STAR WARS

BATTLE OF HOTH

SZENARIOHEFT

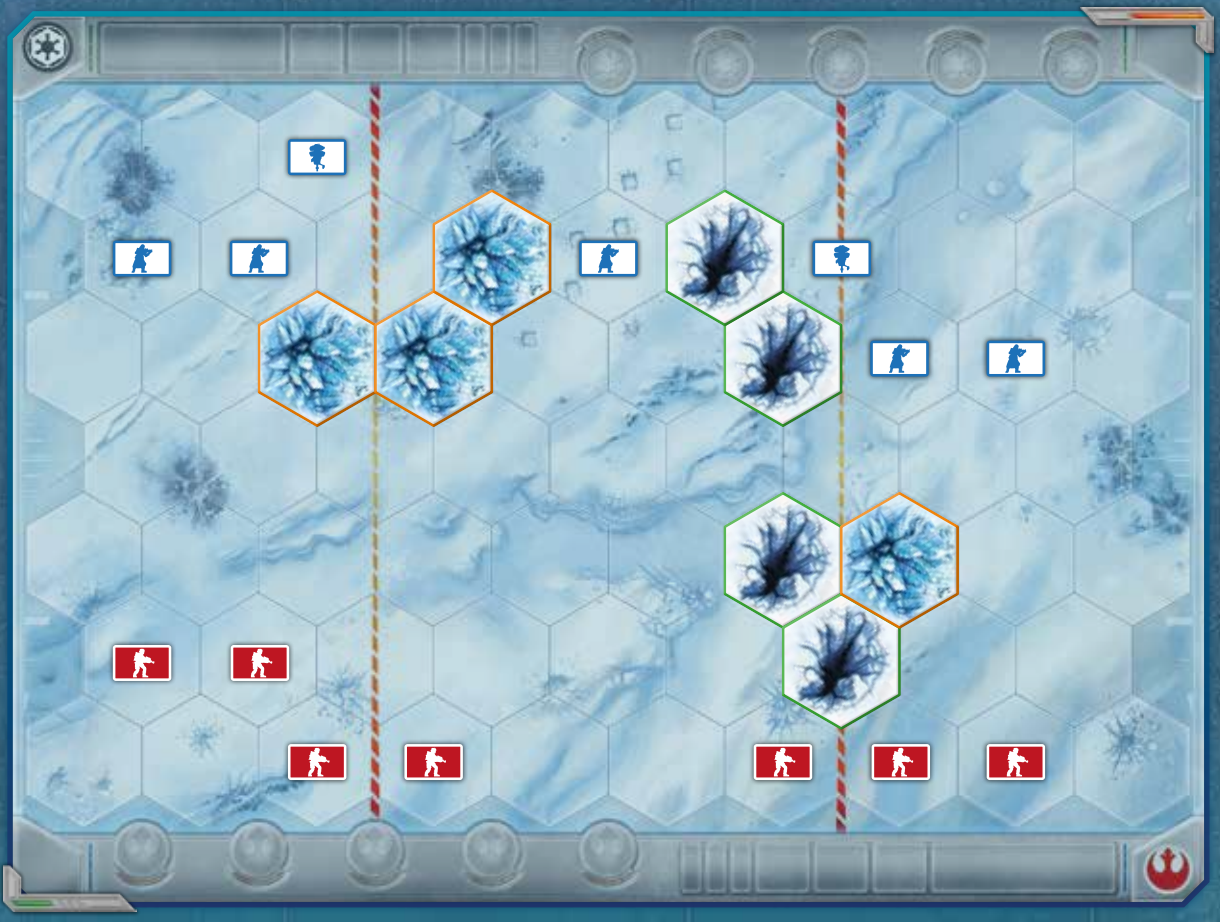
DAYS OF WONDER

001

1 IMPERIALE AUFKLÄRUNGSMISSION

1 x4

2 x4



Die Rebellentruppen erfüllen eine routinemäßige Aufklärungsmission, als ihre Sensoren plötzlich imperiale Funkwellen von den schneebedeckten Ebenen Hoths vernehmen. Die karge Landschaft des Eisplaneten wäre für sich alleine genommen bereits harsch und unwirtlich genug, doch nun leidet sie auch noch unter dem Druck imperialer Stiefel.

Das kleine Schneetruppenbataillon hat gerade erst seine Suche nach der Rebellenbasis begonnen, als sie von den Schneedünen herab unter Blaster-Beschuss geraten. Die Rebellen greifen die Schneetruppen unvermittelt an und versuchen die Übersendung weiterer Informationen an die größeren Truppenverbände zu verhindern, während der imperiale Trupp bestrebt ist, den ersten Angriff der Rebellen im Keim zu ersticken und ihre Basis ausfindig zu machen.

REBELLENALLIANZ

4

- Beginne mit 4 Befehlskarten
- Du beginnst
- Sieg: 4 Medaillen

4×

• Eliminierst du eine Suchdroiden-Einheit, erhältst du 2 Medaillen.

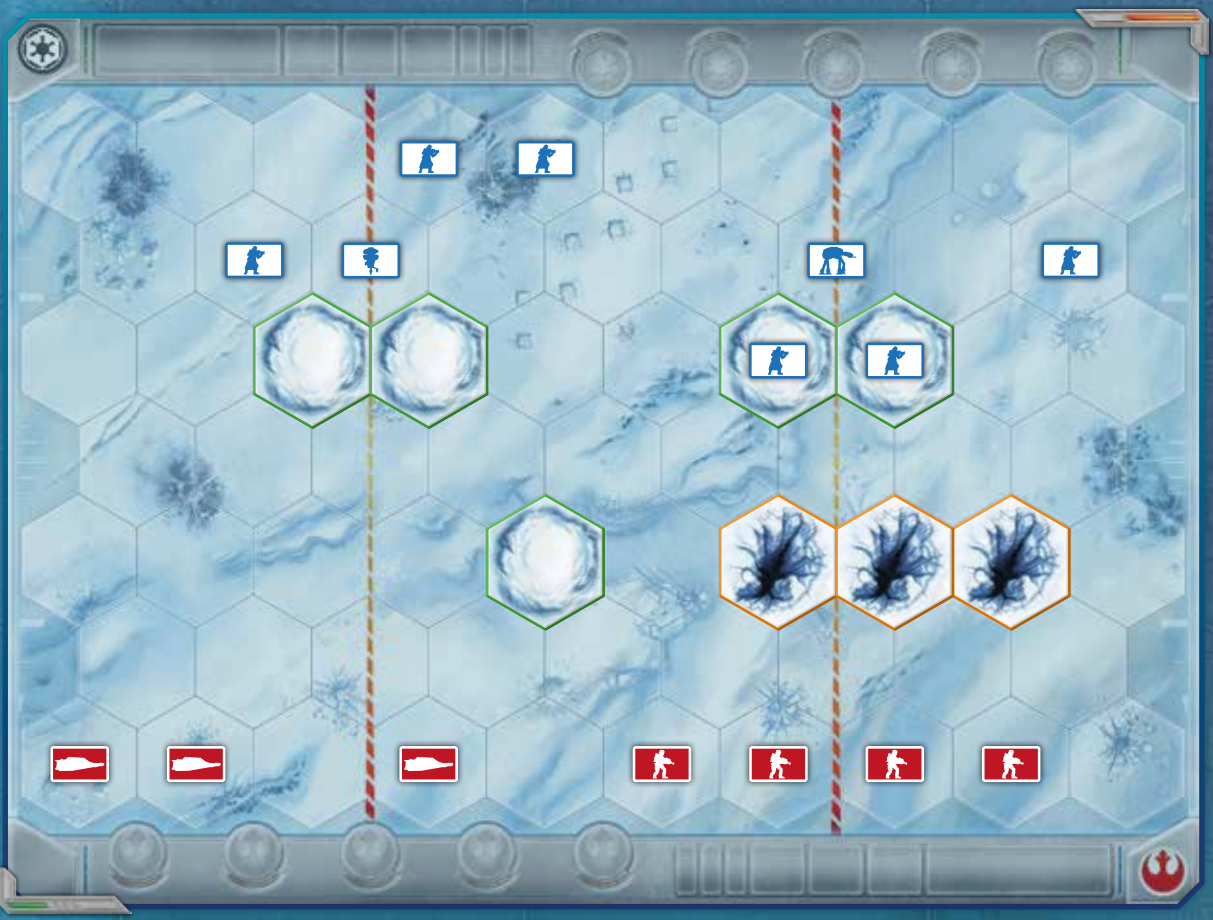
GALAKTISCHES IMPERIUM

3

- Beginne mit 3 Befehlskarten
- Sieg: 4 Medaillen

4×

2 GEGENANGRIFF DER SCHNEEGLEITER



x5 1

x3 2

Nach dem ersten Feindkontakt mit imperialen Truppen muss die Allianz ihre Verteidigungsstellungen gegen die kontinuierlich auf Hoth anlandenden imperialen Verbände rüsten. Eile ist oberstes Gebot, denn soeben berichtet ein weiterer Aufklärungstrupp Sichtkontakt mit gepanzerten imperialen Einheiten.

Das oberste Kommando der Echo-Basis beordert unter Hochdruck einige ihrer wertvollen modifizierten T-47-Schneegleiter zum Gegenangriff, um den drohenden Umschwung im Kräfteverhältnis gegen das Imperium im letzten Augenblick noch zu unterbinden. Das Ziel der Rebellen ist es, so viele Schneetruppen zu eliminieren wie möglich und ihren Vormarsch zu stoppen. Mit etwas Glück hoffen sie dabei sogar einen AT-AT zu zerstören.

Für die imperialen Verbände stellen die unbedeutenden Rebellen keine große Gefahr dar. Die schwer gepanzerten Läufer könnten sie sogar ohne große Einschränkungen überrennen.

REBELLENALLIANZ

- Beginne mit 4 Befehlskarten
- Du beginnst
- Sieg: 4 Medaillen

4

4×

GALAKTISCHES IMPERIUM

- Beginne mit 4 Befehlskarten
- Sieg: 4 Medaillen

4

4×

3 FEIND IN SICHT

Kurz vor Ende ihrer Patrouille erblicken die Rebellentruppen Bewegungen entlang der fernen Felsformationen. Nur wenige Augenblicke später verwirklichen sich ihre schlimmsten Befürchtungen: die Berichte über imperiale Truppen in diesem Sektor sind wahr. Gleich sind sie in Schussreichweite.

Die imperialen Verbände suchen unermüdlich nach dem Standort der Rebellenbasis. Sie rechnen mit geringer Gegenwehr durch die kleine Rebellenpatrouille und wollen die Gefahr beseitigen. Siegessicher hoffen sie alsbald ihre Suchmission fortzusetzen. Plötzlich kündigen ihre Sensoren rebellische Luftunterstützung an: Vorsicht ist geboten. Niemand ist scharf darauf, Lord Vader den Verlust eines wertvollen AT-ATs zu berichten und dies noch bevor die eigentliche Invasion begonnen hat.

REBELLENALLIANZ

4

5×

- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Sieg: 5 Medaillen**

• Eliminierst du eine AT-AT-Einheit, erhältst du 2 Medaillen.

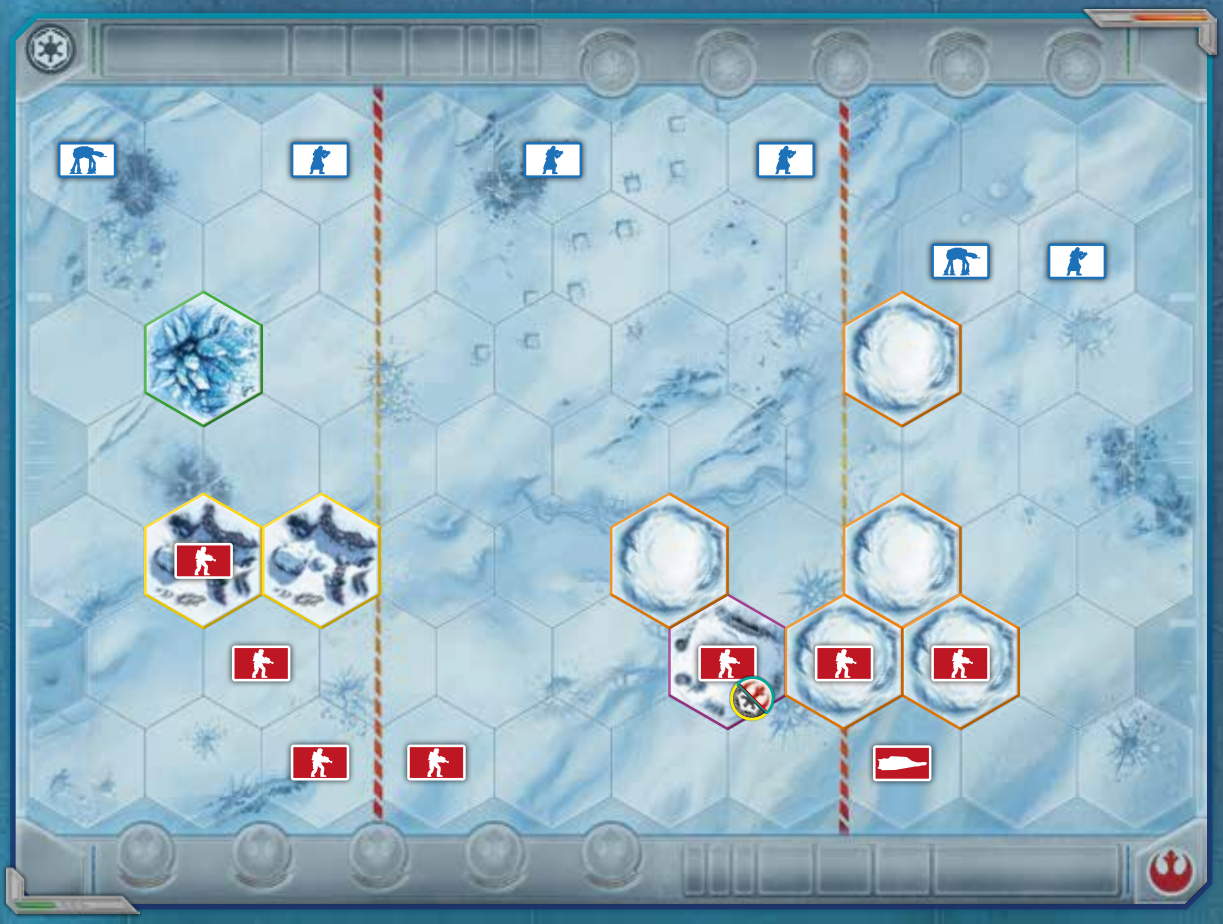
GALAKTISCHES IMPERIUM

4

5×

- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Du beginnst**
- **Sieg: 5 Medaillen**

4 ERFOLGREICHE LANDUNG



Trotz Rebellenwiderstand konnte der Sturmangriffsverband Blizzard Eins erfolgreich landen und beginnt nun den Weg für die gesamte Invasionsstreitkraft zu bereiten. Der Stoßtrupp beginnt sofort feindliche Defensivstellungen zu eliminieren und ist bemüht, endlich den Rebellenstützpunkt zu orten.

Mehrere AT-ATs tauchen im Sichtfeld der kampferprobten Rebellen auf. Sie sind bereit alles zu opfern und diesen Vormarsch zu stoppen. Der Außenposten muss standhaft bleiben. Jeder Einzelne kennt die Mission: Verschafft der Echo-Basis Zeit, um sich auf den Hauptangriff vorzubereiten.

REBELLENALLIANZ

- Beginne mit 4 Befehlskarten
- Sieg: 4 Medaillen

GALAKTISCHES IMPERIUM

- Beginne mit 4 Befehlskarten
- Du beginnst
- Sieg: 4 Medaillen

• Wer das Gebäudefeld mit dem -Symbol besetzt, erhält 1 temporäre Medaille. (Die Rebellenallianz beginnt mit dieser Medaille.)

5 VERTEIDIGUNG DES ALPHA-HÜGELS

Die imperiale Aufklärung hat eine gut gesicherte Verteidigungsstellung im vorausliegenden Tal ausfindig gemacht. Die zusammengeschaltete Artillerie der Rebellen stellt eine zu große Bedrohung für einen Sturmangriff schwer gepanzerter Einheiten dar, daher soll eine bewegliche leichte Kampfgruppe den Weg frei räumen und den zentralen Hügel einnehmen.

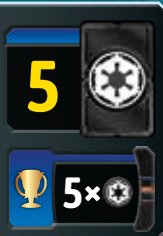
Die Allianz hat den Alpha-Hügel als Hauptverteidigungsstellung auserkoren, da sie so das gesamte Tal vor der Echo-Basis kontrollieren kann. Die dort platzierte Artillerie wird auf beiden Flanken von Bodentruppen gestützt, die durch ein kleines Kontingent Schneegleiter weiter verstärkt wurden. Den Rebellen ist bewusst, dass der Wegfall dieser Verteidigungsposition den Hauptkorridor auf ihre Basis freigeben würde. Der imperialen Invasionsstreitmacht stünden dann eine Vielzahl an Zugriffsvektoren auf die Echo-Basis offen.

REBELLENALLIANZ

- Beginne mit 5 Befehlskarten
- Sieg: 5 Medaillen

GALAKTISCHES IMPERIUM

- Beginne mit 5 Befehlskarten
- Du beginnst
- Sieg: 5 Medaillen



• Wer das Trümmerfeld mit dem -Symbol besetzt, erhält 2 temporäre Medaillen. (Die Rebellenallianz beginnt das Spiel mit diesen 2 Medaillen.)

6 IMPERIALE DATENSÄTZE BERGEN

Nachdem ein imperiales Shuttle nahe einem vorgelagerten Schützengraben abgeschossen wurde, wird ein Aufklärungstrupp der Rebellen entsandt, um die Absturzstelle zu untersuchen. Das Shuttle scheint intakt und könnte wertvolle Informationen über die geplanten Truppenbewegungen und Landungspunkte des Imperiums enthalten. Die Mission der Rebellen besteht darin, diese Datensätze ausfindig zu machen und das Wrack so lange zu halten, bis sie zurück zur Echo-Basis zur weiteren Analyse übertragen werden konnten.

Nachdem das Notsignal eines Offiziers-Shuttle eingetroffen ist, wird sofort eine imperiale Angriffsgruppe zur Absturzstelle entsandt. Der Befehl lautet, die auf dem Weg dorthin befindlichen feindlichen Truppen zu eliminieren und die geheimen Informationen ohne Rücksicht auf Verluste zu sichern.

REBELLENALLIANZ

- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Du beginnst**
- **Sieg:** 5 Medaillen

• **Datensätze bergen:**
Besetzt zu Beginn deines Zugs eine Rebelleneinheit das Trümmerfeld mit dem -Symbol, erhältst du eine permanente Medaille. Du erhältst auf diese Weise eine Medaille pro Zug, solange du das Feld besetzt.

GALAKTISCHES IMPERIUM

- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Sieg:** 5 Medaillen

• **Imperiale Kriegsmaschinerie:**
Wird eine deiner Infanterie-Einheiten eliminiert, platzierst du eine Figur am Rand des Spielplans als Erinnerung. Am Ende deines nächsten Zugs entfernst du diese Figuren und platzierst du eine neue Infanterie-Einheit in einem Feld deiner Rückzugslinie pro Figur, die du so entfernt hast.

7 ANGRIFF AUF DEN VORPOSTEN

Während die Blizzard-1-Kampfgruppe ihren rücksichtslosen Vormarsch auf die Rebellenbasis fortsetzt, entdecken imperiale Aufklärungseinheiten eine Bedrohung ihrer Flanke. Was zunächst wie eine kleine Ansammlung rebellischer Truppen aussieht, stellt sich schnell als ein im Eis versteckter Vorposten dar, der von schwerer Artillerie geschützt wird. Um das Gelingen der Invasion zu sichern, wird eine Streitmacht mit dem Ziel entsandt, diese Bedrohung auszulöschen.

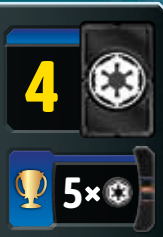
Das oberste Kommando der Echo-Basis befiehlt, das Imperium entlang der gesamten Front anzugreifen, um dessen Vormarsch zu stoppen. Schneegleiter sind auf dem Weg, aber die Bodentruppen müssen dem Druck der imperialen Kriegsmaschinerie standhalten bis sie eintreffen.

REBELLENALLIANZ

- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Sieg: 5 Medaillen**

- **Unterstützung aus der Luft:**
  Lege zu Beginn des Spiels 5 Rebellen-Medaillen vor dir ab. Am Ende jedes deiner Züge, entfernst du 1 dieser Medaillen. Nachdem du die letzte Medaille entfernt hast, kannst du einmalig in einem Zug deiner Wahl 2 Schneegleiter auf einem deiner Felder der Rückzugslinie platzieren. Diese 2 Schneegleiter sind sofort aktiviert und können sich in diesem Zug bewegen und auf normale Weise angreifen.

GALAKTISCHES IMPERIUM



- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Du beginnst**
- **Sieg: 5 Medaillen**

- Das Gebäudefeld (der Rebellenvorposten) ist dein temporäres Medaillen-Missionsziel.

8 MED-EVAK!

Bei einer Inspektion an der Front gerät ein hoher Offizier der Rebellen unter schweren imperialen Beschuss und wird schwer verletzt. Das Imperium ist erpicht darauf, den Offizier gefangen zu nehmen und die Verteidigungsanstrengungen der Rebellenallianz zunichtezumachen. Sie erhoffen sich zudem wertvolle militärische Informationen.

Als die Rebellenallianz das Ausmaß der Gefahr realisiert, wird befohlen, den Offizier dringlichst zu evakuieren und ihn hinter den eigenen Linien in Sicherheit zu bringen. Herannahende Schneegleiter sollen den Rückzug absichern.

REBELLENALLIANZ

- Beginne mit 4 Befehlskarten
- Sieg: 5 Medaillen oder Sofortiger Sieg

• **Sofortiger Sieg: Evakuiert den Offizier.** Der Rebellenoffizier wird auf dem Spielplan durch eine -Medaille dargestellt. Bewegst du eine Einheit, die sich auf demselben Feld befindet, wie der Offizier, kannst du ihn mit dieser Einheit bewegen. Bewegst du eine Einheit mit dem Offizier von einem der -Felder vom Spieplan runter, hast du den Offizier evakuiert und du gewinnst die Partie sofort.

GALAKTISCHES IMPERIUM

- Beginne mit 4 Befehlskarten
- Du beginnst
- Sieg: 5 Medaillen oder Sofortiger Sieg

• **Sofortiger Sieg: Den Rebellenoffizier gefangen nehmen. Befindet sich eine deiner Einheiten auf demselben Feld wie die** -Medaille, hast du den Rebellenoffizier gefangen genommen und du gewinnst die Partie sofort.

• **Besondere Rückzugs-Regeln:** Pro geworfenem Rückzugs-Symbol muss die verteidigende Einheit sich **1 Feld von der angreifenden Einheit entfernen**, sodass die Distanz von der angreifenden Einheit um 1 erhöht ist. (Sie muss sich also nicht auf die eigene Rückzugslinie zubewegen.) Diese Regel ersetzt in diesem Szenario die übliche Rückzugs-Regel.

9 DEFENSIVE STELLUNGEN SICHERN

Da die Echo-Basis letztendlich entdeckt wurde, bleibt der Rebellenallianz nur die Verteidigung. Die unnachgiebige imperiale Kriegsmaschinerie ist nicht mehr zu stoppen. Die Rebellen scheinen sich an einen Funken Hoffnung zu klammern und ergreifen verzögernde Maßnahmen, um die Basis zu evakuieren.

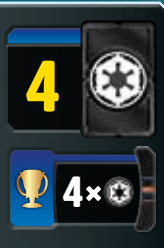
Um zu überleben und ihre Mission zu erfüllen, ist das Rebellenbataillon gezwungen, im zerklüfteten Gelände ihre Verteidigungsstellungen gegen Wellen an Schneetruppen zu sichern. Beim Sturm auf die herannahenden Truppen realisieren sie, dass diese durch eines der gefürchteten E-Web-Blaster-Teams unterstützt werden.

REBELLENALLIANZ

- Beginne mit 4 Befehlskarten
- Du beginnst
- Sieg: 4 Medaillen oder Sofortiger Sieg

• **Sofortiger Sieg:**
Besetzen deine Einheiten gleichzeitig die 3 Felder mit Medaillen, gewinnst du sofort das Spiel.

GALAKTISCHES IMPERIUM



- Beginne mit 4 Befehlskarten
- Sieg: 4 Medaillen

10 SCHILDGENERATOREN AUSSCHALTEN

x2 1
x5 2
x3 3
x1 4
x2 5

Von ihrer erhöhten Stellung aus erblicken die AT-ATs schlussendlich die Schildgeneratoren der Echo-Basis. Das Imperium hat die komplette Auslöschung der Rebellen befohlen. Die Zerstörung der Schildgeneratoren muss zwingend erfolgen.

Da die Rebellen dieses Gefecht lange hinauszögern konnten, sind ihre Artilleriestellungen feuerbereit, die Schützengräben mit Rebellentruppen besetzt und zwei Schneegleiter-Schwadronen in Reserve, bereit für den Einsatz. Die Evakuierung der Basis steht auf dem Spiel. Die Schildgeneratoren müssen halten.

REBELLENALLIANZ

4

5×

- Beginne mit 4 Befehlskarten
- Sieg: 5 Medaillen

GALAKTISCHES IMPERIUM

4

- Beginne mit 4 Befehlskarten
- Du beginnst
- Sieg: Sofortiger Sieg

- **Sofortiger Sieg:**
  Wurden beide Schildgeneratoren zerstört, gewinnst du sofort das Spiel. Einheiten auf dem Spielplan können die Schildgeneratoren normal angreifen. Sie werden bei einem geworfenen Detonator-Symbol zerstört.
- Eliminierst du Rebelleneinheiten, erhältst du keine Medaillen.

11 DURCHBRUCH DER REBELLEN

1 x8

2 x7

3 x1

4 x1

Der Vormarsch des Imperiums auf die Echo-Basis ist unaufhörlich. Die verbliebenen verteidigenden Rebellenkräfte werden überwältigt. In der chaotischen Lage findet sich eine kleine Gruppe von Elitekundschaftern und Kommandos der Rebellen isoliert hinter den Linien des Imperiums wieder.

Um der Umzingelung zu entkommen, versuchen die Rebellentruppen eine verzweifelte Flucht durch die Schneedünen. Es gilt, zwei E-Web-Geschützen zu entkommen und die feindlichen Linien zu durchbrechen.

REBELLENALLIANZ

3

5×

- Beginne mit 3 Befehlskarten
- Du beginnst
- Sieg: 4 Medaillen

- Pro Rebelleneinheit, die den Spielplan über die Rückzugslinie des Imperiums verlässt, erhältst du 1 Medaille.
- Eliminierst du eine Imperiale Suchdroiden-Einheit, erhältst du 1 Medaille.

GALAKTISCHES IMPERIUM

4

5×

- Beginne mit 4 Befehlskarten
- Sieg: 5 Medaillen

- Alle Hügel sind steil. Jede Bewegung auf einen steilen Hügel ist eine 2-Feld-Bewegung, es sei denn die Einheit bewegt sich von einem anderen steilen Hügel dorthin.

12 UNTER BELAGERUNG

Während die AT-ATs sich behutsam in Stellung bringen, entsichern die Schneetruppen ihre Blaster und beginnen den Sturmangriff. Die schneeverwehten Hügel vor den Geschützen der Echo-Basis liefern ihnen hervorragende Deckung beim geplanten Angriff. Ungeachtet der Gegenwehr der Rebellen steht das Missionsziel: In die Rebellenbasis eindringen.

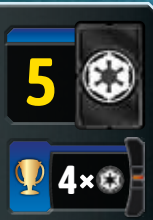
Die Rebellen binden einige ihrer erfahrensten Schneegleiter-Piloten in einem ungewissen Versuch, den Imperialen Vormarsch noch kurz vor der Echo-Basis zum Erliegen zu bringen. Es besteht noch ein knappes, aber aussichtsreiches Zeitfenster, in dem die imperiale Infanterie mit einem präzisen Schlag davon abgehalten werden kann, die Basis zu erobern.

REBELLENALLIANZ

- Beginne mit 5 Befehlskarten
- Sieg: 4 Medaillen

GALAKTISCHES IMPERIUM

- Beginne mit 5 Befehlskarten
- Du beginnst
- Sieg: 4 Medaillen



- Besetzt du mit einer Infanterie-Einheit eines der Felder mit ⚙-Symbol, erhältst du eine temporäre Medaille. Du kannst nur 1 Medaille auf diese Weise erhalten.

- **Besondere Rückzugs-Regeln:** Pro geworfenem Rückzugs-Symbol muss die verteidigende Einheit sich 1 Feld von der angreifenden Einheit entfernen, sodass die Distanz von der angreifenden Einheit um 1 erhöht ist. (Sie muss sich also nicht auf die eigene Rückzugslinie zubewegen.) Diese Regel ersetzt in diesem Szenario die übliche Rückzugs-Regel.
- **Kriegsmüdigkeit:** Du darfst passen, statt wie üblich eine Befehlskarte in deinem Zug auszuspielen, um alle deine Befehlskarten abzuwerfen und so viele Karten –1 wieder auf die Hand zu ziehen.

13 STURM AUF DIE ECHO-BASIS

1 x5

2 x2

3 x3

Die imperiale Streitmacht hat es endlich geschafft, die Rebellenfeste zu brechen, noch ist es unsicher, ob sie der geballten Gegenwehr der Rebellen in der Echo-Basis standhalten können. Aber Transporter mit unzähligen weiteren imperialen Truppen sind bereit zu landen. Es ist an der Zeit, den Widerstand der Rebellen mit beharrlichen Truppenscharen im Namen von Lord Vader zu zermalmen.

Die Rebellen schaffen es, eine letzte Verteidigungslinie um ihre Artillerie-Geschütze herum aufzustellen. Unterstützt von den letzten funktionstüchtigen Schneegleitern und mit kampferprobten Veteranen in den Schützengräben setzen sie den Befehl der Oberbefehlshaber in die Tat um: Die AT-ATs müssen zerstört werden. Jede Sekunde ohne imperiale Truppen in der Basis zählt.

REBELLENALLIANZ

4

5×

- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Sieg: 5 Medaillen oder Sofortiger Sieg**

• **Sofortiger Sieg:**
Eliminierst du alle 3 AT-AT-Einheiten, gewinnst du sofort das Spiel.

GALAKTISCHES IMPERIUM

4

- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Du beginnst**
- **Sieg: Sofortiger Sieg**

• **Sofortiger Sieg:**
Verlassen 3 deiner Infanterie-Einheiten den Spielplan über die Ausgangsfelder, gewinnst du sofort das Spiel.

• Eliminierst du Rebelleneinheiten, erhältst du keine Medaillen.

• Du darfst am Ende deines Zugs 1 Infanterie-Einheit in einem Feld neben 1 deiner AT-AT-Einheiten neu ins Spiel bringen.

14 REBELLENTRANSPORTE SCHÜTZEN

0
1
4

x4 1
x7 2
x4 3
x1 4
x1 5

Ein AT-AT und eine gewaltige Anzahl Schneetruppen wurden damit beauftragt, die Ionenkanone, welche den Rückzug der Rebellentruppen sichert, zu eliminieren. Weitere Rebellenverluste sind erwünscht, aber nicht das Hauptziel.

Die Evakuierung der Echo-Basis ist in vollem Gange, während die imperialen Kräfte in Scharen über die Basis herfallen. Es kommt nun auf die Ionenkanonen an. Sie allein können die Abtransporte und die sie eskortierenden Kampfgleiter ausreichend schützen. Die verbliebenen Bodentruppen der Rebellen müssen sie lange genug decken, um den Rückzug zu sichern. Ein erneutes Sammeln ist möglich: Dieser Kampf mag verloren sein, der Krieg aber noch lange nicht.

REBELLENALLIANZ

4

3×

- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Sieg: 3 Medaillen**

- Eliminierst du Imperiale Einheiten, erhältst du keine Medaillen.
- **Die Ionenkanone abfeuern:** Lege am Ende jedes deiner Züge 1 Medaillenmarker als Aufladungsmarker vor dir ab (bis zu 3 Stück). Hast du 3 Aufladungsmarker, darfst du deinen Zug überspringen, um stattdessen die Ionenkanone abfeuern und einen Rebellentransport schützen: Platziere einen deiner Aufladungsmarker als Medaille auf deine Leiste und wirf die anderen beiden ab. Im selben Zug, in dem du die Ionenkanone abfeuerst, legst du keinen Marker vor dir ab. (Entscheidest du dich dazu, die Ionenkanone nicht abzufeuern, legst du im selben Zug keinen Marker vor dir ab.)

GALAKTISCHES IMPERIUM

4

- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Du beginnst**
- **Sieg: Sofortiger Sieg**

- **Sofortiger Sieg:** Wird die Ionenkanone zerstört, gewinnst du sofort das Spiel. Einheiten auf dem Spielplan können die Ionenkanone normal angreifen. Sie wird bei einem geworfenen Detonator-Symbol zerstört.
- Eliminierst du Rebelleneinheiten, erhältst du keine Medaillen.

15 RÜCKZUG ZUM SÜDLICHEN TOR

Das Oberkommando der Rebellen befiehlt den Überlebenden, sich zu ihren ausgewiesenen Evakuierungspunkten zu begeben. Um so viele Rebellen wie möglich vor dem Untergang zu bewahren, ist eine Eingriffstruppe mit Artillerie und Schneegleitern unterwegs, die imperialen Kräfte zu binden und den Rückzug zu sichern.

Da die Rebellen mit der Flucht beginnen, schreitet das Imperium voran. Die letzten Kampftruppen sollen zerschlagen und ihre Flucht von diesem eisigen Ödland namens Hoth verhindert werden. Dies würde auch ein erneutes Sammeln der Rebellen vereiteln. Obwohl das unwegsame Gelände den Rückzug der Rebellen verlangsamt, bietet es ihnen auch einen gewissen Schutz vor imperialem Beschuss. Ein geballter, entscheidender Schlag ist geboten.

REBELLENALLIANZ

5

- **Beginne mit 5 Befehlskarten**
- **Du beginnst**
- **Sieg: 5 Medaillen**

5×

- Eliminierst du Rebelleneinheiten, erhältst du keine Medaillen.
- Rebelleninfanterie-Einheiten können den Spielplan über die Ausgangsfelder mit -Symbolen verlassen. Platziere eine Figur jeder Infanterie-Einheit, die den Spielplan auf diese Weise verlässt, als Medaille auf ein leeres Feld der Rebellenleiste.

GALAKTISCHES IMPERIUM

4

- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Sieg: Sofortiger Sieg**

- **Sofortiger Sieg:**
  Eliminierst du 4 Rebelleninfanterie-Einheiten, gewinnst du sofort das Spiel.

16 EVAKUIERUNG DER ECHO-BASIS

Die imperiale Streitmacht hat die Echo-Basis erfolgreich eingenommen und der letzte Rebellentransporter ist weg. Die eingekesselten Rebellen kämpfen nun um ihr Überleben mit geringer Hoffnung auf Flucht.

Das Imperium blockiert alle möglichen Fluchtrouten, nachdem sie die Evakuierung der Echo-Basis nicht verhindern konnten. Die letzten Rebellen zu fangen oder zu eliminieren wird nun höchste Priorität. Die AT-ATs im Sektor eröffnen das Feuer auf gebrochene Rebellen, die ihr Heil in einem Durchbruch durch die imperialen Linien suchen. Unterdessen sichern Schneetruppen erhöhte Positionen, um das Schlachtfeld zu überblicken und den letzten verbliebenen Rebellen-Abschaum zu zerstören.

REBELLENALLIANZ

- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Du beginnst**
- **Sieg: 5 Medaillen**

• Rebelleneinheiten können den Spielplan über jedes Feld der Imperialen Rückzugslinie verlassen. Platziere eine Figur jeder Einheit, die den Spielplan auf diese Weise verlässt, als Medaille auf ein leeres Feld der Rebellenleiste.

GALAKTISCHES IMPERIUM

- **Beginne mit 4 Befehlskarten**
- **Sieg: 5 Medaillen**

• Kontrolliert eine Einheit einen Hügel mit Symbol, zieht die kontrollierende Person am Ende ihres Zugs eine zusätzliche Befehlskarte. Verliert diese Person die Kontrolle über den Hügel, muss sie sofort eine Karte ihrer Wahl von der eigenen Hand abwerfen.

17 LETZTE VERTEIDIGUNGSLINIE

Nach dem Verlust der Echo-Basis und dem Abflug der letzten Evakuierungs-Shuttles, verbleiben nur noch wenige verstreute Widerstandsnester gegen das Imperium. Manche davon auf der Flucht, manche eingekesselt.

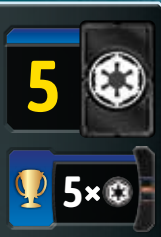
Ein kleine Infanterie-Gruppe schützt die einzig verbliebene gefechtstüchtige Rebellenartillerie, aber die Schlinge zieht sich zu. Sollten diese Rebellen noch die Chance auf eine Flucht vom Planeten haben, ist es aber gewiss ihre letzte.

REBELLENALLIANZ

- **Beginne mit 5 Befehlskarten**
- **Du beginnst**
- **Sieg: 5 Medaillen**

• Rebelleneinheiten können den Spielplan über die Ausgangsfelder mit -Symbolen verlassen. Platziere eine Figur jeder Einheit, die den Spielplan auf diese Weise verlässt, als Medaille auf ein leeres Feld der Rebellenleiste.

GALAKTISCHES IMPERIUM



- **Beginne mit 5 Befehlskarten**
- **Sieg: 5 Medaillen**

• Besetzt du das Hügelfeld mit dem -Symbol, erhältst du 2 permanente Medaillen.

- **Besondere Rückzugs-Regeln:** Pro geworfenem Rückzugs-Symbol muss die verteidigende Einheit sich **1 Feld von der angreifenden Einheit entfernen**, sodass die Distanz von der angreifenden Einheit um 1 erhöht ist. (Sie muss sich also nicht auf die eigene Rückzugslinie zubewegen.) Diese Regel ersetzt in diesem Szenario die übliche Rückzugs-Regel.
- **Kriegsmüdigkeit:** Du darfst passen, statt wie üblich eine Befehlskarte in deinem Zug auszuspielen, um alle deine Befehlskarten abzuwerfen und so viele Karten –1 wieder auf die Hand zu ziehen.

18 STURMANGRIFF AUF HOTH

EPISCH

0 1 8

Episches Szenario: *Verfügt ihr über zwei Basisspiele – vielleicht besitzt einer eurer Freunde es auch – könnt ihr ein episches Szenario auf einem übergroßen Schlachtfeld mit einer Vielzahl an Truppen auf beiden Seiten spielen. Legt einfach die Rückseiten der beiden Spielpläne zu einem Schlachtfeld zusammen. Die Spielregeln bleiben dieselben.*

Nach der erfolgreichen Landung auf Hoth hat die imperiale Streitmach Sicht auf die Schildgeneratoren der Echo-Basis. Lord Vader hat die komplette Vernichtung der Rebellen befohlen. Das Zerstören der Schilde ist entscheidend, aber die Blizzard-Kampfgruppe muss auch die Ionenkanonen auslöschen – nur durch sie gelingt den feindlichen Truppen die Flucht vom Eisplaneten.

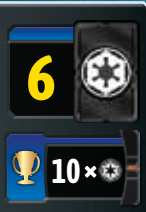
Durch die erfolgreichen Verzögerungsaktionen im Vorfeld dieser Schlacht sind die Verteidigungsstellungen der Rebellen gut vorbereitet: Die Schützengräben sind bemannt und die Schneegleiter bereit, in den Kampf einzutreten. Soll die Hoffnung auf einen geordneten Rückzug bestehen bleiben, müssen die Schildgeneratoren und die Ionenkanonen um jeden Preis gehalten werden. Jede weitere Minute rettet Leben.

REBELLENALLIANZ

- **Beginne mit 6 Befehlskarten**
- **Sieg: 10 Medaillen**

- **Die Ionenkanone abfeuern:** Lege am Ende jedes deiner Züge 1 Medaillenmarker als Aufladungsmarker vor dir ab (bis zu 4 Stück). Hast du 4 Aufladungsmarker, darfst du deinen Zug überspringen, um stattdessen die Ionenkanone abfeuern und einen Rebellentransport schützen: Platziere einen deiner Aufladungsmarker als Medaille auf deine Leiste und wirf die anderen drei ab. Im selben Zug, in dem du die Ionenkanone abfeuerst, legst du keinen Marker vor dir ab. (Entscheidest du dich dazu, die Ionenkanone nicht abzufeuern, legst du im selben Zug keinen Marker vor dir ab.)
- Die 2 Schneegleiter-Einheiten können erst angreifen, wenn sie sich aus dem Gebäudefeld hinausbewegt haben.

GALAKTISCHES IMPERIUM



- **Beginne mit 6 Befehlskarten**
- **Du beginnst**
- **Sieg: 10 Medaillen**

- Einheiten auf dem Spielplan können die Ionenkanone und die Schildgeneratoren normal angreifen. Zerstörst du die Ionenkanone oder einen Schildgenerator, erhältst du sofort 2 Medaillen.

INHALT

Imperiale Aufklärungsmission ---------- 2
Gegenangriff der Schneegleiter -------- 3
Feind in Sicht ---------- 4
Erfolgreiche Landung ---------- 5
Verteidigung des Alpha-Hügels --------- 6
Imperiale Datensätze bergen ---------- 7
Angriff auf den Vorposten ---------- 8
Med-Evak! ---------- 9
Defensive Stellungen sichern ---------- 10
Schildgeneratoren ausschalten -------- 11
Durchbruch der Rebellen ---------- 12
Unter Belagerung ---------- 13
Sturm auf die Echo-Basis ---------- 14
Rebellentransporte sichern ---------- 15
Rückzug zum südlichen Tor ---------- 16
Evakuierung der Echo-Basis ---------- 17
Letzte Verteidigungslinie ---------- 18
Sturmangriff auf Hoth - *Episch* -------- 19

BATTLE OF HOTH SZENARIOEDITOR

- **ERSTELLE** deine eigenen Szenarios
- **TEILE** deine Kreationen mit anderen
- **SPIELE** neue Szenarios von der Community

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOTH/

CREDITS

Spieleautoren · Richard Borg, Adrien Martinot

Illustrationen · Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti, Clément Masson

Gestaltung · Cyrille Deaujan

Produktionsdesign · Adrien Martinot

Miniaturengestaltung · Yannick Hennebo, Adrien Martinot

Texte · Jesse Rasmussen, Sébastien Rio

Redaktion · Jesse Rasmussen

Grafische Recherche · Caroline Sebayhi

Zusätzliche Entwicklung · Sébastien Rio

Szenarios · Sébastien Rio, Tanguy Gréban, Adrien Martinot

Deutsche Ausgabe · Asmodee Germany: Philippe Schmit, Christian Kox

Vielen Dank an alle Testspieler und ihre Sparringspartner, die uns geholfen haben: Jacques, François, Hervé, Marc, Jon, Joe, Mack, Dennis, Tanguy, Luca, Simone, Franck, Arnaud, Arthur, Lucien, Jules, Udo, Bert, Andres, Matt, Dan, Julie, Chris, Jesse, Beth, Geneva, Ron, Nastassja, Matt, Dana, Antoine, Victor, PH, Amandine, Mathieu, Christophe, Ludovic, Maël, Emi und Lydie.

Und ein ganz besonderer Dank geht an Ewan, ohne den diese Idee nicht zustande gekommen wäre.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder und das Days-of-Wonder-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Asmodee North America und Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder – Alle Rechte vorbehalten.