

STAR WARS

SLAG OM HOTH

SCENARIOBOEK



**DAYS OF
WONDER**

KEIZERLIJKE VERKENNERSMISSIE



Tijdens een routine verkennermissie pikken de sensoren van de rebellentroepen plots keizerlijke code op die wordt uitgezonden vanaf de besneeuwde vlakten van Hoth. Het grimmige landschap van de ijzige planeet, dat al zwaar en meedogenloos was, draagt nu ook het gewicht van de keizerlijke troepen.

Het kleine bataljon snowtroopers begint net aan de zoektocht naar de rebellenbasis wanneer er vanuit de duinen met blasters op hen wordt geschoten. Terwijl de rebellen de strijd aanbinden met de snowtroopers en proberen te verhinderen dat ze nog meer informatie doorgeven aan hun grotere troepen, proberen de keizerlijke troepen deze eerste aanval af te slaan en de rebellenbasis te lokaliseren.



REBELLENALLIANTIE

- Start met 4 commandokaarten
- De Rebellenalliantie start het spel
- Overwinning: **4 medailles**

• Als je een probe droid-eenheid uitschakelt, krijg je 2 overwinningmedailles.

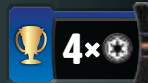
4



GALACTISCHE KEIZERRIJK

- Start met 3 commandokaarten
- Overwinning: **4 medailles**

3



2

SNOWSPEEDER-TEGENAANVAL

002



Na het eerste contact met de keizerlijke troepen is het tijd voor de Rebellenalliantie om hun verdediging te organiseren tegen de dreigende keizerlijke landingen op Hoth. Er is geen tijd te verliezen, want geavanceerde verkenningstroepen zijn net in contact gekomen met gepantserde keizerlijke troepen.

Het hoofdcommando van Echo Base zet snel een aantal waardevolle Modified T-47's in om de snel verschuivende machtsverhoudingen in de richting van het Keizerrijk te vertragen. Het doel van de rebellen is om zoveel mogelijk snowtroopers uit te schakelen, hun opmars te vertragen en ondertussen misschien zelfs een AT-AT uit te schakelen.

Voor de keizerlijke troepen vormen deze onbelangrijke rebellen geen bedreiging. De zwaar gepantserde walker zou hen gewoon aan volle snelheid moeten kunnen passeren.



REBELLENALLIANTIE

- Start met 4 commandokaarten
- De Rebellenalliantie start het spel
- Overwinning: 4 medailles



GALACTISCHE KEIZERRIJK

- Start met 4 commandokaarten
- Overwinning: 4 medailles



VIJAND GESPOT



Net wanneer de rebellentroepen hun patrouille beginnen af te ronden, zien ze in de verte tussen de rotsformaties iets bewegen. Even later worden ze gewaarschuwd dat er keizerlijke troepen in het gebied zijn en hun grootste angst wordt bevestigd: de vijand bevindt zich inderdaad in het gebied en zal snel binnen vuurbereik zijn.

De keizerlijke troepen, nog steeds op zoek naar de locatie van de rebellenbasis, zijn vastberaden om deze kleine dreiging uit te schakelen en snel hun verkenningssmissie verder te zetten. Hun sensoren detecteren echter de komst van luchtversterkingen en enige voorzichtigheid lijkt toch nodig. Niemand wil immers degene zijn die het verlies van een waardevolle AT-AT moet melden aan Lord Vader, en zeker niet alvorens de missie begint.



REBELLENALLIANTIE

- Start met 4 commandokaarten
- Overwinning: 5 medailles
- Als je de AT-AT-eenheid uitschakelt, krijg je 2 overwinningsmedailles.

4



GALACTISCHE KEIZERRIJK

- Start met 4 commandokaarten
- Het Galactische Keizerrijk start het spel
- Overwinning: 5 medailles

4





5

HILL ALPHA VERDEDIGEN



In de vallei ontdekken de keizerlijke verkenners een gerenommeerde verdedigingspost met rebellenartillerieën die zich aan elkaar vasthechten. Het gevaar voor zware pantsers lijkt te groot voor een frontale aanval, dus een kleine, behendige gevechtsgroep krijgt de opdracht om de weg vrij te maken en de centrale heuvel in te nemen.

De Rebellenalliantie heeft Hill Alpha als een belangrijke verdedigingspositie aangewezen vanwege de controle over de vallei die naar Echo Base leidt. Grondtroepen helpen de artillerieën bij de dekking van hun flanken en er is een eenheid snowspeeders op komst om de grondtroepen te helpen. De rebellen weten dat als deze positie valt, de keizerlijke invasietroepen vrij spel zullen hebben en via meerdere aanvliegeroutes toegang zullen krijgen tot de hoofdbasis.



REBELLENALLIANTIE

- Start met 5 commandokaarten
- Overwinning: 5 medailles

5



GALACTISCHE KEIZERRIJK

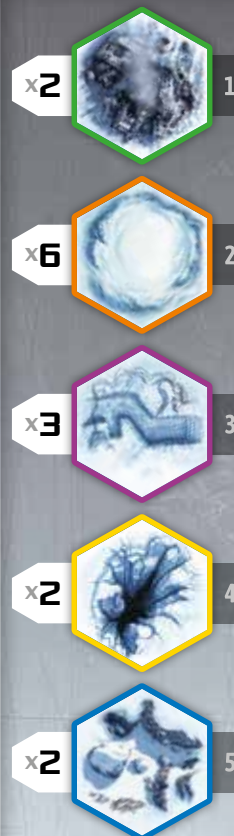
- Start met 5 commandokaarten
- Het Galactische Keizerrijk start het spel
- Overwinning: 5 medailles

5



• Als je de wraktegel met de symbolen bezet, krijg je 2 tijdelijke overwinningsmedailles (de Rebellenalliantie start met deze twee medailles).





Wanneer een keizerlijke shuttle neerstort nabij enkele loopgraven, worden rebellenverkenkers erop uitgestuurd om het wrak te controleren. De shuttle is nog intact en zou belangrijke informatie kunnen bevatten over de verplaatsing van de keizerlijke troepen en de landingsplaatsen. Het doel van de rebellen is daarom om de controle over de shuttle te nemen en die zo lang mogelijk te behouden om de gegevens naar Echo Base te sturen voor analyse.

Zodra het noodsignaal van de Officer Shuttle binnenkomt, wordt een keizerlijke aanvalsmacht naar de locatie van de crash gestuurd. De keizerlijke troepen krijgen orders om de vijandelijke troepen die naar het wrak zijn gegaan uit te schakelen. Ze blijven snowtroopers inzetten om dat doel te bereiken.



REBELLENALLIANTIE

- Start met 4 commandokaarten
- De Rebellenalliantie start het spel
- Overwinning: 5 medailles

• Gegevensverzameling:

Als aan het begin van je beurt een rebelleninfanterie-eenheid de wraktegel bezet met het symbool , dan krijg je een permanente overwinningsmedaille. Elke beurt dat je de tegel bezet, krijg je op die manier een medaille.

4



5x



GALACTISCHE KEIZERRIJK

- Start met 4 commandokaarten
- Overwinning: 5 medailles

• Keizerlijk oorlogswapen:

Wanneer een van je infanterie-eenheden uitgeschakeld is, plaats je een figuur aan de rand van het bord als herinnering. Aan het einde van je volgende beurt, verwijder je deze miniatures en voeg je voor elke verwijderde figuur een nieuwe infanterie-eenheid toe aan een van je basislijntegels.

4



5x



BUITENPOSTAANVAL



Terwijl de aanvalsgroep Blizzard One zijn meedogenloze opmars naar de rebellenbasis voortzet, ontdekt een keizerlijke verkenningseenheid een dreiging op de flanken. Wat aanvankelijk leek op verspreide rebellentroepen is eigenlijk een buitenpost verborgen in de ijzige duinen van Hoth, verdedigd door artillerie. Voordat ze veilig verder kunnen gaan, worden er troepen gestuurd om met de dreiging af te rekenen.

Het hoofdcommando van Echo Base beveelt zijn troepen om het Keizerrijk op alle fronten aan te vallen, hun opmars te stoppen en zoveel mogelijk schade aan te richten. Snowspeeders worden ingezet in de strijd maar de grondtroepen moeten standhouden tegen het keizerlijke oorlogswapen totdat ze gearriveerd zijn.



REBELLENALLIANTIE

- Start met 4 commandokaarten
- Overwinning: 5 medailles

• Luchtversterkingen:

Neem aan het begin van het spel 5 overwinningmedailles en leg ze voor je neer. Aan het einde van elke beurt leg je 1 medaille af. Nadat je de laatste hebt afgelegd, mag je in plaats van een commandokaart te spelen, in een willekeurige beurt en slechts één keer per spel, 2 snowspeeder-eenheden inzetten op een van je basislijntegels.

Deze 2 eenheden hebben meteen een order gekregen en kunnen deze beurt normaal bewegen en aanvallen.

4



GALACTISCHE KEIZERRIJK

- Start met 4 commandokaarten
- Het Galactische Keizerrijk start het spel
- Overwinning: 5 medailles

- De gebouwtegel (rebellenvoetpost) is een permanente medailledoelstelling voor jou.

4





Terwijl een hoge rebellenofficier bezig is met een inspectie van de troepen komt hij zwaar onder keizerlijk vuur te liggen en raakt daarbij ernstig gewond. Het Keizerrijk is vastbesloten om deze officier gevangen te nemen om zo de defensieve inspanningen van de Rebellenalliantie te verstoren en waardevolle militaire inlichtingen te verkrijgen.

De Rebellenalliantie realiseert zich in welke gevaarlijke positie ze zich bevindt en krijgt prioritaire orders om de gewonde officier te evacueren en hem terug voorbij hun verdedigingslijnes in veiligheid te brengen. Nabijgelegen snowspeeders worden als versterking gestuurd om te helpen bij de terugtocht.



REBELLENALLIANTIE

- Start met 4 commandokaarten

- Overwinning: 5 medailles of plotselinge dood ⚡

• Plotselinge doodoelstelling:

De rebellenofficier wordt voorgesteld door de ⚡ medaille. Als je een eenheid verplaatst die op dezelfde tegel staat als de officier, kun je hem verplaatsen samen met je eenheid. Als een eenheid zich samen met de officier uit het slagveld verplaatst via een van de ⚡ uitgangstegels, heb je de officier geëvacueerd en win je het spel onmiddellijk.

4



5x



GALACTISCHE KEIZERRIJK

- Start met 4 commandokaarten
- Het Galactische Keizerrijk start het spel
- Overwinning: 5 medailles of plotselinge dood ⚡

• Plotseling doodoelstelling: Grijp de rebellenofficier.

Als op een bepaald moment een van je eenheden op dezelfde tegel staat als de ⚡ medaille, dan heb je de rebellenofficier gevangen genomen en win je het spel onmiddellijk.

4



5x



- **Speciale terugtrekkingsregels:** Voor elke tegen hem gerolde terugtrekking moet een eenheid zich 1 tegel terugtrekken van de aanvallende eenheid, zodat de afstand van de aanvallende eenheid vergroot met 1. Deze regel vervangt de normale terugtrekkingsregels voor dit scenario.



De ontdekking van Echo Base heeft ervoor gezorgd dat de Rebellenalliantie zich alleen nog maar kan proberen te verdedigen. De onverbiddelijke macht van het keizerlijke oorlogswapen is niet te stoppen, en vertragende acties zijn hun enige hoop om de basis te kunnen evacueren.

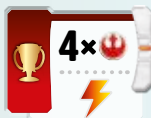
Om te overleven en hun missie te volbrengen, moeten de rebellen hun verdedigingsposities in het ruige terrein veiligstellen, te midden van de aanstormende snowtroopers. Terwijl ze op hun vijand afstormen, realiseren de rebellen zich dat ze het ook moeten opnemen tegen een gevreesd E-Web blasterteam.



REBELLENALLIANTIE



- Start met 4 commandokaarten
- De Rebellenalliantie start het spel
- Overwinning: 4 medailles of plotselinge dood ⚡



• Plotselinge doodoelstelling:

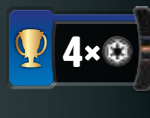
Als je eenheden tegelijkertijd op de 3 tegels met medailles staan, win je het spel onmiddellijk.



GALACTISCHE KEIZERRIJK



- Start met 4 commandokaarten
- Overwinning: 4 medailles





Vanaf hun uitkijkpunt kunnen de AT-AT's eindelijk de schildgeneratoren zien die Echo Base beschermen. Het Keizerrijk heeft orders gegeven om de rebellen volledig uit te roeien, dus het volgende doel is de vernietiging van hun schilden.

Door de vertragende acties van de rebellen in de aanloop naar dit gevecht, staan artillerieën klaar, zitten de loopgraven vol met rebellentroopers en vliegen twee snowspeeder-squadrons in reserve. Als er enige hoop is om Echo Base te evacueren, moeten ze koste wat kost de schildgeneratoren beschermen en nog meer tijd winnen.



REBELLENALLIANTIE

- Start met 4 commandokaarten
- Overwinning: 5 medailles



GALACTISCHE KEIZERRIJK

- Start met 4 commandokaarten
- Het Galactische Keizerrijk start het spel
- Overwinning: Plotselinge dood ⚡



• Plotselinge dooddoelstelling:

Als beide schildgeneratoren zijn vernietigd, win je het spel onmiddellijk. Eenheden op het bord kunnen de schildgeneratoren aanvallen volgens de normale spelregels. Ze worden vernietigd met een ontploffingsworp.

• Het uitschakelen van rebelleneenheden levert je geen overwinningsmedailles op.

REBELLENONTSNAPPING



Terwijl het Keizerrijk zijn meedogenloze opmars richting Echo Base verderzet, krijgen de rebellentroepen het bevel om zich terug te trekken omdat hun verdedigingslijnes overspoeld worden. In de verwarring raakt een kleine rebellengroep van eliteverkenner en speciale troepen afgesneden en geïsoleerd achter de keizerlijke linies.

Voordat het Keizerrijk hen verder kan omsingelen, beginnen de rebellentroepen aan een wanhopige ontsnapping langs de besneeuwde duinen. Ze moeten afrekenen met de E-Web in het gebied en door de vijandelijke linies breken om in veiligheid te komen.



REBELLENALLIANTIE

3



- Start met 3 commandokaarten
- De Rebellenalliantie start het spel
- Overwinning: 5 medailles



5x



- Elke rebelleneenheid die het slagveld verlaat via een van de basislijntegels van het Keizerrijk levert je 1 overwinningsmedaille op.
- Als je een probe droid-eenheid uitschakelt, krijg je 1 overwinningsmedaille.



GALACTISCHE KEIZERRIJK

4



- Start met 4 commandokaarten
- Overwinning: 5 medailles

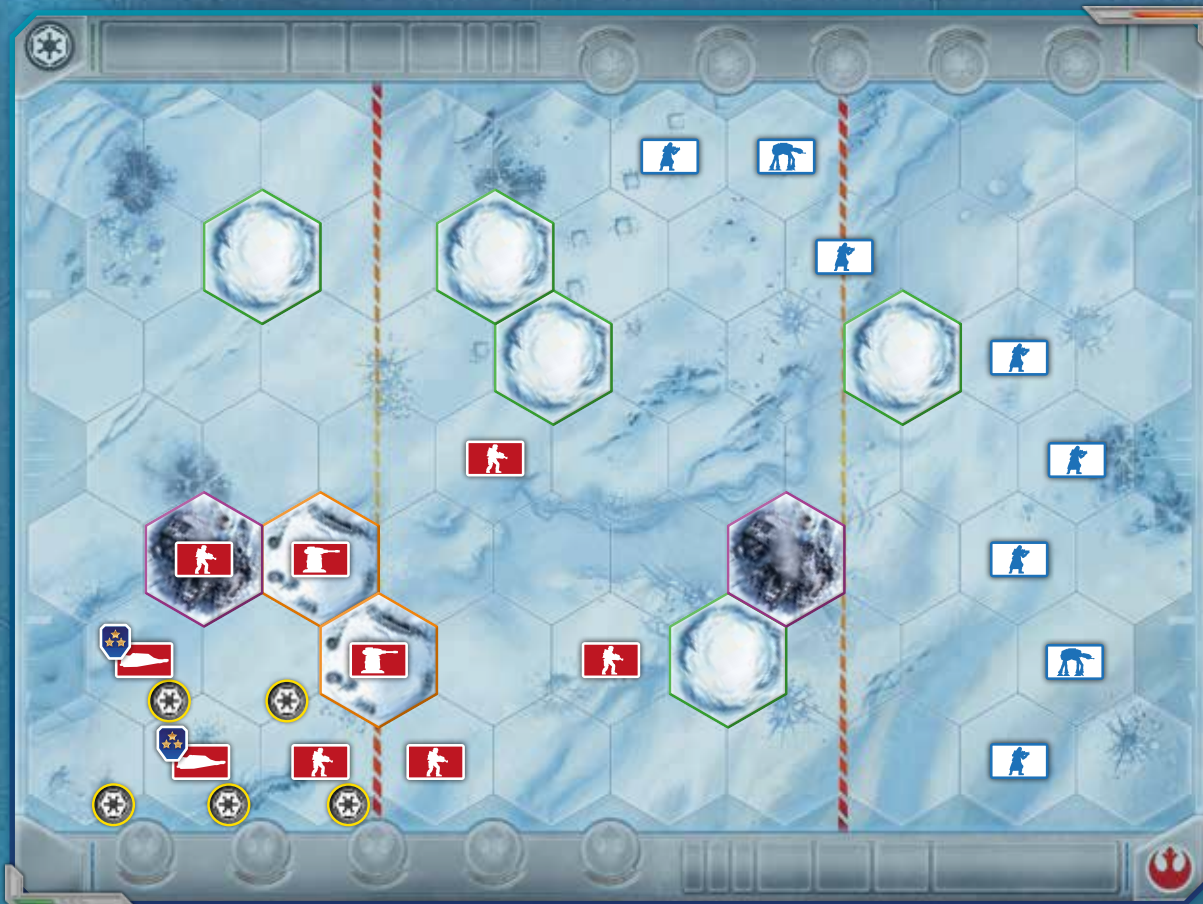


5x



- Alle heuvels zijn steil. Een verplaatsing naar een steile heuvel staat gelijk aan een verplaatsing over twee tegels, behalve als de eenheid zich verplaatst vanaf een andere steile heuvel.





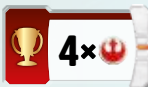
Terwijl de AT-AT's in positie manoeuvreren, maken de snowtroopers hun blasters klaar om de aanval in te zetten. De glooiende sneeuwheuvels zorgen ervoor dat ze de Echo Base-torens veilig kunnen benaderen, en wat de rebellen ook proberen, ze moeten en zullen de basis binnenvallen.

In een wanhopige poging om de keizerlijke aanval vlakbij Echo Base af te slaan, zetten de rebellen een aantal van hun meest ervaren snowspeeder-piloten in. Met een gerichte aanval tegen de keizerlijke troepen krijgen ze de perfecte gelegenheid om te voorkomen dat de keizerlijke infanterie toegang krijgt tot de basis.



REBELLENALLIANTIE

- Start met 5 commandokaarten
- Overwinning: 4 medailles
- Alle snowspeeder-eenheden zijn elite en starten met 4 figuren.



GALACTISCHE KEIZERRIJK

- Start met 5 commandokaarten
- Het Galactische Keizerrijk start het spel
- Overwinning: 4 medailles



• Als je met een infanterie-eenheid een van de tegels met een bezet, krijg je een tijdelijke overwinningsmedaille. Je kunt slechts 1 medaille winnen op deze manier.

- **Speciale terugtrekkingsregels:** Voor elke tegen hem gerolde terugtrekking moet een eenheid zich 1 tegel terugtrekken van de aanvallende eenheid, zodat de afstand van de aanvallende eenheid vergroot met 1. Deze regel vervangt de normale terugtrekkingsregels voor dit scenario.
- **Uitputtingsslag:** Je kunt tijdens je beurt al je commandokaarten afleggen en hetzelfde aantal commandokaarten -1 trekken.

ECHO BASE BINNENGAAN



Keizerlijke troepen zijn eindelijk binnengeraakt bij de rebellen, maar zijn er niet in geslaagd om voet aan de grond te krijgen in Echo Base. Hun imposante voertuigen staan echter klaar om golven van keizerlijke troopers van boord te laten gaan om de basis aan te vallen. Het is tijd om het rebellenverzet neer te slaan in naam van Lord Vader.

De rebellen slagen erin een laatste verdedigingslinie te vormen rond hun artillerieën, met de steun van overlevende snowspeeders en rebellenveteranen die hun loopgraven heroveren. Het hoofdcommando van de rebellen stuurt orders uit dat de AT-AT's uitgeschakeld moeten worden en dat elk kostbaar moment zonder keizerlijke troepen in de basis telt.



REBELLENALLIANTIE

- Start met 4 commandokaarten
- Overwinning: 5 medailles of plotselinge dood ⚡

• Plotselinge doodoelstelling:

Als je alle 3 AT-AT-eenheden uitschakelt, win je het spel onmiddellijk.

4



5x



GALACTISCHE KEIZERRIJK

- Start met 4 commandokaarten
- Het Galactische Keizerrijk start het spel
- Overwinning: Plotselinge dood ⚡

• Plotselinge doodoelstelling:

Als je 3 infanterie-eenheden uitschakelt via de ⚙️ uitgangstegels, win je het spel onmiddellijk.

- Het uitschakelen van rebelleneenheden levert je geen overwinningsmedailles op.
- Aan het einde van je beurt mag je ÉÉN infanterie-eenheid inzetten op een willekeurige tegel aangrenzend aan ÉÉN van je AT-AT-eenheden.

4



5x





Een AT-AT en eindeloze snowtroopers hebben de opdracht gekregen om het ionenkanon uit te schakelen dat de succesvolle evacuatie van de rebellentransporten mogelijk maakt. Rebellenlachtoffers zijn een bonus, maar niet het hoofddoel.

Terwijl keizerlijke troepen de basis betreden, gaat de evacuatie van Echo Base verder, maar alles draait om het beschermen van de transporten en de gevechtsvliegtuigen met het ionenkanon. Grondtroepen van de rebellen moeten het kanon lang genoeg beschermen zodat de voertuigen kunnen weggeraken en de rebellen kunnen hergroeperen om nog een dag te vechten.



REBELLENALLIANTIE

- Start met 4 commandokaarten
- Overwinning: 3 medailles

• Het uitschakelen van keizerlijke eenheden levert je geen overwinningsmedailles op.

• Het ionenkanon afvuren:

Aan het einde van elk van je beurten, leg je 1 overwinningsmedaille voor je neer om het wapen op te laden, tot er 3 voor je liggen. Als je er 3 hebt, mag je een beurt overslaan om het ionenkanon af te vuren en zo één transport te beschermen: leg één overwinningsmedaille op je scorespoor en leg de andere twee af. Als je ervoor kiest om het ionenkanon niet af te vuren, mag je die beurt geen extra overwinningsmedaille voor je leggen. Je legt ook geen overwinningsmedaille voor je neer in de beurt waarin je het ionenkanon afvuurt.



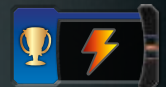
GALACTISCHE KEIZERRIJK

- Start met 4 commandokaarten
- Het Galactische Keizerrijk start het spel
- Overwinning: Plotselinge dood ⚡

• Plotselinge doodoelstelling:

Als het ionenkanon wordt vernietigd, win je het spel onmiddellijk. Eenheden op het bord kunnen het ionenkanon aanvallen volgens de normale regels. Het wordt vernietigd als je een ontploffing rolt.

• Het uitschakelen van rebellen eenheden levert je geen overwinningsmedailles op.





Het hoofdcommando van de rebellen laat weten dat alle overlevende rebellen zich moeten terugtrekken naar de aangewezen evacuatie routes. Om zoveel mogelijk troepen te beschermen, leidt een groep rebellenartillerie en snowspeeders de keizerlijke troepen af zodat de rebellentroepen kunnen ontsnappen.

Als de verdedigers zich beginnen terug te trekken, rukt het Keizerrijk op om deze strijdmacht te verpletteren en te voorkomen dat ze ontsnappen naar de bevroren vlaktes van Hoth of zich hergroeperen met andere rebellen. Hoewel het ruwe terrein de terugtrekkende vijand in eerste instantie vertraagt, dient het uiteindelijk als een schild tegen het keizerlijke vuur, dus een beslissende aanval is van levensbelang.



REBELLENALLIANTIE

5



- Start met 5 commandokaarten
- De Rebellenalliantie start het spel
- Overwinning: **5 medailles**



- Het uitschakelen van keizerlijke eenheden levert je geen overwinningsmedailles op.
- Infanterie-eenheden van de rebellen kunnen het bord verlaten via de uitgangstegels. Plaats een figuur van de infanterie-eenheid die het bord heeft verlaten op een lege plek op het rebellenspoor als een medaille.



GALACTISCHE KEIZERRIJK

4



- Start met 4 commandokaarten

- Overwinning: **Plotselinge dood** ⚡



- **Plotselinge dooddoelstelling:**

Als je 4 infanterie-eenheden van de rebellen uitschakelt, win je het spel onmiddellijk.



Keizerlijke troepen hebben met succes de totale controle genomen over Echo Base en het laatste transportschip is ontsnapt. De rebellentroepen zijn omsingeld door vijandige keizerlijke troepen en hun missie is verschoven naar overleven en ontsnappen.

Het Keizerrijk verspert de weg en hoewel ze er niet in geslaagd zijn om de evacuatie van Echo Base te voorkomen, is de nieuwe prioriteit om de overgebleven rebellen gevangen te nemen of uit te schakelen. Zodra de rebellentroepen proberen te ontsnappen via de keizerlijke lijnen om zichzelf in veiligheid te brengen, opent de AT-AT het vuur. Ondertussen nemen de snowtroopers het hoger gelegen gebied in om het slagveld te overzien en te zorgen voor de totale vernietiging van de vluchtende rebellen.



REBELLENALLIANTIE

4



- Start met 4 commandokaarten
- De Rebellenalliantie start het spel
- Overwinning: 5 medailles



• Rebellen eenheden kunnen het slagveld verlaten via alle basislijntegels van het Keizerrijk. Plaats een figuur van de eenheid die het slagveld verlaten heeft op een lege plek op het rebellenspoor als een medaille.

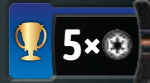


GALACTISCHE KEIZERRIJK

4



- Start met 4 commandokaarten
- Overwinning: 5 medailles



• Als een eenheid de heuvel met het symbool  bezet, dan trekt de speler die de controle heeft over deze eenheid een extra kaart aan het einde van zijn beurt. Als hij de controle over deze heuvel verliest, moet hij onmiddellijk een kaart naar keuze afleggen.



LAATSTE GEVECHT



Nu Echo Base is gevallen en de laatste rebellentransporten zijn geëvacueerd, staan de keizerlijke troepen tegenover slechts een paar verspreide vijandelijke troepen, waarvan sommige zich teruggetrokken hebben en andere omsingeld zijn.

Onder hen ziet een kleine groep infanterie, verschanst rond de laatste operationele rebellenartillerie, hoe de strop alsmaar strakker wordt. Als de rebellen deze planeet nog willen verlaten, dan zal dit waarschijnlijk hun laatste kans zijn.



REBELLENALLIANTIE

5



- Start met 5 commandokaarten
- De Rebellenalliantie start het spel
- Overwinning: 5 medailles



• Rebellen eenheden kunnen het slagveld verlaten via de uitgangtegels. Plaats een figuur van de eenheid die het slagveld verlaten heeft op een lege plek op het rebellenspoor als een medaille.



GALACTISCHE KEIZERRIJK

5



- Start met 5 commandokaarten
- Overwinning: 5 medailles



• Het bezetten van de heuveltegels met de symbolen levert je 2 permanente overwinningsmedailles op.

- **Speciale terugtrekkingsregels:** Voor elke tegen hem gerolde terugtrekking moet een eenheid zich 1 tegel terugtrekken van de aanvallende eenheid, zodat de afstand van de aanvallende eenheid vergroot met 1. Deze regel vervangt de normale terugtrekkingsregels voor dit scenario.
- **Uitputtingslag:** Je kunt tijdens je beurt al je commandokaarten afleggen en hetzelfde aantal commandokaarten -1 trekken.

Episch scenario: Als je twee exemplaren van het basisspel hebt of de mogelijkheid hebt om jouw spel te combineren met dat van een vriend, kun je een episch scenario spelen op een extra groot slagveld, met meer eenheden aan beide kanten. Om dit te doen, leg je gewoon de ruggen van de borden zij aan zij. De regels zijn identiek aan die van de standaard scenario's.



Na hun succesvolle landing op Hoth hebben de keizerlijke troepen de schildgeneratoren die Echo Base beschermen in zicht. Lord Vader geeft het bevel om de rebellen volledig uit te roeien. De vernietiging van hun schilden is van groot belang, maar de Blizzard Force moet ook het ionenkanon van de rebellen vernietigen om te voorkomen dat er nog meer vijandelijke transportschepen van de ijzige planeet ontsnappen.

Door de vertragende acties van de rebellen in de aanloop naar dit gevecht zijn de verdedigingsposities klaar, zitten de loopgraven vol rebellentroepen en staan snowspeeder-squadrons klaar om aan het gevecht deel te nemen. Als ze enige hoop willen koesteren om Echo Base te evacueren, moeten ze de schildgeneratoren en het ionenkanon koste wat kost beschermen en nog meer tijd winnen.



REBELLENALLIANTIE



- Start met 6 commandokaarten
- Overwinning: **10 medailles**



• Het ionenkanon afvuren:

Aan het einde van elk van je beurten, leg je 1 overwinningsmedaille voor je neer om het wapen op te laden, tot er 4 voor je liggen. Als je er 4 hebt, mag je een beurt overslaan om het ionenkanon af te vuren en zo één transport te beschermen: leg één overwinningsmedaille op je scorespoor en leg de andere drie af. Als je ervoor kiest om het ionenkanon niet af te vuren, mag je die beurt geen extra overwinningsmedaille voor je leggen.

- De 2 snowspeeder-eenheden kunnen niet aanvallen totdat ze van de gebouwtegels zijn verplaatst.



GALACTISCHE KEIZERRIJK



- Start met 6 commandokaarten
- Het Galactische Keizerrijk start het spel
- Overwinning: **10 medailles**



- Eenheden op het bord kunnen het ionenkanon en de schildgeneratoren aanvallen volgens de normale regels. Ze worden vernietigd als je een ontploffing rolt. Als je het ionenkanon of een schildgenerator vernietigt, krijg je onmiddellijk twee overwinningsmedailles.

INHOUDSOPGAVE

Keizerlijke verkennermissie	2
Snowspeeder-tegenaanval	3
Vijand gespot	4
Geslaagde landingen	5
Hill Alpha verdedigen	6
Keizerlijke gegevens ophalen	7
Buitenpostaanval	8
Medische evacuatie!	9
Verdedigingsposities veiligstellen	10
Check de schildgeneratoren	11
Rebellenontsnapping	12
Onder vuur	13
Echo Base binnengaan	14
Rebellentransporten beschermen	15
Terugtrekking via het zuiden	16
Evacuatie van Echo Base	17
Laatste gevecht	18
Aanval op Hoth - <i>Episch</i>	19



SLAG OM HOTH SCENARIO-EDITOR

- **CREËER** je eigen gevechtsscenario's
- **DEEL** je creaties met andere spelers
- **SPEEL** nieuwe scenario's die door de community zijn gecreëerd

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOTH/

CREDITS

Spelontwerp • Richard Borg, Adrien Martinot

Illustraties • Benjamin Carré, Christophe Duhaze,
Tony Foti, Clément Masson

Grafisch ontwerp • Cyrille Deaujan

Productieontwerp • Adrien Martinot

Miniatuurfiguren • Yannick Hennebo,
Adrien Martinot

Schrijven • Jesse Rasmussen, Sébastien Rio

Redactie • Jesse Rasmussen

Grafisch onderzoek • Caroline Sebayhi

Aanvullende ontwikkeling • Sébastien Rio

Scenario's • Sébastien Rio, Tanguy Gréban,
Adrien Martinot

Nederlandse vertaling • Hanne Guns

Dank aan alle speltesters en hun sparringpartners die ons geholpen hebben: 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 en Lydie.

En een extra woord van dank aan Ewan, zonder wie dit idee niet tot leven was gekomen.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder en het logo van Days of Wonder zijn geregistreerde handelsmerken van Asmodee en Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - Alle rechten voorbehouden.