

# STARQUEST



**EINSATZBUCH**

# EINSATZ: DREADNOUGHT

## ÜBERFALL AUF BLOTHAM IV

### INHALT

12 fein modellierte Citadel-Figuren:	1 neue GSG-Hauptreferenzkarte
6 GSG-Kämpfer, 4 Androiden und	2 Gang-Abschnitte
2 Dreadnoughts	2 Wände
3 schwere Waffen für Dreadnoughts	1 Spielbrett 'Dreadnought-Montage'
3 überschwere Waffen für Dreadnoughts	2 spezielle Kampfwürfel
3 'Tarantula' Mobilwaffen	8 Radar-Blips
3 Tarantula Kontroll-Konsolen	8 Verstärkungs-Chips
9 überschwere GSG-Waffen	3 Clips
6 Laser	10 Sockel
6 Tornister	
6 Schott-Türen	

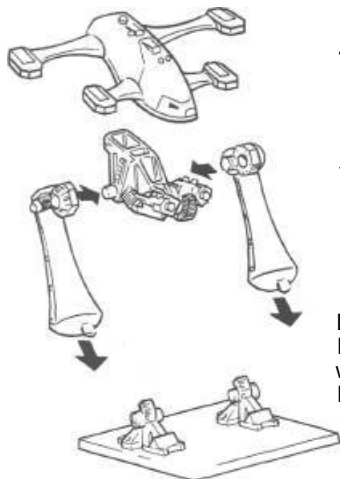
Die fein modellierten Figuren wurden von der Firma *Citadel Miniatures* speziell für dieses Spiel entwickelt.

## 1 Zusammenbau-Anleitung

Drehe vorsichtig je zwei rote, gelbe und blaue GSG-Kämpfer von den Kunststoffgittern ab. Stecke jede Figur auf einen runden Sockel. Setze jeder Figur einen Tornister auf.

Jetzt kannst du jeden GSG-Kämpfer mit einer der neuen überschweren Waffen (Time-Twister, Fusionskanone oder Degressor) ausrüsten:

Drehe die Waffen von den entsprechenden Gittern ab und stecke sie genauso wie eine normale Waffe an die Figuren.



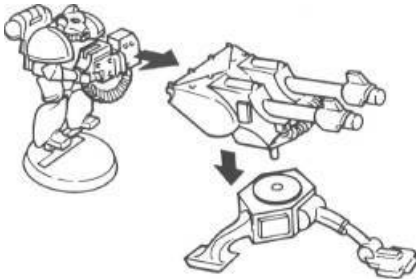
2 Löse alle vier Androiden von dem ersten grauen Gitter und stecke jeden auf einen runden Sockel.

3 Drehe alle Dreadnought-Teile vorsichtig von dem ersten grauen Gitter ab und setze sie, wie gewohnt, zu Dreadnoughts zusammen. Löse nun die neuen Dreadnought-Teile vom zweiten grauen Gitter und montiere sie, wie in Abbildung 1 gezeigt.

Du wirst feststellen, daß die verschiedenen Dreadnought-Teile gegeneinander ausgetauscht werden können: So lassen sich verschiedene Dreadnought-Typen montieren.

Abbildung 1.

- 4 Drehe alle Tarantula-Teile von den roten, gelben und blauen Kunststoffgittern ab. Stecke jeweils ein Waffen-Aggregat auf eine farblich passende Dreibein-Lafette, wie in Abbildung 2 gezeigt.



Löse die Kontroll-Konsolen von den Gittern. Willst du eine Tarantula-Mobilwaffe einsetzen, so mußt du einem GSG-Kämpfer die Konsole vorne anstecken und ihn dann mit der Tarantula verbinden, wie in Abbildung 2 gezeigt.

Abbildung 2.

- 5 Drücke die beiden Wände für die Dreadnought-Montagehalle vorsichtig aus dem Stanzbogen und schiebe sie über Kreuz so ineinander, wie es die Abbildung 3 zeigt. Mit einem kreuzförmigen Clip aus dem Basisspiel klammerst du die beiden Wände an der Oberseite zusammen.

Nun setzt du die Wände gemeinsam auf das Spielbrett 'Dreadnought-Montage' und befestigst sie dort mit 2 T-förmigen Clips aus dem Basisspiel.

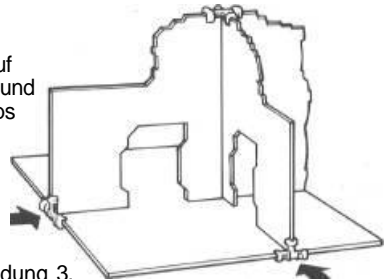
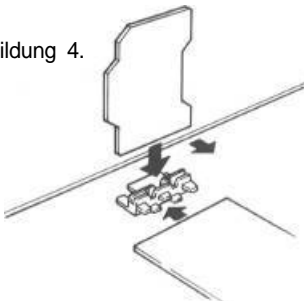


Abbildung 3.

- 6 Drücke nun auch die 6 Schott-Türen aus dem Stanzbogen und drücke jede in einen Verbindungs-Clip (drei dieser Clips findest du in diesem Ergänzungsspiel, die 3 restlichen nimmst du aus deinem Basisspiel). Diese neuen Schott-Türen sind dazu gedacht, Teile des Spielbrettes miteinander zu verbinden, wie in Abbildung 4 gezeigt.

Abbildung 4.



Zuguterletzt löst du auch noch die restlichen Teile aus dem Stanzbogen: 1 GSG-Hauptreferenzkarte, 8 Radar-Blips, 8 Verstärkungs-Chips sowie 2 Gang-Abschnitte. Bewahre alle Teile sorgfältig auf.

## **Vorwort**

'Einsatz Dreadnought' bringt mehrere neue Waffen und Dreadnoughts ins Spiel. Bevor Ihr Euren ersten Einsatz startet, solltet Ihr Euch die neuen Regeln in Ruhe durchlesen. Alle Grundregeln von 'Star Quest' behalten ihre Gültigkeit, und viele der neuen Regeln sind ähnlich aufgebaut und ebenso leicht verständlich.

## **GSG-Kämpfer**

Jede GSG-Kampfgruppe hat nun noch mehr Waffen, aus denen sie auswählen kann: Drei überschwere Waffen und eine Tarantula - eine Mobilwaffe von außerordentlicher Wirksamkeit. Als Bemannung für die Tarantula wurden jeder GSG-Kampfgruppe 2 zusätzliche GSG-Kämpfer zugeteilt.

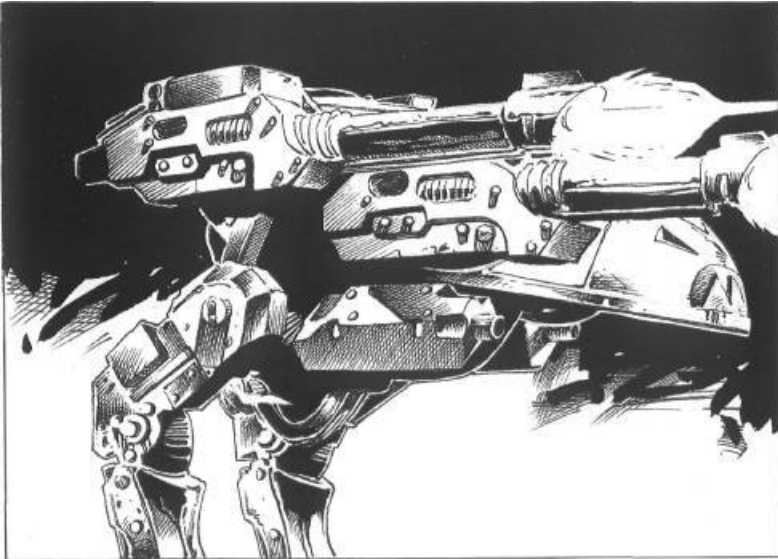
## **Überschwere Waffen**

Die drei überschweren Waffen wurden entwickelt, um den GSG-Kämpfern gegen schwer gepanzerte Gegner eine faire Chance zu geben.

Genau wie die bekannten schweren Waffen hat auch jede überschwere Waffe eine genau bestimmte Wirkungsweise: Jede deckt ein ganzes Gebiet ab und kann somit gegen mehrere Ziele gleichzeitig eingesetzt werden. Um eine überschwere Waffe einzusetzen, muß man 3 Schwerwaffen-Würfel werfen.

Einsatzkarten und Ausrüstungskarten für schwere Waffen haben keine Gültigkeit für überschwere Waffen.

Kann der Robotling-Spieler einen mit einer überschweren Waffe ausgerüsteten GSG-Kämpfer besiegen, so kann er sich dafür 10 Punkte gutschreiben.



## Der Time-Twister

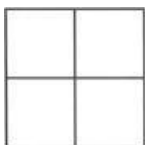
Der Time-Twister ist - wie alle GSG-Waffen - nicht auf das Verletzen oder gar Töten des Gegners ausgelegt: Er verdreht die Zeitlinien in bis zu drei Zielgebieten, so daß sinnvolle Aktionen dort nicht mehr möglich sind.

Der Time-Twister kann in einer Runde dreimal abgefeuert werden. Alle drei Schüsse müssen entweder vor oder nach dem Ziehen des GSG-Kämpfers abgefeuert werden. Der GSG-Kämpfer darf also beispielsweise nicht einen Schuß abfeuern, ziehen und dann die restlichen zwei Schüsse verfeuern.

Jeder Schuß aus dem Time-Twister wirkt auf vier Felder gleichzeitig (siehe Zeichnung 1a). Jedoch werden nur solche Felder getroffen, die in direkter Sichtlinie des GSG-Kämpfers liegen.

Für jeden Schuß wird 1 Schwerwaffen-Würfel geworfen: Alle Figuren in dem getroffenen Gebiet werden mit der vollen Augenzahl angegriffen.

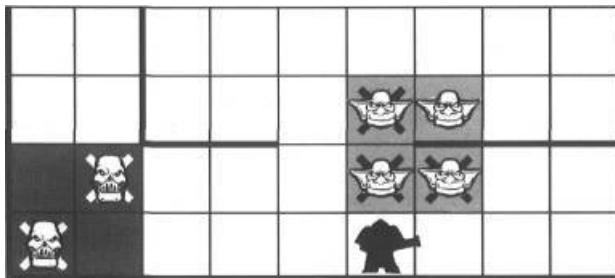
Man kann jedoch auch mehr als einen Schuß auf dasselbe Gebiet konzentrieren. Dann wirft man zwei oder gar drei Schwerwaffen-Würfel gleichzeitig, und alle Figuren im Zielgebiet werden mit der Gesamtsumme der geworfenen Augen angegriffen.



Zeichnung 1a

### Beispiel

Der Spieler mit dem Time-Twister setzt seinen ersten Schuß auf das hell schattierte Zielgebiet (siehe Zeichnung 1b). Er wirft 2 Augen und setzt damit 3 Gridlings außer Gefecht. Der vierte, obwohl im Zielgebiet, wird nicht getroffen, da er sich nicht in direkter Sichtlinie befindet. Nun konzentriert der Spieler seine restlichen beiden Schüsse auf das dunkel schattierte Zielgebiet. Er wirft mit 2 Würfeln insgesamt 3 Augen und besiegt damit beide Androiden.



Zeichnung 1b

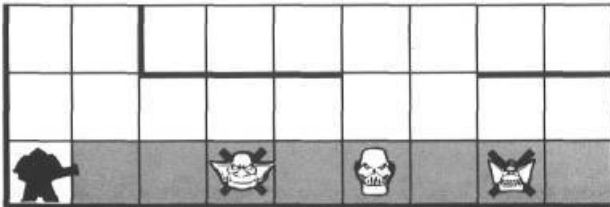
## Die Fusionskanone

Die Fusionskanone verschleißt sämtliche Metallteile beim getroffenen Gegner: Seine Waffen werden unbrauchbar, seine Magnetsohlen werden untrennbar mit den Bodenplatten verbunden.

Die Fusionskanone trifft alle Gegner auf beliebig vielen Feldern in gerader Linie. Die Linie kann horizontal, vertikal oder diagonal sein. Jede Figur in der Schußlinie wird mit der vollen Punktzahl getroffen (ähnlich wie beim Black-Hole-Blaster). Jedoch wird für jede der Figuren in der Schußlinie getrennt mit allen drei Würfeln gewürfelt. Wie beim Black-Hole-Blaster endet die Schußlinie an Wänden oder geschlossenen Türen.

### Beispiel

Die Fusionskanone wird durch einen Gang gefeuert: Drei Figuren befinden sich in der Schußlinie (siehe Zeichnung 2). Der Spieler wirft mit drei Würfeln insgesamt 7 Augen gegen den Gridling und setzt ihn damit außer Gefecht. Dann wirft er, wieder mit drei Würfeln, 2 Augen gegen den Androiden, der somit unverletzt bleibt. Und schließlich wirft er mit drei Würfeln 4 Augen gegen den Ork und besiegt ihn.



Zeichnung 2



## Der Degressor

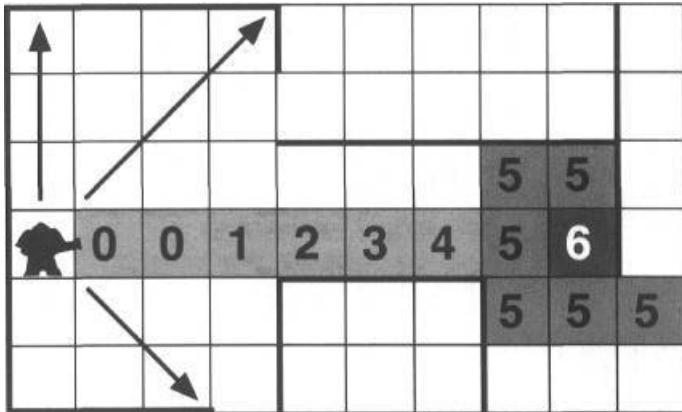
Der Degressor wirkt unmittelbar auf die Psyche des Gegners ein und kann dessen Aggressionstrieb bis zur völligen Interesselosigkeit lähmen.

Der Degressor kann in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung abgefeuert werden. Sein Strahl wirkt bis zur nächsten Wand oder geschlossenen Tür. Auf dem Feld unmittelbar vor dem Hindernis entwickelt er seine größte Wirkung: Jede Figur auf diesem Feld wird mit der gesamten Augenzahl von drei geworfenen Würfeln angegriffen.

Alle direkt angrenzenden Felder (jedoch nicht die Felder hinter einer Wand oder geschlossenen Tür) werden mit der gesamten Augenzahl minus 1 getroffen.

Auch die Felder in direkter Schußlinie werden beeinflusst, und zwar rückzählend mit jeweils einem Auge weniger als das vorhergehende Feld. Diese Wirkung nimmt also zum Schützen hin ab und endet dort, wo das Zurückzählen um jeweils 1 Auge das Ergebnis Null erreicht.

Achtung! Wird der Degressor auf zu kurze Entfernung eingesetzt, so kann er auch auf den Schützen selbst noch zurückwirken!



Zeichnung 3

### Beispiel

Die Zeichnung 3 zeigt die Wirkung eines Schusses aus dem Degressor: Ein GSG-Kämpfer feuert einen Flur entlang, da er in jeder anderen Richtung riskiert, selber getroffen zu werden. Er wirft mit 3 Würfeln insgesamt 6 Augen. Auf dem letzten Feld vor der Wand werden alle 6 Augen wirksam. Die angrenzenden Felder werden mit 5 Augen getroffen^ Und entlang der Schußlinie vermindert sich die Wirkung um 1 Auge pro Feld, sodaß der GSG-Kämpfer nicht getroffen wird.

## Die Tarantula

Die Tarantula ist eine Mobilwaffe, die mit zwei Time-Twistern ausgerüstet ist. Ist die Tarantula mit einem GSG-Kämpfer bemannt, so darf der entsprechende GSG-Spieler in seiner Runde die Tarantula entweder ziehen oder abfeuern. Im Gegensatz zu anderen Figuren darf die Tarantula also nicht von einem Spieler in derselben Runde gezogen und abgefeuert werden, ausgenommen, wenn spezielle

Befehlskarten gespielt werden (siehe unter 'Befehlskarten'). Normale Befehls- und Ausrüstungskarten für schwere Waffen haben für die Tarantula keine Gültigkeit.

Wie andere Figuren, so blockiert auch die Tarantula die Feuerlinie anderer GSG-Kämpfer. Radar-Blips können jedoch gesehen und entdeckt werden, auch wenn die Tarantula im Wege steht.

Der Robötling-Spieler darf die Tarantula nicht verwenden. Zerstört er sie, so bekommt er dafür 10 Punkte.

### **Tarantula Schützen**

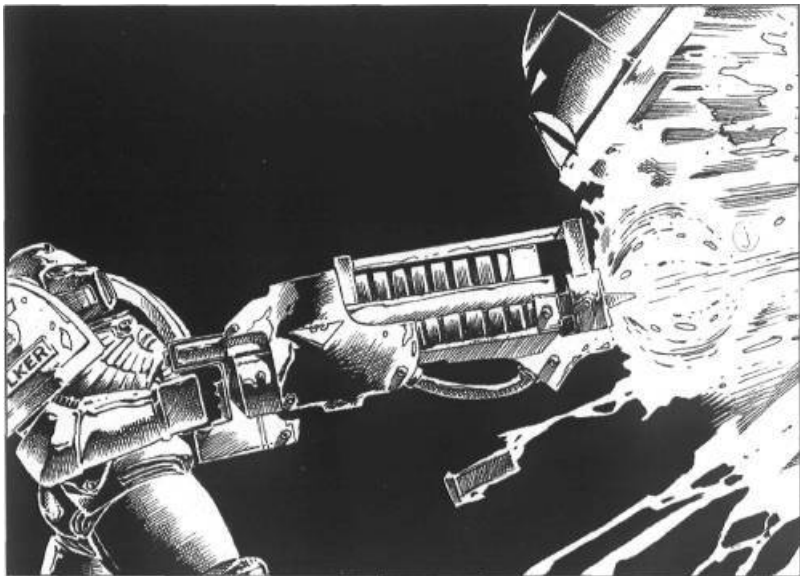
Alle GSG-Kämpfer sind an der Tarantula ausgebildet. Die Tarantula darf nur ziehen oder feuern, wenn sie mit einem GSG-Kämpfer bemannt ist. Um die Tarantula zu bedienen, muß der GSG-Kämpfer mit der Tarantula-Kontroll-Konsole ausgerüstet sein und auf dem Feld unmittelbar hinter der Tarantula stehen.

Wegen der starken Panzerung steigen die Kampfwert-Punkte eines Tarantula-Schützen von 2 auf 4. Das gilt jedoch nur für Angriffe, die aus dem Schußsektor der Tarantula heraus gegen den Tarantula-Schützen geführt werden.

Ein Robotling, der einen Tarantula-Schützen aus dem Schußsektor heraus angreift, muß also mehr als 4 Augen würfeln. Greift er ihn jedoch von außerhalb des Schußsektors her an, so braucht er nur mehr als 2 Augen zu würfeln (siehe auch unter 'Schußsektor').

Wird der Tarantula-Schütze besiegt, so kann der GSG-Spieler während seiner Runde einen anderen GSG-Kämpfer an seine Stelle setzen. Der neue Schütze legt seine Waffe ab und bekommt dafür die Tarantula-Kontroll-Konsole. Er darf aber die Tarantula nicht mehr in derselben Runde ziehen oder feuern, wenn nicht eine spezielle Befehlskarte gespielt worden ist. Jeder Tarantula-Schütze ist für den Robotling-Spieler 5 Punkte wert.

Wird die Tarantula zerstört, so kann der Schütze mit einem Laser bewaffnet werden und als normaler GSG-Kämpfer weiterkämpfen.

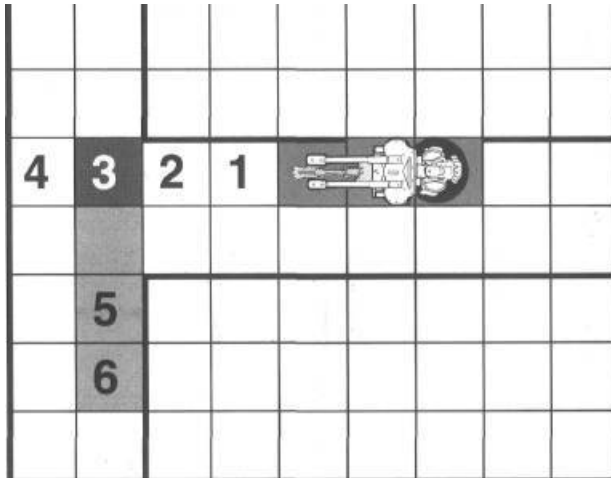




## Die Tarantula ziehen

Die Tarantula darf nur gezogen werden, wenn sie mit einem Schützen bemannt ist. Mit dem Schützen belegt sie 3 aneinandergrenzende Felder (horizontal oder vertikal, aber nicht diagonal). Beim Ziehen darf die Tarantula andere GSG-Kämpfer passieren, sie darf aber ihren Zug nur auf 3 unbesetzten Feldern beenden.

Die Tarantula darf bis zu 6 Felder auf einmal ziehen. Dabei werden die Felder immer von der Vorderkante der Tarantula aus gezählt. Die Tarantula darf horizontal oder vertikal ziehen, aber nicht diagonal. Der Spieler darf ihre Richtung ändern, indem er sie um  $90^\circ$  oder  $180^\circ$  um das mittlere Feld dreht - solche Drehungen gelten nicht als Zug und gehen nicht von den 6 möglichen Feldern eines Zuges ab.



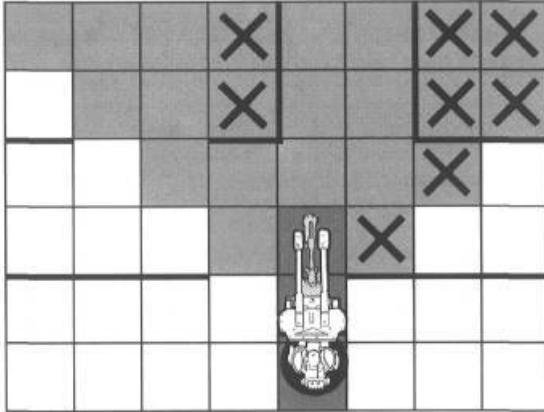
Zeichnung 4

### Beispiel

In Zeichnung 4 beginnt die Tarantula ihren Zug auf den dunkel schattierten Feldern und zieht zunächst 4 Felder vor. Dann dreht sie sich um  $90^\circ$  um ihr mittleres Feld und zieht 2 weitere Felder bis auf die heller schattierte Endposition.

## Schußsektor

Die Tarantula darf nur auf Ziele feuern, die ganz oder teilweise in ihrem Schußsektor stehen und zu denen der Tarantula-Schütze eine direkte Sichtlinie ziehen kann. Alle Ziele außerhalb des Schußsektors dürfen nicht beschossen werden.



Zeichnung 5

### Beispiel

In Zeichnung 5 sind alle Felder im Schußsektor leicht schattiert. Die mit einem Kreuz markierten Felder liegen nicht in direkter Sichtlinie des Schützen und können deshalb nicht beschossen werden, obwohl sie eigentlich im Schußsektor liegen.

## Das Feuern mit der Tarantula

Die Tarantula darf in jeder Runde 3 Schüsse abfeuern. Sie ist mit zwei Time-Twistern ausgestattet, deren Wirkungsweise ja schon bekannt ist. Für jeden der 3 Schüsse darf die Tarantula beide Time-Twister abfeuern, deshalb werden für jeden Schuß zwei (statt einem) Würfel verwendet. Will man die Feuerkraft konzentrieren, so kann man also mit 4 oder sogar 6 Würfeln auf einmal angreifen.

Nochmals: Nur solche Felder können angegriffen werden, die gleichzeitig im Schußsektor und in direkter Sichtlinie des Schützen liegen.

## **Befehlskarten**

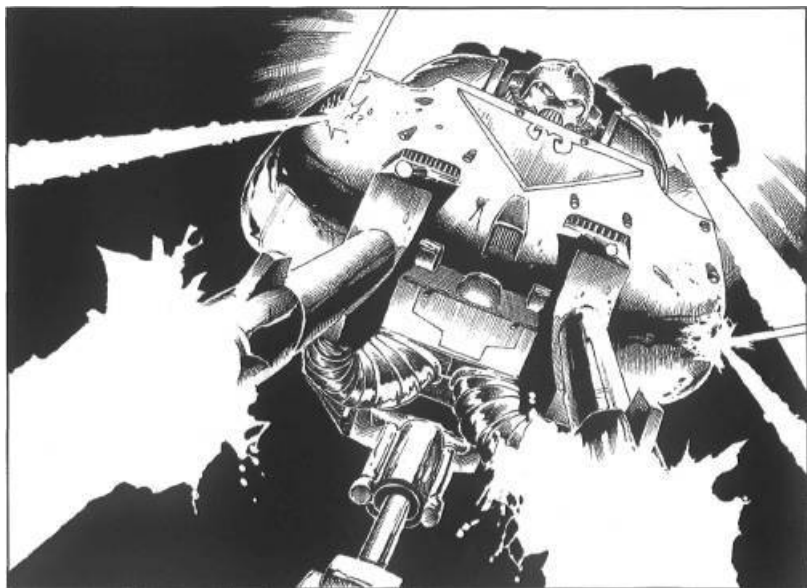
Einige Befehlskarten erlauben es, die Tarantula in der gleichen Runde zu ziehen und abzufeuern. Diese sind besonders wertvoll, da die Tarantula normalerweise nur ziehen oder feuern kann. Die Befehlskarten, die gleichzeitiges Ziehen und Feuern erlauben, lauten: *In Gruppen! Vorwärts und Feuer!*

## **Treffer auf der Tarantula**

Die Tarantula hat den Kampfwert 6. Wird sie mit mehr als 6 gewürfelten Augen angegriffen, so ist sie zerstört und wird vom Brett entfernt. Der Schütze kann, mit einem Laser ausgerüstet, wieder als normaler GSG-Kämpfer am Geschehen teilnehmen. Jede zerstörte Tarantula zählt 10 Punkte für den Robotling-Spieler.

## **Die Tarantula im Nahkampf**

Greift der Robotling-Spieler eine bemannte Tarantula im Nahkampf an, so muß er ankündigen, ob sein Angriff dem Schützen oder der Tarantula gilt. Die Tarantula kann sich im Nahkampf nicht mit Würfeln wehren. Allerdings braucht der Angreifer mehr als 6 Augen, um sie zu zerstören und vom Brett zu entfernen. (Der Schütze wird dann mit einem Laser ausgerüstet und setzt als normaler GSG-Kämpfer das Spiel fort). Wird jedoch der Schütze angegriffen, so darf er, wie üblich, 2 Leichtwaffen-Würfel zu seiner Verteidigung werfen.



## **Der Robotling-Spieler**

### **Neue Dreadnoughts**

Für den Robotling-Spieler gibt es eine Anzahl neuer Dreadnought-Teile, mit denen er 4 alternative Dreadnoughts aufbauen kann. Sie werden eingesetzt wie die bisherigen Modelle, haben jedoch folgende Vorteile:

- 1) Alle Dreadnought-Modelle mit längeren Stützbeinen dürfen 6 statt 4 Felder ziehen.
- 2) Alle Dreadnought-Modelle mit größeren Oberteilen dürfen mit 4 statt 2 Waffen ausgerüstet werden. Folglich können diese Dreadnoughts erst mit 5 Treffern völlig außer Gefecht gesetzt werden, da ja 4 Waffen ausgeschaltet werden müssen. Der Kampfwert aller Dreadnoughts verbleibt bei 4.

### **Neue Dreadnought-Waffen**

Die neuen Dreadnought-Waffen arbeiten genau wie die neuen GSG-Waffen (Time-Twister, Fusionskanone und Degressor). Setzt der Robotling-Spieler einen Dreadnought zum erstenmal ein, so kann er ihn mit beliebigen Dreadnought-Waffen (alt oder neu) bestücken.

### **Panzertüren**

Panzertüren funktionieren wie normale Türen, können jedoch von GSG-Kämpfern nicht geöffnet werden: Um hindurchzukommen, müssen GSG-Spieler mehr als 4 Augen werfen und die Panzertür damit zerstören.

GSG-Commander können Panzertüren auch im Nahkampf aufsprengen, indem sie mehr als 4 Augen würfeln.

Ist ein Sprengversuch erfolgreich, so wird die Panzertür vom Brett entfernt und darf im ganzen Spiel nicht mehr verwendet werden.

Der Robotling-Spieler kann in seiner Runde Panzertüren öffnen und auch wieder verschließen.

### **Gewinnpunkte**

Wenn der Robotling-Spieler einen GSG-Kämpfer ausschaltet, der mit einer der neuen

Waffen ausgerüstet ist,	so erhält er 10 Punkte.
Zerstört er eine Tarantula,	so erhält er 10 Punkte.
Besiegt er einen Tarantula-Schützen,	so erhält er 5 Punkte.

## Die Dreadnought-Klassen

Die Galaxy Safe Guard (GSG) hat die verschiedenen Dreadnoughts klassifiziert und mit Code-Namen und Fähigkeiten aufgelistet:

### Dreadnought Klasse VII

Tempo  
Waffen

Punkte für Zerstörung



### Zerstörer-Klasse

4 Felder  
Lafetten für 2 schwere/überschwere  
Waffen; Laser am Rumpf.  
25

### Dreadnought Klasse VIII

Tempo  
Waffen

Punkte für Zerstörung



### Kreuzer-Klasse

6 Felder  
Lafetten für 2 schwere/überschwere  
Waffen; Laser am Rumpf.  
30

### Dreadnought Klasse IX

Tempo  
Waffen

Punkte für Zerstörung



### Panzerschiff-Klasse

4 Felder  
Lafetten für 4 schwere/überschwere  
Waffen; Laser am Rumpf.  
40

### Dreadnought Klasse X

Tempo  
Waffen

Punkte für Zerstörung



### Schlachtschiff-Klasse

6 Felder  
Lafetten für 4 schwere/überschwere  
Waffen; Laser am Rumpf.  
50

### **Für alle Einsätze gilt:**

Die GSG-Spieler brauchen ihre Kämpfer und Commander nicht zum Startpunkt zurückzubringen, um einen Einsatz zu beenden.

Stattdessen können die GSG-Figuren das Spielbrett an einem beliebigen Feld verlassen, das mit einem weißen Pfeil gekennzeichnet ist. Seht Euch also die Lage dieser Felder zu Anfang jedes Einsatzes genau an.

Wenn GSG-Spieler einen Einsatz auf einem der vier Spielbretter starten, muß der Robotling-Spieler seine Radar-Blips auf allen Brettern auslegen, *bevor* irgendein GSG-Spieler zum erstenmal zieht.

Nehmt für alle drei Einsätze die Ereigniskarte "Befehl von oben" (die Nebenziel-Karte) aus dem Spiel.

## **Erster Einsatz**

### **Hauptziel**

#### **Einsatz 211/1 - Sektor 978 - Angriff**

**Im Haupt-Zugangstunnel ist eine feste Stellung zu bilden. Mit heftigem Widerstand muß gerechnet werden. Warnung: Starke Klon-Einheiten halten diesen Teil des Sektors besetzt.**

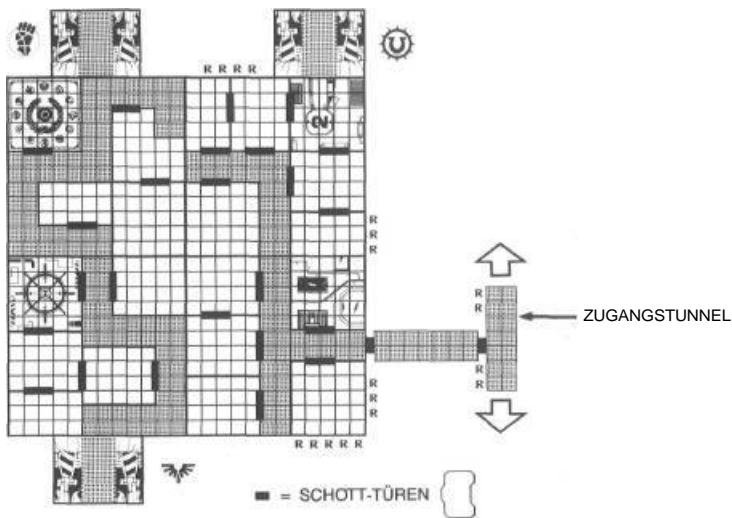
Der Hauptangriff ist erfolgreich verlaufen. Die GSG-Truppen haben einen Brückenkopf gebildet und können nun ihren Angriff auf die Dreadnought-Montagehalle starten. Zunächst muß ein Stoß gegen den Haupt-Zugangstunnel geführt werden.

Die Hauptziel-Marke erhält der erste GSG-Spieler, der zwei seiner Figuren in den Zugangstunnel bringt.

Die Nebenziel-Marke erhält der zweite GSG-Spieler, der zwei seiner Figuren in den Zugangstunnel bringt.

## Anmerkungen

Wenn eine Klon-Karte gezogen wird, kann der Robotling-Spieler **alle drei** Klone auf beliebige Bretter setzen. Hat er weniger als drei Klone, so setzt er so viele ein, wie er zur Verfügung hat.



Radar-Blips:

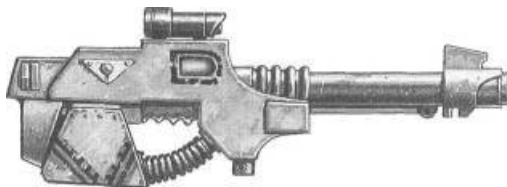
Verstärkungs-Chips

Alle Blips, außer Dreadnoughts Klasse VII und X.

bei 1 GSG-Spieler: Alle grünen und blauen Chips.

bei 2 GSG-Spielern: Alle Chips außer Dreadnoughts.

bei 3 GSG-Spielern: Alle Chips außer Dreadnoughts Klasse VII, VIII und IX.



## Zweiter Einsatz

### Hauptziel

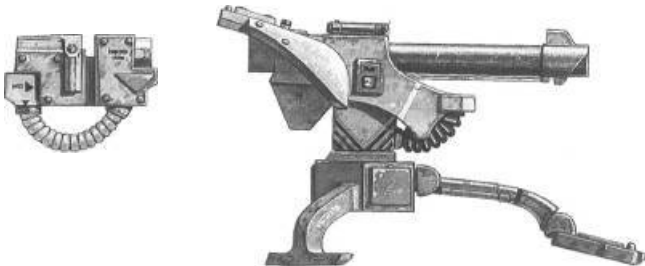
**Einsatz 211/2 - Sektor 978 - Gelände sichern**

**Warnung: Alle noch vorhandenen Chaos-Kräfte müssen vollständig aus dem Hauptgebiet geräumt sein, bevor der Angriff auf die Montagehalle beginnen kann!**

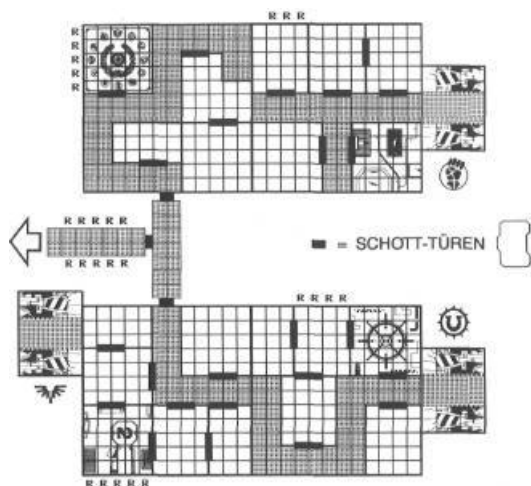
**Die äußeren Bereiche der Dreadnought-Montagehalle sind erobert. Vor dem entscheidenden Angriff auf die Fabrik müssen jedoch noch einige Widerstandsnester geräumt werden.**

Die Hauptziel-Marke erhält der GSG-Spieler, der die meisten Radar-Blips und Verstärkungs-Chips erobert.

Haben zwei oder drei GSG-Spieler die gleiche Anzahl Blips und Chips erobert, so erhält derjenige von ihnen die Hauptziel-Marke, der die meisten Punkte erzielt hat.

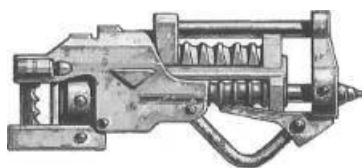






Radar-Blips:  
Verstärkungs-Chips

Alle Blips, außer Dreadnoughts Klasse VII und X.  
 bei 1 GSG-Spieler: Alle grünen und blauen Chips.  
 bei 2 GSG-Spielern: Alle Chips außer Dreadnoughts.  
 bei 3 GSG-Spielern: Alle Chips außer Dreadnoughts Klasse VII, VIII und IX.



## Dritter Einsatz

### Hauptziel

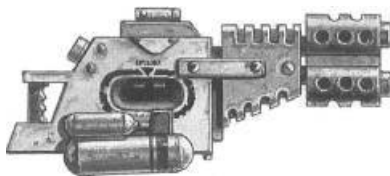
#### Einsatz 211/3 — Sektor 978 - Zerstören

**Mit dem Angriff ist sofort zu beginnen. Die Montagehalle im Zentrum des Sektors ist zu besetzen und zu zerstören. Dahinter liegt die feindliche Kommando-Zentrale. Sie muß lokalisiert und ebenfalls zerstört werden.**

Die Chaos-Kräfte haben sich nun in das Innere der Dreadnought-Montagehalle zurückgezogen. Der letzte Angriff steht bevor. Strahlungsmelder zeigen an, daß die Dreadnought-Montage auf Hochtouren läuft, um die Abwehr noch einmal zu verstärken. Der Angriff muß entschlossen, die Zerstörung der Montagehalle endgültig sein.

Die Hauptziel-Marke erhält der erste GSG-Spieler, der zwei seiner Figuren in die Montagehalle bringt, ohne daß noch ein Robotling oder Blip anwesend ist. Ist das Hauptziel einmal erreicht, so dürfen keine Dreadnoughts mehr gebaut werden.

Die Nebenziel-Marke erhält der erste GSG-Spieler, der eine seiner Figuren in die Kommando-Zentrale bringt, ohne daß noch Robotlings anwesend sind.



## Dreadnought-Montage

Jedesmal, wenn ein GSG-Spieler am Spiel war, und bevor der nächste Spieler ans Spiel kommt, darf der Robotling-Spieler **eine** Dreadnought-Bauphase durchführen.

Dreadnoughts werden in drei Phasen gebaut:

### 1) Basis, unterer Rumpf und Beine

Setze den noch unfertigen Dreadnought auf einen beliebigen der vier Montageplätze in der Montagehalle, und zwar außerhalb der Sichtlinie aller GSG-Figuren.

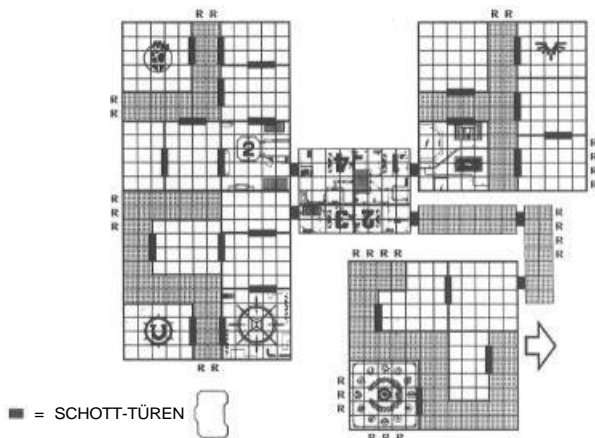
### 2) Oberer Rumpf

Setze den oberen Rumpf auf einen unfertigen Dreadnought auf einem der vier Montageplätze. Der Dreadnought kann nun ziehen und feuern, sobald der Robotling-Spieler am Spiel ist.

Er kann jedoch nur mit seinen Lasern feuern oder im Nahkampf angreifen, da er noch nicht komplett bewaffnet ist.

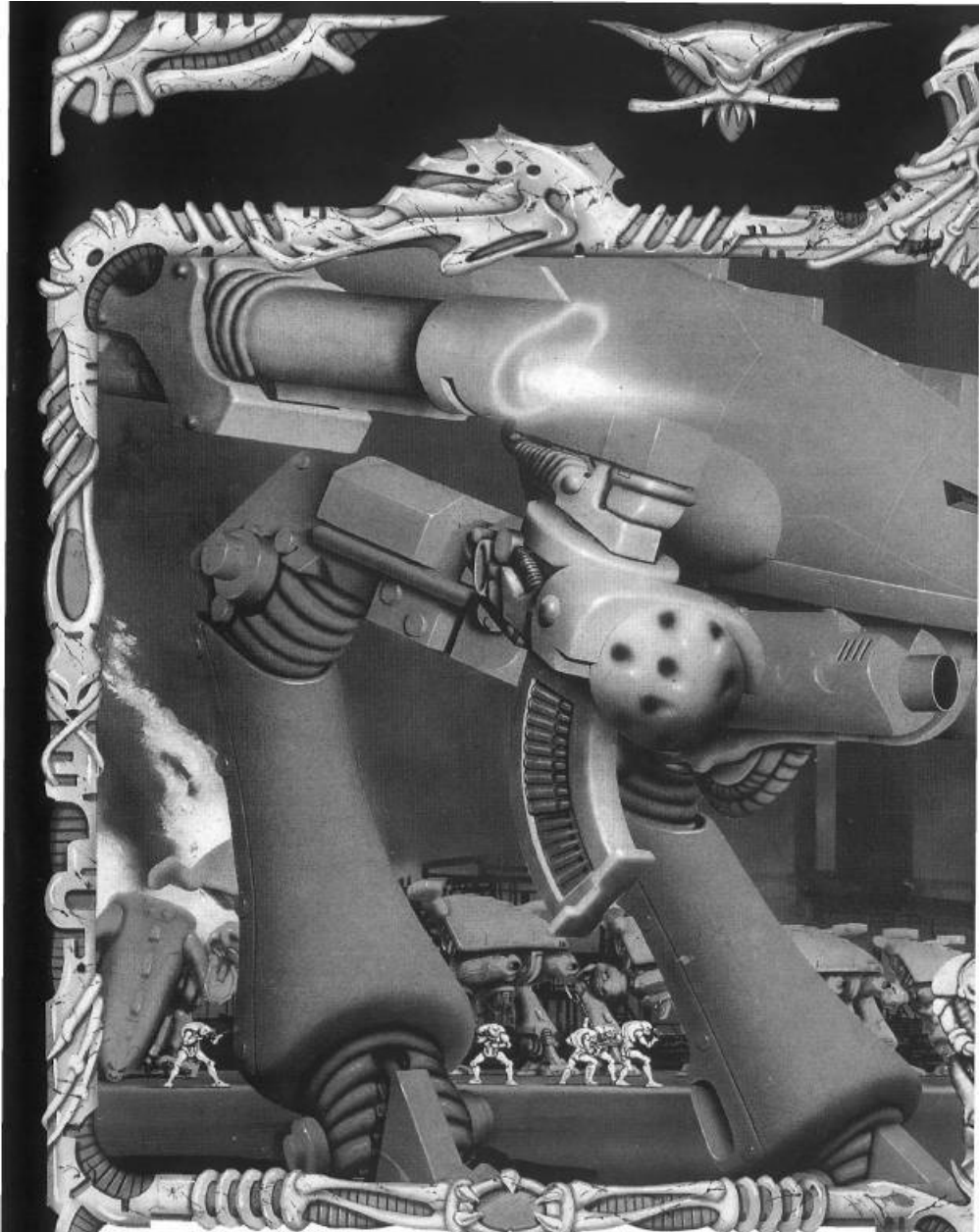
### 3) Waffen

In der letzten Montagephase steckst Du die Waffen an einen der Dreadnoughts in der Montagehalle. Dies kann ein gerade gebauter Dreadnought sein, aber auch ein im Kampf beschädigter, der wieder ausgerüstet werden soll.



Radar-Blips:  
Verstärkungs-Chips

Alle Blips, außer Dreadnoughts.  
bei 1 GSG-Spieler: Alle grünen und blauen Chips.  
bei 2 oder 3 GSG-Spielern: Alle Chips außer Dreadnoughts.



**MB**  
SPIELE

©1990 Hasbro International Inc.  
Milton Bradley GmbH.  
Lange Wende 2  
D-4770 Soest. 4910D1090

Entwickelt in Zusammenarbeit mit

**GAMES WORKSHOP™**