

SHOOTOUT AT DOCKING BAY 94 - Schnellstartregeln



Spieldeck Farben

- Helden - Herz ♥ - 6 Karten
- Rebelleneinsatzkommando - Karo ♦ - 6 Karten
- Sturmtruppen - Kreuz ♣ - 7 Karten
- Kopfgeldjäger - Pik ♠ - 6 Karten

Wird das Ass der jeweiligen Farbe gezogen, kann die aktivierte Spielfigur einen Würfel in dieser Aktivierung neu werfen.

Ablauf Spielzug

- Sonderregel Han Solo „Han shoots first“ abhandeln
- Eine Figur der entsprechenden Farbe aktivieren, bis zu zwei (2) Aktionen:
 - Bewegen / nochmal Bewegen=Rennen
 - Schießen (nur 1x pro Aktivierung)
 - Feuerbereitschaft beziehen
 - Zielen (kann nicht mit Feuerbereitschaft kombiniert werden)
 - Nahkampf
- Aktivierungsmarker und ggf. weitere Marker neben der Figur platzieren
- Sofern eine Partei komplett ausgeschaltet wurde, die entsprechenden Karten aus dem Stapel nehmen und neu Mischen

Bewegung

- 1 Aktivierung = 6 Zoll (normale Bewegung)
- 2 Aktivierungen = 12 Zoll (Rennen-Marker)
- Jetpack/Speederbike/Dewback = 12 Zoll - können nicht Rennen
- Über Hindernisse klettern halbiert die Bewegungsdistanz
- Ein Jetpack kann Hindernisse ignorieren, über Gebäude fliegen oder darauf landen (Test erforderlich, siehe unten)
- Ein Speederbike kann mannshohe Hindernisse überfliegen. Test erforderlich: Eine „1“ auf einem W10 zählt wie ein Treffer, Ausweichen-Wurf möglich

Allgemeine Sonderregeln

- May the Force be with you!* vs. *Darkside of the Force!*
Sowohl die Seite der Helden und Rebellen als auch die der Kopfgeldjäger und Sturmtruppen erhalten insgesamt 3 Re-Roll-Marker pro Seite (Rebellen- bzw. Imperiumssymbol). Diese können jederzeit im Spiel von der jeweiligen Seite verwendet werden, auch **mehrfach** direkt hintereinander.



Schießen & Ausweichen

- Normaler Trefferwurf immer 6+ mit W10
- Trefferwurf von 1 = Waffe hat Ladehemmung und kann nicht schießen. Behebung der Ladehemmung kostet 1 Aktion.
- Ausweichen immer 8+ mit W10
- Feuerbereitschaft kann aktiviert werden, sobald sich ein Gegner in den vorderen 180° Feuerbereich der Figur bewegt, handle Schießen & Ausweichen normal ab
- Modifikationen (kumulativ)

Ziel über halber Reichweite	-1
Ziel in Deckung	-1
Ziel hat Rennen-Marker	-1
Schuss auf Point Blank (unterhalb 3 Zoll)	+1
Ziel ist groß (Speederbike/Dewback)	+1
Zielen Aktion	+1

Waffen

Art	Reichweite/Bemerkung
Blaster-Pistole	12 Zoll
Blaster-Gewehr	24 Zoll
Schwerer Blaster	24 Zoll, Ziel weicht nur auf die 9+ aus
Präzisionsgewehr	24 Zoll, kein Malus bei Zielen über Hälfte der Reichweite
Blaster-Shotgun	12 Zoll, 2 Zoll-Schablone – alle Ziele werden getroffen
Flammenwerfer	Flammenschablone, 1 Schuss
Lasersword	Nur Nahkampf - Autokill 😊 Kein Trefferwurf notwendig, kein Ausweichen! (Ausnahme Boba Fett)

Nahkampf

Figur muss mit einer Bewegung (nicht Rennen!) in Kontakt mit dem Gegner gebracht werden. Kann der Angegriffene ausweichen, positionieren das Modell in 1 Zoll Abstand.

Filmzitate & namenhafte Charaktere

Sollten eine Figur der Heldengruppe oder Boba Fett (er ist eben auch ein Held) ausgeschaltet werden, so kann der Spieler durch ein entsprechendes Filmzitat der Original-Trilogie (deutsch oder englisch) die Figur einmal wiederbeleben. Beispiel C3PO: „Sag nicht immer du wirrköpfiger Philosoph zu mir“, oder Chewbacca „WROOOAARRHH!“. Ja, Boba Fett hat nicht wirklich viel Text.

