an diese werden die entsprechenden Manöverschablonen angesetzt. Das Schleppschiff und das bewegungsunfähige Schiff behalten dabei die Position und Ausrichtung zueinander bei, die sie nach Abschluss des Kopplungsmanövers erlangt haben. Schiebemanöver sind nicht zulässig, ebenso sind Wende- und Spezialmanöver ausgeschlossen. Sollte während des Schleppmanövers die Schiffsbasis des Schleppschiffs über den Spielfeldrand ragen, gilt dieses Schiff als zerstört und muss vom Spielfeld genommen werden. Sämtliche Schiffskarten werden verdeckt, das Modell auf die Pilotencharakterkarte gestellt, und die Siegerpunkte verfallen. Übrig bleibt das aufgebrachte Schiff, dessen Schiffsbasis jederzeit über den Spielfeldrand hinausragen darf. Es gelten folgende Höchstgeschwindigkeiten:

Schleppen eines kleinen Schiffs: maximale Manövergeschwindigkeit 3

Schleppen eines großen Schiffs: maximale Manövergeschwindigkeit 2

Schleppen eines riesigen Schiffs (ausschließlich mit riesigen Schiffen möglich): maximale Manövergeschwindigkeit 1

Der kommandierende Spieler des Schleppschiffs darf pro Runde selbst angreifen und verteidigen, allerdings keine Aktionen durchführen (riesige Schiffe bilden eine Ausnahme). Ausgenommen sind die Aktionen Fokussierung, Ausweichen, Zielerfassung und Koordination, die weiterhin ausgeführt werden dürfen. Das Schleppschiff kann von gegnerischen Spielern beschossen, zerstört und ebenfalls bewegungsunfähig gemacht werden. Jedem anderen Aktiven Schiff, das berechtigt ist, ist es gestattet, bei einem bewegungsunfähigen Schiff ein Entermanöver durchzuführen oder das Schleppmanöver fortzusetzen, falls das vorhergehende Schleppschiff vernichtet wurde. Führt ein Aktives Schiff an einem abgeschleppten Schiff die Aktion Kopplungsmanöver durch, muss das Schleppen abgebrochen werden. Jedes Schleppschiff kann jeweils nur ein bewegungsunfähiges Schiff transportieren. Es ist nicht möglich, dass das bewegungsunfähige Schiff von mehreren Schiffen abgeschleppt wird. Gelingt es dem kommandierenden Spieler des Schleppschiffs schließlich, dass die Basis seines Schiffs über den eigenen Spielfeldrand hinausragt, zählt das Schleppmanöver als geglückt. Beide Schiffe werden vom Spielfeld genommen, und der siegreiche Spieler erhält sämtliche Karten von beiden Schiffen. Es werden bei der Ermittlung der Siegerpunkte wieder die Kartenregeln für ein- und mehrsitzige Schiffe beachtet.

Spielsieg

Sieger ist der Spieler, der nach Spielende entweder die meisten Siegerpunkte (Kommandopunkte aller erbeuteten Schiffskarten und Aufwertungskarten) gesammelt hat, oder der Spieler, der das vor Spielbeginn definierte Missionsziel erreicht hat. Alternativ wird der Spieler zum Sieger erklärt, der als Einziger noch über bewegungsfähige Schiffe verfügt.

Entwicklung:

Frank Anderhorst