

DOMINATE & DELEGATE

SPIELANLEITUNG



INHALT

■ Impressum	2	■ Ing-Inf	24
■ Spielmaterial	3	■ Kampf	24
■ Allgemeines zum Spiel	6	■ Kriegsnebel	26
■ Skirmish	6	■ Liegende Infanterie	26
■ Kampagne	6	■ Harvester	26
■ Vorgeschichte	7	■ Mauer	26
■ Grundregeln	16	■ MCV	26
■ Definition Spielbrett	16	■ Neutral	26
■ Definition Figur	18	■ Recyclen	26
■ Definition Runde	19	■ Schild	26
■ Spielerzug	19	■ Spielbrett	26
■ Bau-Phase	21	■ Spielerblatt	27
■ Glossar	22	■ Reward Cards	27
■ Aufstellen	22	■ Spezialgebäude	27
■ Bauen	22	■ Tech-Level	27
■ Bauslot	22	■ Token	27
■ Benachbart	22	■ Transport	28
■ Bewegung	22	■ Trigger	28
■ Bus	22	■ Uplink	29
■ Brücke	23	■ Verkaufen	29
■ Construction-Yard	23	■ Zivilgebäude	29
■ Dropship	23	■ Zivilist	30
■ Einheit	23	■ Regeln für Skirmish	31
■ Energy	23	■ Regeln für Kampagnen	31
■ Entfernung:	23	■ Ablauf eine Kampagne	31
■ Erobern	23	■ Indoor-Regeln	33
■ Figuren	24	■ Indoor-Mission vorbereiten	33
■ Furt	24	■ Bezeichnungen im Aufstellplan	33
■ Fraktion	24	■ Figuren aktivieren	34
■ Gebäude	24	■ Glossar für Indoor-Regeln	35
■ Helipad	24	■ Auswertung	40
		■ Apendix Der Auswertung	42
		■ Häufige Fragen und Fehler	46

IMPRESSUM

Dipl.-Ing. Thomas Denkmeier:

Autor, Entwicklung, Anleitung, Figuren-Design, 3D-Konstruktion Figuren, Illustration, Missionsdesign, Geschichte, Video-Regie, Master-Testspieler

Jan Solterbeck:

Bodenplatten-Design, Illustration, Cover-Art, Booklets.

Michael Eckl:

3D-Figuren-Prototypen, 2D-Zuschnitt-Prototypen, Master-Testspieler

Christian Unterdechler:

Intro/Werbe-Video, Booklets

Christian Biemann:

Fotos

Dipl.-Ing. Corinna Thöni:

Homepage, App

Mag. Manuela Hainz:

Illustration

Dipl.-Ing. Mag. Thomas Traugott:

Recherchen

Fortgeschrittene Testspieler.

Dipl.-Ing. Corinna Thöni

Dipl.-Ing. Dieter Hainz

Benjamin Barnick

Astrid Waltherchen

Patrick Enger

Claudia Enger

Würfelkommando

Linz



SPIELMATERIAL

Spielmaterial aus Polysterol ohne Weichmacher. Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben für je einen Spieler.

Erz (Ressource) und Flightstands (für die Flugeinheiten) in einer fünften Farbe.

72 x Gebäude-Figuren aus Kunststoff (in jeweils 4 verschiedenen Fraktions-Farben)

AUFLISTUNG DER GEBÄUDE-FIGUREN PRO FRAKTION:



Construction Yard
1 x



Powerplant
3 x



Refinery
2 x



Barracks
2 x



Factory
2 x



Uplink
1 x



MG-Tower
4 x



RAK-Tower
3 x

200x Einheiten-Figuren aus Kunststoff (in jeweils 4 verschiedenen Fraktions-Farben)

AUFLISTUNG DER EINHEITEN-FIGUREN PRO FRAKTION:



MG-Inf
10 x



RAK-Inf
8 x



ING-Inf
6 x



NG-Buggy
4 x



Tank
4 x



Artillery
3 x



Mobile Fortress
2 x



Harvester
3 x



APC
2 x



Dropship
2 x



Fighter
3 x



Bomber
3 x



Erz
40 x



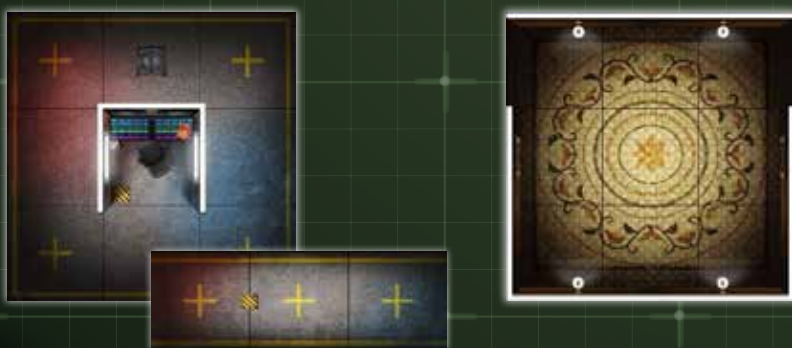
24 x Flightstands für Flugeinheiten (Fighter und Bomber)
Diese müssen in die Unterseite alle Bomber und Fighter gesteckt werden.



1x Skirmish-Spielbrett: doppelt bedruckt (Europa / Nahost)
1x



Outdoor-Bodenplatten doppelt bedruckt (Europa / Nahost)
11x



Indoor Bodenplatten doppelt bedruckt in verschiedenen Größen
17x

TOKEN:



Spieler-Token
2x



Brücke
4x



zerstörte Brücke
(Rückseite)



Mauer/Tür
15x



offene Tür
(Rückseite)



Helipad
8x



MCV
8x



Construction Yard
(Rückseite)



Landing Ship
12x



Bus
4x



Furt
4x



Kriegsnebel
7x



Zivilgebäude
9x



Zivilgebäude
(Rückseite)



Spezialgebäude
1x



Berg
2x



Wald
(Rückseite)



Orbital Strike
4x



Zivilist
8x



Wildschwein
(Rückseite)



Kiste
1x



Sentry Gun
1x



Terminal
4x



Kamera
1x



Rundenzähler

1 x



Spielerblatt

2 x



Handheld (1 für jeden Spieler) – bestehend aus Credits-Rad und Energy-Rad

4 x



Bauslot

4 x



Reward Cards
(Vorderseite und Rückseite)

39 x



Mission Cards
(Vorderseite und Rückseite)

40 x



1 x Spielregeln, 2 x Kampagnenbuch (Europa-Kampagne, Nahost-Kampagne),
11 x Skirmish-Heft mit Skirmish-Missionen



Kampagnen-Logbücher (jeweils ein gefaltetes Tabellenblatt)

ALLGEMEINES ZUM SPIEL

Dominate & Delegate ist ein Taktikspiel mit Rollenspiel-Charakter. Das Spiel arbeitet mit Ressourcen sammeln, Basis-Aufbau, Energie-Management, Fog-of-War, Kampf, Belohnungs-System und Rollenspiel-Charakter.

Das Kampfsystem beinhaltet keinen Zufall und kein Lebenspunkte-Management. Es wurde so konzipiert, dass man mit den Figuren sehr rasch, aber taktisch spielt. Es gibt Outdoormissionen und Indoormissionen. Innenmissionen sind Exit-the-Room like Dungeoncrawlers.

Es gibt zwei Spielmodi:

SKIRMISH:

Eine taktische Einmal-Schlacht für 2, 3 oder 4 Spieler und 1-2 Stunden.

Terrain: Außen-Terrain (Nahost oder Europa).

Aufgaben und Material: Ressourcen sammeln, Basis-Aufbau, Energie-Management, Kampf, Transport-Einheiten, Eroberungssystem, Superwaffen.

Es existieren viele unterschiedliche Szenarien. Dabei treten manchmal Sonder-Einheiten und Sonder-Gebäude auf.

Um ein Geplänkel zu spielen, muss man zuvor lesen:

- Das Kapitel „Grundregeln“ (befindet sich in diesem Heft „Spielanleitung“)
- „Regeln zum Geplänkel“ (befindet sich am Anfang des Geplänkel-Handbuchs)

KAMPAGNE:

Nur für 2 Spieler. Achtung: taktisch sehr anspruchsvoll!

Im Spiel befinden wir uns in einem Konflikt zwischen Europa und dem Nahen Osten, im Zeitraum von ca. 2030 bis 2035. Daher sind einige Landesgrenzen und politische Situationen anders als heute.

Eine Kampagne hat eine Vorgeschichte, die wichtige Informationen für die Kampagne beinhaltet. Sie findet sich im Kapitel „Vorgeschichte“ in der vorliegenden Spielanleitung (Seite XXX) sowie im Einführungsvideo zum Spiel.

In einer Kampagne schlüpft man in die Rolle eines Kommandanten einer Fraktion. Dadurch erhält das Spiel Rollenspiel-Charakter. So ergeben sich Einblicke in typische Kriegsauslöser, Hintergrundgeschichten, Geheimnisse und politische Konspirationen.

Euch als Kommandant bietet sich allerdings kein lineares Spiel, sondern ihr seid herzlich zum Denken eingeladen, könnt Fakten sammeln und Entscheidungen treffen, die den Ablauf des Spiels maßgeblich beeinflussen werden.

Im Laufe der Kampagne werdet ihr mehr über die Geschichte und politische Geheimnisse erfahren, wenn ihr es wagen solltet herumzustöbern. In vielen Missionen und einigen Zivil-Gebäuden gibt es versteckte Geheimnisse zu entdecken. Einige Missionen haben mehrere Lösungswege. Manchen fragwürdigen Befehlen Eures Vorgesetzten könnte man sich widersetzen. Die Kampagne hat somit einen hohen Wiederspielwert.

Am Ende der Kampagne wird diese ausgewertet und es ergibt sich eine entsprechende modulare Abschlussgeschichte.

Weil dieses Brettspiel von einem bekannten Videospiel inspiriert wurde, und um den Text in Kampagnen-Missionen abzukürzen, werden die Bezeichnungen Spieler1 und Spieler2 durch PL1 und PL2 ersetzt. Weil dieses Videospiel aus den USA stammt, sind auch in der Deutschen Fassung viele Bezeichnungen in Englisch. Z.B. heißt die Figur „Tank“ statt „Panzer“ oder „Barracks“ statt „Kaserne“ bzw PL1 und PL2 statt SP1 und SP2.

Ein weiterer Grund für die vielen englischen Bezeichnungen ist ein persönlicher: Wer dieses Videospiel aus den 90ern kennt, und auch die damalige deutsche Fassung hatte, besorgte sich sofort die Englische :-)



VORGESCHICHTE

EXECUTING BOOTSTRAP.EVA

```
Running IT-Security Software "Section 8" Ver. 10.27.32 ..... Complete
Starting up E.F.A.-Uplink-Driver ..... Complete
Access to Satellite-Network "European Starnet" ..... Complete
Login EFA-Commander-ID Password accepted ..... Complete
Warning: IT-Security detected an unusual scanning of your mail history ... Info
Warning: IT-Security detected an unusual access from E.S.T. .... Info
Warning: IT-Security detected an unusual access from E.F.A. .... Info
```



Welcome Commander
MilTac-System ready
Login Complete!



Kommandant, hier eine Zusammenfassung aktueller Europäischer Medienberichte:

ZUSAMMENARBEIT STATT KONKURRENZ

International operierende Wirtschaftslobbys setzen sich stark für die Zusammenarbeit unterschiedlicher Nationen und Völker ein.

Die Förderungen für die Zusammenarbeit haben das Ziel, die Wirtschaft zu stärken und Kriege zu verhindern.



02:57:09

FAIRE WAFFENPREISE – EIN NACHTEIL FÜR EUROPA?



NEWS

FAIR ARMS PRICES – DISADVANTAGE FOR EUROPE?

Bild: Massenproduktion von Waffensystemen

Die europäischen Waffenproduzenten setzen sich für eine gleichberechtigte und preisliche faire Verteilung ihrer Waffentechnologie ein.

Afrikanische Staaten und Staaten des Nahen Osten sollen modernste Waffentechnologien zu fairen Preisen erhalten.

Auch wenn es sich im ersten Moment wie ein Nachteil für Europa anhört, kann Europa von diesem Vorgehen profitieren.

Ziel dieser Aktion ist es, wirtschaftlichen und technologischen Neid zu reduzieren sowie das Vertrauen in Europa und die Wirtschaft zu stärken.

EUROPA GELINGT EIN DURCHBRUCH BEI HANDFEUERWAFFEN

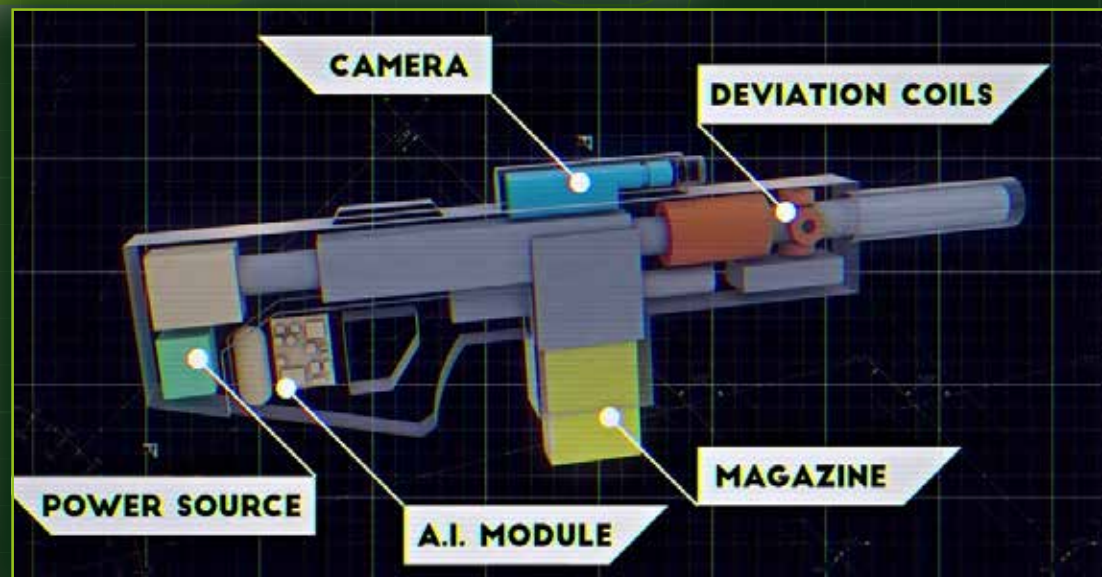
Die mit der neuesten Technologie ausgestatteten Gewehre ermöglichen mehr Treffsicherheit, auch auf große Distanzen.

Eine implementierte Kamera liefert Bilder des Zielobjekts, welche an die interne Steuereinheit weitergeleitet werden.

Die ausgeklügelte Logik berechnet via Bildgebung Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung und ermöglicht in weiterer Folge die Berechnung des Vorhaltewinkels.

Des Weiteren ist diese neue Waffengeneration mit induktiven Magnetspulen im Lauf ausgestattet.

Die Kombination aus größerem Laufdurchmesser, kleinerem Projektilkaliber und induktiven Magnetspulen ermöglicht es, den Flugvektor des Projektils leicht zu korrigieren und so den Vorhaltewinkel automatisch zu realisieren.



STEIGENDER ENERGIEBEDARF – ATOMKRAFTVERBOTE AUGEHOBEN

Die gute wirtschaftliche Lage und die damit verbesserten Lebensstandards lassen den Energiebedarf in Europa und dem Nahen Osten unaufhaltsam ansteigen.

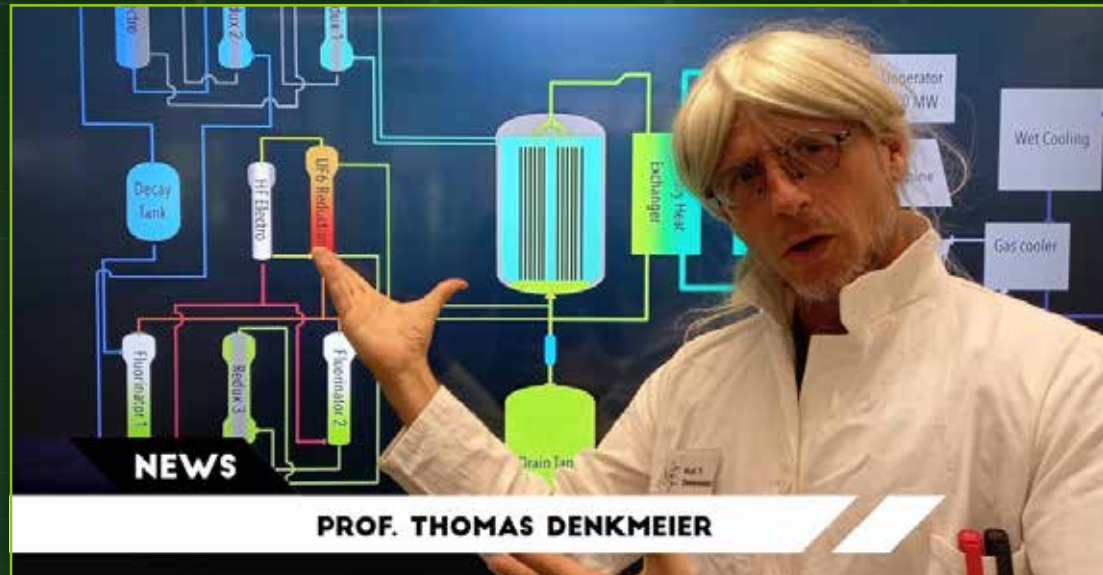
Um den zusätzlichen Energiebedarf abzufangen, wurde das Kernkraftverbot aufgehoben.

Ein Interview mit Professor Denkmeier macht deutlich, dass die Zukunft in Nuklearkraftwerken mit Thoriumreaktoren liegt.

„Durch den Einsatz von geschmolzenem Blei oder Salz können diese auch bei Atomsphärendruck betrieben werden“, so Prof. Denkmeier. Und weiter: „Dadurch besteht keine Gefahr für Kernschmelzen, und die Reaktoren sind viel sicherer als bisherige.“

WEITERE VORTEILE VON THORIUM:

- kommt **3 bis 4 mal** häufiger vor als Uran
- erzeugt mehr Leistung als das bisher verwendete Uran
- Abfälle können als Kernbrennstoff wiederverwendet werden
- Weniger Abfälle – Reduktion der Endlagerproblematik



PROF. THOMAS DENKMEIER

Bild: Professor Denkmeier, Europas erfahrenster Nuklearforscher, hat auf alle Fragen eine Antwort.



ENERGY DEMAND - NUCLEAR POWER BANS LIFTED

Bild: EFA-Infanterie bewacht Flughäfen auch außerhalb Europas

SICHERHEITS-WACHROBOTER

Künstliche Intelligenz in Waffensystemen steht kurz vor der Serienfreigabe.

Auch wenn wir das Glück haben, in einer friedlichen Epoche zu leben, müssen wir uns für Kriegszeiten rüsten – so eine weit verbreitete Ansicht.

Keiner will jedoch freiwillig in den Krieg ziehen oder das Leben der eigenen Angehörigen (Kinder, Ehepartner, Väter, Mütter ...) opfern.

Die Zeit ist somit reif für „Robotersoldaten“. Es handelt sich dabei um mit künstlicher Intelligenz (KI) ausgestattete Maschinen, die für uns in den Krieg ziehen.

Den Anfang machen Sicherheits-Wachroboter, welche zum Beispiel mit Türen interagieren und Gebäude inspizieren können und zusätzlich mit Schnellfeuerwaffen ausgestattet sind.

Auch Bodenfahrzeuge mit leichter Bewaffnung werden bald im Einsatz sein. Erst später sollen schwere Waffen mit KI folgen.

Die Gefahr des „Terminator“-Effekts konnte durch zahlreiche Tests und Simulationen ausgeschlossen werden.

Vom „Terminator“-Effekt spricht man, wenn sich die KI gegen ihren „Schöpfer“ / Entwickler wendet.

Tests zeigten, dass durch Emotionen und „menschliches“ Verhalten die Gefahr für unkontrollierbare Aktionen um ein Vielfaches höher ist als bei Robotern.

Zudem zeigt sich, dass Systeme mit KI seltener abtrünnig werden als Menschen.

Dazu Dr. Cornelia Tono: „Wenn wir ein Kind zur Welt bringen, liegt es an uns, den Eltern, der Gesellschaft, dieses zu erziehen. Wir können es im Positiven und im Negativen beeinflussen. Wir tragen jedoch immer die Verantwortung für die Entwicklung dieses Kindes. Wir müssen die KI mit einem Kind vergleichen und Mut beweisen.“



Bild: Sicherheits-Wachroboter für Innen-Bereiche

A POLYGON IS A PLANE FIGURE THAT IS DESCRIBED BY A FINITE NUMBER OF STRAIGHT LINES.

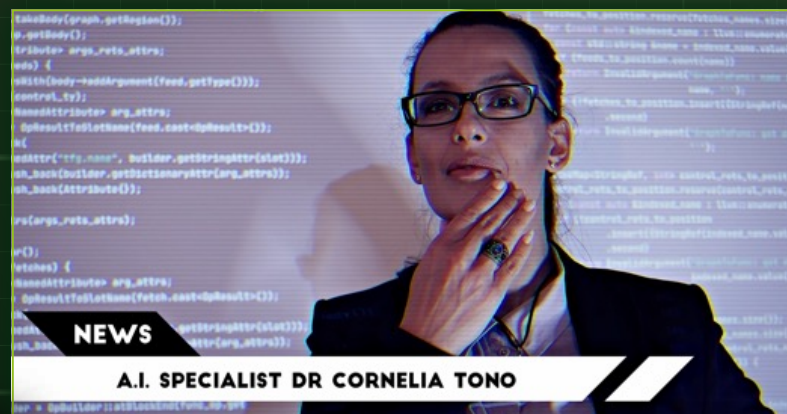


Bild: Die innovative Dr. Cornelia Tono



NEWS

PEACE THROUGH ACTIVE PERCEPTION

Bild: Europäische Raketenbasen starten Überwachungssatelliten

ZUSÄTZLICHE ÜBERWACHUNGS-SATELLITEN - FRIEDEN DURCH AKTIVES WAHRNEHMEN

Die europäische Raumfahrtbehörde schickt weitere friedliche Überwachungssatelliten in den Orbit.

Für die einen ist es ein Projekt für Frieden, Sicherheit und Ordnung, die anderen vermuten dahinter die Einschränkung von Freiheit und Anonymität.

Fest steht, bewusstes Wegsehen und ignorieren von Konflikten ist ein denkbar schlechtes Konzept für Frieden und mehr Sicherheit. Inwieweit die vermehrte Überwachung unser tägliches Leben beeinflusst, wird sich zeigen.

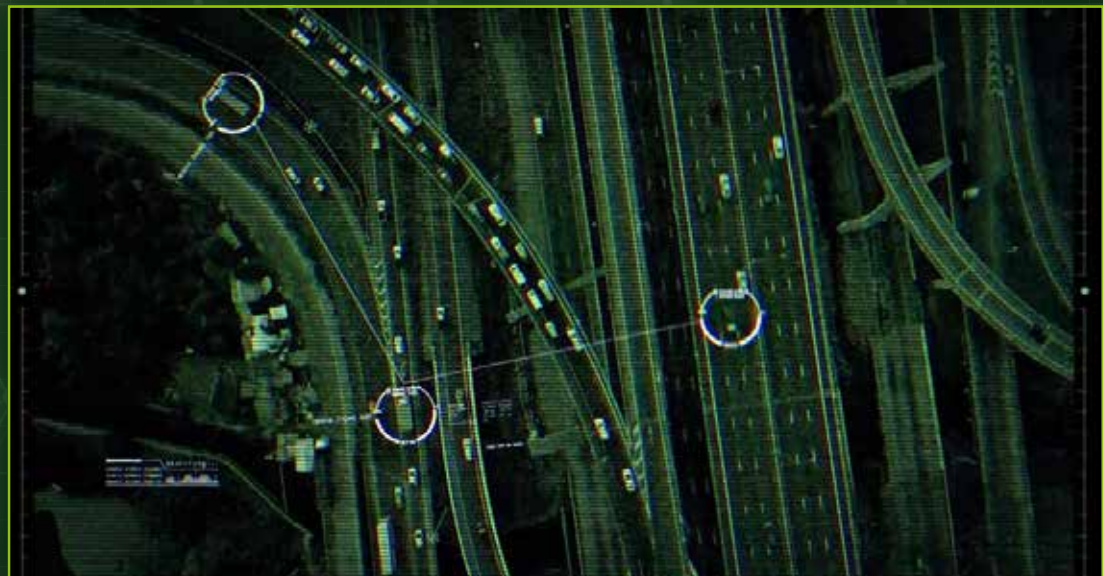


Bild: Überwachungs-Algorithmus

NEUE ARMEESTRUKTUREN IN EUROPA

Um schnell optimierte Einsatzbereitschaft der Armee zu gewährleisten, wurden die Strukturen verändert und Aufgabenbereiche genauer definiert.

Die EFA (europäische Friedensarmee) ist eine Truppe, zu deren Aufgaben friedenserhaltende und friedensstiftende Maßnahmen gehören.



Bild: E.F.A.-Infanterie bewacht Flughäfen auch außerhalb Europas



Bild: Der E.F.A.-General Lucero Munoz mit seiner Gemahlin Martina

Die europäischen Sicherheitstruppen, EST genannt, sind nur in Europa stationiert, um die Sicherheit innerhalb Europas nachhaltig zu gewährleisten und uns vor möglichen Terrorangriffen zu schützen

NEUE TERRORGRUPPEN IM NAHEN OSTEN

Es gibt Hinweise auf neue Terrorgruppen im Nahen Osten.

Mehrere terroristische Verbände sollen sich, unter der Führung eines radikalen Diktators, zu einer gemeinsamen Terrorgruppe, den REDCATS, zusammengeschlossen haben. Unschuldige Zivilisten werden für den „Krieg gegen den Frieden“ rekrutiert. Die Redcats sehen Europa als Brutstätte aller Konflikte und empfinden die europäischen Friedensbemühungen als unerwünschte Einmischung in Kultur, Religion und Traditionen.

Geheimdienste beobachten eine zweite Gruppierung, genannt KOBRA. Die Ziele dieser im Aufbau befindlichen Gruppierung sind noch weitestgehend unbekannt.

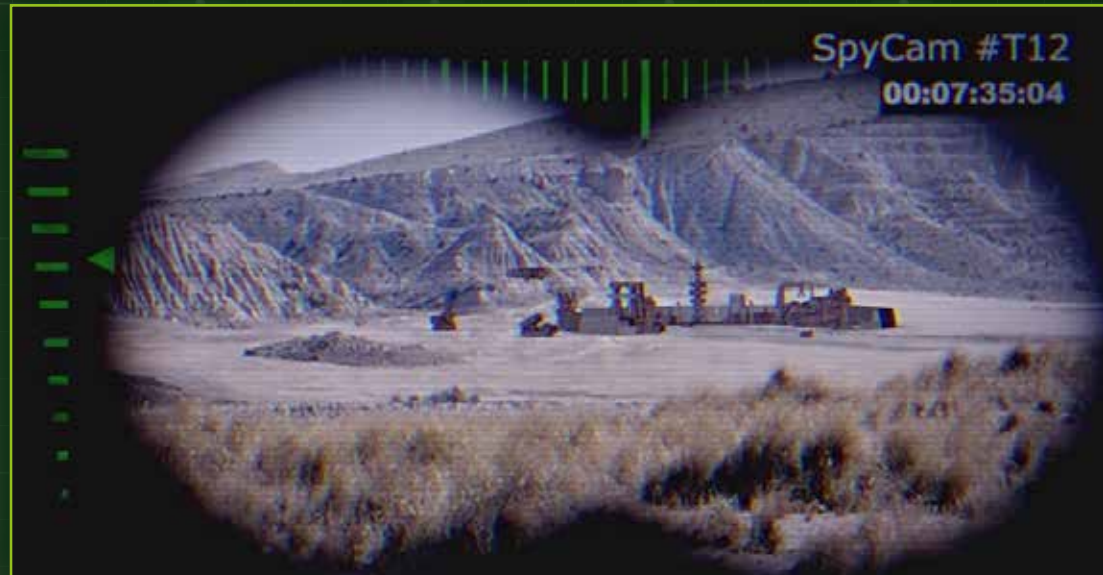


Bild: Spionagekamera-Aufzeichnung zeigt eine RedCat-Basis

Dort, wo aufgrund von inneren Unruhen oder Machtmissbrauch durch Diktatoren eine Friedenssicherung außerhalb Europas notwendig ist, kommen die tapferen Soldaten der EFA zum Einsatz. Der spanische General Lucero Munoz übernimmt das Kommando der neu gegründeten EFA.

Die europäischen Sicherheitstruppen, EST genannt, sind nur in Europa stationiert, um die Sicherheit innerhalb Europas nachhaltig zu gewährleisten und uns vor möglichen Terrorangriffen zu schützen.



Bild: Spionagekamera-Aufzeichnung zeigt einen RedCat-Kommandant

VERMEHRT ILLEGALE IT-AKTIVITÄTEN AUFGEDECKT

In letzter Zeit mehren sich Berichte über unautorisierte IT-Zugriffe.

Schon seit einiger Zeit werden vermehrte Aktivitäten von ausländischen Geheimagenten verzeichnet. Die Vermutung liegt nahe, dass es sich dabei hauptsächlich um Sympathisanten der im Nahen Osten verbreiteten Terror-Organisation RedCat handelt. Fest steht, dass der illegale Handel mit Daten und neuen Technologien lukrativ ist wie eh und je.



Bild: SpyCam-Aufnahmen eines Restaurants in Syrien



Bild: Passwörter, Codes und Elektronik-Chips werden hier gehandelt



Bild: Hacker sind beliebte Kunden

UFO-SICHTUNGEN

In den letzten Wochen haben sich vermehrt UFO-Sichtungen zugetragen. Das Auffällige daran ist die starke Übereinstimmung verschiedener Sichtungen in Augenzeugenberichten und Filmmaterial. Dabei handelt es sich um grell leuchtende, ellipsoide Flugkörper mit ca. 20 bis 30 Meter Durchmesser, die langsam über die Erdoberfläche gleiten.



Bild: Bildmaterial einer Verkehrs-Kamera



GRUNDREGELN

Beispiel für den Aufbau eines Outdoor-Szenarios für 2 Spieler:



DEFINITION SPIELBRETT


Es gibt drei Arten von Spielbrettern:

- Das aufklappbare Outdoor-Skirmish-Spielbrett, das aus vielen Sechseck-Spielfeldern besteht.
- Outdoor-Bodenplatten, die aus vielen Sechseck-Spielfeldern bestehen. Gespielt werden kann mit einer oder mehreren aneinandergereihten Bodenplatten.
- Inndoor-Bodenplatten, die aus vielen quadratischen Spielfeldern bestehen. Gespielt werden kann mit einer oder mehreren aneinandergereihten Bodenplatten.

Jedes Spielbrett besteht aus mehreren verschiedenen Spielfeldern.

Spielfelder für Outdoor-Missionen:

Es existieren grundsätzlich diese Arten von Außenbereichs-Spielfeldern:

- Freies Feld (Wiese, Wüste): Hier kann gebaut werden. Keine Behinderung beim Bewegen von Bodeneinheiten
- Wasser: Hier kann nicht gebaut werden. Bodeneinheiten nicht erlaubt.
- Berg: Hier kann nicht gebaut werden. Bodeneinheiten nicht erlaubt.
- Wald: Hier kann gebaut werden. Bodeneinheiten dürfen Wald betreten, jedoch gilt die Bewegung sofort als beendet. Einheiten mit Symbol  dürfen Wald nie betreten.








Die Bereiche zwischen und rund um die Bodenplatten (also die Tischoberfläche) gelten weder als Spielfelder noch als Spielbrett. Man kann also nicht mittels einer Flugeinheit eine Abkürzung durch nicht vorhandene Spielfelder interpretieren.

Spielfelder für Indoor-Missionen:

Bei Indoor-Missionen sind die Bodenplatten rechteckige bedruckte Bodenplatten, welche aus mehreren quadratischen Spielfeldern zusammengesetzt sind. (Dazu mehr unter Innenbereichs-Regeln.)

DEFINITION FIGUR

	INFANTERIE	BODEN - EINHEITEN	FIGUREN
	RADFahrZEUG		
	PANZERFAHRZEUG		
	FLUGEinHEIT	EINHEITEN	
	GEBÄUDE		





Definition Figur

Figur = Alle Einheiten und Gebäude auf dem Spielerblatt, bzw. alle Plastikmodelle (außer Erz) plus MCV, Helipad, Constructioun Yard-Token, APC, Bus, Zivilist, Wildschwein, Stealth-Vehicle.


Definition Einheit

Einheiten sind Figuren, die keine Gebäude sind und folglich bewegt werden können. Also: Infanterie, MG-Buggy, Tank, Artillerie, Mobile Festung, Harvester, MCV, Fighter, Bomber, Dropship, APC, Bus, Guardbot, Zivilist, Wildschwein, Stealth-Vehicle.

Definition Bodeneinheit

Symbol Infanterie:  , Symbol Radfahrzeug:  , Symbol Panzerfahrzeug:  .
Bodeneinheiten sind Einheiten, die nicht fliegen können plus Flugeinheiten, die sich auf einem Heli-Pad befinden, gelten als  .

Definition Flugeinheit:

Symbol Flugeinheit:  .
Fighter und Bomber, welche sich zur Zeit nicht auf einem Heli-Pad befinden, sowie das Dropship.

Definition Gebäude

Symbol Gebäude:  .
Alle Plastikfiguren vom Typ Gebäude plus Brücke, Helipad, Mauer, Zivilgebäude, Spezialgebäude



DEFINITION RUNDE



In einer Runde dürfen alle Spieler nacheinander einen Spielerzug ausführen.

In einer Kampagne beginnt der Spieler, welcher die Initiative hat (wird in den Kampagnen-Missionen erklärt).

Im Skirmish wird die Reihenfolge ausgewürfelt (wird in den Skirmish-Regeln erklärt).

SPIELERZUG:

Innerhalb eines Spielerzuges darf ein Spieler zwei verschiedene Phasen in folgender Reihenfolge ausführen:

1. Aktivierungs-Phase: Hier führen die Figuren erst eine Bewegung aus, dann eine Aktion.

2. Bau-Phase: Hier werden Figuren weitergebaut, aufgestellt, recycelt, neu gebaut.

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, darf der nächste Spieler einen Zug ausführen.


1. AKTIVIERUNGS-PHASE

Der Spieler, der mit seinem Spielerzug an der Reihe ist, **darf** mit allen seinen aufgestellten Figuren nacheinander eine Aktivierung durchführen. Während dieser Aktivierung gilt: **Erst** Bewegung, **danach** Aktion, wobei jeweils Bewegung und Aktion optional sind. Manche Figuren sind dabei zu keiner Bewegung (Gebäude) bzw. zu keiner Aktion fähig.




Erst, wenn eine Figur fertig aktiviert wurde, darf die nächste Figur aktiviert werden.



1.1. BEWEGUNG




Nur **Einheiten** dürfen sich bewegen (Einheiten = Figuren, welche keine Gebäude sind).



Man ermittelt die Geschwindigkeit  der Einheit (Anzahl Felder pro Bewegung) laut Spielerblatt und zieht mit dieser Einheit maximal diese Anzahl an Feldern weit. Dabei müssen diese Spielfelder immer real vorhanden sein – man darf sich also nie durch nichtexistierende Spielfelder bewegen.


Grundsätzlich gilt:


Bodeneinheiten (  ) dürfen sich durch Folgendes **nicht** hindurchbewegen:

- Gegnerische Bodeneinheiten (Ausnahme:  darf  überfahren)
- Gebäude
- Wasser
- Berg

Bodeneinheiten (  ) dürfen an **nicht** stehen / aufgestellt werden:

- Spielfeld mit Einheit (Ausnahme:  darf  überfahren)
- Spielfeld mit Gebäude
- Wasser
- Berg

Flugeneinheiten () dürfen sich über alles hinwegbewegen:


Flugeneinheiten () dürfen ihre Bewegung auf Folgenden **nicht** beenden:

- Spielfeld mit Figur (außer Helipad)

Man kann sich immer durch befreundete oder neutrale Einheiten bewegen.

Es dürfen sich nie 2 Figuren gleichzeitig auf einem Spielfeld befinden (außer in definierten Ausnahmefällen).



Es darf sich jedoch eine Einheit und ein Erz gleichzeitig auf einem Spielfeld befinden.

Eine Bodeneinheit darf Wald zwar betreten, jedoch muss sie dann die Bewegung sofort beenden. Ausnahme: Bodeneinheiten mit dem Symbol „Nicht im Wald“  im Spielerblatt dürfen Wald nie betreten.


Keine Einheit darf beim Bewegen das Spielbrett verlassen.


Es ist nicht möglich, mit 2 Figuren einfach den Platz zu tauschen, weil 2 Figuren sich nicht gleichzeitig bewegen dürfen, sondern nur nacheinander (in aufeinanderfolgenden Figuren-Aktivierungen).

Ein ING-Inf darf statt einer Bewegung ein benachbartes Gebäude oder MCV erobern. Der ING-Inf kommt danach aus dem Spiel. Das eroberte Gebäude wird getauscht, so dass es ab jetzt die gleiche Farbe hat wie die des erobernden Spielers. Dazu mehr im Kapitel „Glossar“ -> Erobern, Seite 30.

Ein Infanterist  darf während der Bewegung in eine benachbarte freundliche Transporter-Einheit  einsteigen. Danach ist die Aktivierung dieses Infanteristen beendet (siehe Kapitel „Glossar“ -> Transport, Seite 35).

Eine Einheit, die sich in einem Transporter befindet, darf die Bewegung nutzen, um sich auf ein benachbartes freies Feld aufzustellen. Danach entfällt die Aktion der „ausgestiegenen“ Einheit.

Panzerfahrzeuge  dürfen beim Bewegen über Felder mit Infanteristen fahren. Diese werden dadurch zerstört und können sofort am Ende dieser Bewegung optional Gegenwehr leisten (Gegenwehr: siehe Kapitel „Glossar“ -> Kampf, Seite 31).

Einheiten mit dem Symbol  im Spielerblatt, die auf einem befreundeten Helipad stehen und genügend Energy haben, werden in Richtung weg vom Spieler gedreht. Dies signalisiert, dass die Waffe geladen ist.



Vorschlag: Um besser zu kennzeichnen, welche Einheit noch nicht bzw. schon aktiviert wurde, könnte man die Ausrichtung der Einheiten als Kennzeichnung anwenden:



Somit würden am Ende der Aktivierungs-Phase alle Einheiten parallel stehen.

1.2. AKTION

Jede Figur darf nach dem Bewegen einmal eine der folgenden möglichen Aktionen ausführen: (Ausnahme: Ist eine Figur durch Bewegung irgendwo aus- oder eingestiegen, dann entfällt Aktion.)

- **Angriff oder Unterdrückungsfeuer:** Figuren, die im Spielerblatt  haben, dürfen eine Aktion für einen Angriff oder Unterdrückungsfeuer verwenden (siehe Kapitel „Glossar“ -> Kampf, Seite 31).
- **Erz aufladen:** Harvester können ihre Aktion verwenden, um ein Erz vom selben Spielfeld aufzuladen. Dies wird in den Harvester gelegt.
- **Erz abladen:** Harvester, die sich am Entladefeld (Unload) einer befreundeten Refinery befinden, können ihre Aktion verwenden, um ein geladenes Erz zu entfernen. Der Spieler erhält dafür 6 Credits, solange er genügend Energie hat. 
- **Brückenreparatur:** Ein ING-Inf darf die Aktion zum Reparieren einer benachbarten, zerstörten Brücke verwenden. Der Brücken-Token wird dabei umgedreht.
- **Verkauf:** Ein aufgestelltes Gebäude darf eine Aktion verwenden, um verkauft zu werden. Die Figur wird entfernt und man erhält die Hälfte der aufgerundeten Baukosten. (Ausnahme: für Refinery erhält man nur 1 Credit, denn der Harvester bleibt im Spiel.)
- Construction-Yard darf sich in einen MCV (Token) verwandeln. (Dieser darf sich aber in dieser Runde nicht bewegen)
- Der MCV darf sich in einen Construction-Yard verwandeln.

Der Grund, warum die Ausrichtungen jede Runde wechseln: Damit man nicht alle Einheiten zu Beginn einer Runde zurückstellen muss.

Der Grund, warum die Einheiten immer vom Spieler weg zeigen: Wegen Waffenzustand von Bomber und Fighter (siehe Kapitel „Glossar“ -> Kampf -> weitere Regeln, Seite 31).

2. BAU-PHASE

In jeder Bau-Phase werden folgende 4 Schritte in dieser Reihenfolge durchgeführt:

2.1. WEITERBAUEN

Im Schritt „Weiterbauen“ wird das automatische Produzieren der Figuren am Fließband simuliert. Rücken Sie alle Spielmaterialien im eigenen Bauslot um ein Feld nach links bis maximal ins Feld „READY“ (= fertig). Ausnahme: Hat der Spieler ungenügend Energie, werden **nur** Power-Plants im Bauslot weiter gerückt.

Der Inhalt des Bauslots ist für Gegner nicht sichtbar.



2.2. AUFSTELLEN FERTIGER FIGUREN

In diesem Schritt wird das Verlassen der fertigen Figuren aus der Produktion und die anschließende Auslieferung simuliert.







Alle Figuren im Feld „READY“ dürfen aufgestellt werden. Dabei ist Folgendes zu beachten:

Aufstellen von Gebäuden :

- Ein  darf nur auf ein **leeres** Spielfeld mit Wiese bzw. Wüste oder Wald gestellt werden. Es darf dort keine Brücke, Furt, Figur, Wasser oder Erz  vorhanden sein.
- Ein  darf nur auf ein Spielfeld aufgestellt werden, welches sich maximal 2 Felder entfernt zu einem eigenen Fraktions-Gebäude (ausgenommen MG-Tower und RAK-Tower) befindet. Dabei werden bei dieser Entfernung Wasser-Spielfelder **nicht** mitgezählt. (man kann also Towers nicht nutzen, um Gebäude weiter weg aufzustellen)
Beispiel: Auf allen roten Feldern darf der rote Spieler ein Gebäude aufstellen
- Wird ein  aufgestellt, das **nicht** Construction-Yard, Power-Plant oder MG-Tower ist, dann wird die Energy um 1 verringert. (Siehe Kapitel „Glossar“ -> Energy29)
- Wird ein Power-Plant aufgestellt, dann wird die Energy um 4 erhöht. (Siehe Kapitel „Glossar“ -> 29)
- Wird eine Refinery aufgestellt, darf sofort gratis ein Harvester auf deren Entlade-Feld aufgestellt werden (siehe Bild). Befindet sich dort eine Infanterie, wird diese zerstört. Ggf. erfolgt optional Gegenwehr.
- Wird der Uplink aufgestellt, wird der Orbital-Strike-Token  im Bauslot auf Feld 8 gesetzt.



Aufstellen von Einheiten:

- Infanteristen  dürfen nur auf ein Nachbarfeld einer beliebigen eigenen Barracks gestellt werden. Dabei muss es sich um ein Feld handeln, auf dem die Einheit ihre Bewegung beenden darf (siehe Kapitel „Aktivierungsphase“ -> Bewegung, Seite 24).
- Bodenfahrzeuge ( ) und die Flugeinheit „Dropship“ dürfen nur in einem der beiden rot gekennzeichneten Nachbarfeldern einer eigenen beliebigen Factory aufgestellt werden (siehe Bild).
Dabei muss es sich um ein Feld handeln, auf dem die Einheit ihre Bewegung beenden darf (siehe Kapitel „Aktivierungsphase“ -> Bewegung, Seite 24) – somit auch auf Erz, Brücke und Furt.
Ein Panzerfahrzeug  darf sich daher auch auf ein Feld mit Infanterie stellen. Diese wird zerstört. Ggf. erfolgt optional Gegenwehr.
- Die beiden Flugeinheiten  Fighter und Bomber (also die, die angreifen können) dürfen nur auf einem eigenen Helipad aufgestellt werden. Dabei wird diese Flugeinheit weg vom Spieler ausgerichtet. Dies signalisiert, dass die Waffe der Flugeinheit geladen ist. Nach dem Bau der Einheit ist die Waffe immer geladen. Flugeinheiten, die angreifen können, haben den Nachteil **only 1x**  (nur 1x Munition; siehe Spielerblatt)





2.3. RECYCELN






In diesem Schritt wird die Produktion und Auslieferung einer Figur stornofrei storniert.

Man darf beliebig viele Figuren aus dem eigenen Bauslot entfernen. Man bekommt die Baukosten dieser Figuren zu 100% vergütet und erhöht deshalb die Credits auf dem Handheld um die Baukosten (Baukosten siehe Spielerblatt).



2.4. BAUAUFTRAG



In diesem Schritt wird der Produktion ein geheimer Auftrag zugeteilt und die Kosten bezahlt. Man darf sich – nicht sichtbar für den Gegner – mehrere beliebige, eigene, nicht verwendete Figuren nehmen. Diese Figuren setzt man im Bauslot jeweils auf das Bauslot-Feld mit der Zahl, die der Bauzeit der Einheit  entspricht (Bauzeit siehe Spielerblatt). Danach verringert man die Credits am Handheld um die Baukosten  der gebauten Figuren (Baukosten siehe Spielerblatt).

Dabei ist Folgendes zu beachten:

- Man darf maximal so viele  im Bauslot haben, wie man Barracks besitzt.
- Man darf maximal so viele  +  +  (in Summe) im Bauslot haben, wie man Factorys besitzt.
- Man darf maximal so viele  im Bauslot haben, wie man Construction-Yards besitzt. (Ein MCV gilt nicht als Construction-Yard.)

Achtung: Das Feld „READY“ ist Bestandteil des Bauslots. Man darf zwar die Figuren auf dem Feld „READY“ horten, aber die Anzahl ist aufgrund obiger Regel begrenzt.

Beispiel: **Erlaubt:** Spieler besitzt 2x Factory und hat 1x  + 1x  im Bauslot.

Beispiel: **Nicht erlaubt:** Spieler besitzt 2x Factory und hat 1x  + 2x  im Bauslot.

- Es können sich mehrere Figuren im selben Bauslot-Feld befinden.
- Hat man keine eigenen Figuren übrig, darf man keine weiteren Figuren (z.B. fremdfarbige) bauen/aufstellen.

Nun ist die Bau-Phase beendet und somit auch der Spielerzug.

Haben alle Spieler ihre Züge beendet, erhöht Spieler 2 den Rundenzähler um 1, und man beginnt die nächste Runde. Der Rundenzähler wird **nur** in der Kampagne benötigt und auch **nur** bei Missionen, in denen extra darauf hingewiesen wird.

GLOSSAR

AUFSTELLEN

Die folgenden 3 Tätigkeiten gelten als „Aufstellen“:

- Eine Figur während der Bau-Phase vom Bauslot-Feld „READY“ auf ein Spielfeld stellen. (Regeln dazu siehe Kapitel „Bau-Phase“ -> „Aufstellen fertiger Figuren“, Seite 21.)
- Eine Figur laut Kampagnenbeschreibung bzw. Aufstellplan aufstellen.
- Figuren aus einem Transporter bewegen.

Einheiten dürfen nur auf Spielfeldern aufgestellt werden, auf denen diese auch ihre Bewegung beenden dürfen (siehe Kapitel „Aktivierungs-Phase“ -> Bewegung, Seite 19).

Figuren einer Fraktion sind laut Lieferumfang abgezählt. Sind keine gleichfarbigen Figuren übrig, dürfen keine weiteren Figuren (z.B. fremdfarbige) gebaut/aufgestellt werden. Man kann sich also beim Bauen/Aufstellen von Figuren nicht dadurch behelfen, Figuren einer unbenutzten Fraktion (fremdfarbige) zu verwenden.

Manchmal werden Sie angewiesen, einen Infanteristen liegend aufzustellen. Liegende Infanteristen müssen in Outdoor-Missionen in ihrer Aktivierungs-Phase ihre Aktion verwenden, um wieder aufzustehen.

BAUEN

Siehe Kapitel „Grundregeln“ -> Bau-Phase, Seite 21.

BAUSLOT



Im Skirmish und in den meisten Outdoor-Missionen der Kampagne nimmt sich jeder PL einen Bauslot, wenn er Figuren bauen könnte. Dieser wird aus einem vorgefertigten Karton gefaltet und zusammengesteckt. In den Grundregeln im Abschnitt „Bau-Phase“ (Seite 26) wird dessen Funktion erklärt. Im Bauslot befinden sich alle Figuren des PL, welche derzeit gebaut werden, sowie optional das Orbital-Strike-Token. Der Inhalt eines Bauslots ist für den/die Gegenspieler nicht sichtbar.

BENACHBART

In einer Outdoor-Mission bedeutet (zu einem 6-Eck-Spielfeld) benachbart: jedes der 6 angrenzenden 6-Eck-Spielfelder und das Feld selbst.


In einer Indoor-Mission bedeutet (zu einem quadratischen Spielfeld) benachbart: jedes der 4 orthogonal angrenzenden quadratischen Spielfelder und das Feld selbst.

BEWEGUNG

Siehe Kapitel „Grundregeln“ -> Aktivierungs-Phase -> Bewegung, Seite 19.

BUS



Ein Bus ist ein Radfahrzeug . Wird mittels Token dargestellt. Wird im Skirmish nicht verwendet. Wird nur selten in Kampagne verwendet und hat dabei unterschiedliche Bedeutung.

BRÜCKE

Eine Brücke gilt als Gebäude. Sie wird durch ein Token dargestellt. Die Vorderseite gilt als „Brücke“, die Rückseite als „zerstörte Brücke“.

Bodeneinheiten können von einem Nachbarfeld die Brücke betreten, als wäre diese ein leeres Spielfeld wie Wiese/Wüste. Nachdem eine Brücke zerstört wurde, wird diese umgedreht und zeigt dadurch die „zerstörte Brücke“. Eine zerstörte Brücke gilt als Wasser-Feld. ING-Infis dürfen ihre Aktion zum Reparieren einer benachbarten, zerstörten Brücke verwenden. Der Brücken-Token wird bei Reparatur umgedreht und zeigt wieder die intakte Brücke.

Befindet sich eine Einheit auf einer Brücke, kann sowohl Einheit als auch Brücke angegriffen werden. Wird eine Brücke zerstört, wird die Bodeneinheit darauf auch zerstört, weil sich diese nicht im Wasser befinden darf.

Gebäude dürfen sich nicht auf Brücken befinden.

Die rotatorische Ausrichtung der Brücke ist irrelevant.

Brücke und zerstörte Brücke:

**CONSTRUCTION-YARD**


Dieses Gebäude benötigt keine Energy. (Beim Aufstellen des Construction-Yard wird das Energy-Rad nicht um 1 verringert).

Dieses Gebäude darf seine Aktion nutzen, um sich in die Bodeneinheit MCV zu verwandeln. Dieser darf sich in dieser Runde nicht mehr bewegen.

DROPSHIP

Ein Dropship ist ein Transporter. Es kann max. 2 Infanteristen transportieren.

Wenn das Dropship zerstört wird, werden auch die Insassen zerstört.


Gilt immer als Flugeinheit , auch wenn es auf einem Helipad steht oder Infanteristen aufnimmt/ablädt.

Es ist ein Senkrechtstart-Transporter mit Seilzug-Harpunen.

EINHEIT

Einheiten sind Figuren bzw. Figuren-Token, die bewegt werden können, also: Infanterie, MG-Buggy, Tank, Artillerie, Mobile-Fortress, Harvester, MCV, Fighter, Bomber, Dropship, APC, Bus, Guardbot, Zivilist, Wildschwein (siehe Kapitel „Grundregeln“ -> Definition Figur, Seite 18).

ENERGY

Die Energy  eines Spielers ist davon abhängig, welche Gebäude er besitzt:

Jedes Power-Plant, das ein Spieler besitzt, stellt dem Spieler ++ 4 Energy zur Verfügung – unabhängig von dessen Position auf dem Spielbrett.

Jedes Gebäude, das ein Spieler besitzt, kostet ihn 1 Energy.

Ausnahmen: Construction-Yard, Power-Plant und MG-Tower benötigen keine Energy.

Energy ändert sich nur beim Aufstellen, Erobern, Verkaufen und Zerstören von Gebäuden.

Beispiel:

Ein Spieler besitzt

- 1 Power-Plant → stellt +4 Energy zur Verfügung
- 1 Construction-Yard → braucht keine Energy (0 Energy)
- 1 RAK-Tower → braucht 1 Energy
- 2 Refineries → brauchen je 1 Energy, also insgesamt 2 Energy

Daraus folgt: Der Spieler hat $4 - 0 - 1 - 2 = 1$ Energy.

Die Energy eines Spielers wird am Energy-Rad seines Handhelds eingestellt.

Ist die Energy eines Spielers größer/gleich 0, hat er genügend Energy und keine Nachteile.

Ist die Energy eines Spielers kleiner als 0, hat er ungenügend Energy und dadurch folgende Nachteile:

- Im Schritt „Weiterbauen“ in der Bau-Phase werden **nur** Power-Plants im Baustlot weitergerückt.
- Die Waffen der Flugeinheiten werden mittels Helipad **nicht** mehr aufgeladen.
- RAK-Tower können nicht angreifen.
- Refineries können kein Erz in Credits verwandeln.

Erobern von Power Plant verändert Energy. Beispiel: Spieler Rot erobert ein Power-Plant von Spieler Gelb. Spieler Rot erhält damit 4 Energy und Spieler Gelb verliert 4 Energy. Dies wird sofort am Energy-Rad der Handhelds eingestellt.

ENTFERNUNG:

Ein Feld ist zu sich selbst 0 entfernt. Jedes angrenzende (= benachbarte), 6-eckige Outdoor-Feld ist 1 entfernt. Indoor wird **orthogonal** gezählt -> Jedes **orthogonal** (nicht diagonal) angrenzende (= benachbarte), quadratische Indoor-Feld ist 1 entfernt.

EROBERN

Ein ING-Inf darf statt einer Bewegung ein benachbartes Gebäude oder MCV erobern. Der ING-Inf kommt danach immer aus dem Spiel. Ein erobertes Fraktionsgebäude bzw. MCV wird getauscht, so dass es die gleiche Farbe hat wie die Farbe des erobernden Spielers. Dieses Gebäude/MCV wird dann vom erobernden Spieler kontrolliert.

Neutrale Gebäude wie Zivilgebäude und Spezialgebäude (Gebäude-Token) werden in der Regel von keinem Spieler kontrolliert. Hat ein ING-Inf ein neutrales Gebäude erobert, dann wird dieses in der Regel trotzdem nicht vom erobernden Spieler kontrolliert, sondern es wurde nur inspiziert. Der ING-Inf kommt danach trotzdem aus dem Spiel. In manchen dieser Gebäude können Überraschungen stecken.

Wird eine Factory oder ein Construction-Yard oder Barracks erobert, kann es passieren, dass eine Figur aus dem Bauslot des Eroberten entfernt werden muss (siehe Grundregeln -> Bau-Phase, Seite 21). Diese Figur wird in den Bauslot des Eroberers gestellt, und zwar auf das Bauslotfeld mit der Nummer, auf der sie vorher war. Der Eroberer wählt dabei die Figur, falls dabei eine Auswahl getroffen werden muss (siehe Bild).



Bild: Der rote Spieler erobert die gelbe Factory. Der gelbe Spieler muss eines der beiden in Produktion befindlichen Fahrzeuge abgeben, weil er nur noch eine Factory hat. Der rote Spieler wählt den Bomber.

Erobert man eine Refinery, nimmt man sich abgerundet 50% der Credits des vorherigen Besitzers.

Erobert man eine Refinery, während sich ein gleichfarbiger Harvester auf deren Entlade-Feld (Unload) befindet, dann erobert man auch diesen Harvester.

Erobert man einen Helipad mit Fighter oder Bomber darauf, dann erobert man auch diese Flugeinheit.

Werden Gebäude erobert, dürfen diese erst in der nächsten Spielrunde verkauft werden. Nach einer Eroberung müssen folglich beide Spieler oft ihr Energy-Rad anpassen.

FIGUREN

Siehe Kapitel „Grundregeln“ -> Definition Figur, Seite 18.

FURT



Wird durch einen Token dargestellt und gilt als Spielfeld. Gilt nicht als Wasser.

Bodeneinheiten dürfen Furt betreten.

Gebäude dürfen nicht auf Furt stehen.

Die rotatorische Ausrichtung der Furt ist irrelevant.

FRAKTION

Es existieren 4 Fraktionen:

- EFA (Europäische Friedensarmee) / Europäische Fraktion / Farbe Gelb
- EST (Europäische Sicherheitstruppe) / Europäische Fraktion / Farbe Grau
- RedCat / Nahost-Fraktion / Farbe Rot
- KOBRA / Nahost Fraktion / Farbe Grün

GEBÄUDE



Dies sind alle Fraktions-Figuren vom Typ Gebäude laut Spielerblatt und zusätzlich: Brücke, Mauer, Zivilgebäude und das Spezialgebäude. Gebäude dürfen sich nicht bewegen. Fraktions-Gebäude dürfen eine Aktion ausführen.

Die Aktion darf für das Verkaufen des Gebäudes verwendet werden.

Tower dürfen eine Aktion für Angriff verwenden. Uplink darf manchmal die Aktion für einen Orbital Strike verwenden (siehe dazu Uplink Seite 37).

HELIPAD



Ist ein . Fighter und Bomber, die sich auf einem eigenen Helipad befinden, können ihre Aktion nutzen, um ihre Waffe wieder zu laden. Dabei wird die entsprechende Flugeinheit von Richtung „hin zum Spieler“ um 180° gedreht in Richtung „weg vom Spieler“. Dies signalisiert, dass die Waffe der Flugeinheit geladen ist. Dies ist jedoch nur bei genügend Energy möglich. Fighter und Bomber, die sich zurzeit auf einem Helipad befinden, gelten als und können weder Angriff, Unterdrückungsfeuer noch Gegenwehr ausüben. Wird ein Helipad erobert, wird die entsprechende Flugeinheit, die sich darauf befindet, auch erobert.

ING-INF




Dieser Infanterist darf, statt sich zu bewegen, ein benachbartes Gebäude oder MCV erobern. Der ING-Inf kommt danach aus dem Spiel (siehe Kapitel „Glossar“ -> Erobern, Seite 23).

Ein ING-Inf darf seine Aktion zum Reparieren einer benachbarten, zerstörten Brücke verwenden. Das Brücken-Token wird dabei umgedreht (siehe Kapitel „Glossar“ -> Brücke, Seite 22).

KAMPF

Eine Figur darf in ihrer Aktivierung eine Aktion nutzen, um eine beliebige andere Figur anzugreifen, wobei nachfolgende Regeln gelten. Dabei muss der Typ des Zieles und die Reichweite passen. Achtung: Das Ziel darf auch Gegenwehr leisten.


Typ:


Figuren, die angreifen bzw. Gegenwehr leisten können, haben im Spielerblatt bei  Typen von Figuren aufgelistet. Diese Figuren-Typen sind diejenigen, die sie angreifen bzw. gegen die sie Gegenwehr ausüben können.


Beispiel: Ein RAK-Inf möchte einen Tank angreifen.

RAK-Inf hat im Spielerblatt  :     , und darf somit den Tank angreifen, weil der Tank ein Typ  ist.


Reichweite:

Figuren, welche angreifen können, haben im Spielerblatt eine Reichweite  definiert. Angreifende Figuren dürfen nur Figuren als Ziel wählen, deren Entfernung der Reichweite des Angreifers entspricht.

Ein Angreifer mit Reichweite  x-y darf eine Figur als Zielfigur wählen, die x bis y Felder entfernt ist.


Figuren mit einer Reichweite  größer 1 dürfen über **jegliche** Hindernisse (Figuren, Berge, ...) hinweg angreifen.

Die Reichweite wird immer von Spielfeld zu Spielfeld gezählt, sie darf **nicht** durch **nicht**-existierende Spielfelder gezählt werden. Man darf also nicht direkt über **nicht**-existierende Spielfelder angreifen, jedoch darum herum, als ob das Projektil eine Flugeinheit wäre und vom Angreifer aus starten würde.

Beispiel: Mobile-Fortress mit Reichweite  1-2:



Es darf nur Ziele angreifen, die 1 oder 2 Felder entfernt sind (siehe gelbe Sterne). Dabei wird nicht über **nicht**-existierende Spielfelder gezählt, d.h., Ziele auf den Feldern mit roten Kreuzen können nicht angegriffen werden:

Beispiel: Artillerie mit Reichweite  3-4:



Sie darf **keine** Ziele angreifen, die in **Luftlinie** gemessen 1 und 2 Felder entfernt sind (siehe rote Kreuze):






Sie darf Ziele angreifen, die 3 und 4 Felder entfernt sind (siehe gelbe Sterne). Hier darf nicht durch **nicht**-existierende Felder gemessen werden!

Gegenwehr.

Eine Zielfigur darf sofort während des Angriffs eine Gegenwehr gegen den Angreifer unter folgenden Bedingungen ausführen:

- Nur gegen den **ersten** Angreifer innerhalb des gleichen Spielerzuges.
- Nur wenn der Spieler der Zielfigur es wünscht.
- Nur wenn die Zielfigur **keine** eigene Figur ist. (Man kann eigene Figuren angreifen – diese dürfen **keine** Gegenwehr leisten.)
- Nur wenn das Ziel den Angreifer angreifen darf (Typ, Reichweite).

Gegenwehr gilt als Angriff und wird während des Spielerzuges des Angreifers ausgeführt.







Beispiel: Ein RAK-Inf hat einen Tank angegriffen. Der Tank **darf** aber keine Gegenwehr leisten, denn: Tank hat im Spielerblatt  :    und darf somit gegen den RAK-Inf (Typ ) **keine** Gegenwehr leisten. Somit kommt der Tank aus dem Spiel und der RAK-Inf bleibt.

Unterdrückungsfeuer.


Dies ist eine Aktion, die die Gegenwehr einer anderen Figur für einen Zug lang verbietet.

- Eine Figur kann als Aktion auf eine Zielfigur „Unterdrückungsfeuer“ ausführen, wenn sie diese angreifen könnte. Beide Figuren (Angreifer und Ziel) erleiden dadurch keinen Schaden. Die vom Unterdrückungsfeuer betroffene Zielfigur darf im **momentanen Spielerzug** keine Gegenwehr gegen weitere Angriffe ausüben.
- Unterdrückungsfeuer ist kein Angriff.
- Figuren mit der Eigenschaft „kein Unterdrückungsfeuer“ (in manchen Missionen) können kein Unterdrückungsfeuer ausführen.
- Fighter und Bomber verbrauchen bei Unterdrückungsfeuer ihre Munition.

Weitere Regeln:

- Wurden beim Kampf Figuren/Tokens zerstört, dann kommen diese aus dem Spiel.
- Manche Figuren haben ein rotes Schild  im Spielerblatt bzw. in manchen Regeln. Diese Figuren können nur zerstört werden, wenn sie innerhalb einer Aktivierungs-Phase 2x angegriffen werden.
- Eine Figur darf sich nicht selbst angreifen.
- Einheiten, welche transportiert werden, dürfen keine Aktion nutzen, also auch nicht angreifen.
- Ein Uplink darf eine Aktion nutzen, um das Orbital-Strike-Token vom Bauslot-Feld „Ready“ in das Feld 8 zu setzen und einen Angriff auf eine beliebige Boden-Figur (also    ) ausführen.
- Wird ein Harvester mit geladenem Erz zerstört, bleibt das Erz auf dem Feld liegen.
- Wird ein Transporter (Dropship, APC) zerstört, werden auch die Insassen zerstört.
- Befindet sich eine Einheit auf einer Brücke, kann sowohl Einheit als auch Brücke angegriffen werden. Wird eine Brücke zerstört, wird die Bodeneinheit darauf auch zerstört.
- Hat eine Einheit mit der Eigenschaft „nur 1x Munition“ (Symbol im Spielerblatt ) Angriff, Gegenwehr oder Unterdrückungsfeuer ausgeführt, wird diese Einheit in Richtung des Spielers gedreht. Dies soll signalisieren: Waffe nicht geladen. (Generell gilt: Flugeinheit vom Spieler weggedreht = Waffe geladen, Flugeinheit in Richtung Spieler gedreht = Waffe entladen.)

Besonderheiten Helipad:

- Fighter und Bomber, die sich am Helipad befinden (auch wenn diese dort nicht nachladen), gelten als Radfahrzeug . Sie können weder Angriff, Gegenwehr noch Unterdrückungsfeuer ausüben.
- Wird ein Helipad zerstört, wird auch der Fighter bzw. Bomber darauf zerstört.

KRIEGSNEBEL 

Manche Missionen beinhalten Kriegsnebel. Kriegsnebel wird als Kriegsnebel-Token dargestellt. Wenn es am Anfang der Missionsregel den Hinweis „Es herrscht Kriegsnebel“ gibt, dann baut PL2 das Spielmaterial **nur** laut Start-Aufstellplan des Kampagnenbuches auf, **nicht** laut Gesamt-Aufstellplan.

Sofort wenn eine PL1-Einheit benachbart zu einem Kriegsnebel-Feld ist, wird die Aktion der PL1-Einheit unterbrochen.

Dann legt PL2 statt des Kriegsnebel-Tokens **eine** weitere Bodenplatte samt Inhalt aus (laut Gesamt-Aufstellplan).

Dann legt PL2 ein oder mehrere Kriegsnebel-Token dort an diese neue Bodenplatte, wo weitere Bodenplatten zu finden sind. (Letztere sind noch im Kriegsnebel verborgen.)

Danach wird die Aktivierung der PL1-Einheit weitergeführt.

Figuren, die noch nicht aufgestellt wurden, weil sie sich noch im Kriegsnebel befinden, können nicht aktiviert werden.

LIEGENDE INFANTERIE 

Liegende Infanteristen sind inaktiv, d.h., sie können weder Bewegung, Angriff, Unterdrückungsfeuer noch Gegenwehr ausüben.

Um einen liegenden Infanteristen wieder aufzustellen, muss in dessen Aktivierungs-Phase die Aktion verwendet werden. Die Bewegung fällt entsprechend aus.


Ist ein liegender Infanterist wieder aufgestanden, kann man in der folgenden Runde wie gehabt fortfahren.

HARVESTER 

Ein Harvester kann eine Aktion verwenden, um ein Erz von dem Spielfeld aufzuladen, auf dem er gerade steht. Das Erz wird dabei in den Harvester gelegt.

Ein Harvester, der sich am Entlade-Feld (Unload) einer befreundeten Refinery befindet, kann die Aktion verwenden, um ein geladenes Erz zu entfernen. Dafür bekommt der Spieler 6 Credits, wenn genügend Energie vorhanden ist.


MAUER 

Eine Mauer gilt als neutrales Gebäude .

Sie wird mittels des Tokens „geschlossene Tür“ dargestellt.

Mauern können nicht erobert werden.

MCV 

Mobile Construction Vehicle. Wird durch ein Token dargestellt. Diese Bodeneinheit  darf ihre Aktion nutzen, um sich sofort in einen Construction-Yard zu verwandeln. Dabei kann als Construction-Yard entweder die entsprechende Kunststoff-Figur oder die Rückseite des MCV-Tokens verwendet werden.

Ein Construction-Yard darf eine Aktion nutzen, um sich sofort in ein MCV zu verwandeln.

Das MCV ist die einzige Einheit, die von ING-Infos erobert werden kann.

Achtung: Ein MCV gilt nicht als Construction-Yard, d.h., es kann kein Gebäude bauen. Wird ein Construction-Yard in ein MCV verwandelt, kann somit eventuell ein Gebäude im Bauslot verlorengehen.

NEUTRAL

Neutrale Figuren werden in der Regel von niemanden kontrolliert. Man kann sich durch neutrale **Einheiten** hindurchbewegen. In der Regel sind neutrale Gebäude: Zivilgebäude, Brücke, Mauer, Spezialgebäude.

In der Regel sind neutrale Einheiten: Zivilist, Wildschwein.

RECYCELN

Man kann während der Bau-Phase im Schritt „Recyclen“ beliebig viele Figuren aus dem eigenen Bauslot entfernen. Man bekommt die Baukosten dieser Figuren zu 100% vergütet und erhöht dadurch die Credits am Handheld um die Baukosten.

SCHILD

Manche Figuren haben ein rotes Schild im Spielerblatt oder in den Missions-Regeln. Solche Figuren können nur zerstört werden, wenn sie innerhalb **eines Spielerzuges** 2x angegriffen werden.

SPIELBRETT




Siehe Kapitel „Grundregeln“ -> Definition Spielbrett, Seite 16.



SPIELERBLATT


Auf dem Spielerblatt sind alle Fraktions-Figuren beschrieben. Dabei werden folgende Symbole verwendet:


 Gebäude  Infanterie  Radfahrzeug  Panzerfahrzeug


 Flugeinheit  Tech-Level  Baukosten  Bauzeit  erzeugt


 Geschwindigkeit  Reichweite  darf diese Typen angreifen


 Energy  Maximalanzahl


 „nicht im Wald“. Diese Einheit darf sich nie in einem Spielfeld mit Wald befinden.





 Transport für max. 2x Infanterie (siehe Kapitel „Glossar“ -> Transport, Seite 28).


 Schild. Eine Figur mit diesem Zeichen kann nur zuerstört werden, wenn sie innerhalb einer Aktivierungs-Phase 2x angegriffen wird.

 Diese Einheit darf in ihrer Aktivierung entweder Bewegung oder Aktion ausführen.

   Jeder angegriffene Infanterist verliert Gegenwehr.

only 1x  Dieses Zeichen bedeutet: „Nur Munition für einen Angriff“ (siehe Kapitel „Glossar“ -> Kampf, Seite 24).

   Helipads können die Flugeinheiten  wieder aufladen (siehe Kapitel „Glossar“ -> Kampf, Seite 24).


 = der Harvester kann Erz von seinem Spielfeld aufnehmen bzw. bei der Refinery ablegen (siehe Kapitel „Grundregeln“ -> Aktivierungs-Phase -> Aktion, Seite 19).

REWARD CARDS

In Missionen erhält man als Belohnung Reward Cards (ist im Kampagnenbuch an entsprechender Stelle vermerkt).

Wird diese Karte abgelegt, um den Vorteil der Karte zu erhalten (laut Text auf der Reward-Card), dann muss sie immer **offen**, also für den Gegenspieler sichtbar, abgelegt werden.

SPEZIALGEBÄUDE

Gilt in der Regel als neutrales Gebäude . Ähnlich dem Zivilgebäude. Es stellt in manchen Missionen ein besonderes Gebäude dar, dass sich von normalen Zivilgebäuden unterscheidet. Wird mittels Token dargestellt. Kann erobert werden.

In Europäischen Aufbauplänen wird in der Regel die grüne Token-Seite (europäische Seite) und in Nahost-Aufbauplänen die gelbe Token-Seite (Nahost-Seite) verwendet. (Ausnahmen sind im Kampagnenbuch an entsprechender Stelle vermerkt.) Für den Spielverlauf ist dies jedoch ohne Bedeutung.

Manchmal hat das Spezialgebäude eine besondere Bezeichnung oder Funktion (wird im Aufstellplan beschrieben).

TECH-LEVEL

Kampagne: Alle Fraktions-Figuren haben als Parameter den sog. Tech-Level (siehe Spielerblatt). In einer Kampagne können nur Figuren gebaut / gekauft werden, welche einen Tech-Level kleiner oder gleich dem vorgegebenen Tech-Level der Kampagnen-Mission haben (wird dort beschrieben).

Skirmish: Im Skirmish gilt immer Tech-Level = 5.

TOKEN

Ein Token ist ein Kartonplättchen. Manche Token haben auf ihrer Rückseite eine andere Abbildung als auf der Vorderseite und somit eine andere Bedeutung.

Es gibt folgende **Outdoor-Token**:




Helipad (Gebäude), Bus (Fahrzeug), MCV (Fahrzeug), zweiter Construction-Yard (Gebäude), Brücke/zerstörte Brücke (Gebäude), Orbital-Strike-Token, Kiste (Objekt), Furt, grünes Zivilgebäude/gelbes Zivilgebäude (Gebäude), Wald (Spielfeld), Berg (Spielfeld), Zivilist/Wildschwein (neutrale Einheit), Mauer (Gebäude), Spezialgebäude (Gebäude), Landungsboot, Kriegsnebel

Es gibt folgende **Indoor-Token**:

Kriegsnebel, Zivilist/Wildschwein (neutrale Einheit), geschlossene Tür/offene Tür, Computer, aktiver Terminal/inaktiver Terminal, aktive Kamera/inaktive Kamera usw.

TRANSPORT

Manche Einheiten haben die Fähigkeit, etwas zu transportieren. Ein Dropship und ein APC können je max. 2 Infanteristen transportieren. Manche Token-Einheiten haben ebenfalls spezifische Transportfähigkeiten, welche in bestimmten Missionsregeln beschrieben werden (z.B.: Bus, Landingship).

Ein Infanterist  darf eine Bewegung nutzen, um in eine benachbarte freundliche Transport-Einheit  einzusteigen. Dabei wird der Infanterist  in den APC / das Dropship bzw. auf das APC-Token gestellt. Die Aktivierung dieses Infanteristen ist danach zu Ende.

Ein Infanterist, der sich in einem Transporter befindet, darf seine Bewegung nutzen, um sich auf ein benachbartes Feld zu stellen. Die Aktivierung dieses Infanteristen ist danach zu Ende, er darf also in diesem Spielerzug keine Aktion ausführen.

Generell gilt: Einheiten, welche transportiert werden, dürfen keine Aktion nutzen.

Insassen können nicht angegriffen werden.

Wird ein Transporter zerstört, werden auch die Insassen zerstört.

Beispiel: Ein Spieler dürfte Folgendes in **nur einem** Spielerzug tun:

- RAK-Infanterist bewegt sich in den APC (in dem sich bereits ein MG-Infanterist befindet).
- APC bewegt sich um 2 Felder.
- MG-Infanterist bewegt sich aus APC auf ein Spielfeld und verliert seine Aktion.
- ING-Infanterist bewegt sich in das APC.

Dabei ist zu beachten: Da die Infanterie-Figuren alle den Transport nutzen, darf in diesem Spielerzug keine von ihnen eine Aktion ausführen.



Beispiel, was ein Spieler alles innerhalb einer einzigen Aktivierungs-Phase tun darf.

TRIGGER

In Missionsbeschreibungen gibt es häufig Trigger. Kurz zusammengefasst: Wenn ein Trigger auftaucht, dann passiert etwas. Das wird in speziellen Absätzen beschrieben, die mit dem Wort TRIGGER beginnen, gefolgt von EINFACHE BEZEICHNUNG und dem sog. Trigger-Zustand. Wird der Trigger-Zustand erfüllt, wird der TRIGGER ausgelöst und der eingerückte, folgende Text ausgeführt (siehe Beispiel unten). Dabei können Geheiminformationen, kleine Belohnungen/Nachteile oder sogar zusätzliche/andere Missionsziele errungen werden. Evtl. kann es sogar zu einem vorzeitigen Missionsende oder einem veränderten Kampagnen-Verlauf kommen. Meistens hat nur Spieler 2 (PL 2) alle Trigger-Anweisungen, und meist hat Spieler 1 (PL 1) keine/wenige Trigger-Anweisungen.

- **Blau hinterlegter Text** muss dem Gegenspieler laut vorgelesen werden. Die Anreden „Sie“ und „Ihnen“ bezieht sich dabei auf diesen Gegenspieler.
- Bei Anweisung: „Sie müssen lesen: Text **XX**“, müssen Sie sich in Ihrem **eigenen** Kampagnenbuch den Text **XX** im Appendix durchlesen.
- Bei Anweisung: „PLX muss lesen: Text **YY**“, müssen Sie Spieler **X** anweisen, für sich in seinem **eigenen** Kampagnenbuch den Text **YY** im Appendix durchzulesen.
- Text in *kursiv* ist Flavortext.
- Auswirkungen, bei denen der Gegenspieler etwas erhält (Gegenstand, VICTORY, CHARISM, Karten), werden dem Gegenspieler vorgelesen, auch wenn dieser Text meist nicht **blau hinterlegt** ist.

Trigger sind folgendermaßen aufgebaut:

TRIGGER: EINFACHE BEZEICHNUNG

Trigger-Zustand:

Auswirkung 1

Das heißt: Wenn der Trigger-Zustand 1 erfüllt ist, dann wird Auswirkung 1 (= der eingerückte folgende Text) abgehandelt.

Dabei befindet sich links immer das Wort TRIGGER, daneben eine aussagekräftige EINFACHE BEZEICHNUNG und ganz rechts der Trigger-Zustand. So kann man sich auch in einer langen Liste von Triggern schnell zurechtfinden.

Erfundenes Beispiel bezüglich TRIGGER:

Der EFA-Commander (gelb) spielt in dieser Mission PL1. Der RedCat-Commander (rot) spielt PL2. Diese 2 folgenden Trigger befinden sich im RedCat Kampagnenbuch:

TRIGGER: UPLINK PL1 erobert die rote Uplink:

Ihr Ingenieur dringt in den Uplink ein. Er hackt das RedCat Miltac System.

Würfeln Sie mit W6.

Wenn Würfelerggebnis = 1..3 ist, dann:

Wenden Sie ein Zivilgebäude Ihrer Wahl von gelb auf grün.

PL1 muss lesen Text 57.

Wenn Würfelerggebnis = 4..6 ist, dann:

Wenden Sie zwei Zivilgebäude Ihrer Wahl von gelb auf grün.

PL1 muss lesen Text 09.

Sie entdecken, dass das Gerät, wonach Sie suchen, sich in einem grünen Zivilgebäude befindet.

TRIGGER: ZIVILGEBÄUDE PL1 erobert ein grünes Zivilgebäude:

Wenden Sie dieses Zivilgebäude auf gelb.

Wenn keine grünen Zivilgebäude existieren, dann:

In diesem Gebäude finden Sie das gesuchte Gerät. Sie nehmen es an sich.

PL1 erhält "Gerät".

VICTORY +1.

Das heißt:

Wenn PL1 den roten Uplink auf dem Spielbrett erobert, dann...

PL2 liest dem PL1 laut vor: "Ihr Ingenieur dringt in den Uplink ein. Er hackt das RedCat Miltac System."

PL2 würfelt heimlich mit W6. Angenommen, er würfelt eine 5.

PL2 wählt 2 Zivilgebäude Token am Spielbrett aus und wendet diese auf die grüne Seite.

PL2 teilt dem PL1 mit, dass dieser Text 09 lesen muss.

PL1 sucht in seinem eigenen EFA-Kampagnenbuch unter Appendix den Text 09 und liest diesen geheim für sich.

PL2 liest dem PL1 laut vor: "Sie entdecken, dass das Gerät, wonach Sie suchen, sich in einem grünen Zivilgebäude befindet".

Wenn dann später PL1 das letzte grüne Zivilgebäude erobert, dann...

PL2 wendet diesen Zivilgebäude Token auf die gelbe Seite und bemerkt, dass es keine weiteren grünen Zivilgebäude gibt.

PL2 liest dem PL1 laut vor: "In diesem Gebäude finden Sie das gesuchte Gerät. Sie nehmen es an sich".

PL2 informiert dem PL1, dass dieser ein sogenanntes (fiktives) "Gerät" erhält.

Beide Spieler merken sich diese Tatsache für den Rest dieser Mission.


PL2 informiert dem PL1, dass PL1 einen Victory-Punkt erhält. (Weil sich der Ausdruck VICTORY in einem gelben Kasten befindet, bedeutet dies, dass der gelbe Spieler - also EFA-Commander = PL1 - diesen Victory-Punkt erhält.)





PL1 vermerkt diesen Victory-Punkt im Kampagnen Logbuch.

UPLINK

Der Uplink ist ein Fraktionsgebäude, das auf Satelliten zugreift und Signale sendet/empfängt. Im Skirmish steuert den Uplink die Superwaffe - den Orbital-Strike. Der Uplink hat im Skirmish andere Regeln als in der Kampagne.

Uplink im Skirmish:


Wird der Uplink aufgestellt, dann wird das Orbital-Strike-Token  auf den Bauslot Feld 8 gesetzt.

Ein Uplink darf die Aktion nutzen, um einen Angriff auf eine beliebige Boden-Figur (also    ) auszuführen, wenn der Spieler im Bauslot ein Orbital-Strike-Token im Feld „Ready“ hat. Danach wird das Orbital-Strike-Token auf das Feld 8 zurückgesetzt.

Uplink in Kampagne:

In der Kampagne haben beide Spieler **noch** keinen Zugriff auf Orbital-Strike. Wird also ein Uplink aufgestellt, dann wird kein Orbital-Strike-Token in den Bau-Slot gesetzt (auch nicht, wenn genügend Energy vorhanden wäre). Der Uplink wird in der Kampagne oft als strategisches Gebäude verwendet.

VERKAUFEN


Besitzt man ein aufgestelltes **Gebäude**, kann man während der Aktivierungs-Phase die Aktion nutzen, um es zu verkaufen. Das Gebäude wird vom Spielfeld entfernt und man erhält die Hälfte des aufgerundeten Kaufpreises .

Ausnahme: Für eine verkaufte Refinery bekommt man nur 1 Credit, denn der anfangs mitgelieferte Harvester bleibt bestehen. Achtung: Aufgestellte **Einheiten** können nicht verkauft werden.

Werden Gebäude erobert, dürfen diese erst in der nächsten Runde verkauft werden.

Hinweis: Eine **Figur**, die sich noch im Bauslot befindet, kann man zwar nicht verkaufen, aber recyceln (siehe Kapitel „Glossar“ -> Recyceln, Seite 26).

ZIVILGEBÄUDE



Gilt als neutrales Gebäude . Wird mittels Token dargestellt. Kann erobert werden (siehe Kapitel „Glossar“ -> Erobern, Seite 23).

Es gibt zwar Token mit verschiedenen Zivilgebäuden, diese werden jedoch alle als gleichwertige Zivilgebäude behandelt. (Die verschiedenen Darstellungen sind also nicht relevant, sondern nur „Kosmetik“.)

In europäischen Aufbauplänen werden in der Regel die grüne Token-Seite (europäische Seite) und in Nahost-Aufbauplänen die gelbe Token-Seite (Nahost-Seite) verwendet.

Achtung: In manchen Missionen wird auch die jeweils andere Seite verwendet, um bestimmte Zustände und Unterschiede zu signalisieren. Dabei wird der Ausdruck „grüne Zivilgebäude“ und „gelbe Zivilgebäude“ verwendet. In manchen Zivilgebäuden befinden sich Überraschungen. Manche Zivilgebäude haben besondere Bezeichnungen oder Funktionen. (Das wird im jeweiligen Aufstellplan beschrieben.)

ZIVILIST

Wird durch ein Zivilisten-Token dargestellt. Gilt in der Regel als neutrale Figur ohne Waffe. Es gibt weibliche und männliche Zivilisten. Dies ist und ist nur Kosmetik und in der Regel nicht relevant. Typ:   1

REGELN FÜR SKIRMISH

Die Regeln für Skirmish befinden sich am Anfang des Skirmish-Heftes.

REGELN FÜR KAMPAGNEN

Die allgemeine Erklärung, was eine Kampagne ist und was die Spieler dabei erwartet, steht im Kapitel „Allgemeines zum Spiel“, Seite 8. Es muss dazu auch die Vorgeschichte gelesen werden, um die Hintergründe zu verstehen.

Eine Kampagne wird ausschließlich von zwei Spielern (PL) gespielt.

Einer der Spieler übernimmt für die Dauer der Kampagne die Rolle eines EFA Commanders und kommandiert daher die Europäische Fraktion EFA (Europäische Friedensarmee) in Farbe GELB. Dafür erhält er das Kampagnenbuch der EFA.

Der andere Spieler übernimmt für die Dauer der Kampagne die Rolle eines RedCat Commanders und kommandiert daher die Nahost Fraktion RedCat in Farbe ROT. Er erhält dafür das Kampagnenbuch von RedCat.

Eine Kampagne besteht aus mehreren Missionen, die in den jeweiligen Kampagnenbüchern beschrieben werden.

Während einer Kampagne erleben beide Spieler jeweils ihren eigenen Kampagnenverlauf und ihre Geschichten aus ihrer eigenen Sicht.

Die beiden Spieler spielen abwechselnd je eine ihrer möglichen Missionen aus ihrem eigenen Kampagnenverlauf. Während ein Spieler seine aktuelle Mission als Commander seiner Fraktion spielt, übernimmt der andere Spieler den Gegenspieler.

Dieser Gegenspieler ist dann Spielleiter und kann entweder sich selbst als Commander seiner Fraktion oder eine Fremd-Fraktion oder geskriptete Wachen spielen. Dies wird in der jeweiligen Mission genau vorgegeben und beschrieben.

Die Spieler erhalten bei Beginn der Kampagne und später während der Kampagne sogenannte Mission Cards. Diese stellen die derzeit auswählbaren Missionen dar. Der Spieler, der eine Mission aus seinen Mission Cards gewählt hat, wird während dieser Mission als Spieler 1 (PL1) bezeichnet. Sein Gegenspieler wird Spieler 2 (PL2) genannt. In der darauffolgenden Mission tauschen sie die Funktionen.

Als PL1 ist man der Agonist dieser Mission. Man wählt eine Mission aus seinen erhaltenen Mission Cards und erhält meist deutlich weniger Informationen über diese Mission als PL2 (der Antagonist (= Gegenspieler)). Dem entsprechend muss man meist viel selbst herausfinden. Allerdings hat man oft auch mehr Freiheiten und kann somit im Spielverlauf mehr Dinge ändern. Das Primärziel (wird in der Mission definiert) ist einerseits zwar die Siegbedingung der Mission, doch andererseits oft nur der Befehl des Vorgesetzten oder nur die anfänglich augenscheinlichste Lösung. Als Commander ist man jedoch ein menschlicher, denkender Charakter und kann Ziele in Frage stellen oder alternative Lösungswege finden.

Als PL2 ist man der Antagonist (also der Gegenspieler) dieser Mission. Man erhält meist eine Fülle an Informationen und muss meist deutlich weniger herausfinden als der Agonist. Viele mögliche Ereignisse, die PL1 auslösen könnte, werden als sogenannte „Trigger“ definiert. Somit sieht eine Missionsbeschreibung eines Gegenspielers aus wie ein langes Skript an Möglichkeiten (ähnlich einem Rollenspiel-Buch oder einem Software-Skript; siehe auch Kapitel „Glossar“ -> Trigger, Seite 28).

Beispiel zum Spielerwechsel PL1 <-> PL2:

Ein PL ist während der ganzen Kampagne der RedCat-Commander, der andere EFA-Commander.

Mission X:

Der EFA-Commander ist der Agonist (PL1). Er spielt in dieser Mission sich selbst als EFA-Commander.

Der RedCat-Commander ist der Antagonist und Spielleiter (PL2). Er spielt in dieser Mission entweder sich selbst als RedCat-Commander oder eine Fremd-Fraktion oder geskriptete Wachen.

Mission X+1 (in der darauffolgenden Mission):


Der EFA-Commander wird nun zum Antagonisten und Spielleiter (PL2). Er spielt in dieser Mission entweder sich selbst als EFA-Commander oder eine Fremd-Fraktion oder geskriptete Wachen.

Der RedCat-Commander wird nun zum Agonisten (PL1). In dieser Mission spielt er sich selbst als RedCat-Commander.

Ausnahmen zu den Grundregeln:

Der Orbital-Strike wird in der Kampagne folgendermaßen geregelt:

Anfangs haben beide Spieler noch **keinen** Zugriff auf Orbital-Strike. Wird also ein Uplink aufgestellt, wird dabei trotzdem kein Orbital-Strike-Token in den Bauslot gesetzt.

Tech-Level : Alle Fraktions-Figuren haben als Parameter den Tech-Level. Er befindet sich am Spielerblatt. In der Kampagne können nur Figuren gebaut bzw gekauft (in seltenen Missionen kann man Figuren kaufen) werden, welche einen Tech-Level kleiner oder gleich dem Tech-Level der Kampagnen-Mission haben.

ABLAUF EINE KAMPAGNE:

- 1) Die beiden PL legen fest, wer welche Fraktion spielt. Ein PL muss den EFA-Commander spielen, der andere den RedCat-Commander.

- 2) Der EFA-Commander bekommt und behält für den Rest der Kampagne das EFA-Kampagnenbuch, der RedCat-Commander das RedCat-Kampagnenbuch. In diesen beiden Kampagnenbüchern befinden sich alle möglichen Missionen für die Kampagne. Eine Mission darf erst gelesen werden, wenn diese Mission gespielt wird.

Man sucht sich ein leeres Blatt „Kampagnen Logbuch“ und füllt die Spielernamen aus.

Der EFA-Commander erhält den EFA-Token.

PL1

Der RedCat-Commander erhält den RedCat-Token.

PL1

Der EFA-Commander erhält seine erste Mission Card, diese ist: „Blood-red Sunshine Beach“.

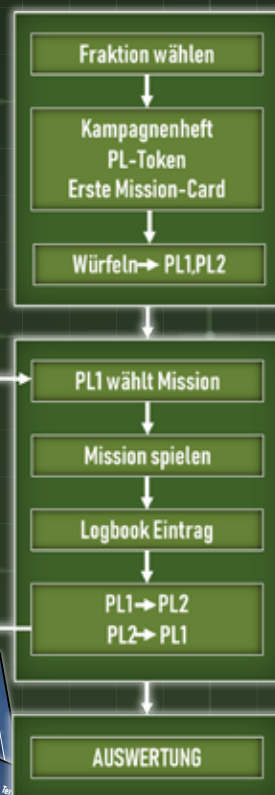
Der RedCat-Commander erhält seine erste Mission Card, diese ist: „Terminate Hamid Khoury“.

- 3) Nun wird gewürfelt, welcher der beiden Commander als erster mit seiner ersten Mission beginnt. Dieser Commander übernimmt den PL1 dieser ersten Mission. Er wendet sein Token auf PL1.

Der andere Commander übernimmt den PL2 dieser Mission.

Er wendet sein Token auf PL2.

Bei allen weiteren Missionen wird nicht mehr gewürfelt, sondern die Spieler wechseln sich ab (PL1 wird PL2 und PL2 wird PL1).



- 4) PL1 liest sich den Text seiner Mission Card(s) durch. Hat er mehrere Mission Cards, wählt er eine Mission aus.

Seltene Mission Cards haben einen orangefarben geschriebenen Hinweis. Laut manchen dieser orangefarbenen Hinweise müssen diese Missionen **prior** (zuerst) gespielt werden (PL1 hat also keine Wahl). Laut anderen dieser orangefarbenen Hinweise müssen diese Missionen sofort ohne Wechsel zwischen PL1/PL2 im Anschluss der letzten Mission gespielt werden (PL1 bleibt PL1 und hat auch keine Wahl).

Beide Spieler schlagen je in ihrem Kampagnenbuch die gewählte Mission nach. Dabei hilft die entsprechende Seitennummer auf der Mission Card:

Links unten befindet sich die Seitennummer der Mission für PL1 in der zugehörigen Fraktionsfarbe.

Rechts unten befindet sich die Seitennummer der Mission für PL2 in der zugehörigen Fraktionsfarbe.

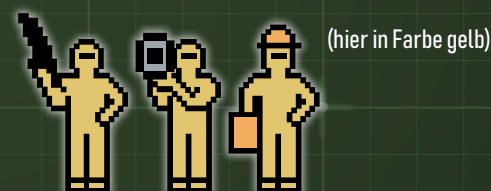
- 5) Mission vorbereiten:

5.1) Beide Spieler lesen sich ihre „Message“ dieser Mission durch (Wodurch kommt es zur Mission, Befehlsausgabe, Transport zum Zielgebiet, Stimmung dort, ...). Text in kursiv ist immer „Flavortext“, Text in nicht kursiv beinhaltet für die Mission verbindliche Regeln.

5.2) Falls es den Hinweis „Es existiert Kriegsnebel“ gibt, baut PL2 anfangs das Spielbrett nur laut Start-Aufstellplan auf. Wenn nicht, baut er alles laut Aufstellplan auf. Er baut dabei immer alle Figuren auf – auch die des PL1.

Info: Die Figuren sind einfarbig gegossen und nicht bemalt. Im Spielerblatt und im Aufstellplan sind sie jedoch so abgebildet, als seien sie bemalt (zusätzliche graue Flächen).

Info: Alle Infanteristen sind am Aufstellplan in dieser Form dargestellt:



Diese sehen aber als echte Spielfigur so aus:



5.3) Auf den Aufbauplänen befinden sich Texte in verschiedenen Farben.

Text in blauem Kasten müssen PL1 sofort nach dem Aufstellen erklärt werden.

Text in rotem Kasten wird PL1 nie erklärt – er dient nur PL2 als Info und Referenz.

5.4) Beide Spieler lesen sich ihre Missions-Regeln und ihr Primärziel zur jeweiligen Mission durch.

5.5) Beide Spieler stellen an ihren Credits-Rädern am Handheld den Wert = Start Credits ein. Der Wert der Start Credits findet sich in der Missions-Regel. Das Energy-Rad wird entsprechend den Energy-Regeln eingestellt.

5.6) Wurde in den Regeln für PL2 erwähnt, dass man einen Rundenzähler verwenden muss, nimmt sich PL2 den Rundenzähler, stellt ihn auf 1 und legt diesen offen hin. Der Rundenzähler zeigt die derzeitige Runde an.

5.7) Jeder Spieler liest sich die Liste seiner TRIGGER durch. (Siehe dazu Kapitel „Glossar“ -> Trigger, Seite 28.)

6) Das Spiel startet. In jeder Runde einer Mission startet immer PL1 mit seinem Zug.

Eine Mission wird so lange weitergespielt, bis aufgrund eines TRIGGERS, eines Patts oder einer Kapitulation die Mission endet.

Patt: Quasi eine Endlosschleife. Wenn ein Primärziel nicht in endlich langer Zeit erreicht werden kann, dann gilt dieses Primärziel als nicht erfüllbar. Somit verliert der Spieler, der das Missionsziel hätte erfüllen sollen.

Während der Mission oder bei Sieg eines/beider Spieler, kann laut Missionsbeschreibung einer oder beide Spieler Reward Cards und/oder Mission Cards erhalten. Dies wird in der Missionsbeschreibung genau beschrieben.

7) Nach jeder Mission wird im Kampagnen-Logbuch Folgendes vermerkt:

- In die Liste „MISSION CARDS“ werden alle Mission Cards eingetragen, die der jeweilige Spieler insgesamt erhalten hat. Gewonnene Missionen werden abgehakt. Verlorene Missionen bekommen ein Kreuz.
- In die Liste „REWARD CARDS“ werden alle Reward Cards eingetragen, die der jeweilige Spieler insgesamt erhalten hat. Abgelegte Reward Cards werden abgehakt oder so durchgestrichen, dass man sie noch lesen kann.
- In die Liste „VICTORY“ werden alle VICTORY-Punkte notiert, die der Spieler laut Missionsbeschreibung erhielt.
- In die Liste „CHARISM“ werden alle Charisma-Punkte notiert, die der Spieler laut Missionsbeschreibung erhielt.



In die Tabelle des EFA-Commanders werden alle Erze eingetragen, die in allen gespielten Missionen (unabhängig davon, ob man PL1 oder PL2 war) von einer europäischen Bodenplatte zu irgendeiner Refinery gebracht wurden.

In die Liste des RedCat-Commanders werden alle Erze eingetragen, die in allen gespielten Missionen (unabhängig davon, ob man PL1 oder PL2 war) von einer Nahost-Bodenplatte zu irgendeiner Refinery gebracht wurden.

In die Liste des EFA-Commanders werden alle Zivilgebäude eingetragen, die in allen gespielten Missionen (unabhängig davon, ob man PL1 oder PL2 war) auf europäischen Bodenplatten standen und zerstört wurden. Das gilt für alle Zivilgebäude, egal ob es sich um grüne oder gelbe Zivilgebäude oder Zivilgebäude mit besonderer Bezeichnung oder Funktion handelt.

In die Liste des RedCat-Commanders werden alle Zivilgebäude eingetragen, die in allen gespielten Missionen (unabhängig davon, ob man PL1 oder PL2 war) auf Nahost-Bodenplatten standen und zerstört wurden. Das gilt für alle Zivilgebäude, egal ob es sich um grüne oder gelbe Zivilgebäude oder Zivilgebäude mit besonderer Bezeichnung oder Funktion handelt.

Danach wird das Spielbrett aufgeräumt und die Mission Card der eben gespielten Mission abgelegt.

8) Nun wechseln die Commander ihre „Funktion“, d.h., wer in der letzten Mission der Agonist (PL1) war, wird in der neuen Mission der Antagonist (PL2) und umgekehrt.

Beide Spieler wenden ihre Spieler-Token.

Der neue Agonist (PL1) wählt die nächste Mission aus seinen Mission Cards.

Beide Spieler können während/nach einer Mission Reward Cards erhalten. Dies wird im jeweiligen Missionstext erwähnt. Diese darf man für weitere Missionen behalten, muss sie also nicht am Ende der Mission ablegen.

Wenn ein Spieler keine Mission Cards mehr hat, dient er in allen folgenden Missionen nur noch als Antagonist (PL2).

Haben beide Spieler keine Mission Cards mehr, dann ist die Kampagne beendet.

9) Auswertung:

Nach Beendigung der Kampagne wird die politische/wirtschaftliche Lage von Europa und Nahost ermittelt und der abgeschlossene Werdegang beider Commander bewertet. Dies ist im Kapitel „Auswertung“, Seite 52, beschrieben.

INDOOR-REGELN

In einer Kampagne finden auch Indoor-Missionen statt.

Bauslot und Spielerblätter werden nicht benötigt. Es gibt keine Credits und keine Energy. Auf der Rückseite des Spielerblatts befindet sich eine Zusammenfassung der Indoor-Regeln. Das Spielbrett besteht aus Indoor-Bodenplatten. Diese beinhalten teilweise aufgemalte weiße Wände und/oder Objekte wie z.B. Schreibtisch, Schrank usw., die für das Spiel relevant sind.

Allgemeines zu den heiklen Indoor-Missionen:

Die Indoor-Missionen unterscheiden sich stark von den Outdoor-Missionen. Sie sind vergleichbar mit rätselbehafteten Escape-Rooms und Dungeon-Rollenspielen. PL2 übernimmt die Rolle des Spielleiters für Spieler 1 (PL1).

Hinweis für Spieler 2: Seien Sie als Spielleiter (PL2) Ihrem Gegenspieler (PL1) gegenüber etwas tolerant, falls er nicht alle Anweisungen wörtlich so ausführt wie unter „Trigger“ beschrieben. Stellen Sie sicher, dass er nichts, was Sie ihm vorgelesen haben, irrtümlich anders auslegt oder falsch versteht. Sie dürfen jederzeit bereits vorgelesene Infos erneut vorlesen.

Grundsätzlich sind bei Indoor-Missionen alle Figuren immer Infanteristen (MG, RAK, ING), Guardbots bzw. Zivilisten. Die Infanteristen des PL2 sind grundsätzlich grau und werden als „Wache“ bezeichnet.

Bei Indoor-Missionen haben Figuren den zusätzlichen Wert „Sicht“. Das soll die Sichtweite darstellen, wieviel Felder weit eine Figur sehen kann.

Indoor-Mission vorbereiten

- 1) Beide Spieler lesen sich ihre „Message“ dieser Mission durch. Text in kursiv ist immer „Flavortext“, Text in nicht kursiv beinhaltet für die Mission verbindliche Regeln.
- 2) Falls es den Hinweis „Es existiert Kriegsnebel“ gibt, baut PL2 anfangs das Spielbrett nur laut Start-Aufstellplan auf. Wenn nicht, baut er alles laut Aufstellplan auf.
- 3) Auf dem Aufstellplan befinden sich Texte in verschiedenen Farben.
Text in blauem Kasten dürfen bei Indoor-Missionen PL1 nicht sofort erklärt werden.
- 4) Beide Spieler lesen sich ihre Missions-Regeln und ihre Primärziel zur jeweiligen Mission durch.
- 5) Jeder Spieler liest sich die Liste seiner TRIGGER durch. (Siehe dazu Kapitel „Glossar“ -> Trigger, Seite 28.)

Bezeichnungen im Aufstellplan

PL2 sieht in seinem Aufstellplan ggf. Bezeichnungen zu Objekten/Spielfeldern usw. Dabei gibt es folgende Versionen:

■ Text in blauem Kasten

Dies ist die Beschreibung eines Objektes, welches man aus einiger Entfernung erkennen kann.

Erst wenn PL1 mit einer seiner Figuren maximal 4 Felder von diesem Objekt entfernt ist, erkennt er, um was es sich handelt. Beschreiben Sie also als PL2 dem PL1 zu diesem Zeitpunkt dieses Objekt mittels des Textes in blauem Kasten.

■ **Q**: Text in blauem Kasten mit Lupe

Dies ist die Beschreibung eines Objektes, welche man nicht mittels Sichtkontakt sondern nur mittels Inspektion erkennen kann. Dabei muss man das Objekt nicht unbedingt mittels **agieren** manipulieren (siehe Kapitel „Indoor-Regeln“ -> Aktion, Seite 33).

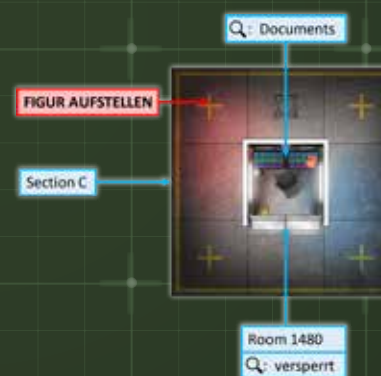
Erst wenn der PL1 die Aktion **inspizieren** nutzt, um Spielfeld/Objekt/Figur nicht-manipulierend zu inspizieren oder die Aktion **agieren** nutzt, um damit manipulierend zu agieren, dann erklären Sie ihm den Text in blauem Kasten mit Lupe.

Manche blauen Kästen enthalten Text, von dem nur ein Teil mit Lupe versehen ist (siehe Beispiel unten: Room 1480. **Q**; versperrt). In diesem Fall gilt für den Text ohne Lupe die Regel für **Text in blauem Kasten** (PL1 erfährt davon, wenn er maximal 4 Felder entfernt ist). Für den Text mit Lupe gilt die Regel für **Text in blauem Kasten mit Lupe**. Er erfährt also erst davon, wenn er eine Aktion (entweder **inspizieren** oder **agieren**) mit dem Objekt ausführt.

■ Text in rotem Kasten

Dies ist nur eine Information für PL2. Als PL2 erhalten Sie im Verlauf der Mission (im Missionstext ihres Kampagnenbuchs) einen Hinweis darauf, was bezüglich dieses Feldes/Objektes passiert (wie bei einer Outdoor-Mission). Beispiel: Stellen Sie am Ende von Runde 5 eine Figur auf das Feld „**FIGUR AUFSTELLEN**“:

Beispiel für Bezeichnungen im Aufstellplan:



Befindet sich PL1 mind. 4 Felder von dieser Bodenplatte entfernt, dann informieren Sie ihn, dass diese Bodenplatte hier als „Section C“ bezeichnet wird.

PL1 erfährt **nie**, dass dieses Spielfeld links oben als „**FIGUR AUFSTELLEN**“ bezeichnet wird.

Befindet sich PL1 mind. 4 Felder von der Tür entfernt, dann informieren Sie ihn, dass diese Tür mit „Room 1408“ beschriftet ist.

Wenn PL1 eine Aktion nutzt, um die Tür zu öffnen oder zu inspizieren, erfährt er, dass sie versperrt ist.

Wenn PL1 eine Aktion nutzt, um das mittlere Spielfeld bzw. das Schaltpult zu inspizieren, dann sieht er dort Dokumente.

Weiterer Ablauf

Der Ablauf einer Indoor-Mission ist gleich dem Ablauf einer Outdoor-Mission. Ausnahme: Die Spielerzüge bestehen nur aus Aktivierungs-Phasen – es gibt keine Bau-Phasen.

Auch hier hat immer der PL1 den ersten Spielerzug. Und auch hier wird bei Bedarf (siehe Missionsbeschreibung) ein Rundenzähler verwendet.

Innerhalb eines Spielerzuges darf der Spieler alle seine Figuren nacheinander aktivieren. Wenn beide Spieler ihren Spielerzug beendet haben, beginnt die nächste Runde.

Figuren aktivieren


Alle Spieler-Figuren dürfen in ihrer Aktivierung

- 1 x Bewegung
- 1 x Aktion

ausführen.

Die Aktion darf **vor** oder **während** oder **nach** der Bewegung ausgeführt werden. (Unterschied zu Outdoor-Mission!)

Bewegung

- Eine Figur darf maximal so viele Spielfelder weit gehen, wie sie Geschwindigkeit  hat. Es wird dabei orthogonal gezählt, **nicht** diagonal.
- Man darf sich durch Infanteristen bewegen.
- Es dürfen maximal 5 Infanteristen auf einem Spielfeld stehen.
- Durch Wände und geschlossene Türen dürfen Figuren nicht bewegt werden.
- Bewegen Sie Ihre Figuren immer schrittweise von einem Spielfeld zum nächsten, um dem Gegenspieler zu zeigen, welchen Pfad Sie beim Bewegen nehmen.

Wird PL2 angewiesen, eine Figur auf einen bestimmten Punkt zu bewegen, dann bedeutet dies: Der PL2 bewegt diese Figur Runde für Runde regelkonform in seinen Spielerzügen, bis sie diesen Punkt erreicht hat. Dabei muss die Figur den kürzesten Weg nehmen. Dabei müssen die obigen Bewegungs-Regeln und alle anderen Regeln eingehalten werden. Ggf. muss die Figur mit Türen interagieren.


Aktion

Eine Aktion kann für eine der folgenden Tätigkeiten genutzt werden:

■ **Inspizieren:**

Der PL1 kann ein Objekt (Spielfeld/Tür/Token/Figur usw.) inspizieren, welches benachbart oder auf dem gleichen Spielfeld wie die Figur des PL1 steht. Dabei betrachtet der Spieler dieses Zielobjekt nur – ohne es zu manipulieren. Ein ganz gewöhnliches Spielfeld ohne auffällige grafische Darstellungen ist offensichtlich nicht interessant genug, um es zu untersuchen.

Eine Inspektion läuft folgendermaßen ab:

PL2 teilt PL1 mit, was dieser sieht: Diese Information steht in dem  **Text in blauem Kasten mit Lupe** im Aufstellplan (siehe Kampagnenbuch des PL2). Wenn dort nichts zu finden ist, dann teilen Sie PL1 dies mit.

Manchmal löst das Inspizieren zusätzlich einen TRIGGER (Ereignis) aus, der im Kampagnenbuch an entsprechender Stelle vermerkt ist. Jedoch führt dieser TRIGGER nie zu gravierenden Ereignissen, die für PL1 negativ wären.

Beispiel, wie so ein Trigger-Text aussehen könnte:

TRIGGER: DOCUMENTS PL1 inspiziert das Schaltpult „Documents“:
PL1 darf ab jetzt mit dem Schaltpult agieren, um sich diese Dokumente zu nehmen.


Wenn PL1 damit **inspiziert**: Teilen Sie PL1 mit, dass dieses Schaltpult Dokumente beherbergt und dass PL1 diese später per Aktion Agieren nehmen kann .

■ **Agieren:**

PL1 kann mit diversen Dingen agieren (Spielfeldern, auf einem Spielfeld aufgemalten Objekten, Token, Figuren, anderen Gegenständen usw.). Dabei inspiziert er dieses Objekt automatisch und führt zusätzlich mit diesem Objekt eine Handlung aus, die für dieses Objekt offensichtlich geeignet wäre.

(Beispiele für eine Handlung, die offensichtlich für ein Objekt geeignet wäre: Lichtschalter -> betätigen, Messer -> aufnehmen, Computer -> Daten untersuchen, Buch -> darin blättern, Schrank mit Objekt -> Objekt aufnehmen)

Ein solches Agieren läuft folgendermaßen ab:

Wie beim Inspizieren teilt PL2 auch beim Agieren PL1 mit, was dieser hier sieht: Diese Information steht in dem  **Text in blauem Kasten mit Lupe** im Aufstellplan. Gibt es im Kampagnenbuch des PL2 einen zusätzlichen Trigger, wird auch dieser sofort ausgelöst.

Beispiel, wie so ein Trigger-Text aussehen könnte:

TRIGGER: DOCUMENTS PL1 inspiziert das Schaltpult „Documents“:
PL1 darf ab jetzt mit dem Schaltpult agieren, um sich diese Dokumente zu nehmen.

In diesem Fall, wenn PL1 damit **agiert**: Teilen Sie PL1 mit, dass dieses Schaltpult Dokumente beherbergt, und PL1 erhält diese Dokumente.

■ **Explizites Agieren:**

PL1 kann mit diversen Dingen explizit agieren (Spielfelder, auf einem Spielfeld aufgemalte Objekte, Token, Figuren, andere Gegenständen usw.). Dabei muss er genau beschreiben, was er mit dem jeweiligen Objekt tun möchte.

In einigen Missionen kommen TRIGGER vor, die ein explizites Agieren benötigen, um diesen TRIGGER auszulösen. Diese sind eher spitzfindige, kreative Ideen.

Beispiel, wie so ein Trigger-Text aussehen könnte:

TRIGGER: PL1 besitzt eine Personalkarte und agiert mit Schaltpult „Documents“ um explizit die Personalkarte unter die Dokumente zu legen.

Sie haben die Personalkarte unter die Dokumente gelegt.

PL1 verliert Personalkarte.

In diesem Fall liest PL2 PL1 vor: „Sie haben die Personalkarte unter die Dokumente gelegt“. Weiter informiert PL2 PL1, dass er die Personalkarte nicht mehr besitzt.

Mit Terminal agieren:



- PL1 darf mit einem Terminal-Token immer agieren, um es umzudrehen.
- Ein Terminal mit grüner LED stellt ein Bedienpult eines Gerätes dar, das momentan aktiviert ist.
- Ein Terminal mit roter LED bedeutet: das Gerät ist deaktiviert.

Tür öffnen/schließen:



- Jeder Spieler darf mit einem Tür-Token agieren, um es umzudrehen.
- Ein offenes Tür-Token stellt eine offene Tür dar.
- Ein geschlossenes Tür-Token stellt eine geschlossene Tür dar.
- Ist eine Tür „versperrt“, kann sie nicht geöffnet (also nicht gewendet) werden.

Aufnehmen:

- PL1 darf probieren, etwas aufzunehmen.
- In einigen Missionen kommen TRIGGER vor, die darauf eingehen bzw gibt es Informationen in der Missionsbeschreibung.
- Man kann immer mittels Aktion eine liegende Personen aufnehmen. Ein getragenes Objekt oder Person fallen zu lassen, benötigt keine zusätzliche Aktion.

Angriff:

- Eine Figur kann eine Aktion für einen Angriff nutzen.
 - Eine Figur kann beim Angriff nur eine Figur bzw. ein Token angreifen.
 - Das Ziel muss innerhalb der Reichweite sein.
 - Gegenwehr erfolgt sofort, wenn die Reichweite der Zielfigur das zulässt und die Zielfigur Gegenwehr leisten kann.
 - Die Reichweite wird orthogonal gezählt und darf weder durch Wände, geschlossene Türen oder ein Feld mit Figuren gezählt werden. Es darf jedoch um eine Ecke oder um eine Wand herum gezählt werden, als ob das Projektil eine Flugeinheit wäre und vom Angreifer aus starten würde.
 - Angegriffene (= getötete) Infanteristen werden umgelegt statt entfernt.
 - RAK-Inf kann geschlossene Türen, Kameras und Sentry-Guns angreifen, jedoch keine Infanteristen.
 - Ist das Angriffsziel eine Tür, gilt das Feld hinter der Tür als Ziel-Feld (für die Reichweite). Eine angegriffene Tür wird auf OFFEN gewendet und kann danach nie wieder geschlossen werden.
 - Angegriffene Kameras und Sentry-Guns werden nach dem Angriff entfernt.
- ### Unterdrückungsfeuer
- (siehe Kapitel „Glossar“ -> Kampf -> Unterdrückungsfeuer, Seite 24):
- Ausnahme bei Indoor-Regeln: Die Zielfigur muss dabei **allein** auf dem Spielfeld stehen.

GLOSSAR FÜR INDOOR-REGELN

ALARM

- Alarm ist ein Zustand. Er kann an ON (ein) oder aus OFF (aus) sein.
- Zu Beginn einer Indoor-Mission ist der Alarm immer OFF.
- Dieser Zustand bestimmt die Logik, wie sich die Wachen bewegen/verhalten (siehe Kapitel „Glossar für Indoor-Regeln“ -> Infanteristen, Seite 33).
- Wurde der Alarm eingeschaltet (ON), bleibt dieser Zustand für diese Mission bestehen, es sei denn, im Kampagnenbuch stehen für diese Mission andere Anweisungen.
- Bei Alarm = ON ignorieren Wachen alle liegenden Figuren.

Wenn eine der folgenden Situationen innerhalb eines Zuges passiert, dann wird am **Ende** dieses Zuges der Alarm = ON

- Eine Figur des PL1 befindet sich in Sicht einer Wache (egal in welchem Spielerzug und egal wie kurz) und diese Wache steht noch bis zum Ende dieses Zuges.
- Eine Figur des PL1 befindet sich in Sicht einer grünen Kamera (egal in welchem Spielerzug und egal wie kurz) und diese Kamera existiert bis zum Ende dieses Zuges.
- PL1 greift an und es existiert am Ende des Zuges mindestens eine stehende Wache.






PL1 muss immer informiert werden, wenn der Alarm eingeschaltet wird und man daher Alarm-Sirenen hört.

ENTFERNUNG

- Sicht, Reichweite und Bewegung werden immer orthogonal (nicht diagonal) gezählt.
- Die Entfernung zu einer Tür wird so gezählt, als sei das Feld hinter der Tür das Ziel-Feld.



Beispiel:


- Sie sind die rote Figur .
- Die geschlossene Tür  ist 1 Feld entfernt und somit benachbart.
- Die offene Tür  ist 3 Felder entfernt.
- Die gelbe Figur  ist 3 Felder entfernt.
- Die graue Figur  ist 7 Felder entfernt.

GUARDBOT (MOBILE-FORTRESS)

In Indoor-Missionen existieren Guardbots. Dargestellt als Mobile Fortress in einer bestimmten Farbe.

Spielfelder mit Guardbot können nicht von anderen Figuren durchquert oder betreten werden.

Ein Guardbot kann sich über Spielfelder bewegen, auf denen Infanteristen stehen. Diese werden dadurch zerstört.

Gilt wie ein Panzerfahrzeug () mit frontalem, unbeweglichen Maschinengewehr (MG).

Kann eine Aktion für „Angriff“ oder „Tür öffnen/schließen“ verwenden.

 2 Sicht: 4  2  : 

Ein Guardbot:

- kann Gegenwehr leisten, falls möglich.
- kann beim Angriff alle möglichen Ziele gleichzeitig töten.
- kann nur frontal angreifen, also die 2 Felder in Blickrichtung der Figur.
- ist in der Regel für alle Waffen unbesiegbar.
- kann nur vorwärts oder rückwärts bewegt werden.
- kann jedoch je einen Bewegungs-Punkt opfern, um sich um 90° zu drehen
 - Beispiel A:** Wegen Geschwindigkeit = 2 hat die Figur 2 Bewegungspunkte, und könnte sich somit in einem Zug um 90° drehen und sich danach um ein Feld bewegen.
 - Beispiel B:** Die Figur könnte sich in einem Zug um 90° drehen (Bewegung), angreifen (Aktion) und wieder um 90° zurückdrehen (Bewegung).

Die Ausrichtung der Figur ist also immer relevant.



- muss sich an Guardbot-Logik halten:
 - Ist im Spielerzug des PL2 ein Gegner in Sicht eines Guardbots, folgt der Guardbot diesem zwanghaft.
 - Sind mehrere Gegner gleichzeitig in Sicht eines Guardbots, darf PL2 entscheiden, welcher Gegner verfolgt wird.
 - Wenn sich kein Gegner in Sicht befindet, bleibt der Guardbot auf seinem Startfeld (siehe Aufstellplan) bzw. kehrt dorthin zurück und bleibt dort.
- ignoriert ALARM – sein „Verhalten“ ändert sich aufgrund Alarm nicht.
- kann keinen Alarm auslösen.

Zusätzlich zu diesen Guardbot-Grundregeln gibt es noch verschiedene noch unbekanntere Arten von Guardbots.


Mehr dazu steht in den Kampagnenbüchern in den betreffenden Missionen.

INFANTERISTEN

PL1-Infanterist

 4 Sicht: sieht alles, was auf dem Spielbrett ist  3

Wachen – bei ALARM = OFF

 2 Sicht: 2  2 

Wachen dürfen keine PL2-Figuren angreifen.

Wachen müssen sich an die „Wachen-Logik“ halten (siehe Beschreibung der drei Wachenvarianten unten):

- Streifen-Wachen müssen Streifenwegen folgen.
- Unregelmäßige Wachen müssen sich per Würfel bewegen.
- Stationäre Wachen bleiben stehen.

Wachen – bei ALARM = ON

 3 Sicht: 3  3 

Wachen dürfen keine PL2-Figuren angreifen.

Wachen halten sich bei Alarm = ON nicht an eine „Wachen-Logik“ und können sich frei nach dem Willen des PL2 bewegen. Versetzen Sie sich im Spiel aber in die Lage Ihrer Wachen.

Gehen Sie davon aus, dass alle Wachen wahrscheinlich über Funk verbunden sind.

Ihre Wachen sehen nur das, was in deren Sicht ist, und nicht das, was PL2 als Mensch sieht.

REGEL ZU „WACHEN-LOGIK“:

Es gibt 3 Varianten von Wachen. Diese grünen Symbole sind im Aufstellplan entsprechend gekennzeichnet. Alle Wachen müssen bei ALARM = OFF sich an diese Regeln halten.

■ Streifen-Wache



Wachen, die beim Aufstellen an einem Startpunkt (Kreuz) eines Streifenwegs stehen (diese Streifen befinden sich im Aufstellplan), sind Streifenwachen. Sie müssen in jeder Runde dem entsprechenden Streifenweg in der angegebenen Richtung folgen, bis sie auf ein Kreuz stoßen.

Mit dem Kreuz endet ihre Bewegung für diese Runde temporär.

Kreuze sind also immer Zwischenstopps und der eine ist zusätzlich der Startpunkt.

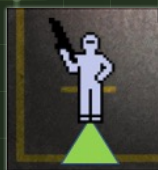
Erst dann, wenn so eine Streifen-Wache aufgestellt wurde, startet deren Streifenbewegung – nicht bei Beginn der Mission (manchmal werden sie später aufgestellt).

Muss eine Wache durch eine geschlossene Tür, braucht sie eine Aktion, um die Tür zu öffnen. Wachen versuchen vorrangig, die von ihnen geöffneten Türen möglichst wieder zu schließen mittels einer Aktion.

Auch wenn nicht der komplette Streifenweg ausgelegt wurde, weil aufgrund von Kriegsnebel Bodenplatten fehlen, gehen diese Wachen trotzdem ihren strikten Weg, ab dem Zeitpunkt, an dem sie aufgestellt wurden.

Falls dabei eine Wache temporär aus dem Bodenplatten-Bereich in dem Kriegsnebel verschwindet, dann muss PL 2 sich diese Positionen genau merken oder geheim am Aufstellplan weiterbewegen, bis diese Wache wieder am Spielbrett erscheint.


■ Unregelmäßige Wache



Wachen, die beim Aufstellen an einem grünen Dreieck stehen (diese Dreiecke befinden sich im Aufstellplan), sind Unregelmäßige Wachen. Eine Unregelmäßige Wache beginnt im PL2-Zug mit ihrer Bewegung, sobald sie aufgestellt ist.

Muss eine Wache durch eine geschlossene Tür, braucht sie eine Aktion, um die Tür zu öffnen. Wachen versuchen vorrangig, die von ihnen geöffneten Türen möglichst wieder zu schließen mittels einer Aktion.

Um eine Unregelmäßige Wache zu bewegen, sind folgende Schritte erforderlich:

1. Würfeln Sie mit dem W4-Würfel. 
2. Bewegen Sie die aktive Wache um ein Feld in Richtung des Pfeiles auf dem Würfel (rechts/links/rauf/runter; die Orientierung dieser Richtungsangaben beziehen sich auf den Aufstellplan) Wenn Bewegung nicht möglich, erfolgt keine Bewegung.
3. Wiederholen Sie 1. und 2.

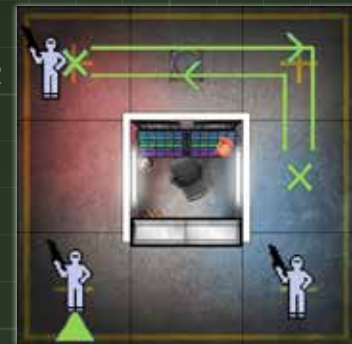
Unregelmäßige Wachen müssen dabei auf aufgestellten Bodenplatten bleiben und verschwindet nicht im Kriegsnebel.

■ Stationäre Wache



Wachen, die beim Aufstellen an keinem Symbol stehen, sind Stationäre Wachen. Solange der Alarm = OFF ist, können sie sich nicht bewegen.

Beispiel für das Verhalten der 3 Wachen-Varianten während Alarm = OFF und keine PL1-Figur entdeckt wird: Dieses Bild rechts sieht PL2 in seinem Aufstellplan und stellt dies auf



Wenn diese Bodenplatte im PL1 Zug aufgestellt wird, dann sieht PL1 aus seiner Sicht folgendes Spielbrett vor sich:



Jetzt im PL1 Zug dann im PL2 Zug im nächsten PL2 Zug im weiteren PL2 Zug im weitem PL2 Zug.

Hier die W4 Ergebnisse:  und   und 

Im letzten abgebildeten Zug muss die Wache die Tür öffnen, um sich zu bewegen. Sie kann diese nicht mehr schließen. Sie muss diese bei Beginn der nächsten Runde sofort schließen.

Wachen-Logik bei illegal geöffneten Türen:

Befindet sich eine offene Tür, die von PL1 geöffnet wurde, in Sicht einer Wache, gelten folgende Regeln:

- Nur eine der Wachen, die diese Tür entdeckten, geht auf dem kürzesten Weg durch diese offene Tür auf das Spielfeld dahinter.
- Dort verweilt sie eine ganze Runde.
- Danach geht sie auf kürzestem Weg wieder auf ihren Anfangspunkt (laut Aufstellplan) zurück und führt ihre Tätigkeit als Wache fort. Dabei schließt sie die offene Tür mittels Aktion.

Falls es sich um eine Streifen-Wache handelt, verweilt sie gegebenenfalls so lange am Anfangspunkt, bis alle anderen Streifen-Wachen ihre Streife vom Anfangspunkt starten, damit wieder alle Streifen synchron laufen.

KAMERA



Grüne Kamera ist eingeschaltet (ON). Rote Kamera ist ausgeschaltet (OFF).
 Dieses Gerät reagiert selbständig und ist nicht von einer weiteren Figur des PL2 abhängig.
 Die grüne Kamera löst also selbständig Alarm aus, ohne eine Wache zu benötigen.
 Eine Kamera kann mittels RAK-Inf zerstört werden. Passiert das, wird sie entfernt.
 Sicht = 3

KRIEGSNEBEL BEI INDOOR-MISSIONEN



Manche Missionen beinhalten Kriegsnebel. Kriegsnebel wird durch Kriegsnebel-Token dargestellt. Die Kriegsnebel-Token teilen PL1 mit, dass es hier weitergeht, hier also weitere Bodenplatten angrenzen. (Diese sind noch im Kriegsnebel verborgen.)
 Wenn es am Anfang der Missionsregel den Hinweis: „Es herrscht Kriegsnebel“ gibt, dann baut PL2 das Spielmaterial anfangs nur laut Start-Aufstellplan des Kampagnenbuches auf, **nicht** laut Gesamt-Aufstellplan.

Bild: Beispiel einer Start-Aufstellung



1. Sofort wenn eine PL1-Einheit eine Bodenplatte (nicht Spielfeld, wie bei Outdoor) betritt, welche an ein Kriegsnebel-Token grenzt, wird die Aktivierung dieser Figur unterbrochen.
2. Dann legt PL2 statt des Kriegsnebel-Tokens eine weitere Bodenplatte (laut Gesamt-Aufstellplan) samt Inhalt aus.
 Auf diesen neu ausgelegten Bodenplatten wird immer das gesamte angezeigte Spielmaterial (laut Gesamt-Aufstellplan) aufgestellt – auch wenn manches Spielmaterial für die PL1-Figur nicht sichtbar wäre (siehe dazu nächstes Beispiel).
3. Danach legt PL2 ein oder mehrere Kriegsnebel-Token dort an diese neue Bodenplatte, wo (laut Gesamt-Aufstellplan) weitere Bodenplatten zu finden sind. Ausnahme: Befindet sich eine Wand oder eine geschlossene Tür am Rand der Bodenplatte, werden hinter dieser Wand/Tür keine Kriegsnebel-Token ausgelegt (siehe dazu nächstes Beispiel).
4. Danach darf PL1 die Aktivierung seiner Figur fortsetzen.

Info, warum diese Kriegsnebel-Token angelegt werden:

Ansonsten wäre dies für PL1 unklar, wo ein weiterer Raum weiterführt. Denn bei vielen Bodenplatten wurden keine äußeren Wände eingezeichnet, wo sich aber gedanklich Wände befinden (wegen größerer Flexibilität). Siehe dazu Kapitel „Indoor-Regeln“ -> Glossar für Indoor-Regeln -> Wände, Seite 40.

Erinnerung: Wurden aufgrund des Kriegsnebels manche Figuren des PL2 noch nicht aufgestellt, führen diese auch keine Streifen bzw. unregelmäßigen Bewegungen aus. Erst, wenn eine Streifen-Wache oder Unregelmäßige Wache aufgestellt wurde, beginnt deren Bewegung.

Erinnerung: Wurde eine Streifen-Wache aufgestellt, dann führt diese sehr wohl ihre Streifen-Bewegung auch im Kriegsnebel aus, falls die Bewegung in den Nebel hineinführen würde.

Beispiel für eine Indoor-Mission mit Kriegsnebel:

PL1 spielt mit dem roten Infanteristen.

Regel: Es herrscht Kriegsnebel.

Start-Aufstellplan:

Gesamt-Aufstellplan:



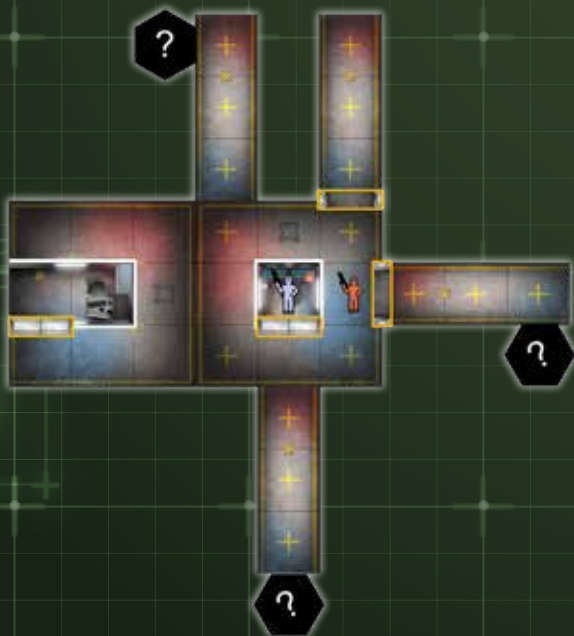
1. PL2 baut laut Startaufstellung auf.
 Die Wache wird daher trotzdem aufgestellt, obwohl ihn PL1 eigentlich nicht sehen kann:



2. Der rote Infanterist des PL1 rückt während des Spielerzuges 2 Felder vor und betritt damit die nächste Bodenplatte. Damit befindet er sich auf einer Bodenplatte, an die 3 Kriegsnebel-Token grenzen. Hinter der Tür wird laut Regel kein Token angelegt und natürlich auch noch keine Bodenplatte. Damit wird der Zug des PL1 sofort unterbrochen, und PL2 stellt die entsprechenden Bodenplatten samt Inhalt auf (siehe Bild). Danach darf PL1 seinen Zug weiterführen.



3. Später öffnet PL1 die verschlossene Tür (rechts im Bild). Sein Zug wird sofort unterbrochen, und PL2 legt die entsprechende Bodenplatte samt angrenzender Kriegsnebel-Token und Inhalt auf (siehe Bild).



MOBILE-FORTRESS

In Indoor-Missionen stellt ein Mobile-Fortress einen Guardbot dar (siehe Kapitel „Glossar für Indoor-Regeln“ -> Guardbot, Seite 36).

REICHWEITE

Bei einem Angriff muss der Angreifer mindestens so viel Reichweite haben, wie die Distanz zum Ziel ist.

SENTRY-GUN

 0 Sicht 3  3

Grüne Sentry-Gun ist aktiviert (ON). Rote Sentry-Gun ist deaktiviert (OFF).

Ein automatisches, zielsuchendes Maschinengewehr (MG) mit Kamera und Freund/Feind-Erkennung, das an einer Wand angebracht ist. Dieses Gerät reagiert selbständig und ist nicht von einer weiteren Figur des PL2 abhängig. Eine aktivierte Sentry-Gun greift am Ende des Spielerzuges des PL2 den nächsten PL1 Infanteristen an.

Kann mittels RAK-Inf zerstört werden -> Gegenwehr falls möglich -> Sentry-Gun wird entfernt.

Gilt auch als Spielfeld und kann betreten werden. Befindet sich eine Figur am Feld der Sentry-Gun, kann ein Angreifer bestimmen, ob er die Sentry-Gun oder Figur angreift.

SICHT

Bei Indoor-Missionen haben Figuren den zusätzlichen Wert „Sicht“. Das soll die Sichtweite darstellen, wieviel Felder weit eine Figur sehen kann.

WÄNDE

Manche Bodenplatten haben entlang ihrer Außenkante eine aufgemalte Wand.



Andere Bodenplatten haben entlang ihrer Außenkante **keine** aufgemalte Wand.



Liegt über einer aufgemalten Wand ein Tür-Token, dann ist dort keine Wand, sondern eine Tür (ein Tür-Token negiert die Wand). Wenn eine Kante einer Bodenplatte keine aufgemalte Wand hat und dort weder Tür noch Kriegsnebel Token noch eine weitere Bodenplatte ist, dann denkt man sich dort eine Wand.

Beispiel: Im linken Bild sieht man die reale Aufstellung des Spielbretts bestehend aus zwei Bodenplatten. Bei keiner der beiden Bodenplatten sind Außenwände eingezeichnet. Durch die geschlossene Tür und die 3 Kriegsnebelmarken ergibt sich jedoch eindeutig, wo Außenwände vorhanden sind. Rechts sind diese gedanklichen Außenwände in Hellblau dargestellt.



Warum haben manche Bodenplatten Wände und manche keine?

Das ist nur eine Sache des Spieldesigns, um die Kompatibilität und Modularität von Spielplänen zu erhöhen. Man kann somit eine Halle aus 2 Bodenplatten bilden, die keine Außenwände besitzen. Man kann andererseits eine Trennung erstellen, wenn mindestens eine Bodenplatte eine Außenwand hat.

AUSWERTUNG

Wenn beide PL keine Mission Cards mehr haben, dann ist die Kampagne zu Ende. Hier in der Auswertung werden zunächst einige Werte (Zahlen) berechnet, Zustände (JA oder NEIN) evaluiert und in das Kampagnen-Logbuch eingetragen. Dabei werden mathematische Formeln verwendet (Addition +, Subtraktion -, Multiplikation x, Division /). Der Ausdruck **1W6** bedeutet, den gewürfelten Wert. **Gelb** hinterlegte **WERTE** und **ZUSTÄNDE** beziehen sich auf EFA-Commander und Europa. **Rot** hinterlegte **WERTE** und **ZUSTÄNDE** beziehen sich auf RedCat-Commander und Nahost. Oft wird bei Berechnungen eine Anzahl erhaltener Karten verwendet – dabei ist es nie relevant, ob diese verbraucht (durchgestrichen) wurden. Beide PL tragen diese Werte und Zustände in ihr Logbuch ein. Der Ausdruck **[Nation]** bedeutet entweder Europa oder Nahost. Ausdrücke in eckiger Klammer sind generell Variablen.

Danach liest ein PL aufgrund dieser Werte und Zustände bestimmte narrative Texte im Appendix der Auswertung beiden PL vor, die den Ausgang des Krieges beschreiben.

DAUER des KRIEGES = Anzahl aller **gespielten** Mission beider SP. Wobei die 3 Missionen „Factory Chapter 2,3,4“ nicht mitgezählt werden. Die Einheit von **DAUER des KRIEGES** ist Monate. Diese Zahl wird in Kampagnen-Logbuch eingetragen.

MERCY = JA, wenn **CHARISM** / **VICTORY** größer als 1,49 andernfalls = NEIN

MERCY = JA, wenn **CHARISM** / **VICTORY** größer als 1,18 andernfalls = NEIN

BRUTE = JA, wenn **CHARISM** / **VICTORY** kleiner als 0,75 andernfalls = NEIN

BRUTE = JA, wenn **CHARISM** / **VICTORY** kleiner als 0,59 andernfalls = NEIN

HERO = JA, wenn **CHARISM** größer als 11 andernfalls = NEIN

HERO = JA, wenn **CHARISM** größer als 9 andernfalls = NEIN

ARMUT = JA, wenn $(6 \times \text{Icon} / 57 - \text{Anzahl folgender erhaltener REWARD CARDS („Funds Received“, „Infinite Power“)} + \text{Anzahl folgender erhaltener REWARD CARDS („Insufficient Funds“)} + 1W6 / 6)$ größer als 6 andernfalls = NEIN

ARMUT = JA, wenn $(6 \times \text{Icon} / 30 - \text{Anzahl folgender erhaltener REWARD CARDS („Funds Received“, „Infinite Power“)} + \text{Anzahl folgender erhaltener REWARD CARDS („Insufficient Funds“)} + 1W6 / 6)$ größer als 6 andernfalls = NEIN

RUINEN = JA, wenn $(\text{DAUER des KRIEGES} / 33 + 4 \times \text{[Icon]} / 50) + ((\text{VICTORY} / \text{CHARISM} - 0,66) \times 1,5 + 1W6 / 6)$ größer als 5

RUINEN = JA, wenn $(\text{DAUER des KRIEGES} / 33 + 4 \times \text{[Icon]} / 39) + ((\text{VICTORY} / \text{CHARISM} - 0,85) \times 1,17 + 1W6 / 6)$ größer als 5

TECHNOLOGY = Anzahl folgender erhaltener **REWARD CARDS** („Super Ingenieur“, „Engine Hack“, „Weapon Hack“, „Building in Progress“, „Dud Generator“)

+ 2x Anzahl folgender erhaltener **REWARD CARDS** („Orbital Strike“, „Shytan“, „Micro-Nuke Warhead“, „New Construction Options“, „Mini Anti Tank Rocket“, „Infinite Power“, „Mobile Fortress Prototype“)

- 2 wenn sich unter **REWARD CARDS** „Shytan“ befindet (Grund: europäische Firma PharmaSoft wurde zerstört)
- 2 wenn sich unter **MISSIONS** „Final Battle: Freedom for Weapons“ befindet (Grund: die europäische AI-Factory wurde zerstört)
- 2 wenn Spezial Event = „Orbitalstation zerstört“ (Grund: die geheime europäische Orbitalwaffe wurde zerstört)

TECHNOLOGY = Anzahl folgender erhaltener **REWARD CARDS** („Super Ingenieur“, „Engine Hack“, „Weapon Hack“, „Building in Progress“, „Dud Generator“)

+ 2x Anzahl folgender erhaltener **REWARD CARDS** („Orbital Strike“, „Shytan“, „Micro-Nuke Warhead“, „New Construction Options“, „Mini Anti Tank Rocket“, „Infinite Power“, „Mobile Fortress Prototype“)

- 2 wenn sich unter **REWARD CARDS** „Mini Anti Tank Rocket“ befindet (Grund: die aus Nahost stammenden und einzigen Prototypen der Tarn-Fahrzeuge wurden zerstört)
- 2 wenn Spezial Event = „Microgen gelöscht“ (Grund: die Datenbank der Libanesischen Firma MicroGen wurde gelöscht)

TECH LEADER = EUROPA oder NAHOST. Die Nation mit der höchsten **TECHNOLOGY**, aber **NUR** wenn **TECHNOLOGY** größer als 7, ansonsten keiner.

SIEGER NATION = EUROPA oder NAHOST. Die Nation, mit der höchsten **VICTORY**. Die andere Nation wird als **Verlierer Nation** bezeichnet. Bei Gleichstand gibt es weder **SIEGER NATION** noch **Verlierer Nation**.

Nun liest einer der PL beiden PL die angeführten Texte vor, wenn jeweils der Zustand eintritt. Die Texte befinden sich unmittelbar danach.

Wenn **SIEGER NATION** existiert, dann Text 0001 lesen.

Wenn **SIEGER NATION** nicht existiert, dann Text 0002 lesen.

Wenn **TECH LEADER** existiert, dann Text 0003 lesen.

Würfeln mit W6

Wenn (Differenz zwischen **VICTORY** und **VICTORY**) - 1W6 größer als 0, dann Text 0004 lesen.

Wobei Differenz immer ein positiver Wert ist (also der mathematische Betrag)

Wobei **[Proxy]** = Afrika, wenn **SIEGER NATION** = Europa

Wobei **[Proxy]** = USA, wenn **SIEGER NATION** = Nahost

Wenn (**RUINEN** = JA) oder (**RUINEN** = JA), dann Text 0005 lesen.

Wobei **[Nation]** = die entsprechende Nation ist, für die diese Bedingung zutrifft bzw. auch beide Nationen möglich.

Wenn (**RUINEN** = JA und **ARMUT** = JA) oder (**RUINEN** = JA und **ARMUT** = JA), dann

Würfeln mit W6

Wenn 1W6 = 1, 2, 3, 4 dann Text 0006 lesen.

Wobei **[Nation]** = die entsprechende Nation ist, für die diese Bedingung zutrifft bzw. auch beide Nationen möglich.

Wobei **[Ziel]** = Russland und China, wenn **[Nation]** = Europa

Wobei **[Ziel]** = Afrika, wenn **[Nation]** = Nahost

Wobei **[Ziel]** = Russland, China und Afrika, wenn Bedingung für beide Nationen zutrifft

Wenn (**RUINEN** = JA und **ARMUT** = JA) oder (**RUINEN** = JA und **ARMUT** = JA), dann

Würfeln mit W6

Wenn 1W6 = 1, 2, 3, 4 dann Text 0007 lesen.

Wobei **[Nation]** = die entsprechende Nation ist, für die diese Bedingung zutrifft bzw. auch beide Nationen möglich.

Wenn (**[Verlierer Nation]** existiert und dessen **RUINEN** = JA und dessen **ARMUT** = JA), dann Text 0008 lesen.

Wenn **HERO** = JA, dann Text 0009 lesen.

Wenn **HERO** = JA, dann Text 0010 lesen.

Wenn **SIEGER NATION** existiert und dessen **BRUTE** = JA, dann

Würfeln mit W6 → Wenn 1W6 = 1, 2, 3, 4 dann Text 0011 lesen.

Wenn (**[Verlierer Nation]** = Nahost) und (**BRUTE** = JA) und (Spezial Event „Dr Ablah besiegt“ **nicht** existiert), dann

Würfeln mit W6

Wenn 1W6 = 1, 2, 3 dann Text 0012 lesen

Wenn 1W6 = 4, 5, 6 dann Text 0013 lesen

Wenn (**[Verlierer Nation]** = Europa) und (**BRUTE** = JA) und (Spezial Event „Dr. Tono besiegt“ nicht existiert), dann Text 0014 lesen

Wenn (**MERCY** = JA) und (**MERCY** = JA) und (**SIEGER NATION** existiert) und (**SIEGER NATION ARMUT** = NEIN) und (**[Verlierer Nation]** dessen **ARMUT** = JA), dann Text 0015 lesen.

Wenn (**MERCY** = JA) und (**MERCY** = JA), dann Text 0016 lesen.

Wenn Betrag von (**VICTORY** - **VICTORY**) größer als 3, dann Text 0017 lesen.

Wenn Betrag von (**VICTORY** - **VICTORY**) größer als 3, dann Text 0018 lesen.

Wenn (**BRUTE** = JA) und (**RUINEN** = JA) und (**ARMUT** = JA), würfeln mit W6

Wenn 1W6 = 3, dann Text 0019 lesen.

Wenn 1W6 = 4, dann Text 0020 lesen.

Wenn 1W6 = 5, dann Text 0021 lesen.

Wenn 1W6 = 6, dann Text 0022 lesen.

Wobei **[Nation]** = Europa

Wenn (**BRUTE** = JA) und (**RUINEN** = JA) und (**ARMUT** = JA), würfeln mit W6

Wenn 1W6 = 3, dann Text 0019 lesen.

Wenn 1W6 = 4, dann Text 0020 lesen.

Wenn 1W6 = 5, dann Text 0021 lesen.

Wenn 1W6 = 6, dann Text 0022 lesen.

Wobei **[Nation]** = Nahost

Wenn Spezial Event = „Atomschlag“, dann Text 0023 lesen.

Wenn Spezial Event = „Dr. Tono besiegt“, dann zusätzlich Text 0024 lesen.

APPENDIX DER AUSWERTUNG

TEXT 0001: ENDE DES KRIEGES!

[Verlierer Nation] gab die Kapitulation bekannt. Der Krieg dauerte [Dauer des Krieges] Monate.

Einige [Verlierer Nation] Länder wurden von [Sieger Nation] annektiert. Die Siegermacht erklärte, dass die annektierten Länder nicht als eigennützige Eroberung zu sehen seien, sondern es darum ginge, das Land wieder neu aufzubauen, die Energieversorgung wieder herzustellen, Verletzte zu versorgen und weiteren verbrecherischen, terroristischen Aktionen vorzubeugen.

TEXT 0002: ENDE DES KRIEGES!

Sowohl Europa als auch Nahost haben die Waffen niedergelegt. Der Krieg dauerte [Dauer des Krieges] Monate. Die Grenzen wurden dabei nicht verschoben. Es wurden keine Länder annektiert. Jedoch befinden sich immer noch erhebliche Militärmächte beider Parteien in den jeweiligen gegnerischen Gebieten. Die Verhandlungen dauern an.

TEXT 0003: DER KRIEG UND NEUE TECHNOLOGIEN – TECHNOLOGIEFÜHRER: [TECH-LEADER]

In diesem Krieg erlangte diese Großmacht einen erheblichen technologischen Aufschwung. Erstmals rollten Großkampfpfänger über das Schlachtfeld. Diese erinnerten an die damaligen unrealistischen Entwurfszeichnungen von „P-1000 Ratte“ und „P-1500 Monster“. Diesen sogenannten Mobile-Fortresses war kaum etwas entgegenzusetzen. Ihr Nachteil war nur ihre niedrige Geschwindigkeit.

Bald wurde bei allen Typen von Flugzeugen eine VTOL-Senkrechtstart-Variante eingeführt. Bomber, Fighter und Truppentransporter benötigen nur noch eine kreisförmige Landefläche von Ø40m.

Weiters wurde hochflexible Infanterie ausgebildet. Darunter versteht man Kampftaucher mit Sprengsätzen, Schützen mit Hacker-Ausbildung und Ingenieure mit autonomen Geräten zur Steuerung von Fabrikanlagen.

Die extrem gute Ausbildung der Hacker ermöglicht den Support der Kampfverbände, da es den Hackern nun möglich ist, feindliche Anlagen und Waffen per Remote-Hack zu deaktivieren.

TEXT 0004: UNBETEILIGTE GROSSMACHT [PROXY] RÜSTET AUF

Man spricht hier vom sogenannten Stellvertreterkrieg. Aufgrund der Niederlage von [Verlierer Nation] kommt es zu einer deutlichen Machtverschiebung. Die loyal gesinnte Großmacht [Proxy] fühlt sich nun bedroht und kündete aus politisch- und wirtschaftlich strategischen Gründen an, deutlich mehr Kapital in Rüstung zu investieren. Dies sei natürlich nicht als Akt der Aggression zu sehen, verkündet der Präsident. Es diene viel mehr zur Aufrechterhaltung des Gleichgewichtes unserer Welt und sei somit eine notwendige altruistische Aktivität.

**TEXT 0005:
RUINEN UND VERWÜSTUNG – SCHAUPLATZ [NATION]**

Städte als Trümmerwüsten. Unmittelbar nach dem Krieg sind in [Nation] 50 Mio. Wohnungen zerstört. In diesen betroffenen Gebieten hausen die Betroffenen, die ihre vertraute Heimat nicht verlassen wollten, in Kellern, Modul-Baracken und Großzelten. Trümmerkinder durchwühlen die Ruinen nach wertvollen Gebrauchsgegenständen. Mühsam beginnen die Erwachsenen den Wiederaufbau. Der moderne Mensch ist eine Energieknappheit nicht gewohnt. Fast alle Fahrzeuge, Werkzeuge und Anlagen sind heutzutage elektrisch betrieben und von den Thorium-KWs abhängig. Jedoch wurden zahlreiche Power-Plants zerstört und entfernte Nachbarländer können das Strom-Defizit nicht kompensieren. Man fordert zur Spende von Solarpanelen auf.

**TEXT 0006:
MASSENHAFT FLÜCHTLINGSWELLEN AUS [NATION]**

30 Mio. Flüchtlinge wurden bereits gezählt. Diese verließen [Nation] und bewegen sich in Richtung [Ziel]. Laut Prognose soll die Anzahl der Flüchtlinge auf das Doppelte steigen. [Ziel] kündigte an, alle Einwanderer aufzunehmen, jedoch nur unter der Bedingung, dass andere Nationen finanzielle Unterstützung bereitstellen und keine Auflagen diktiert werden. Es werden sogenannte Biofuel-Agrar-Arbeitslager vorbereitet, in denen die Flüchtlinge sofort einer Beschäftigung nachgehen dürfen.

**TEXT 0007:
ZUSAMMENBRUCH DER WIRTSCHAFT IN [NATION]**

Ressourcen sind knapp. Viele Fabriken sind stark beschädigt oder zerstört. Die Stromversorgung ist zusammengebrochen. Plünderungen finden statt. Versehrte und Pensionisten wurden gebeten, das Land zu verlassen. Den Bürgern aus den Großstädten wurden freie Parkflächen zugewiesen, um Nahrung anzubauen. Die Regierung bittet um Spenden und Aufbauteams. Wasserfilteranlagen, Antibiotika und Solarpaneele werden von Fremdländern angefordert und an die Bürger verteilt.

**TEXT 0008:
ZUSAMMENBRUCH DER REGIERUNG IN [VERLIERER NATION]**

Aufgrund der katastrophalen wirtschaftlichen Lage und Armut kam es massenhaft zu Ausschreitungen und Plünderungen. Die Regierung hat eine temporäre Softwareunterstützte Technokratie ausgerufen. [Victorious Nation] sorgt in den Straßen für die Sicherheit der Bürger. Strenge Ausgangsbestimmungen und Rationierung von Lebensmitteln wurden eingeführt. Die schützenden Armeen haben Befehl, nach eigenem Ermessen zu handeln. Bei Plünderung, Sachbeschädigung und Demonstration muss der Täter unverzüglich mit körperlicher Gewalt außer Gefecht gesetzt werden. Kommt es dabei zu einer unbeabsichtigten, tödlichen Verletzung des Täters, so stehen EFA und EFA natürlich unter Immunität. Das Volk reagierte auf diese Anordnung mit Akzeptanz – es kam kaum noch zu Aufständen.

**TEXT 0009:
DER HELD DER WELT!**

Die Welt blickt auf den großartigen Commander der EFA.

Dieser charismatische Commander hat fair gekämpft. Unabhängig davon, welche Nation letztendlich siegte – er wird nicht nur im eigenen Land als Held gefeiert. Zahlreiche Filmproduzenten kündigten epische Kriegsfilme und Dokus an, in denen der Commander den Protagonisten verkörpert. Es wurden die Trailer folgender Filme vorgestellt: „Steel Sky“ (Retro-Komödie), „Brave Yard“ (brutaler Kriegsfilm) und „Operation Cybertec“ (Actionfilm).

**TEXT 0010:
DER HELD DER WELT!**

Die Welt blickt auf den großartigen Commander der RedCats.

Dieser charismatische Commander hat fair gekämpft. Unabhängig davon, welche Nation letztendlich siegte – er wird nicht nur im eigenen Land als Held gefeiert. Zahlreiche Filmproduzenten kündigen daraufhin epische Kriegsfilme und Dokus an, in denen der Commander den Protagonisten verkörpert. Es wurde die Trailer folgender Filme vorgestellt: „Es ist schwer, ein Held zu sein“ (Philosophischer Antikriegsfilm), „Der Rote Löwe“ (Zeichentrickmärchen) und „Wenn Allah weint, regnet es schwarze Steine“ (Doku).

**TEXT 0011:
DIE [SIEGER NATION]-MEDIEN BERICHTEN: „KRIEGSVERBRECHER
[VERLIERER NATION] IM RAMPENLICHT DER WELT!“**

Der Großmacht wird vorgeworfen, extrem unfair gehandelt zu haben. Im Laufe des Krieges war die Großmacht verantwortlich für Kriegsverbrechen wie Plünderungen, wahllose Angriffe auf Zivilisten, ziviles Eigentum und Denkmäler. In Folge dessen werden in [Verlierer Nation] Sanktionen verhängt, Kommunikationskanäle zensiert und die Rechte der Bürger eingeschränkt. Deren Kommunikationskanäle werden zensiert.

**TEXT 0012:
VERGELTUNGSANGRIFF AUS NAHOST**

Gestern ereignete sich in Europa folgendes Drama: Unbekannte RedCat-Truppen stürmten zeitgleich mehrere europäische Thorium-Kraftwerke, brachten Sprengladungen an und leiteten Explosionen ein. Die europäische Energieversorgung wurde dadurch um 35% reduziert. Um die wichtigsten Anlagen wie Fabriken, Brennstoff-Endlager-Kühlung, Instandhaltungsbetriebe und Hospitäler aufrecht zu halten, wurden zivile Abnehmer vom Netz genommen. Es kam in Folge zu zivilen Ausschreitungen. Außerdem kam es zu erheblichen Austritten an radioaktiven Aerosolen. Es wurden einige Attentäter gefasst, nach weiteren wird gefahndet. Von den gefassten Tätern erfuhr man, dass es sich um bezahlte Auftragsterroristen handelte. Heute strahlte der spanische Präsident Dr. David Ablah eine Sondersendung in Europa aus, in der er sich zu dieser Vergeltungstat bekannte. Europa solle seine Rache spüren und es würden laut seiner Rede weitere Anschläge folgen. Dr. Ablah, der zuvor das Amt niederlegte, ist derzeit spurlos untergetaucht.

**TEXT 0013:
VERGELTUNGSANGRIFF AUS NAHOST**

Gestern ereignete sich in Europa folgendes Drama: Unbekannte RedCat-Truppen stürmten zeitgleich mehrere europäische Regierungsgebäude, brachten Sprengladungen an und leiteten Explosionen ein. Es kam in Folge zu zivilen Ausschreitungen. Die Bevölkerung ist verängstigt und wütend und wirft der EST Nachlässigkeit vor. Es wurden einige Attentäter gefasst, nach weiteren wird gefahndet. Von den gefassten Tätern erfuhr man, dass es sich um bezahlte Auftragsterroristen handelte. Heute strahlte der spanische Präsident Dr. David Ablah eine Sondersendung in Europa aus, in der er sich zu dieser Vergeltungstat bekannte. Europa solle seine Rache spüren und es würden laut seiner Rede weitere Anschläge folgen. Dr. Ablah, der zuvor das Amt niederlegte, ist derzeit spurlos untergetaucht.

**TEXT 0014:
VERGELTUNGSANGRIFF AUS EUROPA**

Gestern ereignete sich im Libanon und in Syrien folgendes Drama: Von Beirut aus starteten zahlreiche Flugeinheiten und nahmen Stellungen und Militäranlagen in Syrien unter Beschuss. Vergeltend griffen syrische Armeen Libanons Städte an und wurden in Folge dessen von libanesischen Einheiten angegriffen. Es kam zu hohen zivilen und militärischen Verlusten. Alle zurückkehrenden, libanesischen Flugeinheiten wurden in Syrien abgeschossen. Ermittlungen ergaben, dass alle Einheiten ihre Schleudersitze aktivierten, aber kein einziger Pilot gerettet oder gefasst werden konnte. Alle sind spurlos verschwunden. Heute wurde eine Sondersendung ausgestrahlt, in der sich eine unbekannte, maskierte Dame als Täterin für diesen Bombenangriff und dessen Folgen bekannte. Sie trug einen violett-weißen Barock-Anzug und eine venezianische Maske und streichelte eine schwarze Katze. Im Hintergrund erkannte man eine skurrile Dekoration, die eine Elektronikschaltung im barocken Stil darstellte. Sie beendete ihre Rede mit den Worten: „Ihr habt Eure Welt in meine Hände gelegt. Auf bald.“

**TEXT 0015:
HILFSORGANISATIONEN BAUEN [VERLIERER NATION] WIEDER AUF.**

Ein großes Lob erging an die Großmacht [Sieger Nation], die sich dazu bereit erklärte, hohe finanzielle Mittel in den Wiederaufbau von [Verlierer Nation] zu investieren. Es wurden Schwertransporte organisiert, um in den zerstörten Gebieten Fotovoltaik-Anlagen und mobile Thorium-Reaktoren aufzustellen. Weiters wurden modulare Instant-Hallen aufgebaut, um Personen zu beherbergen und Güter zu schützen. Komprimierte Nahrungsmittel und Antibiotika werden verteilt. Schwere Bagger wurden entsandt, um den Schutt zu beseitigen. Viele freiwillige Frauen aus [Sieger Nation] reisten mit ihren Gatten mit, um in [Verlierer Nation] als Sanitäter, Versehrten-Pfleger und Küchenhilfen zu dienen. Inspiriert von der Siegermacht beteiligte sich die ganze Welt an Spendenaktionen. Die Welt bedankt sich bei der Siegermacht für ihre humanitäre Aktion.

**TEXT 0016:
DER WEG ZUM WELTFRIEDEN?**

Gestern fand ein Gipfeltreffen zwischen Europa und Nahost und statt. Beide lobten den ehemaligen Kontrahenten für die Einhaltung der Fairness im Krieg. Dabei trafen sich auch die beiden Commander der EFA und der RedCat persönlich und gaben sich respektvoll die Hand. Dieses epische Treffen wurde weltweit ausgesandt und überraschte alle Menschen. Es kam zu einem Austausch sämtlicher Kriegsgefangener. Dabei zeigte sich, dass diese von beiden Kriegsparteien gut behandelt wurden.

**TEXT 0017:
NEUE TRADITIONEN IN EUROPA**

Viele europäische Gebiete wurden von Nahost annektiert. Die Regierungen wurden besetzt und neue Gesetze definiert. Arbeiter aus Nahost siedelten nach Europa, um dort die vielen unbesetzten Arbeitsplätze zu besetzen. Dies hatte zur Folge, dass sich auch die Traditionen in Europa änderten. Viele Moscheen und Badezentren („Hammams“) im arabischen Baustil wurden errichtet. Zahlreiche Fastfood-Lokale und sogenannte „Würstelstandln“ wichen orientalischen Restaurants. Die Herrenmode änderte sich: Statt Jogginganzug oder Jeans trägt Mann nun schicke Anzughose mit maskulinem, taillierten, bestickten Hemd. Damen tragen nun oft aufwendige, lange, bunte Kleider. Der Bikini wich dem Badeanzug. Damen haben in Fitness-Centern keinen Zutritt. Viele Altersheime wurden geschlossen – es wird viel Wert darauf gelegt, dass die alten Menschen ihren Lebensabend bei der Familie genießen. Es werden extrem hohe Steuern auf Alkohol erhoben.

**TEXT 0018:
NEUE TRADITIONEN IM NAHEN OSTEN**

Viele Nahost-Staaten wurden von der EU annektiert. Die Regierungen wurden besetzt und neue Gesetze definiert. Arbeiter aus Europa siedelten nach Nahost über, um dort die vielen unbesetzten Arbeitsplätze zu besetzen. Dies hatte zur Folge, dass sich auch die Traditionen im Orient änderten. Die neu gebauten Häuser und Wohnungen sind eher für Kleinfamilien und Alleinstehende ausgelegt – sie haben weniger, dafür aber größere Räume. Zahlreiche orientalische Restaurants bieten nun Wiener Schnitzel und Fischstäbchen an. Die Damenmode änderte sich: Es gibt nun ein Vermummungsverbot und Frau trägt enge, figurbetonte Stretch-Jeans oder Businessanzüge. Altersheime wurden errichtet, weil diese weitestgehend fehlten. Die Filmindustrie hat das Recht, in allen Moscheen und Tempeln zu filmen. Frauen haben die gleichen Rechte wie Männer. Alkohol ist überall frei und günstig zu erwerben. Dies hatte leider weitverbreitete Alkoholkrankheiten der Einheimischen zur Folge. Homosexualität und gleichgeschlechtliche Ehen sind gesetzlich erlaubt.

**TEXT 0019:
PERVERTIERUNG – SKURRILE GESETZE**

Die Zahl an Computerspielen, Brettspielen und Filmen, bei denen das Mittelalter thematisiert wird, ist hoch. Nun findet das Mittelalter direkt auf den Straßen von [Nation] statt. Grausige Bilder zeigen sich uns. Aufgrund der bestehenden Hungersnot und Energieknappheit hat die Regierung beschlossen, Kriegsgefangene als Sache zu betrachten. Es wurde das Verwerten von Kriegsgefangenen für die Nahrungserzeugung legalisiert. Kriegsgefangenenfleisch ist äußerst beliebt und wird sehr teuer gehandelt – nur reiche Einwohner haben darauf Zugriff.

**TEXT 0020:
PERVERTIERUNG – SKURRILE GESETZE**

Die Zahl an Computerspielen, Brettspielen und Filmen, bei denen das Mittelalter thematisiert wird, ist hoch. Nun findet das Mittelalter direkt auf den Straßen von [Nation] statt. Grausige Bilder zeigen sich uns. Aufgrund des noch immer anhaltenden Hasses und Beschuldigungen auf die gegnerische Partei hat die Regierung beschlossen, Kriegsgefangene als Sache zu betrachten. Das Versklaven von Kriegsgefangenen wurde legalisiert. Die Bezeichnung „Sklave“ hat einen negativen Beigeschmack, weshalb stattdessen der Ausdruck „Diener“ verwendet wird. Diener sind äußerst beliebt und werden sehr teuer gehandelt – nur reiche Einwohner haben Zugriff. Die Regierung rechtfertigte diese Vorgehensweise damit, dass dadurch die Zahl an radikalen Hass-Ausschreitungen gegen legale Bürger, die vormals aus dem Feindesland einwanderten, zurückgingen.

**TEXT 0021:
PERVERTIERUNG – SKURRILE GESETZE**

Die Zahl an Computerspielen, Brettspielen und Filmen, bei denen das Mittelalter thematisiert wird, ist hoch. Nun findet das Mittelalter direkt auf den Straßen von [Nation] statt. Grausige Bilder zeigen sich uns. Aufgrund des noch immer anhaltenden Hasses und Beschuldigungen auf die gegnerische Partei hat die Regierung beschlossen, Kriegsgefangene als Sache zu betrachten. Es wurde das öffentliche Foltern von Kriegsgefangenen legalisiert. Für einen gewissen Geldbetrag an die Regierung dürfen diese zahlenden Bürger mit gewissen vorgeschriebenen Geräten einen Kriegsgefangenen öffentlich für eine bestimmte Zeit foltern. Diese teure Freizeitbeschäftigung ist bei vielen Bürger sehr beliebt – nur reiche Einwohner haben Zugriff. Die Regierung rechtfertigte diese Vorgehensweise damit, dass dadurch die Zahl an radikalen Hass-Ausschreitungen gegen legale Bürger, die vormals aus dem Feindesland einwanderten, zurückgingen. Außerdem wird dieses Geld für den Wiederaufbau benötigt.

**TEXT 0022:
PERVERTIERUNG – SKURRILE GESETZE**

Der Hass auf das gegnerische Volk ist groß. Bürger in [Nation] diskriminieren die Nachfahren der Immigranten aus dem Feindesland, obwohl diese Nachfahren schon seit Jahrzehnten hier leben. Es kam zu hassgefüllten Ausschreitungen, Fahrzeugschäden und besprühten Gebäuden. Bald darauf gab es öffentliche, tätliche Angriffe und Straßenschlachten. Daher hat die Regierung beschlossen, alle Nachfolgenerationen mit Immigrationshintergrund aus Feindesländern als Bürgerklasse 2 zu bezeichnen. Dieser Klasse wird ein höherer Steuersatz zugewiesen und es wurde eine sogenannte Diskriminierungserlaubnis erteilt. Dies beinhaltet z.B. eine Erlaubnis, Bürgerklasse 2 bei Anmeldungen und Warteschlangen nachzureihen oder auszuschließen. Dieses Gesetz befriedigte die Bürger und die Angriffe reduzierten sich. Die Regierung versicherte, dass diese zusätzlich eingeführten Steuern nur dem Wiederaufbau und humanitären Zielen dienen.

**TEXT 0023:
DER TAG DANACH (BEI ATOMKRIEG – KEINER DER BEIDEN COMMANDER HAT ATOMSCHLAG UND ATOMGEGENSCHLAG VERHINDERT)**

Pakistan und Israel hatten dem atomaren Gegenanschlag zugestimmt. Mittels Drohnen, LMRS, Bombern und Marschflugkörpern wurden europäische Hauptstädte mit Atomwaffen angegriffen. Gleichzeitig griff Europa mit seinem Atom-Arsenal den Nahen Osten an. Um dem Atomwaffen-Schutzschild zu durchdringen, wurden beiderseits zahlreiche Atomwaffen-Attrappen verwendet (geschätzt bis zu 80% Attrappen). Russland und China griffen bei den Gegenmaßnahmen unerwartet ein. Offenbar kalkulierten diese Großmächte die Wahrscheinlichkeit eines Atomkonfliktes schon im Vorfeld als bedrohlich wahrscheinlich. Daher stationierten sie in aller Eile einen unsichtbaren Schild getarnter Atom-Abwehrdrohnen zwischen Europa und Nahost. Ca. 70% aller Atomwaffen wurden abgefangen. Dabei kamen auch zahlreiche europäische und Nahost-Abwehr-Raketen zum Einsatz. Dies reicht bei weitem nicht aus, um eine baldige Katastrophe zu verhindern. Russland, China, Indien und Afrika verkündeten sofort beim Start der Angriffe den Ausnahmezustand und starteten ihre Notfallpläne, um ihre Bevölkerung innerhalb ihrer eigenen Länder in distanziertere Gebiete zu evakuieren – zum Schutz vor dem Fallout. In allen Städten dieser Großmächte waren die Katastrophen-Alarmsirenen zu hören. Doch es kam zu keiner Evakuierung...

Die nicht abgefangenen Atomwaffen liegen nun in den betroffenen Hauptstädten am Boden zerschellt und somit zerstört. Somit stellen sie keine unmittelbare Bedrohung dar. Es kam zu keiner einzigen Atomexplosion der entsandten Sprengköpfe. In Europa und Nahost beginnen nun Spezialeinheiten mit der Sicherstellung dieser strahlenden Waffen-Fragmente. Softwareexperten und Geheimdienst ermitteln nun, was geschehen war. War es ein Wunder? Oder Gott? Oder haben Außerirdische eingegriffen? War ein unbekannter Hacker beteiligt oder eine geheime Organisation?

Die Welt atmet tief auf. Alle sahen der bedrohlichen, weltweiten Katastrophe ins Auge. Diese hätte globale, jahrzehntelange klimatische Auswirkungen zur Folge gehabt. Aufgrund dieses Ereignis begannen einige Atomgroßmächte mit Abrüstungsverhandlungen. Doch der Friede und die Hoffnung blieben nicht lange. Verbohrte, gegenseitige Vorwürfe zwischen Europa und Nahost wurden publik. Eine Seite beschuldigte die andere, den Angriff bewusst herbeigeführt zu haben. An dieser Tatsache sei nun nichts mehr zu rütteln.

Heute wurde eine Sondersendung ausgestrahlt, in der sich eine unbekannte, maskierte Dame als Verantwortliche für dieses „Anti-Atom-Wunder“ bekannte. Sie trug einen violett-weißen Barock-Anzug und eine venezianische Maske und streichelte eine schwarze Katze. Im Hintergrund erkannte man eine skurrile Dekoration, die eine Elektronikschaltung im barocken Stil darstellte. Sie sprach folgende Worte: „Wie Ihr alle sehen könnt, seid Ihr degenerierte Menschen sogar für Euren eigenen Untergang zu blöd.“

TEXT 0024:

Sie wundern sich nun, wie dies möglich ist. Aber Sie schätzen, dass Tono all dies vorbereitet hatte bzw. zusätzlich allgegenwärtig als weiteres Bewusstsein im Internet lebt.

**TEXT 0025:
IN VIELEN PUBS UND BARS RUND UM DIE WELT WIRD MAN NOCH IN 100 JAHREN
VON DEN KÜHNEN HELDENTATEN DES EFA-COMMANDERS HÖREN:**

„Er hatte das Kommando über eine Elitetruppe! Sie eroberten eine feindliche Raumstation. Darauf gab es elefantengroße, unzerstörbare Kampfroboter. Irgendwas mit Alien-Invasion oder von Chinesischen Nazis – egal...“

„Seine Elitetruppe – ich glaub, er war sogar dabei – zerstörte diese unbezwingbaren Riesenroboter.“

„Das war wie in diesem Film von Star Wars, wo Roger Moore diesen Terminator-Alien aus der Zukunft sprengte.“

AUF IHREM GRABSTEIN WIRD IRGENDWANN EINMAL STEHEN:

„Dieser Elite-Commander bezwang im Orbit zwei Kampfroboter einer unbekannten Terrororganisation.“



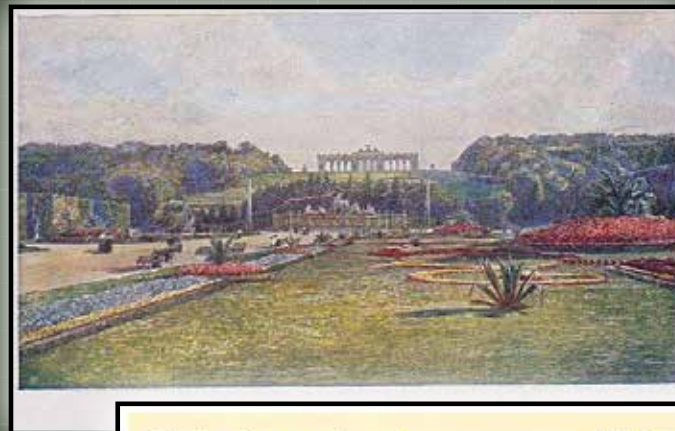
Bild: Sie als EFA-Commander, wie man Sie sich in 100 Jahren vorstellt (also der Mensch, nicht der Roboter)

TEXT 0026:

Der abtrünnige EFA-Commander ist tot. Diese Meldung kam aus dem Lledoners-Gefängnis in Spanien: Trotz guter Behandlung verstarb der verbrecherische EFA-Commander an einer Lungenentzündung. Es fand eine kleine Verabschiedung statt, wie sie für unehrenhafte Kriegsverbrecher und Massenmörder angemessen ist. Der Körper wurde verbrannt und ein Stein wurde als Erinnerung im Kriegsverbrecher-Friedhof graviert. Sein Privatbesitz wurde beschlagnahmt und der spanischen Regierung übergeben.

TEXT 0027:

Sie erhielten eine handgeschriebene, nostalgische Postkarte in Papierform:



HÄUFIGE FRAGEN UND FEHLER

Das Spiel wurde als Geplänkel und als Kampagne mit allen Missionen jeweils von vielen beauftragten professionellen Spieltestern durchgespielt. Die Testphase wurde erst beendet, als keine Spiel/Regel-Fehler mehr gefunden wurden, sondern nur noch optionale Vorschläge für Parameter-Veränderungen, Text-Gliederung und Text-Formulierung. Dies soll heißen, dass jede Mission bzw. jedes Primärziel zu schaffen ist. Die Testspieler kritisierten dennoch, dass es ein Hardcore-Spiel sei, das teilweise hohe Intelligenz voraussetze. Das Positive daran ist einerseits, dass der Gegenspieler die gleichen Probleme hat, und andererseits, dass der Gegenspieler oft den Lösungsweg für den aktiven Spieler vor Augen hat und somit erkennt, dass es zu schaffen ist.

Daher folgen hier 2 Listen. Eine Liste von häufigen Fragen, gefolgt von einer Liste der beliebtesten Spieler-Fehler.

Hier die Liste von sehr häufig vorkommenden Aussagen und Fragen der Testspieler, die Euch Spielern weiterhelfen wird:

- „Ich habe absolut keine Ahnung, was ich hier tun soll.“
Oft hilft nur Geduld und Weiterspielen – später kommt mehr Info. Manchmal muss erst der Gegenspieler etwas auslösen.
Bei manchen Missionen soll man bewusst im Dunkeln tappen. Da wäre zu viel Info ein Spoiler. Einfach Dinge ausprobieren.
- „Das kann so nicht funktionieren. Da fehlt etwas. Da muss offensichtlich ein Fehler in den Missions-Regeln vorliegen.“
Meist wurde genau ein Satz in der Missions-Regel überlesen (in ca. 56% der Fälle).
Der PL2 hat vergessen, dem PL1 die blauen Texte am Aufstellplan vorzulesen (in ca. 20% der Fälle).
Der PL2 hat vergessen, dem PL1 die blauen Texte in den TRIGGER-Texten vorzulesen.
Es wurden nicht alle taktischen Möglichkeiten und Eigenschaften der Figuren erkannt.
- „Warum steht hier ein TRIGGER, obwohl der sicher nie ausgelöst werden wird?“
Man erfährt die Gelegenheit nur jetzt noch nicht. Je nach Spielverlauf erfährt man diese eventuell später. Also Geduld! Oder die Gelegenheit zum TRIGGER passiert in dieser Kampagne nicht mehr, weil man zuvor bei anderen Missionen einen anderen Zweig eingeschlagen hatte, der eine zukünftige Gelegenheit ausschließt. Manchmal gibt es spezielle Easter-Eggs oder Reward Cards, die den sehr seltenen TRIGGER auslösen würden.
- „Warum stehen in den Missionsregeln bei PL1 andere Regeln als bei PL2?“
Jeder PL hat bewusst andere Missions-Regeln. Aber diese sind für den Gegenspieler geheim.
- „Wieviel Strom benötigt jeweils jedes Gebäude?“
Energy ist immer 1. Bis auf Construction-Yard, Power-Plant, MG-Tower – diese benötigen keine Energie.
- „Das ist unfair! Wenn ich mit einem ING-Inf einen gegnerischen Construction-Yard erobern möchte, dann verwandelt der Gegenspieler diesen vorher in ein MCV und fährt mich auch noch über den Haufen!“
Das ist ein 2-facher Spielerfehler. Erstens: Der MCV ist das einzige Fahrzeug, das erobert werden kann. Zweitens: Wurde ein Construction-Yard in ein MCV gewandelt, dann darf sich der MCV nicht in der selben Runde auch noch bewegen. Denn Bewegung wird immer vor Aktion ausgeführt. Die Aktion des Gebäudes war das Umwandeln.
- „Wie soll ich bitte ein Gebäude mit Schildsymbol zerstören, wenn ich nur Bodeneinheiten habe, keine Reichweite höher 1 und an das Gebäude grenzt nur ein einziges freies Spielfeld?“
Doch, das geht. Nachdenken!
- „Eigentlich ist der Fluss schmaler als das 6-eckige Spielfeld. Darf ich daher auf dieses kleine Flussufer ein kleines Männchen hinstellen?“
Nein. Siehe Seite 22.
- „Darf sich eine Einheit, die angreifen kann, auch selbst töten?“
Nein.
- „Darf man auf der anderen Seite des Flusses Gebäude aufstellen, wenn dieses Feld 2 entfernt zu einem Gebäude ist?“
Nein. Siehe Seite 26.
- „Darf ich mit einem Tank einen Infanteristen überrollen und danach angreifen?“
Ja, wenn der Tank beim Überrollen keine Gegenwehr erhielt, welche diesen zerstörte.
- „Darf ich gleich 2 Infanteristen gleichzeitig überrollen?“
Ja.
- „Wenn mein Tank Infanteristen überrollt, sterben dann auch meine eigenen Infanteristen, wenn ich durchfahre?“
Bodeneinheiten dürfen durch neutrale und befreundete Bodeneinheiten gefahrlos durchfahren. Es darf aber letztendlich nur eine Figur pro Spielfeld stehen. Um sich in Extremsituationen taktische Vorteile zu schaffen, darf der Tank die eigenen Infanteristen durch Überrollen zerstören, um den Tank taktisch besser zu platzieren.
- „Wo kommen bei Barracks die Infanteristen heraus?“
Benachbart dazu. (Es gibt kein Tor)
- „Bei welchen Barracks kommen meine Infanteristen heraus, wenn ich 2 Barracks habe?“
Beliebig.
- „Vor meiner Factory blockieren (gegnerische) Infanteristen alle Ausgänge. Wie kann ich da Tanks bauen?“
Ein gebauter Tank überrollt Infanteristen beim Aufstellen. Bei Refinery und Harvester wäre das auch so.
- „Was passiert, wenn aufgrund von Verkauf/Zerstörung meiner Gebäude nun eine riesige Lücke in meiner Basis ist?“
Egal. Es wirkt sich nicht auf den Energie-Haushalt aus. Die nun sehr weit entfernten Gebäude funktionieren trotzdem gleich.

- „Egal ob der PL1 siegt oder verliert – er bekommt nach manchen Missionen immer die gleichen Missionskarten.“

Korrekt so. Manche Missionen erhält man nicht aufgrund einer Siegbedingung, sondern weil die Zeit verstrichen ist.

- „Darf das Dropship auf einem Helipad stehen?“

Ja.

- „Wo kommt das Dropship raus?“

Aus der Factory.

- „Darf der Gegenspieler meine Credits sehen?“

Ja, es darf aber auch geheim gehalten werden. Wie man möchte.

- „Ist die Ausrichtung der Figur egal?“

Outdoor: Bezüglich Reichweite und Gegenwehr -> Ja, diesbezüglich ist die Ausrichtung egal.

Die Ausrichtung weist aber auf 3 Dinge hin:

Hinweis, ob Einheit schon aktiviert wurde oder nicht.

Hinweis, ob Fighter/Bomber geladen oder nicht geladen.

Indoor: Guardbot – hier ist die Ausrichtung bedeutend.

- „Meine Figur hat Reichweite 2. Darf ich dann über andere Figuren hinwegschießen?“

Ja. Man darf über Figuren, Berge, Mauern ... – also über jedes Spielmaterial – hinwegschießen.

- Bei Indoor-Mission: „Warum finde ich Objekte, die man in dieser Mission nicht verwenden kann?“

Das ist im echten Leben auch sehr oft der Fall: Man geht auf der Straße spazieren und muss dringend telefonieren, aber der Akku ist leer. Neben der Straße steht ein Hydrant. Keiner fragt sich, warum dort der Hydrant steht, obwohl man mit diesem kein Handy aufladen kann.

Hier eine Liste von sehr häufig vorkommenden Fehlern der Testspieler, die Euch Spielern weiterhelfen wird:

- Meist wurde genau ein Satz in der Missions-Regel überlesen. (Ursache in ca. 56% der Fälle.)
- PL2 hat vergessen, PL1 die blauen Texte im Aufstellplan vorzulesen. (Ursache in ca. 20% der Fälle.)
- In der Kampagne gibt es grundsätzlich keinen Orbital-Strike.
- Bei der Anweisung: Sie müssen lesen Text XX. -> Hier muss man den Text XX selber lesen, statt dem Gegenspieler die Anweisung zu geben, er müsse Text XX lesen. Mit der Anrede „Sie“ sind Sie gemeint. Ausnahme „Sie“ im blauen Textfeld – denn blaue Textfelder müssen dem Gegenspieler vorgelesen werden.
- Beim Bauen von Gebäuden darf maximal eine Distanz von 2 zu bestehendem Gebäude existieren. Weiter weg darf nicht gebaut werden. Dabei wird oft vergessen, dass bestehende Tower nicht für diese Distanz verwendet werden dürfen. Mittels Tower darf man die Basis nicht ausweiten.