



**STAR  
WARS**<sup>TM</sup>

**LEGION**<sup>TM</sup>

**SKIRMISH**



## Scharmützel

Dieses Dokument bietet den Spielern die Regeln und Ressourcen, die sie benötigen, um Scharmützelspiele von STAR WARS: LEGION zu spielen. Scharmützelspiele sind eine großartige Möglichkeit, um neue Spieler in das Spiel einzuführen, und eine hervorragende Alternative zu einem Standardspiel für erfahrene Spieler, die eine schnellere und leichtere Erfahrung suchen. Sie folgen allen Regeln eines Standardspiels, mit folgenden Ausnahmen:

## Runden

Ein Gefecht endet nach fünf Runden anstatt nach sechs

## Schlachtfeld

Ein Gefechtsspiel wird auf einem 3 'mal 3' Schlachtfeld und nicht auf einem 3 'mal 6' Schlachtfeld gespielt

## Scharmützelspielkarten

Scharmützelspiele verwenden neue Kampfkarten, um ein einzigartiges Erlebnis in kleinerem Maßstab zu schaffen. Diese Karten befinden sich am Ende dieses Dokuments und sind eher vertikal als horizontal ausgerichtet, um sie von normalen Kampfkarten zu unterscheiden. Scharmützel-Kampfkarten können nicht in Standardspielen von STAR WARS: LEGION verwendet werden

## Armeebau

Beim Spielen eines Gefechtsspiels bringt jeder Spieler seine eigene Armee mit, wobei die folgenden Regeln eingehalten werden:

## Punkte und Ränge

Der Gesamtpunktwert einer Scharmützelarmee darf 500 nicht überschreiten. Jede Armee muss die folgenden Einheiten enthalten:

**Commander:** Jede Armee muss genau **einen** Befehlshaber beinhalten

**Agent:** Jede Armee darf bis zu **einen** Agenten beinhalten

**Korps:** Jede Armee muss **2 bis 4** Korpsseinheiten beinhalten

**Spezialeinsatzkräfte :** Jede Armee darf bis zu **2** Spezialisten beinhalten.

**Unterstützung:** Jede Armee bis zu **2** Unterstützungen beinhalten.

**Schwer:** Jede Armee darf bis zu **einer** schweren Einheit beinhalten

## Aufstellung

1. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um ein Scharmützelspiel von STAR WARS: LEGION zu spielen:
2. **Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen:** Richten Sie ein 3 'x 3' Schlachtfeld auf einer ebenen Fläche. Die Spieler sitzen sich gegenüber und platzieren ihre Einheiten, Karten, Befehlsmarker, Bewegungstools und andere Spielkomponenten außerhalb des Spielbereichs. Anschließend weisen sie ihren Einheiten bei Bedarf ID-Token zu.
3. **Gelände festlegen:** Es ist wichtig zu bestimmen, welche Geländeeffekte auftreten werden, bevor das Spiel beginnt. Die Spieler sollten kurz auf jedes Terrain eingehen, das für den Kampf verfügbar ist, und einen Konsens über den Deckungstyp und andere Merkmale erzielen. Es ist ratsam, eine Reihe von Geländestücken zu sammeln, die ungefähr ein Drittel des Schlachtfelds bedecken. Dabei sollten Sie Teile auswählen, die die Sichtlinie blockieren, und solche, die lediglich Deckung bieten.
4. **Gelände platzieren:** Die Spieler kooperieren, um das Terrain in einer für beide Seiten akzeptablen Weise zu gestalten
5. **Spielerfarbe und Seiten auswählen:** Der Spieler, dessen Armee die niedrigste Punktzahl hat, wählt ob er roter oder blauer Spieler sein möchte. Dann wählt der blaue Spieler eine der vier Tischkanten und stellt seine Armee in die Nähe dieser Kante. Der rote Spieler nimmt die gegenüberliegende Tischkante. Wenn die Armeen beider Spieler den gleichen Punktestand haben, würfle oder wirf eine Münze, um zu bestimmen, welcher Spieler rot oder blau sein soll.
6. **Gefächtskarten aufdecken:** Mische die Einsatzziel-, Aufstellungs- und Bedingungskarten separat. Dann ziehe und decke drei der vier Karten aus jedem Scharmützelstapel auf und lege jede Kategorie in einer horizontalen Reihe gegenüber der Tischkante des blauen Spielers aus.
7. **Schlachtfeld definieren:** Beginnend mit dem blauen Spieler wählen die Spieler abwechselnd eine Kategorie und entfernen die am weitest links stehende Karte in dieser Kategorie. Ein Spieler kann auch Entscheiden keine Karte wegzulegen, wenn er dies wünscht. Nachdem jeder Spieler zwei Möglichkeiten hatte, eine Karte zu entfernen, ist die in jeder Reihe verbleibende Karte ganz links die Karte, die während des Kampfes verwendet wurde. Die Spieler können nie die letzte Karte einer Kategorie entfernen.
8. **Einsatzziel- und Bedingungskarten abhandeln:** Alle Anweisungen zum Spielaufbau werden abgehandelt: dann werden alle Anweisungen zum Spielaufbau der Bedingungskarten abgehandelt
9. **Einheiten Aufstellen:** Alle Anweisungen zum Spielaufbau der Aufstellungskarte werden abgehandelt; manche Aufstellungskarten haben während dieses Schrittes einen andauernden Effekt. Beginnend mit dem blauen Spieler stellen die Spieler abwechselnd 1 Einheit ihrer Armee in ihrer jeweiligen Aufstellungszone auf. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis alle Einheiten aufgestellt sind
10. **Vorrat vorbereiten:** Alle Wunden-, Niederhalten-, Panik- und Schadensmarker bilden den Vorrat neben dem Schlachtfeld. Dann nimmt der blaue Spieler den Rundenzähler und stellt ihn auf 1. Jetzt kann das Spiel beginnen.

## Eventführung

Das Scharmützelformat bietet Veranstaltern neue Möglichkeiten, da jedes Spiel weniger Zeit und physischen Raum zum Spielen benötigt. Organisatoren, die ein Scharmützelturnier veranstalten möchten, sollten die Standardregeln für STAR WARS: LEGION-Turniere mit den folgenden Änderungen anwenden:

## TURNIER-SETUP

Vor Beginn des Turniers muss der Veranstalter für das Turnierspiel geeignete Tische aufstellen. Jeder Tisch muss eine 3' x 3' große Spielfläche mit klar abgegrenzten Kanten und genügend Gelände enthalten, um mindestens ein Drittel der Spielfläche (3 x 1) vollständig abzudecken.

## Rundenzeiten des Turniers

Jede Turnierrunde von STAR WARS: LEGION hat eine festgelegte Länge, so dass die Spieler eine gewisse Zeit haben, um ihre Spiele zu beenden. Ein Leiter sollte den Timer für eine Turnierrunde starten, nachdem die meisten Spieler ihre Plätze gefunden und mit dem Aufbau begonnen haben. Wenn ein Spiel nicht beendet ist, wenn die Zeit für eine Turnierrunde abgelaufen ist, beenden die Spieler die aktuelle Spielrunde und berechnen dann ihre Punkte. Die Länge einer Turnierrunde hängt von der Art des Rundenbeginns ab. Der Veranstalter muss Tische einrichten, die für das Turnierspiel geeignet sind. Jeder Tisch muss eine 3 x 3 große Spielfläche mit klar abgegrenzten Kanten und genügend Gelände enthalten, um mindestens ein Drittel der Spielfläche (3 x 1) vollständig abzudecken.

- Schweizer Runden: 90 Minuten
- Ko-Runde (Ausnahme FINALE): 90 Minuten
- Finale : 150 Minuten
- Ein Veranstalter kann die Rundenzeit in Schritten von 30 Minuten (bis zu 150 Minuten) verlängern, solange er die neue Rundenzeit vor seiner Veranstaltung ankündigt. Dies ist ratsam, wenn der Turnierveranstalter ein entspanntes Tempo bevorzugt oder damit rechnet, dass einige der Teilnehmer neue Spieler sein werden

## Turnierstruktur

Die Struktur eines Turniers bestimmt, wie viele Schweizer Einzelausscheidungsrunden verwendet werden. Alle STAR WARS: LEGION-Scharmützelturniere müssen einen der folgenden Typen verwenden:

## BASISSTRUKTUR

Die grundlegende Turnierstruktur ist speziell für neuere Teilnehmer sehr leicht zugänglich. Diese Struktur bietet ein Turniererlebnis, das von Organisatoren und Spielern einen geringen Zeit- und Ressourcenaufwand erfordert.

Spieleranzahl	Anzahl der Runden	Größe des Cut
4-8	3	kein Cut
9-44	4	Kein Cut
45 und mehr	5	kein Cut

## ERWEITERTE STRUKTUR

Die Erweiterten-Turnierregeln richten sich an Teilnehmer, die Spaß am Wettbewerb haben. Diese Struktur bietet eine solide Turnier Erfahrung, die einen erheblichen Zeit- und Ressourcenaufwand von Veranstaltern und Spielern erfordert

Spieleranzahl	Anzahl der Runden	Größe des Cut
4-24	4	Top 2
25-44	4	Top 4
45 und mehr	5	Top 4



**DURCHBRUCH**

**Sieg:** Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler 2 Siegmarker für jeden seiner Einheitenführer in Reichweite 1 des gegnerischen Feldrandes

**ENTSCHEIDENE POSITION**

**Setup:** Platziere einen Zielmarker auf dem Gelände, das der Mitte des Schlachtfeldes am nächsten liegt (wenn sich mehrere Teile gleich nah an der Mitte befinden, wählt der blaue Spieler). Beginnend mit dem blauen Spieler legt jeder Spieler 1 Zielmarker auf ein Geländestück. Jeder Marker muss auf ein Geländestück gelegt werden, das sich vollständig außerhalb der Aufstellungszone und außerhalb der Reichweite 1 eines anderen Geländestücks mit einem Marker befinden. Wenn ein Spieler keinen Marker nach diesen Regeln platzieren kann, kann er diesen Spielstein auf jedem Gelände platzieren was kein Marker hat. Andernfalls wird kein Marker platziert.

**Sieg:** Am Ende des Spiels erhält der Spieler, der die meisten Einheitenführer in Basenkontakt mit einem dieser Geländestücke hat, für jedes Geländestück 2 Siegmarker.

**ELIMINATION**

**Sieg:** Am Ende des Spiels bekommt jeder Spieler für jede ausgelöschte Einheit einen Siegmarker. Zusätzlich einen für jede: Commander-, Agent- und schwere Einheit

**CONTROLLE**

**Setup:** Platziere einen Marker in der Mitte des Spielfeldes

**Sieg:** Am Ende der Runden 2-4 erhält jeder Spieler 1 Siegmarker, wenn er den Zielmarker kontrolliert. Am Ende des Spiels erhält ein Spieler 2 Siegmarker, wenn er den Marker kontrolliert. Ein Spieler kontrolliert einen Marker, wenn er mehr Einheitenführer in Reichweite 1 um den Marker hat als ein anderer Spieler

**GUTES WETTER**

Kein Effekt.

*The air is clear, the sun is shining, and visibility is good. The troopers gathered for the fight know that perfect weather only heralds one thing — battle will soon be joined!*

**KRIEGSMÜDE**

Bei der Überprüfung, ob eine Einheit in Panik gerät, verringert sich die Reichweite, in der eine Einheit den Mut eines befreundeten Kommandanten anstelle des eigenen ausnutzen kann, um 2 (auf ein Minimum von 1) .

*The fatigue and stress of a protracted campaign blunts the effect of even the most inspirational leaders. Eventually, troopers must look within for the courage to carry on.*

### IMPROVISIERTE VERTEIDIGUNG

Setup: Beginnend mit dem blauen Spieler platzieren die Spieler abwechselnd Barrikaden auf dem Spielfeld, bis 4 Barrikaden platziert wurden. Wenn ein Spieler eine Barrikade platziert, muss diese innerhalb seiner Aufstellungszone oder in Reichweite 1-2 seiner Aufstellungszone platziert werden. Jede Barrikade muss waagrecht stehen

*Experienced soldiers are always on the lookout for ways to reinforce their positions.*

© LFL © FFG

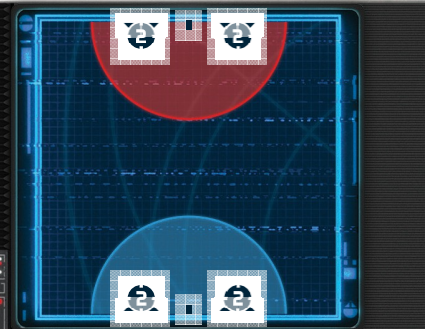
### MORGENGRAUEN

During the first round, units cannot perform ranged attacks beyond range 2.

*The horizon glows dimly as the opposing armies advance under the shroud of night. As the sun rises, battle will be joined in earnest.*

© LFL © FFG

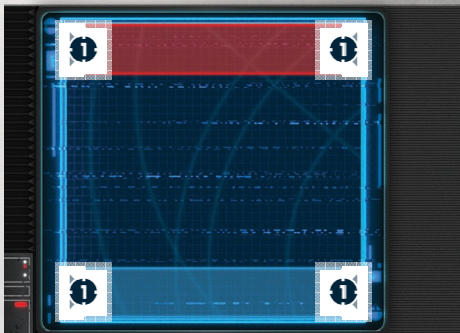
### FACEOFF



Each Die Aufstellungszone jeden Spielers besteht aus einem Halbkreis mit einer Reichweite von 2. Gemessen vom Mittelpunkt der Spielerkante

© LFL © FFG

### SCHLACHTLINIE



© LFL © FFG

### FLANKEN POSITION



© LFL © FFG

### MEETING ENGAGEMENT



© LFL © FFG