



## Samenvatting reglement

*May the force be with you!*

### Om te beginnen

Eén speler stelt een Imperial team samen (Imperial en Fringe karakters), en de andere speler stelt een Rebel team samen (Rebel en Fringe karakters). Beide teams hebben best het zelfde aantal punten, meestal 100.

**Om te winnen:** versla alle vijandelijke karakters

**Start posities:** Het Rebel team start met alle karakters zo dicht mogelijk tegen het ruimteschip in de Hangar Bay sectie van het speelveld (de kant waarop het Death Star deck staat geprint). Het Imperial team start met alle karakters in één of twee turboliften aan de andere kant van het speelveld. De eerste keer kan je best zonder de hindernissen op het speelveld spelen.

### Rollen voor Initiatief

Aan het begin van elke ronde rol je een 20-zijdige dobbelsteen (1d20). De speler met het hoogste resultaat kiest wie mag beginnen. Rol opnieuw indien het resultaat gelijk is.

### Ronden en fasen

Elke ronde activeer je elk karakter uit je team één keer. Maar je mag niet al je karakters tegelijk activeren. Jij en de andere speler mogen om de beurt 2 karakters activeren, zoals hier beschreven:

**Eerste speler:** Activeer 1 karakter en dan de volgende. (Dit noemt een fase.)

**Tweede speler:** Activeer 1 karakter en dan de volgende.

**Eerste speler:** Activeer de volgende 2 karakters (geen karakters die reeds geactiveerd waren deze ronde).

**Tweede speler:** Activeer de volgende 2 karakters.

Dit blijf je herhalen tot al je karakters een keer geactiveerd zijn. (Als een speler meer karakters heeft dan de andere, kan hij of zij de overige karakters aan het einde van de ronde allemaal activeren.) Als alle spelers hun karakters geactiveerd hebben is de ronde over. Rol opnieuw voor initiatief voor de volgende ronde.

### Een karakter activeren

Als je een karakter activeert is deze aan de beurt. Tijdens zijn beurt kan dit karakter één van volgende dingen doen:

- 6 vakken bewegen en aanvallen; of
- aanvallen en dan 6 vakken bewegen; of
- 12 vakken bewegen (en niet aanvallen).

### Bewegen

**Diagonalen:** Diagonaal bewegen kost dubbel (elk vak telt voor 2).

**Teamgenoten:** Een karakter kan door een vak bewegen waar een teamgenoot staat.

**Vijanden:** Vijandelijke karakters blokkeren uw bewegingen. Indien een karakter uit een vak beweegt, terwijl er aangrenzend een vijand staat, dan kan de vijand onmiddellijk een aanval uitvoeren tegenover dit bewegend karakter (gelegenheidsaanval).

### Aanvallen

Als een karakter aanvalt kan deze een vijand als doel kiezen en de volgende stappen volgen.

1. Rol de 20-zijdige dobbelsteen en tel de Attack van het aanvallende karakter hier bij op.
2. Als het totaal minstens even hoog is als het doel zijn Defense, dan is de aanval geslaagd.
3. Als de aanval is geslaagd, trek dan de Damage van het aanvallende karakter af van het doel zijn Hit Points. Als het doel zijn Hit Points 0 bereikt, dan is het karakter verslagen en wordt deze verwijderd van het speelveld.

**Gezichtslijn:** Een karakter moet de vijand die hij wil aanvallen kunnen zien staan. Twee karakters kunnen elkaar zien als je ook maar één lijn kan trekken tussen hen, en deze niet onderbroken is door een muur.

**Dekking:** Een karakter kan geen vijand aanvallen onder dekking tenzij het de dichtst bijzijnde vijand is. Om na te gaan of een vijand dekking heeft kan de aanvaller een hoek van zijn vak kiezen. Indien je een lijn van deze hoek kan trekken tot de vijand zijn vak door een muur, door een vak met een karakter in, of door een vak met lage voorwerpen in, dan heeft de vijand dekking. (Uitzondering: Negeer lage voorwerpen die in het aanvallende karakter zijn vak staan of in aangrenzende vakken.) Als de vijand dekking heeft maar de dichtstbijzijnde vijand is, dan kan de vijand aangevallen worden, maar deze vijand krijgt een +4 bonus bij zijn Defense. Als het aanvallende karakter geen gezichtslijn kan trekken tot de vijand, dan kan hij deze vijand niet als doel kiezen, en die vijand telt ook niet als dichtstbijzijnde vijand. Zie pagina 10 in het volledige reglement voor details.

**Aangrenzende vijanden:** Als vijanden grenzen aan het aanvallende karakter, dan moet hij één van deze vijanden aanvallen.

**Aanval met handwapens:** Een karakter met de speciale eigenschap Melee Attack kan enkel aangrenzende vijanden aanvallen.

**Gecombineerd schieten, Kritiek geraakt, Automatische missers:** Nadat je een gevecht of twee hebt gespeeld kan je het volledige reglement bekijken voor deze regels.

### **Speciale eigenschappen, Force krachten, en commandeer effecten**

Sommige karakters hebben speciale eigenschappen, Force krachten, of commandeer effecten. Je kan deze termen, specialen eigenschappen en Force krachten opzoeken in het volledige reglement.

**Commandeer effecten:** Commandeer effecten verwijzen meestal naar volgelingen. Een volgeling is een karakter in jouw team dat zelf geen commandeer effect heeft.

**Force krachten:** Force krachten kosten Force punten. Eens Force punten gebruikt zijn, zijn deze opgebruikt voor de rest van het gevecht. Een karakter kan enkel een keer per beurt Force punten gebruiken. Een karakter met Force punten kan ook 1 Force punt gebruiken voor:

- Opnieuw rollen: Rol opnieuw voor een aanval of redding; of
- Sneller bewegen: Beweeg 2 vakken extra als het je beurt is (als deel van je beweging).

### **Terrein**

Het speelveld bevat verschillende vormen van terrein welke het gevecht kunnen beïnvloeden. Je kan deze onderscheiden aan de kleur van de rand van het vak.

**Muren (magenta):** Deze blokkeren beweging en de gezichtslijn. Een karakter kan niet diagonaal voorbij een hoek of het einde van een muur bewegen.

**Lage voorwerpen (groen):** In een vak met lage voorwerpen bewegen kost dubbel.

**Putten (oranje):** Putten blokkeren beweging maar houden geen gezichtslijn tegen of zorgen ook niet voor dekking.

**Deuren (lichtblauw):** Een gesloten deur is zoals een muur. Een open deur heeft geen effect op het spel. Een deur is gesloten zolang een aangrenzend karakter zijn beurt niet heeft beëindigd. Aan het einde van het karakter zijn beurt gaat deze deur open en blijft open zolang er iemand aangrenzend staat.