

MARS ATTACKS

MINIATURENSPIEL

TM



SPIELREGEL

Die Bewohner der Kleinstadt Greenville erleben gerade einen äußerst schlechten Tag: Buddy und Brandi, die einen Raubüberfall geplant hatten, Joe, der sein Geld auf ehrliche Weise in der Werkstatt verdienen wollte, Ashley, deren Abschlussball ein abruptes Ende nimmt, Phil, der einfach nur durch den Tag kommen wollte, und viele andere ... befinden sich plötzlich inmitten einer außerirdischen Invasion!

Fliegende Untertassen füllen den Himmel. Seltsame, schlaksige Kreaturen mit Glubschaugen staksen durch die verkohlten Trümmer der Stadt und vernichten auf ihrem Weg alles und jeden mit ihren fremdartigen Waffen. Die Armee rückt ein, schießt erst und verschiebt das Fragen auf später. Die Bewohner Greenvilles finden sich mitten in einem intergalaktischen Krieg wieder und müssen alles geben, um mit dem Leben davanzukommen. So werden Freundschaften geschlossen, Fähigkeiten auf die Probe gestellt und Helden geboren. Der Kampf um Greenville entscheidet nicht nur das Schicksal dieser kleinen, durchschnittlichen amerikanischen Stadt, sondern auch das der ganzen Welt!

Dies ist kein Tag wie jeder andere, denn heute beginnt die Invasion vom Mars. Mars Attacks!

MITWIRKENDE

UMSCHLAGGESTALTUNG:

Luigi Terzi

INNENGESTALTUNG:

Ed Repka, Eric Peterson, Heath Foley, James Nelson, Jeff Miracola, Joe Jusko, John McCrea, Tom Kidd

SPIELEAUTOR:

Jake Thornton

REDAKTIONELLE BEARBEITUNG:

Greg D Smith, James M Hewitt, Matt Gilbert

GRAFIKDESIGN:

Chris Webb, Kev Brett

FIGURENDESIGN:

MKUltra Studio, Steve Eserin, Luigi Terzi, Ben Skinner

FIGURENBEMALUNG:

Dave Neild, Quantum Gothic, Winterdyne Commission Modelling

TOPPS:

Adam Levine, Head of Outbound Licensing

Ira Friedman, VP of Global Licensing

SPILETESTER:

Andrew Whelan, Ant Evans, Chris Palmer, David King, James Hewitt, John Austin, Keith Vasey, Kyle Cherry, Matt Gilbert, Mick 'Ironclad' Metcalfe, Mick Cowley, Morgan Lee, Nick Livesey, Paul 'Irock' Scott, Rob Burman, Ronnie Renton, Salma Ahmad, Steve Aldan, Steve Keane, Stewart Gibbs, Tim King

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

PRODUKTIONS-MANAGEMENT:

Heiko Eller

ÜBERSETZUNG:

Gudrun Kreisel

REDAKTIONELLE BEARBEITUNG:

Sabine Machaczek

LEKTORAT:

Peer Lagerpusch, Marcus Lange, Tim Leuftink, André Winter

MARS ATTACKS

Mars Attacks ist die Geschichte von Durchschnittsbürgern, die sich inmitten einer bizarren Situation wiederfinden. Ganz normale Menschen, wie du und ich, werden in eine globale Katastrophe hineingezogen. Sie geraten in das Kreuzfeuer aus Todesstrahlen und Kugeln, das zwischen den Marsianern und der Armee tobt. Und ihre Unschuld allein kann die Bewohner von Greenville nicht retten. Im Gegenteil: Menschen sterben! Viele Menschen sterben auf verschiedensten grausamen Wegen! Aus einigen werden jedoch richtige Helden – ganz ohne übertriebene Bewaffnung oder Muskelkraft. Authentische, unvollkommene Durchschnittsmenschen, die einfach nur gut mit dem Schraubenschlüssel umgehen können oder gute Schützen sind, halten die Stellung. Menschen, die entschlossen sind, zu überleben.

Dieses Spiel wurde entwickelt, um solch ein Szenario darzustellen. Einfache, schnell verständliche Regeln und detaillierte Modelle und Kulissen ermöglichen einen schnellen Einstieg in das Spiel. Eine Folge von sich zuspitzenden Szenarien führt die Spieler in die verschiedenen Regeln ein und erweitert den Kreis der Charaktere. Im Schusswechsel wird eine Vielzahl Fußsoldaten fallen, bis eine der beiden Seiten ihr Ziel erreicht. Die Menschen versuchen zu überleben, indem sie die Bedingungen des jeweiligen Szenarios erfüllen, während General Tor im Grunde jeden Menschen über den Haufen schießt, der ihm unter die nichtvorhandene Nase kommt.

Nun gilt es, eine Seite zu wählen und die Zähne zusammenzubeißen – für den marsianischen Sieg oder die Rettung der Menschheit. Das ist Mars Attacks!

INHALT

Spielmaterial	4
Spielablauf	5
Runden und Züge	6
Figuren aktivieren	7
Bewegen	8
Kämpfen	9
Schießen	10
Karten	12
Zufällige Positionierung	14
Kreaturen- und Alienartefaktmarker	16
Fähigkeiten	17
Menschen-Soldaten	22
Marsianer-Soldaten	23
Helden	24
Szenarien	30



mantic

Heidelberger
Spieleverlag



SPIELMATERIAL

In diesem *Mars Attacks* Spiel ist Folgendes enthalten:

- diese Spielregel
- 1 Spielmatte
- 1 Mars-General Tor
- 20 Marsianer-Fußsoldaten
- 10 US-Soldaten
- 9 Menschen-Helden
- 34 Gebäudeteile mit Clips zum Zusammenstecken
- 6 achtseitige Würfel
- 54 *Mars Attacks* Spielkarten
- 1 Heldenleiste
- diverse Marker: Aktivierungsmarker, Siegpunktmarker (SP), Effektmarker, Kreaturen und Alienartefakte

Der Verwendungszweck der meisten Spielmaterialien ist offensichtlich. Haben die Spieler keine Erfahrung mit Miniaturenspielen, wird etwas mehr Zeit zum Erlernen des Spiels benötigt.

SPIELMATTE

Die Spielmatte stellt den Bereich Greenvilles dar, um den in diesem Spiel gekämpft wird. Sie umfasst 8x8 Felder, die 3x3 Zoll groß sind, und ist somit in insgesamt 64 Felder unterteilt.



FIGUREN

Die verschiedenen Figuren haben unterschiedliche Farben: die Helden sind rot, die US-Soldaten sind braun und die Marsianer türkis. Mit den Figuren kann sofort gespielt werden.



GEBÄUDETRÜMMER

Es gibt nahezu unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten für das Zusammensetzen und Aufstellen der Gebäudeteile, dabei halten die Clips die Teile während des Spiels zusammen. Die Teile können beliebig oft zusammengesetzt und wieder auseinandergenommen werden.



KARTEN

Mars Attacks beinhaltet ein Set Spielkarten, das von beiden Spielern verwendet wird. Die Karten müssen gemischt werden, bevor die Spieler zu Spielbeginn ihre Handkarten erhalten (siehe Seite 12). Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben die Spielmatte gelegt. Ausgespielte und abgelegte Karten kommen auf einen offenen Ablagestapel daneben. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

MARKER

Vor dem ersten Spiel müssen die Marker vorsichtig aus der Pappe gedrückt werden. Einige Effektmarker – wie der Mutantenkäfer – müssen, wie abgebildet, zusammengesetzt werden.



SPIELABLAUF

In *Mars Attacks* kämpfen die marsianischen Eroberer gegen die letzten Verteidiger der Menschheit. Ein Spieler übernimmt die Seite der Menschen, der andere die der Marsianer. Das Spiel ist in Szenarien gegliedert, die einzeln oder in Folge gespielt werden können. Es gewinnt, wer als erstes 8 Siegpunkte erringt. Wie man Siegpunkte erhält, ist für jedes Szenario individuell vorgegeben.

FIGUREN

Jeder Charakter wird durch eine eigene Figur dargestellt. Es gibt zwei Charaktertypen: Soldaten und Helden. Diese werden auf den Seiten 24 bis 28 in diesem Buch näher beschrieben.

- Auf beiden Seiten sind Soldaten die Basiseinheiten. Es gibt verschiedene Soldatentypen, wobei jeder Soldat eines Typs dieselben Profilwerte hat, die genaue Figur ist dabei egal. So haben z. B. alle US-Soldaten mit Sturmgewehr die gleichen Profilwerte.
- Die Helden sind der Dreh- und Angelpunkt der Geschichte von *Mars Attacks*. Jeder Held ist einzigartig, hat einen eigenen Namen (wie Buddy, Deke oder General Tor), eine eigene Figur und eine besondere Kombination aus Fähigkeiten, mit denen er seine Gegner bezwingen kann.

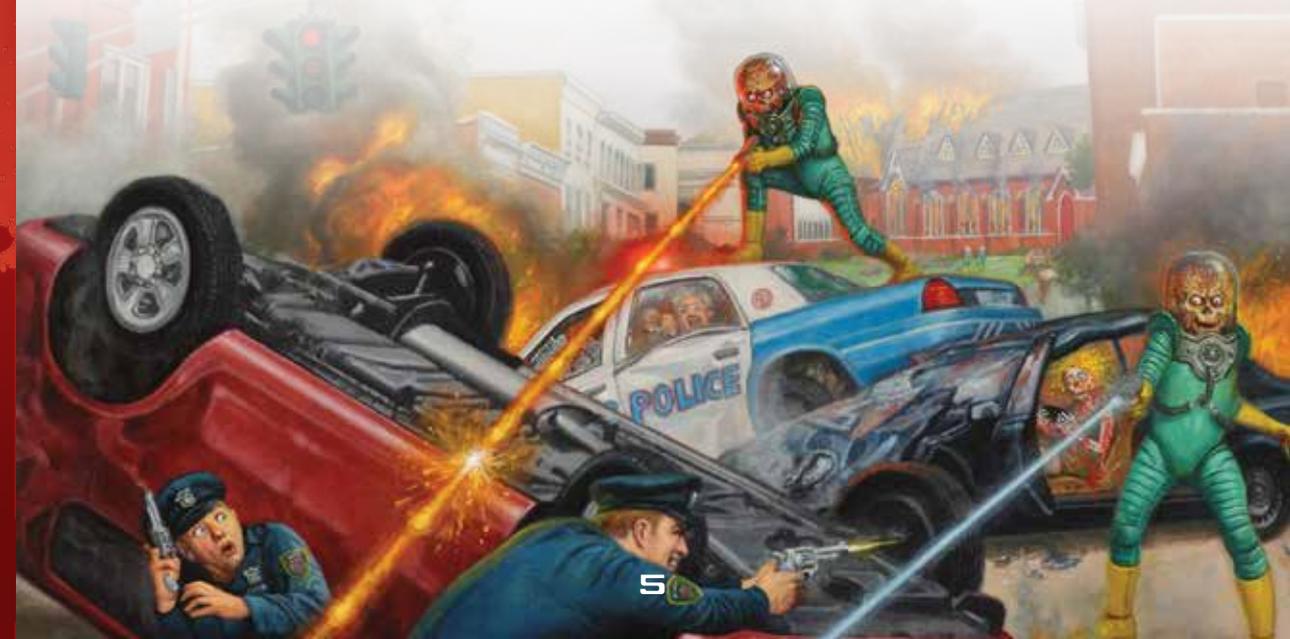
PROFILWERTE

Figuren werden über ihre Profilwerte definiert. Diese Werte sind: Schießen, Kämpfen, Überleben, Reichweite und Heldentaten. Außerdem werden noch „Fähigkeiten“ angeführt, dort stehen alle besonderen Fähigkeiten oder Ausrüstungsgegenstände der Figur.

Name der Figur	Schießen	Kämpfen	Überleben	Reichweite	Heldentaten	Fähigkeiten
Marsianischer Fußsoldat mit Desintegrator	4+	5+	6+	1-4	-	RÜSTUNG

Schießen, Kämpfen und Überleben sind Werte, über die alle Figuren verfügen. Die angegebene Zahl mit nachgestelltem „+“ (z. B. „5+“) gibt an, welche Zahlen bei einer Probe auf diesen Profilwert als Erfolg zählen. Beispielsweise bedeutet „5+“, dass eine Zahl, gleich oder höher 5, gewürfelt werden muss, um einen Erfolg zu erzielen.

Die Reichweite sagt aus, wie weit eine Figur schießen kann. Dies wird auf Seite 10 näher erklärt.



RUNDEN UND ZÜGE

Das Spiel wird in Runden gespielt. In jeder Runde kann jede Figur die Aktionen *BEWEGEN*, *SCHIESSEN* oder *KÄMPFEN* ausführen oder besondere Fähigkeiten einsetzen. Eine Figur, die gerade eine Aktion ausführt, wird als „aktiv“ bezeichnet. Ist die Aktion beendet, wird ein Aktivierungsmarker neben sie gelegt, als Erinnerung daran, dass sie ihre Aktion in dieser Runde bereits genutzt hat.

ZUG

In einer Spielrunde können die Spieler nacheinander ihre Figuren bewegen und kämpfen lassen. Pro Spielzug MUSS eine der folgenden Aktionen gewählt werden:

- Der Spieler aktiviert bis zu 2 verschiedene Figuren.
- Der Spieler aktiviert 1 Figur und spielt 1 Handkarte (die Reihenfolge dafür ist beliebig).
- Bezieht sich der Karteneffekt auf eine eigene Figur, muss dies die aktive Figur sein.
- Der Spieler spielt bis zu 2 Handkarten (nur, wenn keine Figur mehr aktiviert werden kann!).
- Der Spieler passt (nur, wenn keine Figur mehr aktiviert werden kann!). Wurde in einer Runde einmal gepasst, können in dieser Runde keine weiteren Aktionen gewählt werden! Karten können jedoch noch als Reaktion auf Aktionen des Gegners ausgespielt werden.

Jede Figur kann pro Runde nur einmal aktiviert werden (außer eine spezielle Regel oder Kartenanweisung besagt etwas anderes). Die Szenarien geben an, welcher Spieler den ersten Zug der ersten Runde ausführt. In den folgenden Runden hat immer der Spieler den ersten Zug, der in der vorherigen Runde zuerst alle Figuren aktiviert hatte.

Sobald alle Figuren auf der Spielmatte aktiviert wurden (ein Aktivierungsmarker neben jeder Figur liegt) endet die Spielrunde und die Aktivierungsmarker werden entfernt. Nun legen beide Spieler (beginnend mit dem Spieler, der zuerst alle Figuren aktiviert hatte) so viele Handkarten ab wie sie möchten und ziehen anschließend wieder auf 4 Handkarten auf.

Karten funktionieren anders als Figuren: Auf jeder Karte steht eine Anweisung, die befolgt werden muss, sobald die Karte ausgelöst wird. Abgehandelte Karten werden offen auf den Ablagestapel gelegt.

FIGUREN AKTIVIEREN

Eine aktivierte Figur kann eine der folgenden Aktionen ausführen:

- sich bis zu 2 Felder weit *BEWEGEN*
- sich bis zu 1 Feld weit *BEWEGEN* und dann *SCHIESSEN / KÄMPFEN*
- *SCHIESSEN* und sich dann 1 Feld weit *BEWEGEN*
- *ZIELEN* und *SCHIESSEN*
- *AUFSTEHEN* (beendet den Zustand „verängstigt“, siehe Seite 11) und sich 1 Feld weit *BEWEGEN*
- *AUFSTEHEN* und *SCHIESSEN*
- *AUFSTEHEN* und *KÄMPFEN* (falls eine gegnerische Figur auf demselben Feld steht)
- *KÄMPFEN* (falls eine gegnerische Figur auf demselben Feld steht)
- Nichts tun

Befindet sich eine Figur zu Beginn ihres Zugs auf einem Feld mit mindestens einer generischen Figur, die nicht verängstigt ist, muss die Aktion *KÄMPFEN* gewählt werden. Ist die Figur verängstigt, muss sie erst *AUFSTEHEN* und dann *KÄMPFEN*.

BEWEGT sich eine Figur auf ein Feld mit mindestens einer generischen Figur *KÄMPFT* sie als Teil ihrer *BEWEGUNG* sofort mit dieser. Sie muss *KÄMPFEN* und kann sich danach nicht weiter *BEWEGEN*.

KÄMPFEN beendet stets die Aktion einer Figur.

Eine Figur kann nicht *SCHIESSEN*, solange sich auf demselben Feld gegnerische Figuren befinden.

Sobald eine Figur ihre Aktion beendet hat, wird neben sie ein Aktivierungsmarker gelegt, um anzuzeigen, dass sie ihre Aktion in dieser Runde bereits genutzt hat.

Diese Aktionen gelten sowohl für Soldaten als auch für Helden. Helden können darüber hinaus Heldentatpunkte ausgeben, um ihre Heldenfähigkeit einzusetzen.



BEWEGEN

Jede Figur kann sich (abhängig von der gewählten Aktion) um bis zu 2 Felder **BEWEGEN** (siehe Seite 7). Figuren können sich auf jedes angrenzende Feld **BEWEGEN**, auch diagonal, solange der Weg nicht komplett durch eine massive Mauer versperrt ist. Als massive Mauer gilt ein Gebäudeteil, das ein Feld lang und ein Feld hoch ist, und damit die komplette Seite bedeckt, über die sich die Figur **BEWEGEN** würde. Diagonales **BEWEGEN** ist möglich, solange nicht beide Seiten zu dem angrenzenden Feld durch eine Mauer blockiert sind, die höher als die Figur ist. Die Charaktere sind beweglich (oder verzweifelt) genug, um über Mauerreste und Trümmer hinwegzuklettern. Niedrige oder unvollständige Mauern werden daher bei der **BEWEGUNG** ignoriert.



Die Mauer blockiert beide Seiten. Der Marsianer kann sich **NICHT** diagonal bewegen.



Die Mauer blockiert nur eine Seite. Der Marsianer kann sich diagonal bewegen.



Die Diagonale wird durch keine Mauer blockiert. Der Marsianer kann sich diagonal bewegen.

Im Normalfall wird der Rand der Spielmatte als unüberwindbares Hindernis behandelt und die Spielmatte kann von den Figuren nicht verlassen werden. Für manche Szenarien stellt das **BEWEGEN** über einen vorgegebenen Spielmatte-Rand jedoch eine Siegbedingung dar. In diesem Fall wird der Bereich außerhalb der Spielmatte wie ein weiteres Feld behandelt. Die Aktivierung der Figuren erfolgt nach den normalen Regeln. Hat eine Figur die Spielmatte einmal verlassen, kann sie in diesem Szenario nicht mehr auf die Matte zurückkehren.

BEWEGT sich eine Figur auf ein Feld, auf dem sich mindestens eine gegnerische Figur befindet, endet die **BEWEGEN**-Aktion und die Figur fängt automatisch an, gegen einen der Gegner zu **KÄMPFEN** (siehe Seite 9). Eine Figur kann sich nicht weg von einem Feld **BEWEGEN**, auf dem sich gegnerische Figuren befinden, außer diese sind verängstigt.

Eine Figur kann innerhalb desselben Felds neu positioniert werden, wenn sie aktiviert wird und eine **BEWEGEN**-Aktion ausführt. Dies zählt, als ob sich die Figur 1 Feld **BEWEGEN** würde. Eine Figur kann beispielsweise neu positioniert werden (sich **BEWEGEN**) und dann **SCHIESSEN**.

FIGUREN AUF EINEM FELDE PLATZIEREN

Wenn eine Figur aus irgendeinem Grund bewegt wird, entscheidet der Spieler der Figur, wo genau sie innerhalb des Felds positioniert wird. Das gilt auch, wenn eine Figur verängstigt ist sowie hingelegt wird sowie beim **AUFSTEHEN**.

Eine Figur kann innerhalb eines Felds überall positioniert werden. Reicht die Base über die Feldbegrenzung, bestimmt der Mittelpunkt der Base darüber, wo die Figur steht. Wird die Figur genau auf die Linie gestellt, muss angesagt werden, auf welchem Feld die Figur steht.

Auf jedem Feld dürfen maximal 6 Figuren gleichzeitig stehen (unabhängig davon, welchem Spieler sie gehören). Befinden sich bereits 6 Figuren auf einem Feld, kann keine weitere hinzukommen.



Figur A befindet sich komplett auf Feld 1. Die Base von Figur B steht auf der Feldbegrenzung zwischen Feld 1 und 2, jedoch befindet sich der Mittelpunkt auf Feld 1. Somit steht die Figur auf Feld 1.

KÄMPFEN

BEWEGT sich eine Figur auf ein Feld, auf dem mindestens eine generische Figur steht, endet ihre **BEWEGUNG** sofort und die Figur muss gegen eine der gegnerischen Figuren auf dem Feld **KÄMPFEN**. Die gegnerische Figur wird dabei von dem Spieler ausgewählt, der die Aktion ausgeführt hat. Die Fähigkeit Furchtlos kann diese Entscheidung beeinflussen.

Wird eine Figur aktiviert, auf deren Feld mindestens eine gegnerische Figur steht, die nicht verängstigt ist (siehe Seite 11), **MUSS** die aktive Figur **KÄMPFEN**.

Zuerst ermitteln beide Spieler ihren Würfelpool. Beide beginnen mit 3 Würfeln. Hat die angreifende Figur sich gerade erst auf das Feld bewegt, stürzt sie sich in den Kampf und erhält 1 zusätzlichen Würfel (+1 Bonuswürfel). Befindet sich mindestens eine Figur der eigenen Seite auf demselben Feld (egal ob verängstigt oder nicht) erhält die Figur +1 Bonuswürfel. Außerdem kann die Anzahl der Würfel durch Karten beeinflusst werden (siehe Seite 12). Handkarten müssen ausgespielt werden, bevor gewürfelt wird.

Der Spieler der angreifenden Figur würfelt auf deren Kämpfen-Wert. Der Spieler der angegriffenen Figur muss sich entscheiden, ob er sich in den Kampf stürzt oder ausweicht. Stürzt er sich in den Kampf, würfelt er auf seinen Überleben-Wert. Weicht er aus, würfelt er auf seinen Überleben-Wert. Eine verängstigte Figur muss ausweichen.

Nun würfeln beide Spieler mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Würfeln (ihrem Würfelpool). Jeder Würfel, dessen Zahl größer oder gleich dem Profilwert (Kämpfen oder Überleben) der Figur ist, erzielt einen Erfolg. Wird eine 8 gewürfelt, zählt diese als Erfolg und der Spieler erhält +1 Bonuswürfel (es wird ein weiterer Würfel aus dem Vorrat genommen, gewürfelt und auf die gleiche Weise abgelesen – eine weitere 8 zählt also wieder als Erfolg und generiert +1 Bonuswürfel).

Nach dem Würfeln vergleichen beide Spieler die Anzahl ihrer Erfolge miteinander. Hat ein Spieler mehr Erfolge erzielt als sein Gegner, hat er gewonnen. Hat die angegriffene Figur sich in den Kampf gestürzt und mehr Erfolge erzielt, verletzt sie die angreifende Figur.

- **KÄMPFEN** gewonnen: Krawumm! Die andere Figur wird niedergestreckt und stirbt. Sie wird von der Spielmatte genommen.
- **Überleben** gewinnt oder Gleichstand: Verfehlt! Beide Figuren bleiben unverletzt.

KÄMPFEN beendet die Aktivierung der angreifenden Figur für diesen Zug. Es wird ein Aktivierungsmarker neben die Figur gelegt.

FIGUREN OHNE KÄMPFEN-WERT

Einige Figuren können nicht kämpfen. Das wird mit einem Kämpfen-Wert von „-“ dargestellt. Wird eine Figur ohne Kämpfen-Wert auf ein Feld mit einer gegnerischen Figur bewegt, müsste sie eigentlich gegen sie kämpfen, kann es aber nicht. Stattdessen steckt sie solange fest, bis jemand kommt und sie rettet. Die Figur kann keinen Kampf beginnen und kann nur ausweichen (Überleben), wenn sie angegriffen wird.



SCHIESSEN

Um auf einen Gegner SCHIESSEN zu können, muss er sich innerhalb der Reichweite der Figur, die SCHIESSEN will, befinden. Die Figur muss das Ziel sehen können.

REICHWEITE

Die Reichweite gibt an, auf welche Felder eine Figur, mit ihrer Pistole, Armbrust oder einer anderen Fernkampf-Waffe schießen kann. Beim Ermitteln der Entfernung wird das Feld, auf dem die Figur selbst steht, nicht mitgezählt. Das Feld, auf dem das Ziel steht, wird mitgezählt. Für das Ermitteln der Entfernung wird der kürzeste Weg gewählt, Mauern und andere Hindernisse werden dabei ignoriert.

Die meisten Reichweiten beginnen bei 1. Das bedeutet, dass nicht auf einen Gegner auf demselben Feld geschossen werden kann. Einige Waffen haben eine höhere Minimalreichweite als 1. Der Raketenwerfer hat z. B. die Reichweite 3-20. Das bedeutet, dass damit keine Figuren beschossen werden können, die weniger als 3 Felder weit entfernt stehen.



Der marsianische Fußsoldat schießt auf den US-Soldaten, der drei Felder weit entfernt steht.

SICHTLINIE

Um die Sichtlinie, kurz SL, zu ermitteln, beugt sich der Spieler herunter, bis er auf Kopfhöhe der Figur ist. Kann die Figur ihr Ziel sehen?

- **Nein.**
Blockiert eine andere Figur, eine Mauer oder ein anderes Geländestück die Sicht auf die Zielfigur komplett, kann sie nicht beschossen werden.
- **Ja – Ich kann sie teilweise sehen.**
Oftmals kann nur ein Teil der Zielfigur gesehen werden. Das reicht zum SCHIESSEN aus, aber nicht für einen Bonus. Das ist die Norm in einem Feuergefecht.
- **Ja – Ich kann es komplett sehen.**
Kann alles von der Zielfigur gesehen werden, ist es einfacher darauf zu schießen, da sie frei steht. Dies wird als „freie Sicht“ bezeichnet.

Für das Ermitteln der Sichtlinie gilt die komplette „Zielfigur“, inklusive Base. Die Figuren stellen natürlich eigentlich Menschen und Marsianer dar, die ausweichen, sich ducken und nicht an einem verwundeten kleinen Zeh sterben sollten. Der Einfachheit halber gilt jedoch: „Was kann ich wirklich sehen?“. Das vermeidet Diskussionen darüber, ob ein Stiefel, eine Pistole, ein Hut oder was auch immer zählt oder nicht. Kann irgendein Teil der Figur gesehen werden, ist es möglich, auf sie zu SCHIESSEN.

SCHIESSEN ist nicht möglich, wenn auf einem Feld sowohl gegnerische als auch eigene Figuren stehen.

Der US-Soldat kann die Marsianer A, C und D sehen. Außerdem kann er D komplett sehen, wofür er +1 Würfel als Bonuswürfel erhält.

SCHIESSEN-WÜRFEL

Zuerst ermittelt der Spieler den Würfelpool fürs SCHIESSEN. Kann die Zielfigur zumindest teilweise gesehen werden, wird mit 3 Würfeln begonnen. Hat die Figur freie Sicht (siehe links), wird mit 4 Würfeln begonnen. Führt die Figur als Aktion die Kombination ZIELEN und SCHIESSEN aus, erhält der Spieler +1 Bonuswürfel. Außerdem kann die Anzahl der Würfel durch Karten beeinflusst werden (siehe Seite 12). Handkarten müssen ausgespielt werden, bevor gewürfelt wird.

Es werden nun alle Würfel geworfen und danach die Augenzahl jedes Würfels abgelesen. Jeder Würfel, dessen Augenzahl dem SCHIESSEN-Wert der Figur entspricht oder ihn übertrifft, erzielt einen Erfolg. Wird eine 8 gewürfelt, zählt diese als Erfolg und der Spieler erhält +1 Bonuswürfel (es wird ein weiterer Würfel aus dem Vorrat genommen, gewürfelt und auf gleiche Weise abgelesen - eine weitere 8 zählt also wieder als Erfolg und generiert +1 Bonuswürfel).

Nachdem gewürfelt wurde, werden die Erfolge gezählt. Die Summe ist das Ergebnis des SCHIESSEN-Angriffs.

Die Zielfigur muss versuchen, auszuweichen. Dazu wirft ihr Spieler 3 Würfel und vergleicht deren Ergebnisse mit dem Überleben-Wert seiner Figur. Die Anzahl der Erfolge wird wie üblich inklusive Bonuswürfel ermittelt.

Nach dem Würfeln vergleichen beide Spieler die Anzahl ihrer Erfolge miteinander. Hat ein Spieler mehr Erfolge als sein Gegner, hat er gewonnen.

- **SCHIESSEN gewinnt:** Peng! Die Zielfigur stirbt in einem Kugelhagel oder wird von einem Energiestrahlel getötet. Die Figur wird von der Spielmatte genommen.
- **Überleben gewinnt oder Gleichstand:** Verfehlt! Die Zielfigur weicht aus und bleibt unverletzt.

Manchmal haben Karten und andere Ereignisse einen eigenen Angriff, der nicht von einer Figur mit einer Fertigkeitentabelle ausgeht. In solchen Fällen steht die Stärke eines solchen Angriffs auf der Karte. Beispielsweise bedeutet „5-Würfel, 5+ SCHIESSEN-Angriff“, dass 5 Würfel geworfen werden, die jeweils eine 5 oder höher anzeigen müssen, um einen Erfolg zu erzielen. Der Überleben-Wurf für jede Zielfigur wird normal ausgeführt.

VERÄNGSTIGT

Wurde eine Figur beschossen und getötet, müssen die Figuren, die überlebt haben und sich auf demselben Feld befinden, eine Probe ablegen. Hat sie dieses Ereignis verängstigt oder beißen sie die Zähne zusammen und machen unvermindert weiter?

Um festzustellen, ob eine Figur verängstigt ist oder nicht, wirft der Spieler, dem die Figur/en gehören, je einen Würfel pro Figur. Zeigt der Würfel eine Augenzahl von 1-4, ist die Figur verängstigt. Zeigt der Würfel 5+, bleibt die Figur unbeeindruckt.

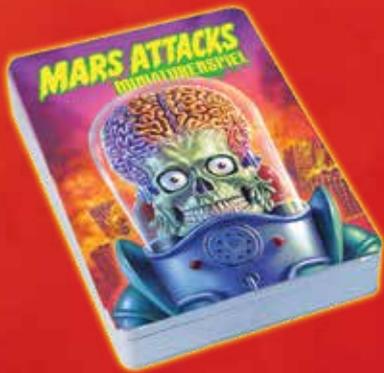
Eine verängstigte Figur wurde durch das Ereignis eingeschüchtert und versucht nun, sich so gut wie möglich zu verstecken. Um das darzustellen, wird die Figur irgendwo auf demselben Feld hingelegt (der Spieler der Figur entscheidet wo). Eine Figur, die verängstigt ist und in einen Kampf (siehe Seite 9) hineingezogen wird, kann nur die Überleben-Aktion wählen.

Solange eine Figur verängstigt ist, kann sie sich weder BEWEGEN noch SCHIESSEN oder KÄMPFEN. Um den Zustand verängstigt zu beenden, muss die Figur die Aktion AUFSTEHEN wählen. Steht sie in einem Feld auf, auf dem sich mindestens eine gegnerische Figur befindet, die nicht verängstigt ist, wird sofort ein Kampf, wie auf Seite 7 beschrieben, ausgelöst.



KARTEN

Bei *Mars Attacks* verwenden sowohl Menschen als auch Marsianer dieselben Karten.



Neben den Ereignissen, sind auf jeder Karte Effekte in zwei Farben aufgelistet – pro Seite einer: rot für die Marsianer und blau für die Menschen. Jeder Spieler kann nur die Effekte nutzen, die für seine Seite bestimmt sind.

Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler 4 Handkarten. Diese werden vor dem anderen Spieler geheim gehalten, bis sie ausgespielt oder abgelegt werden. Am Ende der Runde kann jeder Spieler so viele Karten ablegen oder behalten, wie er will. Danach ziehen die Spieler wieder auf 4 Handkarten auf – beginnend mit dem Spieler, der alle seine Figuren zuerst aktiviert hatte. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

WANN WERDEN KARTEN AUSGESPIELT

Auf jeder Karte befindet sich ein Symbol, das zeigt, wann sie ausgespielt werden kann:

★ Karten mit diesem Symbol kann ein Spieler während seines eigenen Zugs ausspielen (z. B. ein Bonus auf einen *SCHIESSEN*-Test).

🧠 Karten mit diesem Symbol können jederzeit ausgespielt werden – während des eigenen Zugs oder als Reaktion auf eine Aktion des Gegners.

Es kann nur eine Karte pro Probe ausgespielt werden. Es müssen aber keine Karten ausgespielt werden.

Der Spieler, der am Zug ist, muss zuerst entscheiden, ob er bei einer Probe eine Karte ausspielt oder nicht. Die Karten beider Spieler müssen vor dem Würfeln der Probe ausgespielt werden.

Ein Karteneffekt kann auch auf eine Figur wirken, die ihre Aktion in dieser Runde bereits genutzt hat. So kann eine Figur durch eine Karte z. B. eine zusätzliche Bewegung ausführen. Eine Figur darf in einer Runde nicht mehr als eine Aktion und einen Karteneffekt durchführen.

UNTERSTÜTZUNGSKARTEN

Unterstützungskarten stellen Waffen und Ereignisse dar, die geschickt werden, um die Truppen zu unterstützen, und zu groß für die Tischplatte sind, wie z. B. eine riesige fliegende Untertasse oder ein Flugzeug. Mehrere gleiche Unterstützungskarten können auch in einer Kartenreihe ausgespielt und gemeinsam ausgelöst werden.

Um eine Unterstützungskarte auszuspielen, wird sie vor dem Spieler aufgedeckt auf den Tisch gelegt. Dabei kann jede Karte eine neue Kartenreihe beginnen, oder an eine vorhandene Kartenreihe angelegt werden. Kartenreihen können aus bis zu 3 gleichen Karten bestehen. Unterstützungskarten, die vor einem Spieler auf dem Tisch liegen, befinden sich „im Spiel“.

Eine ausgespielte Unterstützungskarte wird erst dann abgehandelt, wenn sie „ausgelöst“ wird. Dazu muss der Spieler den Zug „Karte ausspielen“ durchführen (eine Karte wird also zweimal „ausgespielt“, bevor sie abgehandelt wird). Damit eine Kartenreihe ausgelöst werden kann, darf im selben Zug keine Karte zur Reihe hinzugefügt worden sein. Normalerweise können nur eigene Kartensets ausgelöst werden. Auf jeder Karte steht, welchen Effekt sie bei 1, 2 oder 3 Karten in derselben Kartenreihe hat. Je mehr Karten, desto größer der Effekt! Nachdem ein Karteneffekt ausgelöst und abgehandelt wurde, werden alle Karten der Kartenreihe auf den Ablagestapel gelegt.

Wird der Effekt einer Unterstützungskarte auf ein Feld angewendet, auf dem sich Figuren beider Seiten befinden, werden alle von dem Effekt beeinflusst.

Betrifft ein Effekt mehr als ein Feld, wird einmal für den Effekt gewürfelt. Das Ergebnis wird auf jedes betroffene Feld angewendet, sofern es nicht anders auf der Unterstützungskarte vermerkt ist.

Figuren, die durch den Effekt einer Unterstützungskarte getötet werden, zählen zu den Opfern des Spielers, der den Effekt ausgelöst hat und werden zu seinen SP für das Szenario gezählt (siehe Seite 31).

EREIGNISKARTEN

Die Schlacht um Greenville erstreckt sich natürlich weit über den Rand der Spielmatte hinaus. Die Auswirkungen dieser Kämpfe kommen durch die Ereigniskarten ins Spiel.

Ereigniskarten müssen sofort ausgespielt und ihr Effekt abgehandelt werden, wenn sie gezogen werden. Sie werden nie als Teil der Handkarten behalten.

Zieht ein Spieler zu Spielbeginn Ereigniskarten als Teil seiner Starthandkarten, legt er diese ab und zieht dementsprechend viele neue Karten vom Stapel – die so abgelegten Ereigniskarten werden nicht ausgelöst.

Beim Nachziehen der Handkarten am Rundenende werden gezogene Ereigniskarten sofort ausgelöst (in der Reihenfolge, in der sie gezogen wurden), danach werden weitere Karten nachgezogen, bis jeder Spieler 4 Handkarten hat.

EFFEKTE

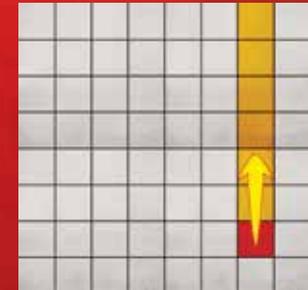
Viele Karten haben ähnliche Effekte, die im Folgenden beschrieben werden. Diese Stichwörter sind auf den Karten fett gedruckt.

GENAUIGKEIT

- **ZUFÄLLIG:** Um die Reihe und die Spalte für den Effekt zu bestimmen, wird gewürfelt (siehe Seite 14).
- **TEILS ZUFÄLLIG:** Der Spieler wählt ENTWEDER die Reihe oder die Spalte für den Effekt sowie (falls verlangt) dessen Richtung.
- **GEZIELT:** Der Spieler wählt das genaue Feld und (falls verlangt) die Richtung für den Effekt.

WIRKUNGSBEREICH DES EFFEKTS

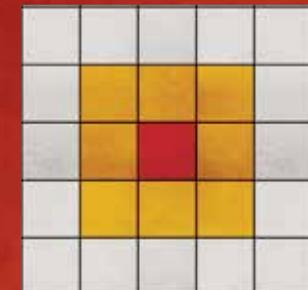
- **EINZELFELD:** Der Angriff trifft alle Figuren auf dem Zielfeld.
- **AUSGERICHTET:** Der Angriff hat ein Zielfeld und eine Richtung (links, rechts, hoch oder runter). Der Angriff trifft in der gewählten Richtung das Zielfeld und alle Felder zwischen dem Zielfeld und dem Spielmatte-Rand.



In diesem Beispiel ist das rote Feld das Zielfeld. Der gelbe Pfeil zeigt die Richtung an. Der Angriff trifft auch alle orangefeldern Felder.

Anmerkung: Bei einem Angriff, der **TEILS ZUFÄLLIG** ist, wählt der Spieler die Richtung sowie entweder die Reihe oder die Spalte. Die endgültige Position des Zielfelds wird ausgewürfelt.

- **EXPLOSION:** Der Angriff trifft das Zielfeld und die 8 umliegenden Felder



In diesem Beispiel ist das rote Feld das Zielfeld. Der Angriff trifft auch alle orangefeldern Felder.

ANDAUERN

- Diese Unterstützungskarte beeinflusst das Spiel, solange sie im Spiel ist. Sie muss nach dem Ausspielen nicht ausgelöst oder abgelegt werden.

ZERSTREUEN (X)

- Siehe Seite 15.

ZUFÄLLIGE ORTE

Verschiedene Regeln und Kartentexte verlangen, dass auf der Spielmatte ein zufälliger Ort bestimmt wird. Dieser wird immer auf die gleiche Weise bestimmt.

ZUFÄLLIGE POSITIONIERUNG

Der Spieler, der eine zufällige Positionierung auslöst, wirft nacheinander zwei Würfel. Der erste bestimmt die Reihe (in der Abbildung in Rot dargestellt), der zweite bestimmt die Spalte (in Blau dargestellt). Es wird immer, vom Blickwinkel des würfelnden Spielers ausgehend, von der unteren linken Ecke aus gezählt.

Bsp.: Wurde zuerst eine 5 und dann eine 6 gewürfelt, erscheint die Figur, der Gegenstand oder der Angriff auf dem mit dem X markierten Feld.

ZUFÄLLIGES RANDFELD

Verlangt eine Karte oder eine Regel, dass ein zufälliges Randfeld ausgewählt wird, wird zuerst ein Würfel geworfen. Bei einer 1-2 ist es der nächste Mattenrand, bei einer 3-4 ist der linke Rand, bei einer 5-6 ist es der rechte Rand und bei einer 7-8 der gegenüberliegende Rand. Nachdem der Rand bestimmt ist, wird wie üblich mit einem Würfel das genaue Feld ermittelt.

Bsp.: Wurde erst eine 7 und dann eine 6 gewürfelt, erscheint die Figur, der Gegenstand oder der Angriff auf dem mit dem X markierten Feld.

ZERSTREUEN (X)

Verschiedene Regeln verlangen, dass eine Figur oder ein Marker auf der Spielmatte zufällig bewegt wird. Die zufällige Bewegung einer Figur oder eines Markers wird Zerstreuen genannt und mit einem Würfelwurf bestimmt. Die folgende Abbildung zeigt, wohin die Figur/der Marker bewegt werden muss.

1	2	3
4		5
6	7	8

Der Anweisung Zerstreuen folgt stets eine eingeklammerte Zahl, z. B. **ZERSTREUEN (2)**. Die Zahl zeigt an, wie viele Felder die Figur oder der Marker in die gewürfelte Richtung bewegt wird.

Falls eine Figur oder ein Marker durch die Zerstreuen-Bewegung eine unzulässige Bewegung machen würde (die Spielmatte verlassen, sich durch eine massive Mauer bewegen, sich auf ein volles Feld bewegen etc.), wird die Figur oder der Marker soweit wie möglich in die entsprechende Richtung bewegt und bleibt vor dem Hindernis stehen. Sofern nicht anders vermerkt, löst die durch Zerstreuen ausgelöste BEWEGUNG, wie üblich eine KÄMPFEN-Aktion aus, wenn die Figur auf einem Feld mit gegnerischen Figuren landet. Diese KÄMPFE werden einzeln durchgeführt, bevor ein anderer Regel- oder Karteneffekt ausgelöst wird.



KREATUREN- UND ALIENARTEFAKTMARKER

Diese Marker werden im Verlauf des Spieles eingesammelt und bringen Siegpunkte. Die Marsianer sammeln für gewöhnlich Kreaturen für ihre Mutationsexperimente. Die Menschen sammeln Alienartefakte, um marsianische Technologien wie Hitzestrahler und fliegende Untertassen nachbauen zu können.

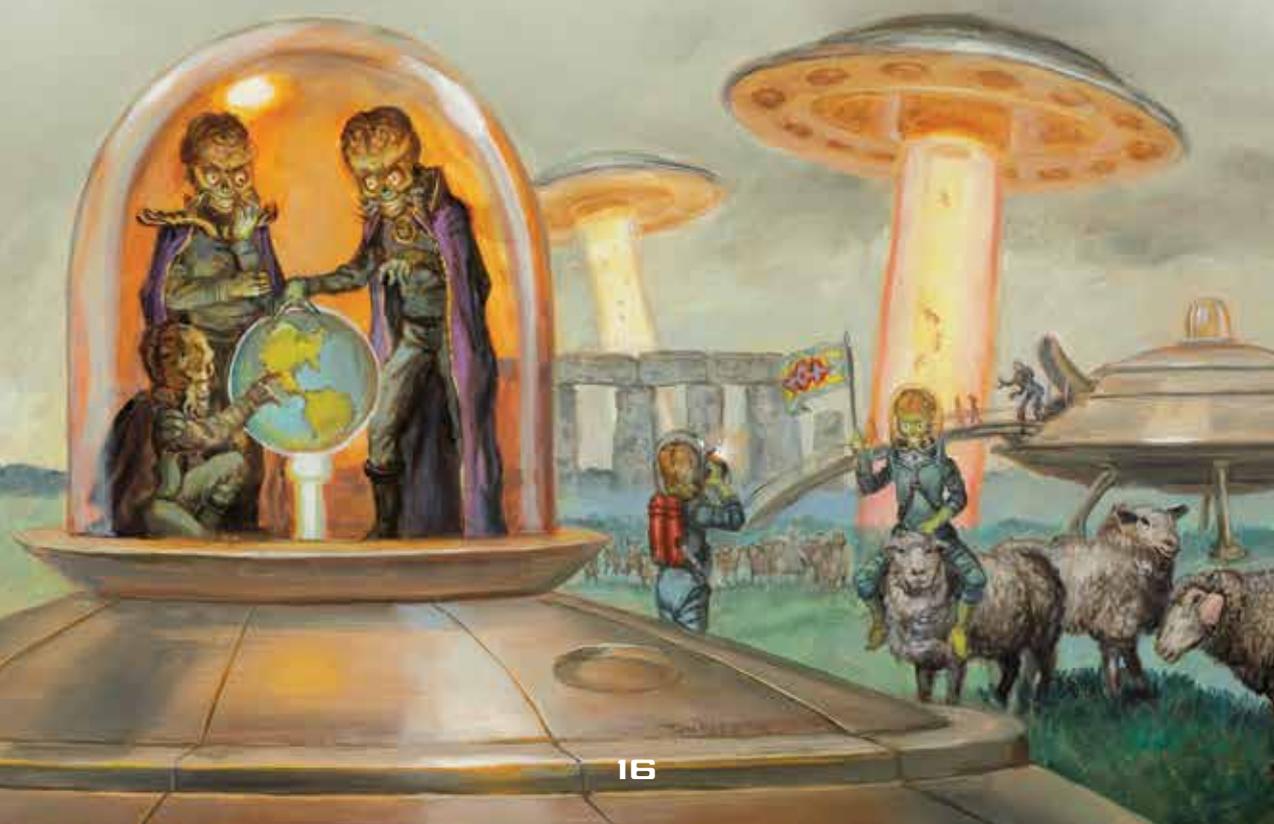
In einem Szenario wird angegeben, ob Kreaturen oder Alienartefakte verwendet werden.

Figuren können nur Kreaturen-/ Alienartefakte auffinden und aufnehmen, wenn in den Bedingungen des Szenarios steht, dass sie dadurch SP erhalten. Figuren, die dadurch keine SP gewinnen können, ignorieren diese Marker.

Kommt eine Figur, die Kreaturen-/ Alienartefaktmarker sucht, durch eine BEWEGEN-Aktion auf ein Feld mit einem verdeckten Kreaturen-/ Alienartefaktmarker, wird dieser umgedreht, um zu zeigen, was er verbirgt. Kann der Marker aufgenommen werden, wird er von der Spielmatte genommen und zu den SP des Spielers gelegt. Findet eine Figur einen Marker, der nicht aufgenommen werden kann, ignoriert ihn die Figur. Der Marker bleibt aufgedeckt auf der Spielmatte liegen, sodass ihn der Gegner später holen kann.

Kommt eine Figur, die Kreaturen-/Alienartefaktmarker sucht, durch eine BEWEGEN-Aktion auf ein Feld mit einem aufgedeckten Marker, den sie aufnehmen kann, so tut sie dies. Der Marker wird von der Spielmatte genommen und zu den SP des Spielers gelegt.

Das Aufnehmen von Kreaturen- und Alienartefaktmarkern hat keine Auswirkung auf die anderen Aktionen der Figur.



FÄHIGKEITEN

Obwohl es viele verschiedene Soldatentypen und Helden gibt, verfügen einige über die gleichen Fähigkeiten. Fähigkeiten wirken sowohl auf Figuren als auch auf Marker und funktionieren in beiden Fällen auf die gleiche Weise.

HELDENFÄHIGKEITEN

Helden machen heldenhaftes, aber selbst Helden haben ihre Grenzen. Einige Fähigkeiten (mit markiert) sind Heldentaten, die anders als die übrigen Fähigkeiten eingesetzt werden. Eine Heldentat muss durch das Bezahlen von Heldentatpunkten aktiviert werden. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Heldentatpunkte ist bei den Profilwerten vermerkt. Um die Helden außergewöhnlich zu gestalten, hat jeder eine bestimmte Anzahl an Punkten, die für Heldentaten genutzt werden können. Jeder Heldentatpunkt kann je nach Held für verschiedene Zwecke verwendet werden. Die Heldenleiste wird benutzt, um die Anzahl der verbleibenden Heldentatpunkte jedes Helden nachvollziehen zu können. Dieses Limit gilt nur für das Spielen eines Szenarios und wird zu Beginn eines neuen Szenarios wieder aufgefüllt.

Heldentaten können auf drei Arten genutzt werden:

- 1) Um Schaden zu vermeiden. Wann immer ein Held von irgendeinem Angriff getötet werden würde, wird sofort automatisch ein Heldentatpunkt verbraucht und der Schaden komplett ignoriert. Hat ein Held keine Punkte mehr übrig, um sie dafür zu verwenden, wird er wie üblich getötet.
- 2) Um noch mehr zu tun. Zusätzlich zu seinem normalen Zug, wie ihn auch ein Soldat ausführt, kann ein Held 1 Heldentatpunkt einsetzen, um 1 der folgenden Aktionen zusätzlich durchzuführen:
 - a. um ein weiteres Feld BEWEGEN
 - b. auf eine gegnerische Figur SCHIESSEN
 - c. gegen eine gegnerische Figur auf demselben Feld KÄMPFEN

Diese zusätzliche Aktion kann vor oder nach der normalen Aktion der Figur durchgeführt werden, nicht zwischendurch.

- 3) Um heldenhaft zu sein. Verfügt der Held über eine Heldenfähigkeit, kann diese für einen Heldentatpunkt ausgeführt werden. Wann dieser Punkt eingesetzt wird, hängt von der Fähigkeit ab.



AUTORITÄT

Diese Figur hat die Kontrolle!

Zahlt der Spieler dieser Figur einen ihrer Heldentatpunkte, kann er mit dieser die Spielrunde beginnen, auch wenn er eigentlich nicht als erster am Zug gewesen wäre.

Haben beide Spieler Figuren mit der Fähigkeit Autorität und wollen diese nutzen, zahlen beide einen Heldentatpunkt der entsprechenden Figur. Dann beginnt der Spieler, der auch normalerweise am Zug gewesen wäre.

DRACHENTÖTER

Es gibt keine bessere Prüfung für einen Helden, als gegen einen mächtigen Drachen zu kämpfen und ihn zu besiegen.

Eine Figur mit dieser Fähigkeit erhält beim KÄMPFEN +1 Bonuswürfel, wenn sie gegen eine Figur kämpft, die eine größere Base als ein normaler Mensch hat oder so groß ist, dass sie gar keine hat.

EINFRIEREN

Führt eine Figur mit dieser Waffe einen SCHIESSEN-Angriff auf ein Feld aus, wird für jede Figur auf diesem Feld, die gesehen werden kann, einzeln gewürfelt. Jede Figur, die den Angriff überlebt, wird als bereits aktiviert markiert.

FEUERSCHUTZ

Die Waffe der Figur wurde entwickelt, um Feuerschutz zu geben und den Gegner festzusetzen.

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann wählen, entweder wie üblich zu *SCHIESSEN* oder sich nicht zu *BEWEGEN* und den FEUERSCHUTZ-Angriff zu wählen. FEUERSCHUTZ erlaubt der Figur, bis zu 3 Zielfelder zu wählen anstatt 1. Jedes der Zielfelder muss an mindestens ein anderes der Zielfelder grenzen und mindestens 1 Ziel enthalten, auf das die Figur normalerweise SCHIESSEN könnte.

FEUERSCHUTZ erfordert keine Würfelprobe. Anstelle eines normalen Angriffs werden alle Soldatenfiguren auf den drei Zielfeldern sofort verängstigt. Heldenfiguren sind hiervon nicht betroffen.

FOLGT MIR!

Die Figur spornt die Truppen an.

Im Anschluss an die üblichen Aktivierung der Figur kann ein Heldentatpunkt eingesetzt werden, um bis zu 4 noch nicht aktivierte Soldaten (keine Helden) derselben Seite zu benennen, die nicht weiter als 2 Felder entfernt stehen. Diese Figuren werden nacheinander aktiviert, d. h. die Aktivierung einer Figur wird beendet bevor die nächste aktiviert wird. Wie üblich wird neben jede aktivierte Figur ein Aktivierungsmarker gelegt, sobald ihre Aktion beendet ist.

Da diese zusätzlichen Aktivierungen von der Heldenfähigkeit der ursprünglichen Figur ausgehen, gelten diese als Teil der Aktivierung dieser einen Figur.

FURCHTLOS

Diese Figur hat ein starkes Pflichtbewusstsein und Ehrgefühl. Es ist ihre Pflicht, die Schwachen zu beschützen. Die Fähigkeit wirkt nicht, solange die Figur verängstigt ist.

Diese Figur wirft sich vor andere Figuren, um sie vor gegnerischen Geschossen zu schützen. Ist ein Feld mit mehreren Figuren das Ziel eines Angriffs, muss eine FURCHTLOSE Figur anvisiert werden, sofern möglich. Dies gilt für *SCHIESSEN* und *KÄMPFEN*. Ist mehr als eine FURCHTLOSE Figur ein mögliches Ziel, entscheidet der Spieler der FURCHTLOSEN Figuren, wer dazwischen springt, um die anderen zu retten. Kann eine Figur, die *SCHIESSEN* will, keine FURCHTLOSE Figur sehen, kann sie jedoch auch nicht auf sie zielen.

Angriffe, die alle Figuren auf einem Feld gleichzeitig treffen (wie Artillerieangriffe oder Hitzestrahlen), werden nicht beeinflusst.

GEBORENER ANFÜHRER

Diese Figur verströmt ruhiges Selbstbewusstsein und Entschlossenheit, sodass andere ihr zuhören.

Im Anschluss an die übliche Aktivierung der Figur kann ein Heldentatpunkt eingesetzt werden, um 1 noch nicht aktivierten Helden (keinen Soldaten oder Zivilisten) derselben Seite zu benennen, der nicht weiter als 2 Felder entfernt steht. Diese Figur wird aktiviert. Wie üblich wird ein Aktivierungsmarker neben die Figur gelegt, sobald ihre Aktion beendet ist.

Da diese zusätzliche Aktivierung von der Heldenfähigkeit der ursprünglichen Figur ausgeht, gilt diese als Teil der Aktivierung dieser einen Figur.

HERR DER LAGE

Die Figur ist ein geborener Anführer oder wurde in eine Stellung mit großer Macht berufen.

Diese Fähigkeit funktioniert wie *FOLGT MIR!*, jedoch ist der Held mit dieser Fähigkeit nicht der Mittelpunkt des Effekts. Es kann, anstelle des Feldes auf dem der Held steht, jedes Feld auf der Spielmatte als Ausgangspunkt gewählt werden.

PANZERABWEHRWAFFE

Diese Waffe wurde entwickelt, um Fahrzeuge zu zerstören. Zielt eine PANZERABWEHRWAFFE auf ein FAHRZEUG, gibt es dafür +2 Bonuswürfel.

Anmerkung: Diese Regel ist für die in diesem Spiel enthaltenen Szenarien noch nicht relevant, sondern dient für geplante Erweiterungen.

REPARIEREN

Die Figur ist technisch begabt und kann fast alles flicken, egal ob es von diesem Planeten ist oder nicht.

Deckt eine Figur mit dieser Fähigkeit einen Alienartefaktmarker auf, kann dieser anstatt als SP gewertet zu werden, von der Figur repariert werden. Dazu gibt die Figur einen Heldentatpunkt aus, der Marker wird aus dem Spiel genommen und ein Würfel wird geworfen, um herauszufinden, welches Alienartefakt repariert wurde:

- 1-3: Marsianisches Funkgerät.** Du hörst die Funksprüche des Feindes und kannst ihre geheimen Pläne belauschen. Leider verstehst du kein Wort von dem, was sie sagen. Keine große Hilfe!
- 4-6: Desintegrator.** Die Figur erhält einen 5+ SCHIESSEN-Angriff mit einer Reichweite von 1-4.
- 7-8: Gefrier-Pistole.** Die Figur erhält einen 5+ SCHIESSEN-Angriff mit einer Reichweite von 1-3. Alle Figuren, die bei dem Angriff nicht sterben, werden als bereits aktiviert markiert.

Hat eine Figur mehr als einen Waffentyp, kann bei jedem SCHIESSEN eine der Waffen ausgewählt werden.

RÜSTUNG

Diese Figur trägt die neueste Spezial-Schutzausrüstung, die sowohl vor konventionellen Kugeln als auch vor Alienstrahlen schützt.

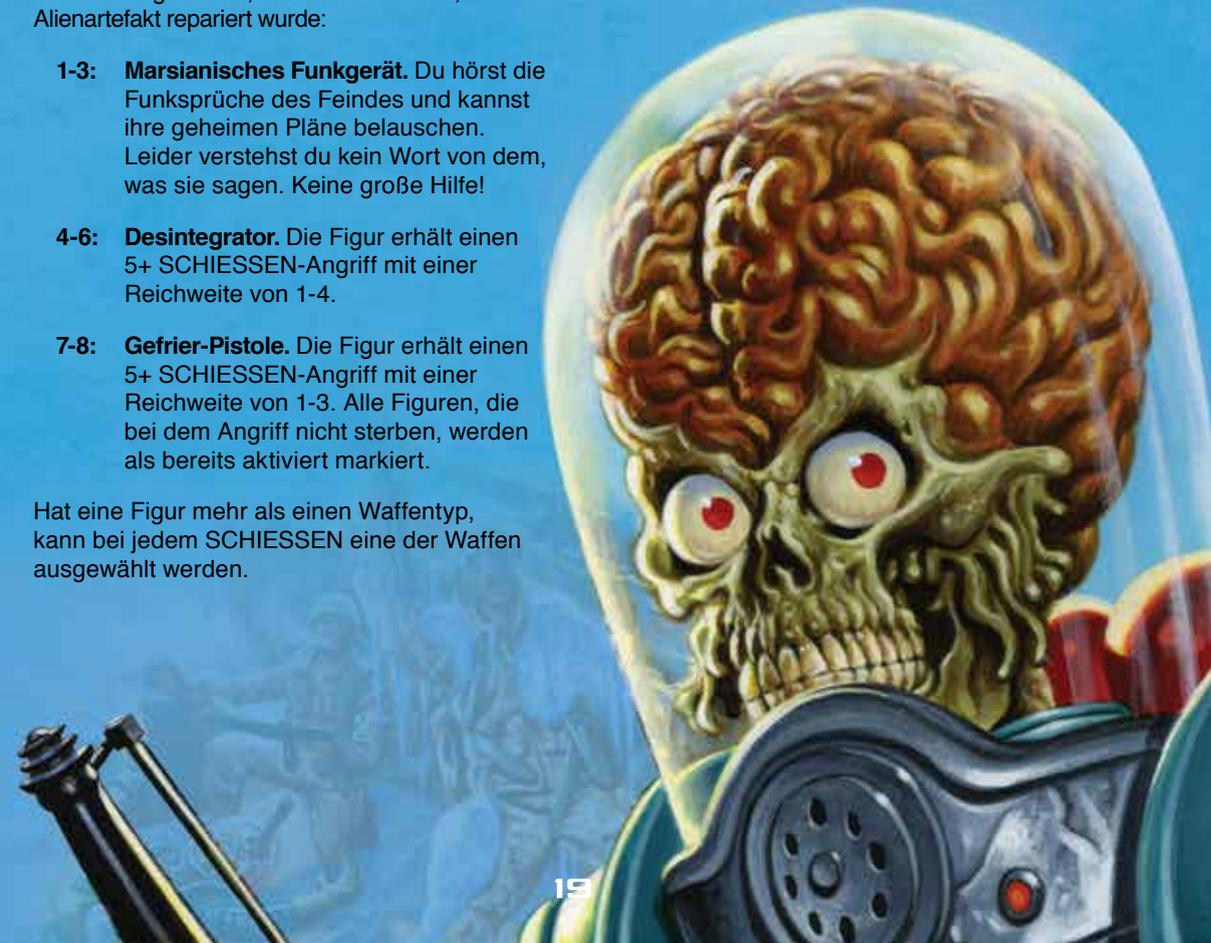
Immer wenn eine Figur mit dieser Fähigkeit eine Überleben-Probe gegen einen *SCHIESSEN*-Angriff ablegt, wird nach dem Würfeln 1 weiterer Erfolg hinzugefügt, bevor die Erfolge miteinander verglichen werden. Ist die RÜSTUNG dafür entscheidend, dass die Figur nicht stirbt, ist die Figur danach verängstigt. Die RÜSTUNG hat keinen Effekt in einem *KAMPF*.

Bsp.: Erzielt der *SCHIESSEN*-Angriff 3 Erfolge und das Ziel hat 2 Erfolge bei Überleben sowie 1 Erfolg durch die RÜSTUNG (also insgesamt 3 Erfolge), hat sie den Unterschied zwischen Leben und Sterben ausgemacht. Die Figur ist danach verängstigt.

RÜSTUNGSBRECHEND

Diese Waffe wurde entwickelt, um Rüstung zu durchschlagen.

Ein Angriff mit dieser Waffe ignoriert jede RÜSTUNG oder SCHWERE RÜSTUNG des Ziels. Diese Fähigkeiten sind gegen den Angriff einer Figur mit der Fähigkeit Rüstungsbrechend nutzlos.



SCHLAGSTOCK

Auch wenn diese Waffe niemanden tötet, ist sie nützlich, um jemanden außer Gefecht zu setzen.

Wenn eine Figur diese Fähigkeit nutzt, wenn sie in einem KAMPF angegriffen wird, würfelt sie anstelle ihres Überleben-Werts auf ihren Kämpfen-Wert. Ihr Gegner wird dadurch verängstigt, selbst wenn er gewinnt. Das bringt nichts, wenn der Gegner stirbt, hilft aber sehr wohl, falls er überlebt.

Besitzen beide an einem KAMPF beteiligten Figuren einen Schlagstock, hat dieser keinen Effekt.

SCHNELLFEUER

Diese Waffe kann viele Schüsse nacheinander abgeben und mit einem Angriff mehre Ziele treffen. Leider ist sie nicht gerade genau.

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann nicht ZIELEN.

Eine Figur mit dieser Fähigkeit führt einen SCHIESSEN-Angriff wie üblich aus. Ist das erste Ziel verängstigt oder tot, kann ein zweiter Angriff gegen einen anderen Gegner, der sich auf demselben Feld befindet, als Teil desselben SCHIESSEN-Angriffs ausgeführt werden (also ohne das dies eine weitere Aktion wäre). Es wird wie bei der ersten SCHIESSEN-Aktion gewürfelt und Mali und Boni werden wie üblich einberechnet.

SCHWERE RÜSTUNG

Die Figur trägt eine verbesserte oder experimentelle Rüstung ungewöhnlicher Bauart.

Immer wenn eine Figur mit dieser Fähigkeit eine Überleben-Probe gegen einen SCHIESSEN-Angriff macht, werden nach dem Würfeln 2 weiterer Erfolge hinzugefügt, bevor die Erfolge miteinander verglichen werden. Ist die SCHWERE RÜSTUNG dafür entscheidend, dass die Figur nicht stirbt, ist die Figur danach verängstigt.

Die SCHWERE RÜSTUNG hat keinen Effekt in einem KAMPF.

Bsp.: Erzielt der SCHIESSEN-Angriff 3 Erfolge und das Ziel hat 1 oder 2 Erfolge bei Überleben sowie 2 Erfolge durch die SCHWERE RÜSTUNG (also insgesamt 3 oder 4 Erfolge), hat sie den Unterschied zwischen Leben und Sterben ausgemacht. Die Figur ist danach verängstigt.

TÖLPEL

Ist diese Person in der Nähe, gehen Dinge kaputt oder fallen herunter. Trotzdem kommt sie am Ende immer unbeschadet davon.

Eine Figur mit dieser Fähigkeit kann jede 1 erneut würfeln, so wie es bei einer 8 getan wird. Ein 1-Wurf bleibt ein Misserfolg und ist kein Erfolg.

UNHEILVOLLE LIEBE

Eine Figur mit dieser Fähigkeit ist über beide Ohren in ihren Partner verknallt und würde alles für ihn tun. Leider scheint die Welt dagegen zu sein. Können sie jemals glücklich werden?

Sind beide am Leben, können sich diese Figuren niemals soweit BEWEGEN, dass sie mehr als 1 Feld von ihrem Partner entfernt sind. Solche Figuren werden im Regelbuch zusammen aufgezählt.

Wird einer der Partner getötet, dreht die andere Figur durch. Für jede gegnerische Figur, die sie tötet, erhält sie für denselben Zug einen Heldentatpunkt. Die Regel, dass nur ein Punkt pro Zug eingesetzt werden kann, ist ausgesetzt. So kann die Figur Amok laufen.

Können Helden in einem Szenario ausgesucht werden, müssen entweder beide Partner eingesetzt werden oder keiner. Sie treten nicht alleine auf. Jeder zählt als eine Figur.

VERÄNGSTIGTER ZIVILIST

Die Marsianer greifen an! Die Welt geht unter! Rennt um euer Leben!

Diese Regel muss zu Beginn eines Menschen-Zugs beachtet werden. Es muss zuerst die Figur, auf die diese Regel zutrifft, bewegt

werden, in deren Umkreis von zwei Feldern ein Marsianer steht. Es können keine Karten auf eine Figur, die ein VERÄNGSTIGTER ZIVILIST ist, angewendet werden.

Ein VERÄNGSTIGTER ZIVILIST bewegt sich immer nach der ZERSTREUEN (3)-Regel (siehe Seite 15). Befindet sich die Figur jemals auf einem Feld mit einem Marsianer, wird sie sofort von den Marsianern gefangen genommen. Befindet sie sich jemals mit anderen Menschen-Figuren auf einem Feld, wird sie sofort gerettet. In beiden Fällen wird die Figur aus dem Spiel genommen. Befindet sie sich auf einem Feld mit Marsianern und Menschen, folgt die Figur ihren normalen Regeln.

Wurde die Figur vom Brett genommen, zählt sie wie ein Kreaturen- oder Alienartefaktmarker (siehe Seite 16), abhängig von der Seite, die sie aufgegriffen hat.

Ein VERÄNGSTIGTER ZIVILIST kann weder anvisiert noch gezielt beschossen werden. Die Figur kann jedoch bei einem Angriff auf ein ganzes Feld Schaden nehmen.

ZU VIELE LANGE NÄCHTE

Diese Figur hat tausende Stunden als todbringender Attentäter in Online-Spielen verbracht. Sie kennt alle Kniffe für den perfekten Treffer.

Gelingt es der Figur nicht ihr Ziel bei einem SCHIESSEN-Angriff zu töten, kann sie einen Heldentatpunkt einsetzen, um eine freie BEWEGEN-Aktion zu erhalten. Diese „Wegducken“-BEWEGUNG muss direkt im Anschluss an die abgehandelte Aktion ausgeführt werden.



MENSCHEN-FIGUREN



Name der Figur	Schießen	Kämpfen	Überleben	Reichweite	Heldentaten	Fähigkeiten
1. US-Sergeant	4+	4+	5+	1-6	2	FURCHTLOS, FOLGT MIR!*
2. US-Soldat mit Raketenwerfer	4+	6+	6+	3-20	-	FURCHTLOS, RÜSTUNGSBRECHEND, PANZERABWEHRWAFFE
3. US-Soldat mit sMG	5+	5+	6+	1-12	-	FURCHTLOS, FEUERSCHUTZ
4. US-Soldat mit Sturmgewehr	5+	4+	6+	1-6	-	FURCHTLOS
5. Zivilist	-	6+	6+	-	-	VERÄNGSTIGTER ZIVILIST

MARSIANER-FIGUREN



Name der Figur	Schießen	Kämpfen	Überleben	Reichweite	Heldentaten	Fähigkeiten
1. Marsianischer Kommandeur	4+	4+	5+	1-4	2	RÜSTUNG, FOLGT MIR!*
2. Marsianischer Fußsoldat mit Gefrierstrahler	4+	6+	6+	1-6	-	RÜSTUNG, EINFRIEREN!
3. Marsianischer Fußsoldat mit Desintegrator	4+	5+	6+	1-4	-	RÜSTUNG



GENERAL TOR



Unter den außerirdischen Eroberern gibt es einige, die ihre Fehlschläge als Erfolge zu tarnen versuchen. Doch General Tor gehört nicht zu ihnen. Ein solches Verhalten steht vielleicht den feigen Menschen an, doch für jeden Soldaten, der so etwas unter seinem Kommando versuchen sollte, wird die Bestrafung äußerst qualvoll und endlos sein.

Zielstrebigkeit und Ehrgeiz waren schon immer Tors größte Stärken und sein stetiges Bemühen hat sich endlich bezahlt gemacht. Er hat etwas gefunden, was das Oberkommando übersehen hat, und er plant, es genauer zu untersuchen. Bewahrheitet sich seine Vermutung, kann er zu einer Schlüsselfigur der Erdinvasion werden...

Name der Figur	Schießen	Kämpfen	Überleben	Reichweite	Heldentaten	Fähigkeiten
General Tor	-	3+	5+	-	5	SCHWERE RÜSTUNG, HERR DER LAGE [▼] , SCHLAGSTOCK

DEKE

In den Hügeln außerhalb Greenvilles steht eine versteckte Waldhütte. Man könnte direkt daran vorbeigehen, ohne zu bemerken, dass sie existiert. Das ist genau nach Dekes Geschmack. Er hat in seinem Leben schon einiges gesehen und weiß mehr, als es dem Militär lieb ist. Wäre er ein Feigling, hätte er schon vor langer Zeit das Land verlassen, aber er weiß, was sich in Greenville befindet. Er weiß, dass sie kommen, um danach zu suchen und er will da sein, wenn sie kommen – er ist bereit.

Als die Explosionen anfangen und die Untertassen durch den Himmel schwirren, reagierte Deke mit der Gelassenheit eines Mannes, der sich schon seit Jahren auf genau so einen Moment vorbereitet hat. Er kletterte von seinem Hochsitz und holte Rucksack und Gewehr aus ihrem Versteck unter dem Ofen. Er wusste genau, wohin er musste.



Name der Figur	Schießen	Kämpfen	Überleben	Reichweite	Heldentaten	Fähigkeiten
Deke	3+	4+	3+	1-6	3	

BUDDY UND BRANDI

Buddy und Brandi befanden sich auf der Flucht vor dem Gesetz, als die Invasion begann. Plötzlich fanden sie sich mit einer weißen Weste wieder. Wer kümmert sich schon um ein Gaunerpärchen aus West Virginia, wenn die ganze Welt in Flammen steht? Sie kennen keine Grenzen und sind unberechenbar, doch ihre aggressiven Neigungen erwiesen sich schon des öfteren als hilfreich. Er ist mehr der stolze Aufschneider, der ziemlich explosiv sein kann. Sie ist bis über beide Ohren in ihn verknallt und nur ein kleines bisschen gestört. Für gewöhnlich erledigt Buddy die Drecksarbeit für Brandi, aber wenn es ernst wird, kann sie sich auch gut alleine durchsetzen.



Name der Figur	Schießen	Kämpfen	Überleben	Reichweite	Heldentaten	Fähigkeiten
Buddy	5+	3+	4+	1-3	3	UNHEILVOLLE LIEBE [▼] , SCHLAGSTOCK
Brandi	4+	6+	5+	1-3	3	UNHEILVOLLE LIEBE [▼]



JOE

Vor der Invasion war Joe Automechaniker. Zumindest für eine Weile. Davor war er Schreiner, Müllmann, Hafenarbeiter, Fernfahrer ... die Liste ist lang. Er war immer unterwegs, um seinen Lastern zu entkommen: Alkohol, Glücksspiel und Schlägereien. Jetzt, Mitte 40, hat er nichts erreicht, außer einer Handvoll praktischer Fertigkeiten. Als die Marsianer angriffen, fand er seine Bestimmung: Das Kurzschließen von feindlichen Waffen und Fahrzeugen, um seinen Leuten dabei zu helfen, zurückzuschlagen.

Name der Figur	Schießen	Kämpfen	Überleben	Reichweite	Heldentaten	Fähigkeiten
Joe	-	3+	5+	-	4	REPARIEREN*

ASHLEY

Als einziges Kind eines Versicherungskaufmanns und einer Immobilienmaklerin hatte Ashley eine unbeschwerte Kindheit. Sie besuchte eine gute Schule, war wohlbezogen, höflich und plante ihre Karriere bereits vor ihrem 16. Geburtstag. In der Nacht ihres Abschlussballs begann die Invasion und das absolute Chaos brach aus. Sie ließ ihre Freunde zurück und versuchte, sich zu ihrer Familie durchzuschlagen, aber als sie ankam, war ihr Zuhause ein rauchender Trümmerhaufen. Sie verbot sich selbst, zu trauern und schloss sich einer bunt gemischten Gruppe Überlebender an. Ihr kühler Kopf und ihre wohlgedachten Pläne haben ihnen so manches Mal das Leben gerettet. Aber ihre Familie hat sie nicht vergessen. Rache ist etwas, was gut geplant werden will!



Name der Figur	Schießen	Kämpfen	Überleben	Reichweite	Heldentaten	Fähigkeiten
Ashley	4+	6+	5+	1-4	4	GEBORENER ANFÜHRER*, SCHNELLFEUER



EVA

Eva hatte eine schwere Kindheit. Ihre Familie zog oft um, da ihr Vater einem Job nach dem anderen, von Staat zu Staat, hinterherjagte. Als sie mit der Schule fertig war, entschied sie, dass sie nie mehr so leben wolle – sie wollte sesshaft werden, eine gute Arbeit finden und Beständigkeit in ihr Leben bringen. Sieben Jahre später war sie Polizistin in Greenville und hatte das Leben, das sie immer wollte - voller beständiger Langeweile. Ihr Alltag bestand aus dem Erledigen von Papierkram, Kontrollrunden durch die Randbezirke der Stadt und dem gelegentlichen Einsammeln eines Betrunkenen, damit dieser seinen Rausch in einer Zelle ausschlafen konnte. Trotz allem redete sie sich ein, dass das noch immer besser sei, als aus Koffern zu leben...oder?

Am Tag der Invasion hatte sie es mit einem ihrer wenigen regelmäßigen Kunden zu tun: einem gegen die ohnehin laxen Erziehung seiner Mutter rebellierenden Teenager namens Troy. Er wurde mit der Sprühflasche in der Hand beim Taggen des Sav-R-Supermarkts erwischt und sie hielt ihm den üblichen Vortrag, als die Katastrophe ausbrach. Nun hat sie dieses Kind am Hals und versucht ihr Bestes, sie beide am Leben zu halten, während die Marsianer die Stadt auseinandernehmen.

Name der Figur	Schießen	Kämpfen	Überleben	Reichweite	Heldentaten	Fähigkeiten
Eva	3+	4+	5+	1-3	4	AUTORITÄT*

TROY

„Kommt nach Greenville“, sagen sie, „der schönste Ort im Süden!“

Was Troy betrifft, können sie alle zur Hölle fahren. Greenville ist scheiße. Er wollte Miami nie verlassen, aber anscheinend wurde seine Mutter ganz dringend mitten im Nirgendwo geschäftlich benötigt. Er hat nicht einmal verstanden, warum er mitmusste. Er ist immerhin 16 und kann auf sich selbst aufpassen. Aber nein, jetzt sitzt er in diesem Drecksloch fest, während seine Mutter nicht einmal Zuhause ist. Nicht, dass es ihn kümmern würde.

Ständig gerät er in Schwierigkeiten, nur weil er versucht, er selbst zu sein. Wie letzte Woche, als ihn ein Bulle hochnahm, weil er etwas an eine Ladenwand sprayte. Er wusste, dass sie ihn nur kassierte, weil er aus einer anderen Stadt war – in der Großstadt taggen alle Kids Wände und den Cops ist das scheißegal. Er wollte gerade seinen Standpunkt klar machen, als da plötzlich dieser schräge, laute Ton war und der Ladenbesitzer von übel gelaunt zu in Asche und Staub zerfallend wechselte. Nicht cool. Polizistin Nervbacke wollte gerade gucken, was los war, als ein Gebäude auf der anderen Straßenseite explodierte. Alles ging in Flammen auf! Er hätte vielleicht um sein Leben fürchten sollen, aber Troy war sich sicher, dass dies das coolste war, was jemals in Greenville geschehen ist.

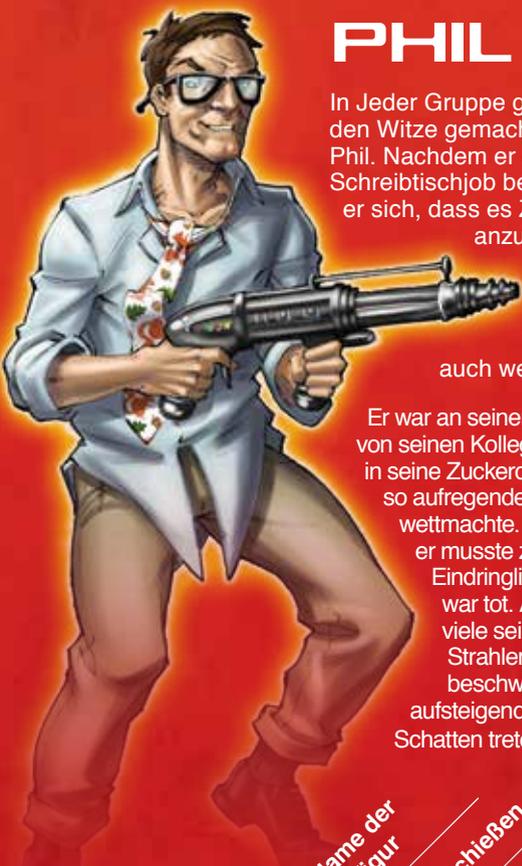


Name der Figur	Schießen	Kämpfen	Überleben	Reichweite	Heldentaten	Fähigkeiten
Troy	4+	6+	5+	1-6	3	ZU VIELE LANGE NÄCHTE*

PHIL

In Jeder Gruppe gibt es einen, über den sich jeder lustig macht. Der, über den Witze gemacht werden, der Trottel, der alles missversteht. Das war Phil. Nachdem er die Greenville High verlassen hatte, bekam er einen Schreibtischjob bei Nicholson Distributions & Logistics und jedes Jahr sagte er sich, dass es Zeit wurde, wegzukommen und etwas mit seinem Leben anzufangen. 23 Jahre später ist er immer noch da. Früher machte ihn seine Situation wütend, aber das hat schon vor Jahren aufgehört. Nun schluckt er einfach, was ihm das Leben vor die Füße wirft, er begrüßt das Unglück mit fügsamer Freundlichkeit und einer „immer lächeln, auch wenn die Welt dich bescheißt“-Mentalität.

Er war an seinem Tiefpunkt angelangt, deprimiert und herumgeschubst von seinen Kollegen, die seine Miniaturensammlung versteckten und Salz in seine Zuckerdose füllten. Dann passierte es - etwas so schockierendes, so aufregendes, dass es fast die ganzen verschwundenen Jahre wieder wettmachte. Endlich hatte er die Chance, etwas aus sich zu machen! Na gut, er musste zugeben, dass es auch Schattenseiten gab. Die außerirdischen Eindringlinge nahmen die Stadt auseinander und jeder, den er kannte, war tot. Aber wenn man darüber nicht weiter nachdachte, hatte es viele seiner Probleme gelöst. Einer der Marsianer hatte sogar eine Strahlenwaffe vor seiner Haustür fallen gelassen. Sollte er sich also beschweren? Tja, wenn man es so sieht, ist Phil gerade auf dem aufsteigenden Ast. Es ist an der Zeit, dass die Unscheinbaren aus dem Schatten treten, Zeit für ihn, seinen Anteil einzufordern!



Name der Figur / Schießen / Kämpfen / Überleben / Reichweite / Heldentaten / Fähigkeiten

Phil	4+	6+	5+	1-4	4	TÖLPEL
------	----	----	----	-----	---	--------

EDWYN

Im Jahre 1504 v. Chr. kämpfte Sir Edwyn von Hoo als Ritter in der königlichen Kavallerie. Als virtuoser Kämpfer ging er gegen Ungerechtigkeit und Korruption vor. Als er von seltsamen Eindringlingen hörte, welche die Küstenstädte angriffen und Gefangene nahmen, führte er seine Männer furchtlos in den Kampf nach Folkestone. Unterlegen in allen Belangen, außer der Ehre, kämpfte Edwyn tapfer, wurde aber überwältigt und gefangen genommen. Die Eindringlinge brachten ihn in eines ihrer riesigen Schiffe, aber sein Kampf war noch nicht geschlagen! Unbestimmte Zeit später erwachte er in einem Durcheinander aus Flammen und Trümmern. Er taumelte aus dem feindlichen Wrack und fand sich in einer seltsamen neuen Welt wieder. Er wusste nur, dass die komisch gekleideten Leute, die mit merkwürdigen Waffen gerüstet waren, der Feind seines Feindes waren. Er hob ein heruntergefallenes Schwert auf – es unterschied sich sehr von denen, die er sein ganzes Leben benutzt hatte – und rannte los, um ihnen zu helfen.



Name der Figur / Schießen / Kämpfen / Überleben / Reichweite / Heldentaten / Fähigkeiten

Edwyn	-	3+	4+	-	5	RÜSTUNG, FURCHTLOS, DRACHENTÖTER, SCHLAGSTOCK
-------	---	----	----	---	---	---



SZENARIEN

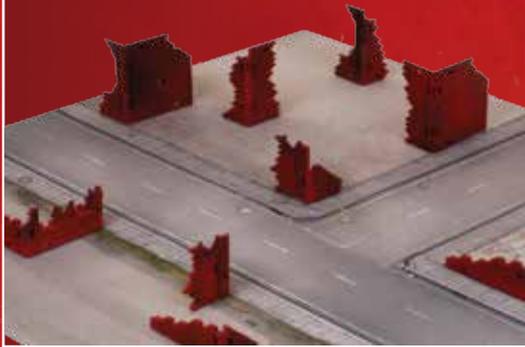
Auf den folgenden Seiten werden 10 Szenarien vorgestellt. Jedes Szenario ist eine Momentaufnahme der Invasion, die auf eine ganz spezielle Weise gewonnen werden kann. Um ein Szenario zu spielen, sollten die nachfolgenden fünf Schritte befolgt werden.

SCHRITT 1 MATTENGESTALTUNG

Es gibt tausende Möglichkeiten, die Kulissen-
teile für die Szenarien zu kombinieren.

Der Menschen-Spieler setzt die Kulissenteile
auf die Spielmatte (noch ist es schließlich der
Planet der Menschen).

*Beim Aufbauen der Gebäude sollte auch
auf die Optik geachtet werden. Platziert die
Mauern nicht einfach nur zufällig, sondern
so als wären sie die Reste zerstörter
Gebäude. Nutzt die verschiedenen
Spielkomponenten dazu, offene Flächen zu
unterbrechen. Denn die Überquerung dieser
Freiflächen ist im Spiel äußerst gefährlich.*



Nach dem Aufbau des Geländes, entscheidet
der Marsianer-Spieler, wo begonnen wird. Er
schaut sich die Karte des Szenarios an und
definiert, welche Seite der Matte der oberen
Seite der Karte entspricht. Darauf basierend,
wird das Szenario aufgebaut.

BESONDERES GELÄNDE

Für ein paar Szenarien werden bestimmte
Kulissenteile benötigt, die auf eine
bestimmte Weise platziert werden
müssen. Bei diesen Szenarien werden die
entsprechenden Teile auf die Seite gelegt,
während der Rest auf die Spielmatte gestellt
wird. Nachdem die Ausrichtung der Matte
festgelegt wurde, werden die vordefinierten
Teile platziert.

SCHRITT 2 MARKER

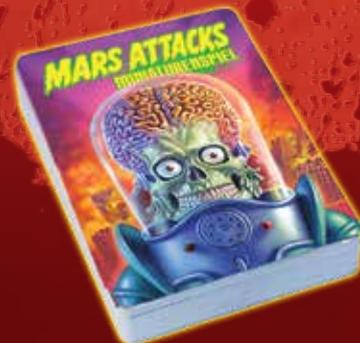
Werden in einem Szenario Kreaturen- und
Alienartefaktmarker verwendet, werden
diese verdeckt gemischt. Dann werden sie
platziert, indem ein Würfel für die Reihe und
ein zweiter für die Spalte geworfen wird. Es
werden nacheinander so viele Marker zufällig
auf der Matte verteilt, wie durch das Szenario
vorgegeben werden (siehe Seite 16). Die
übrigen Marker werden auf die Seite gelegt.



Außer es ist im Szenario anders angegeben,
kann nicht mehr als einer dieser Marker auf
einem Feld liegen und es kann kein Marker auf
einem Aufstellungsfeld platziert werden. Würde
eine dieser Regeln durch einen Wurf für die
ZUFÄLLIGE PLATZIERUNG gebrochen, muss
der Wurf so oft wiederholt werden, bis dies nicht
mehr der Fall ist.

SCHRITT 3 KARTEN AUSTEILEN

Die Karten werden gemischt und jedem Spieler
werden verdeckt 4 Karten ausgeteilt. Zieht
ein Spieler eine Ereigniskarte als Teil seiner
Starthandkarten, legt er diese ab und zieht eine
neue Karte vom Stapel – die so abgelegten
Ereigniskarten werden nicht ausgelöst. Die
übrigen Karten werden als verdeckter
Nachziehstapel neben der Spielmatte
bereitgelegt. Die eigenen Handkarten dürfen zu
jeder Zeit von einem selbst angeschaut werden,
aber nie vom gegnerischen Spieler. Wie Karten
eingesetzt werden, ist auf Seite 12 beschrieben.



SCHRITT 4 FIGUREN AUFSTELLEN

In jeder Szenariobeschreibung werden die
benötigten Figuren aufgelistet. Steht in einem
Szenario z. B. „Deke, 7 US-Soldaten mit
Sturmgewehr, 1 US-Soldat mit sMG, 1 US-Soldat
mit Raketenwerfer und 1 US-Sergeant“ bedeutet
das, dass insgesamt 11 Figuren benötigt werden.

Bei einigen Szenarien können Figuren ausgesucht
werden, meistens Helden. In einem solchen Fall
muss aus den Figuren des entsprechenden Typs
ausgewählt werden. Um das Spiel gerecht zu
halten, dürfen keine Figuren ausgesucht werden,
die auf Monstern reiten oder in Fahrzeugen
sitzen, solange sie nicht ausdrücklich als Option
aufgeführt sind.

Auf der Szenariokarte ist markiert, wo die Figuren
aufgestellt werden. Einige Szenarien haben
besondere Regeln für das Aufstellen der Figuren,
doch üblicherweise stellt erst ein Spieler alle seine
Figuren auf und danach der andere Spieler.

SCHRITT 5 SPIELEN

Nun kann das Spiel beginnen. Das Szenario
gibt an, welcher Spieler in der ersten Runde den
ersten Zug hat.

GEWINNEN

In den meisten Szenarien sind verschiedene
Möglichkeiten aufgelistet, wie Siegpunkte (SP)
erzielt werden können. Generell werden nie
Teilpunkte vergeben. Steht in der Beschreibung
also z. B. „1 SP pro 2 getötete Soldaten“ erhält
man für 1 getöteten Soldaten allein noch nichts.

Der Spieler, der als erstes 8 oder mehr SP erzielt
hat, gewinnt. Erreichen beide Spieler gleichzeitig
8 SP, gewinnt der Spieler mit der höheren SP-
Anzahl. Besteht auch hier Gleichstand, gewinnt
der Spieler, in dessen Zug die letzten Siegpunkte
erzielt wurden.

Hat ein Spieler keine Figur mehr auf der Spiel-
matte, gewinnt der andere Spieler (auch wenn er
die Siegbedingungen noch nicht erfüllt hat).

Einige Szenarios haben spezielle
Siegbedingungen. Diese werden in der
Szenariobeschreibung erläutert.

MASSAKER

Mars Attacks stellt eine dramatische und
gnadenlose Alieninvasion dar. Es ist also
nicht verwunderlich, wenn
ein Spieler in seinen ersten Kämpfen
ausgelöscht wird. Jeder wird
mindestens einmal niedergemetzelt.
Gegen Aliens zu kämpfen und Planeten zu
erobern, benötigt Übung. Es hilft, am Ball zu
bleiben und die Fehler zu analysieren, die
gemacht wurden, und beim nächsten Mal
die Strategie des Gegners gegen ihn selbst
zu wenden.

3+ SPIELER

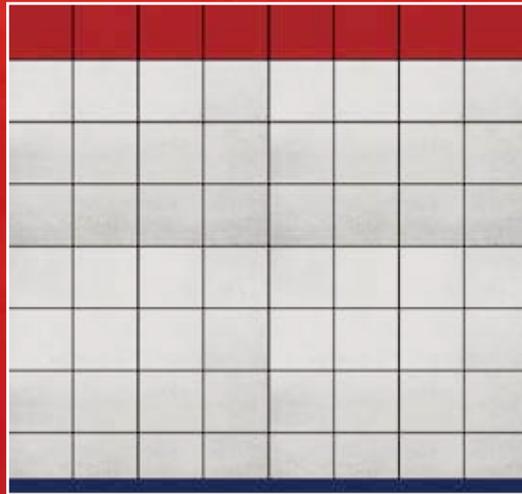
Mars Attacks wird üblicherweise mit einem Menschen- und einem Marsianer-Spieler gespielt. Jedoch ist es auch möglich, jedes der Szenarien mit mehr als zwei Spielern zu spielen, indem einfach eine oder beide Seiten aufgeteilt werden. Wollen z. B. drei Leute spielen, kann ein Spieler die Menschen-Soldaten übernehmen, der zweite befiehlt die Menschen-Helden und der dritte führt die Marsianer an. Gibt es auf beiden Seiten mehr als nur einen Spieler, können diese im Team spielen. Karten, Züge usw. werden in solch einem Fall so gehandhabt, als bestünde das Team aus nur einem Spieler. Die Spieler müssen ihre Züge miteinander absprechen, sie haben ein gemeinsames SP-Konto und gewinnen oder verlieren zusammen.

Das Spiel im Team mit einem erfahrenen Spieler ist ein guter Weg, um einen Neuling an das Spiel heranzuführen. Indem er das Kommando über ein paar Figuren übernimmt, kann der erfahrene Spieler während dem Spiel praktisch helfen und Ratschläge geben.

1. DIE EINDRINGLINGE SIND DA!

„Sie trafen uns hart und sie trafen uns schnell. Wir haben nicht geahnt, was uns erwartet, und wir haben dafür bezahlt. Gut, jetzt ist es an der Zeit, zurückzuschlagen. Gefreiter Johns hat eine Gruppe von ihnen in der Nähe des Einkaufszentrums gesehen – vielmehr da, wo es einmal stand. Es sind nicht viele, ich denke, wir haben eine Chance. Er sagte, sie würden nach etwas suchen, aber so wie ich das sehe, werden sie es nicht finden. Vielleicht können wir ja ein paar ihrer Aliengerätschaften an uns bringen, dann könnten unsere Techniker sie auseinandernehmen und herausfinden wie wir sie schlagen können. Was sagt ihr dazu? Wer ist bereit, ein paar Aliens einen Arschtritt zu verpassen?“

In dieser Mission kämpft eine Gruppe US-Soldaten gegen marsianische Fußsoldaten. Beide Gruppen versuchen, ihre Feinde zu vernichten und Gegenstände im Kampfgebiet einzusammeln. Diese Mission soll den Spielern die Regeln näherbringen und die Unterschiede zwischen den beiden Seiten deutlich machen. Also warum im Anschluss nicht einfach die Seiten tauschen und das Szenario nochmal spielen?



In diesem Szenario werden 8 Kreaturen- und Alienartefaktmarker verwendet. Siehe Seite 16.



MARSIANER-TRUPPEN

Die Marsianer werden zuerst aufgestellt.

Der Marsianer-Spieler stellt folgende Figuren auf (auf beliebigen rot markierten Aufstellungsfeldern):

- 5 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator

MARSIANER-SP

Marsianer-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- eine Menschen-Figur durch Schießen töten (je +1 SP)
- eine Menschen-Figur in einem Kampf töten (je +2 SP)
- Kreaturen (+1 SP je Marker, der erste nicht mitgezählt)

MENSCHEN-TRUPPEN

Die folgenden Menschen-Figuren beginnen das Spiel außerhalb der Spielmatte:

- 6 US-Soldaten mit Sturmgewehr
- 2 US-Soldaten mit SMG

In der ersten Runde müssen sich alle Soldaten über die erste Reihe der Felder am blau markierten Mattenrand bewegen.

MENSCHEN-SP

Menschen-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- eine Marsianer-Figur durch Schießen töten (je +1 SP)
- eine Marsianer-Figur in einem Kampf töten (je +2 SP)
- Alienartefakte (+1 SP je Marker, der erste nicht mitgezählt)

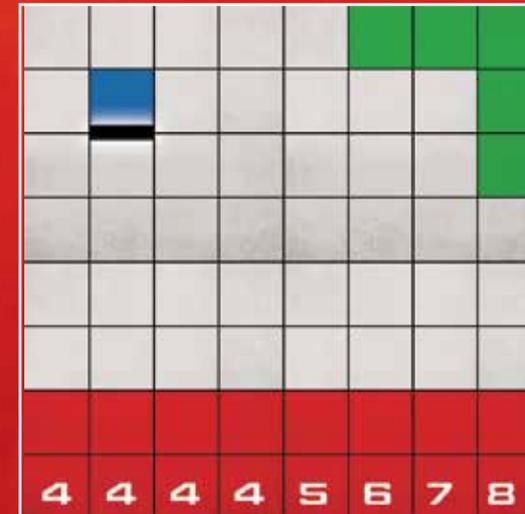
ERSTER ZUG: MENSCHEN

2. DIE FRONTLINIE

Eva rannte die Straße entlang, Troy dicht hinter ihr. Wenn sie es doch nur zur Polizeiwache schaffen würden ...

Über ihnen schimmerte etwas Türkises auf und sie fluchte leise. Sie zog den Burschen in die Deckung eines ausgebrannten Ladens, nur einen Liedschlag, bevor Schüsse die Luft erfüllten. Ging man vom Geräusch der hinter ihnen einschlagenden Kugeln aus, waren die anderen in der absoluten Überzahl. Sie waren direkt in eine marsianische Kommandoeinheit gelaufen.

„Was sollen wir nur machen?“



In diesem Szenario werden 8 Kreaturen- und Alienartefaktmarker verwendet. Siehe Seite 16.

BESONDERES GELÄNDE

Die dicke Schwarze Linie unter dem blauen Feld zeigt an, wo die am besten erhaltene Mauer aufgestellt wird.



MARSIANER-TRUPPEN

Die Marsianer werden zuerst aufgestellt.

Der Marsianer-Spieler stellt folgende Figuren auf (auf beliebigen rot markierten Aufstellungsfeldern):

- 6 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator

MARSIANER-SP

Marsianer-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- Eva oder Troy töten (je +4 SP)
- den Sergeant töten (+1 SP)
- Kreaturen (+1 SP je Marker, der erste nicht mitgezählt)

MENSCHEN-TRUPPEN

Die folgenden Menschen-Figuren werden auf dem blauen Feld aufgestellt:

- Eva
- Troy

Die folgenden Menschen-Figuren werden auf den grünen Feldern aufgestellt:

- 1 US-Sergeant
- 6 US-Soldaten mit Sturmgewehr

MENSCHEN-SP

Menschen-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- Eva oder Troy von einem nummerierten Feld aus über den Rand der Spielmatte hinwegbewegen (+SP entsprechend der Zahl auf der Karte)
- Alienartefakte (+1 SP je Marker, der erste nicht mitgezählt)

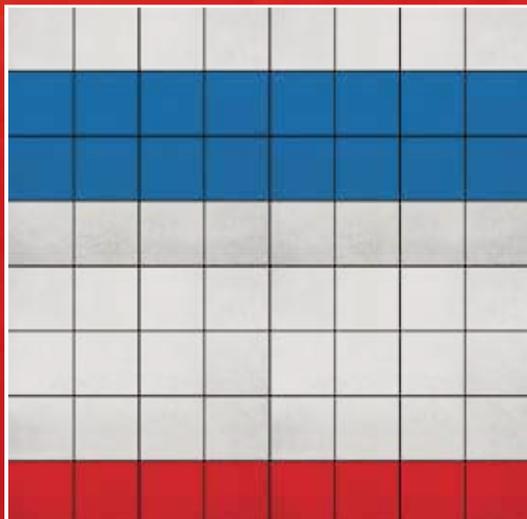
ERSTER ZUG: MARSIANER

3. ES SIND ZU VIELE!

„Sergeant, ich bitte um Erlaubnis zum Rückzug. Sie reißen uns in Stücke!“

Sergeant Black schaute den Mann finster an. „Wenn wir noch mehr an Boden verlieren, haben wir nichts mehr.“

Doch der Soldat hatte Recht. Sie waren völlig erschöpft, schleppten sich auf der Suche nach Deckung von Autowracks zu brennenden Bänken und bröckelnden Wänden. Und es kamen immer mehr Marsianer. Der neue Kerl war von irgendeiner Spezialeinheit und wusste viel über die marsianischen Truppen. Während der Rest von ihnen einen marsianischen Fußsoldaten niederstreckte, schien er drei zu töten, aber nicht einmal er konnte sie ewig aufhalten. Sie mussten sich zurückziehen. Doch vorher wollte er den Eindringlingen eine blutige Nase verpassen ...



In diesem Szenario werden 8 Kreaturen- und Alienartefaktmarker verwendet. Siehe Seite 16.

VERSTÄRKUNG

Die marsianische Verstärkung trifft im Laufe des Kampfes ein. Diese werden in der entsprechenden Runde auf eines der rot markierten Felder gesetzt.

- Runde 3: 4 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator
- Runde 4: 1 marsianischer Kommandeur und 4 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator

MARSIANER-TRUPPEN

Die Marsianer werden zuerst aufgestellt.

Der Marsianer-Spieler stellt folgende Figuren auf (auf beliebigen rot markierten Aufstellungsfeldern):

- 1 marsianischer Kommandeur
- 1 marsianischer Fußsoldat mit Gefrierstrahler
- 8 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator

MARSIANER-SP

Marsianer-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- Deke töten (+4 SP)
- Sergeant, Soldat mit Raketenwerfer oder Soldat mit sMG töten (je +1 SP)
- Kreaturen (+1 SP je Marker, der erste nicht mitgezählt)

MENSCHEN-TRUPPEN

Der Menschen-Spieler stellt folgende Figuren auf (auf beliebigen blau markierten Aufstellungsfeldern):

- Deke
- 1 US-Sergeant
- 1 US-Soldat mit Raketenwerfer
- 2 US-Soldaten mit sMG
- 6 US-Soldaten mit Sturmgewehr

MENSCHEN-SP

Menschen-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- einen marsianischen Kommandeur töten (je +2 SP)
- marsianische Fußsoldaten töten (+1 SP für je 2 getötete Soldaten)
- Alienartefakte (+1 SP je Marker, der erste nicht mitgezählt)

ERSTER ZUG: MARSIANER

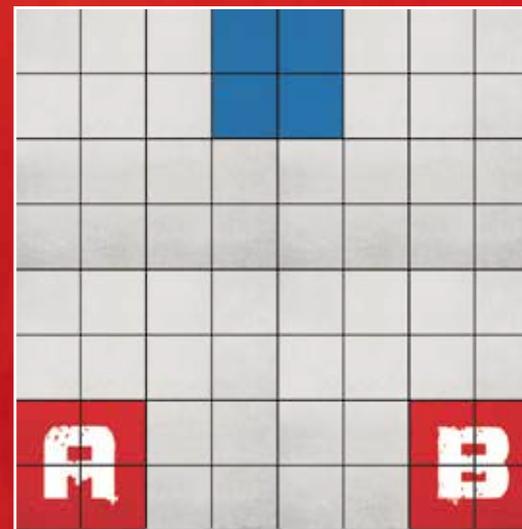
4. VORSICHTIG

„Psssst, still jetzt!“, flüsterte Ashley und legte ihre Hand auf Phils Mund. „Du verrätst uns.“

Die beiden hatten es bisher geschafft, sich einen Weg durch die Innenstadt zu suchen, ohne dabei von den marsianischen Soldaten entdeckt zu werden, welche die letzten verbliebenen Bewohner zur Strecke bringen sollten. Aber sie kamen langsam voran und die Gemüter waren erhitzt. Entgegen seiner sonstigen Nutzlosigkeit stellte sich Phil als ziemlich gut heraus, wenn es darum ging, die Patrouillengänge der Aliens zu berechnen. Ashley nutzte das zu ihrem Vorteil auf dem Weg zum Krankenhaus. Dort wären sie in Sicherheit.

Phil kreischte, als Ashley um die Ecke lugte, und schlug auf ihre Hände, als sie versuchte, ihn ruhig zu stellen. Sie drückte fester, drehte sich um und warf ihm einen Blick zu, der ihn sichtlich zusammenschrumpfen ließ.

„Schatten, u-nten in der Gasse“, stotterte er. „Und Stimmen, menschliche Stimmen!“



In diesem Szenario werden 8 Kreaturen- und Alienartefaktmarker verwendet. Siehe Seite 16.



MARSIANER-TRUPPEN

Die Marsianer werden zuerst aufgestellt.

Die Marsianer werden in 2 Gruppen aufgestellt – eine Gruppe beginnt in der Aufstellungszone A und die andere in B. JEDE Gruppe besteht aus:

- 1 marsianischer Kommandeur
- 4 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator

Danach stellt der Marsianer-Spieler noch die folgende Figur in A ODER B auf:

- 1 marsianischer Fußsoldat mit Gefrierstrahler

MARSIANER-SP

Marsianer-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- Ashley oder Phil töten (je +4 SP)
- Kreaturen (+1 SP je Marker, der erste nicht mitgezählt)

MENSCHEN-TRUPPEN

Der Menschen-Spieler stellt folgende Figuren auf (auf beliebigen blau markierten Aufstellungsfeldern):

- Ashley
- Phil
- 2 US-Soldaten mit sMG
- 6 US-Soldaten mit Sturmgewehr

MENSCHEN-SP

Menschen-Siegpunkte können erreicht werden durch:

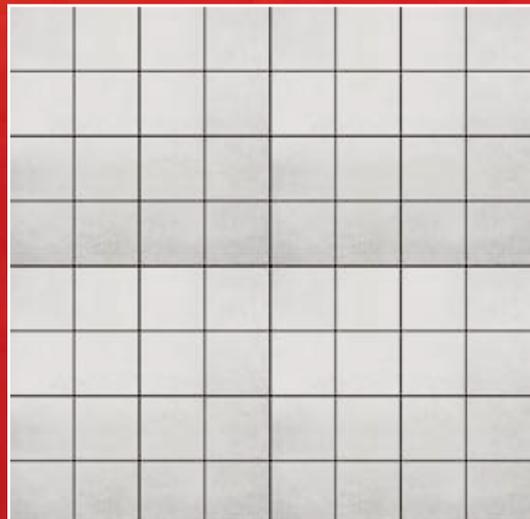
- einen beliebigen Soldaten über den unteren Spielplattenrand hinweg bewegen (je +3 SP)
- Alienartefakte (+1 SP je Marker, der erste nicht mitgezählt)

ERSTER ZUG: MENSCHEN

5. CHAOS

Es war das reinste Chaos.

Die Schüsse, sowohl von den Menschen als auch von den Aliens, hellten den Nachthimmel auf und die Schreie der Verwundeten und Sterbenden erfüllten die Nacht. Gefreiter Holland fand Schutz hinter einem Wrack und hielt mit gezücktem Gewehr Ausschau nach Anzeichen auf den Feind. Es ging alles so schnell. Ohne funktionierende Straßenbeleuchtung und ohne den Mond, der hinter schwarzen Rauchschwaden verborgen war, hatten sie sich auf das Leuchten von Feuern und Signalfackeln verlassen, um ihren Weg zu finden. Dabei hatten sie die feindliche Patrouille nicht bemerkt, bis sie schon bei ihnen war. Die halbe Einheit wurde innerhalb von Sekunden getötet, die anderen zerstreuten sich auf der Suche nach Deckung. Jetzt ist ihre letzte Chance, sich aus dem Schlamassel freizukämpfen, in den sie sich gebracht hatten ...



AUFSTELLUNG

Mit dem Menschen-Spieler beginnend, setzen beide Spieler abwechselnd ihre Figuren **ZUFÄLLIG** einzeln auf das Brett. Wird ein Feld gewürfelt, auf dem schon eine feindliche Figur steht, kann frei ausgesucht werden, wo die Figur aufgestellt wird.

MENSCHEN-TRUPPEN

Die Menschen werden zuerst aufgestellt.

Die folgenden Menschen-Figuren werden aufgestellt:

- 1 Held eigener Wahl
- 1 US-Soldat mit sMG
- 6 US-Soldaten mit Sturmgewehr

MARSIANER-TRUPPEN

Die folgenden Marsianer-Figuren werden aufgestellt:

- 2 marsianische Fußsoldaten mit Gefrierstrahler
- 8 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator

DAS SPIEL GEWINNEN

In diesem Szenario werden keine SP verteilt. Stattdessen gewinnt der Spieler, der, abgesehen von einer, alle Figuren des Gegners getötet hat. Der letzte Feind läuft davon. Bleibt jedem Spieler gleichzeitig nur noch eine Figur, endet das Spiel unentschieden.

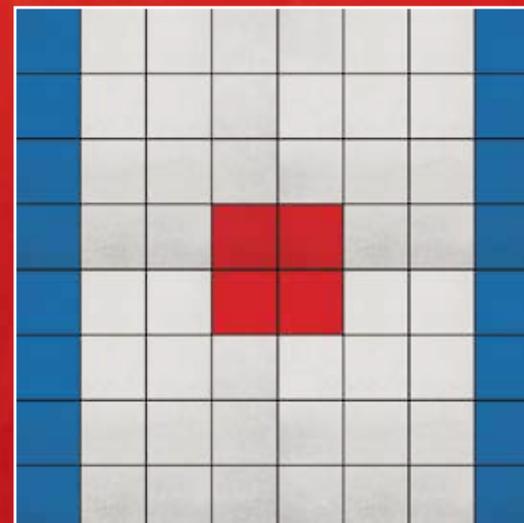
ERSTER ZUG: AUSWÜRFELN

1-4: MENSCHEN
5-8: MARSIANER

6. ÜBERFALL DER REBELLEN

General Tor blickte der marsianischen Patrouille, die sich vor ihm sammelte, finster entgegen. Sein Mantel wehte im Wind. Er sagte kein Wort. Sie standen weit unter ihm und konnten sich glücklich schätzen, sich in seinem Ruhm sonnen zu dürfen. Ihr einziger Zweck war es, für die marsianische Sache zu sterben.

Aus der Ferne, hinter einem ausgebrannten Auto versteckt, beobachtete Ashley, wie der marsianische Anführer seine Soldaten musterte. Sie musste sich zurückhalten, nicht auf ihn zu schießen. So befriedigend das auch wäre, ein Fehlschuss würde alles ruinieren. Aus dem Schatten eines ausgebrannten Gebäudes hinter den marsianischen Truppen nickte ihr Sergeant Black zu. Es war Zeit, zu handeln. Wenn sie jemals eine Chance hatten, die Invasion zu stoppen, dann jetzt.



NACHT

Die maximale Reichweite zum **SCHIESSEN** beträgt 3 Felder.

MARSIANER-TRUPPEN

Die Marsianer werden zuerst aufgestellt.

Der Marsianer-Spieler stellt folgende Figuren auf (auf beliebigen rot markierten Aufstellungsfeldern):

- General Tor
- 6 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator

MARSIANER-SP

Marsianer-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- Menschen-Held töten (+3 SP)
- einen Sergeant oder Soldaten der Menschen töten (je +1 SP)

MENSCHEN-TRUPPEN

Der Menschen-Spieler stellt folgende Figuren auf (auf beliebigen blau markierten Aufstellungsfeldern):

- 1 Held eigener Wahl
- 1 US-Sergeant
- 1 US-Soldat mit Raketenwerfer
- 2 US-Soldaten mit sMG
- 6 US-Soldaten mit Sturmgewehr

MENSCHEN-SP

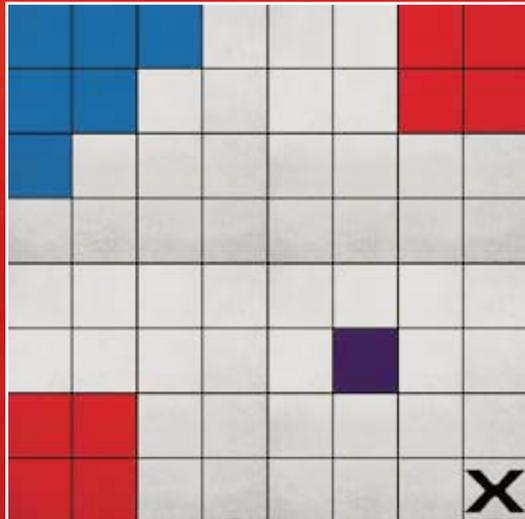
Menschen-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- General Tor töten (+8 SP)

ERSTER ZUG: MENSCHEN

7. R-GESPRÄCH

Joe hetzte über den Parkplatz. Hinter ihm explodierte ein LKW und Gewehrschüsse aus dem Versteck der Marsianer peitschten rechts und links an ihm vorbei. Die Soldaten hinter ihm antworteten mit Geschützfeuer und der Mechaniker schaffte es zur Deckung. Über sich konnte er die Uplink-Antenne sehen, ein Gerät, nicht größer als ein Schuhkarton. Antennen zeigten wie Stacheln aus der Box, von der sich ein Gewirr aus Kabeln zu einem nahen Gebäude schlängelte. Dies wurde von zwei Marsianern bewacht. Sie zielten in seine Richtung und ihm rutschte das Herz in die Hose, als er realisierte, dass sie ganz genau wussten, wo er war. Er schielte hoch zum dem Geräts, aber sein Sehvermögen war nicht mehr das, was es einmal war. Er musste dichter ran, um etwas erkennen zu können, ... viel dichter.



MARSIANISCHER UPLINK

Das X markiert die Position des marsianischen Uplinks, der durch den Zielmarker dargestellt wird.

MARSIANER-TRUPPEN

Die Marsianer werden zuerst aufgestellt.

Der Marsianer-Spieler stellt folgende Figuren auf dem violett markierten Aufstellungsfeld auf:

- 2 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator

Dann stellt der Marsianer-Spieler folgende Figuren auf (auf beliebigen rot markierten Aufstellungsfeldern):

- 1 marsianischer Kommandeur
- 1 marsianischer Fußsoldat mit Gefrierstrahler
- 10 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator

MARSIANER-SP

Marsianer-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- Joe töten (+8 SP)

MENSCHEN-TRUPPEN

Die folgenden Menschen-Figuren werden auf den blauen Feldern aufgestellt:

- Joe
- 1 US-Sergeant
- 1 US-Soldat mit Raketenwerfer
- 2 US-Soldaten mit sMG
- 6 US-Soldaten mit Sturmgewehr

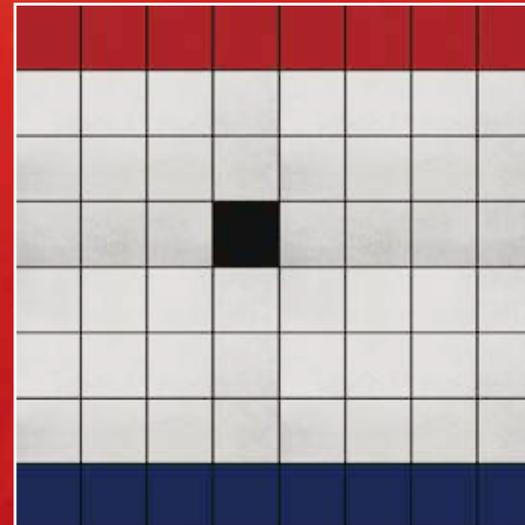
MENSCHEN-SP

Menschen-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- Joe erreicht den marsianischen Uplink und setzt einen Heldentatpunkt ein, um ihn umzuleiten, während er auf dem entsprechenden Feld steht (+8 SP). Er kann dies nicht tun, solange sich auf demselben Feld Marsianer befinden.

8. BEHALTE, WAS DU STIEHLST

Buddy ließ die schwere Einkaufstasche fallen, lehnte sich gegen einen umgekippten Tisch und wischte sich den Schweiß von der Stirn. Sie hatten das Geld. Das war der einfache Teil. Nun mussten sie nur noch aus der Stadt kommen und einen Ort finden, der weniger verrückt war. Drüben am Fenster stand Brandi und passte den richtigen Moment für ihre Flucht ab. Rings um sie herum donnerten die Schüsse, und Buddy fragte sich, ob es wirklich eine gute Idee gewesen war, das Feuergefecht als Ablenkung für den Bankraub von Greenville Savings & Loans zu nutzen. Aber hey, kein guter Plan überlebte je den ersten Schuss - oder in diesem Fall den ersten Alien-Todestrahl. Er streckte sich, zog eine Grimasse, als seine Gelenke knackten, und warf die Tasche über die Schulter. Er wollte bereit sein, wenn Brandi das Kommando zum Aufbruch gab.



BESONDERES GELÄNDE

Das schwarze Feld markiert den Banktresor. Dieses Feld soll möglichst massive Mauern haben und nur einen Ausgang in Richtung der marsianischen Aufstellungsfelder haben.



In diesem Szenario werden 8 Kreaturen- und Alienartefaktmarker verwendet. Siehe Seite 16.

MARSIANER-TRUPPEN

Die Marsianer werden zuerst aufgestellt.

Der Marsianer-Spieler stellt folgende Figuren auf (auf beliebigen rot markierten Aufstellungsfeldern):

- General Tor
- 10 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator
- 2 marsianische Fußsoldaten mit Gefrierstrahler

MARSIANER-SP

Marsianer-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- eine gegnerische Figur töten (je +1 SP)
- Kreaturen (+1 SP je Marker, der erste nicht mitgezählt)



MENSCHEN-TRUPPEN

Die folgenden Menschen-Figuren werden auf dem schwarzen Feld aufgestellt:

- Buddy
- Brandi

Buddy beginnt mit dem Zielmarker. Wird er getötet, fällt der Marker auf das Feld. Die Beute kann nur von einem Helden getragen werden. Sie wird wie jeder andere Marker aufgehoben, indem die Figur auf das Feld mit dem Marker bewegt wird.

Die folgenden Menschen-Figuren werden auf den blauen Feldern aufgestellt:

- 1 US-Sergeant
- 1 US-Soldat mit Raketenwerfer
- 2 US-Soldaten mit sMG
- 6 US-Soldaten mit Sturmgewehr

MENSCHEN-SP

Menschen-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- eine gegnerische Figur töten (je +1 SP)
- Alienartefakte (+1 SP je Marker, der erste nicht mitgezählt)
- die Beute (Zielmarker) über eines der blauen Aufstellungsfelder über den Spielmattenrand tragen (+3 SP)

ERSTER ZUG: MENSCHEN

ERSTER ZUG: MARSIANER

9. NIMM DAS!

Phil konnte kaum fassen, was das für eine Woche war. Konnte es noch besser kommen? Zuerst war da der Vorfall mit den Typen aus dem Marketing (die sich nie mehr über seine Miniaturensammlung lustig machen würden) und dann die Strahlenwaffe, die er gefunden hatte. Dann fand er diese Leute, die seine Hilfe brauchten! Und er hat ihnen geholfen. Nun gut, er hat es versucht, und ja, es lief nicht gerade großartig, aber das war ja immerhin etwas! Dann... ja, dann passierte folgendes.

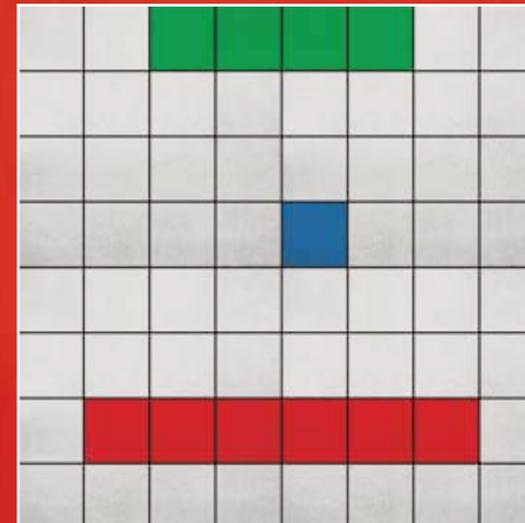
„Sagt, Philip von Greenville, ein weiteres Mal nur, da ich befürchte, dass ich Euch nicht verstand. Woher kommen diese Dämonen?“ Sir Edwin von Hoo – ein Ritter! Auch noch ein echter, Phil konnte das an der Art, wie er sprach, festmachen und an der Rüstung, die er trug. Es war keine Nachbildung, so wie er sie trug, wenn er am Wochenende mit den Königsgetreuen unterwegs war - sondern eine echte Rüstung. Er sagte sich, dass es nicht ratsam war, sich zu fragen, warum ein mittelalterlicher Krieger, mit einem marsianischen Schwert bewaffnet, durch die Straßen von Greenville streifte. Es ergab genauso viel Sinn, wie alles andere, was in letzter Zeit geschah, also warum sollte man es noch einmal versuchen? Er wollte gerade Edwyns Fragen beantworten, als der Ritter eine

behandschuhte Hand hochhielt, um Ruhe zu gebieten. Er hat etwas gehört, aber Phil wusste nicht, was ...

Plötzlich ertönte das Krachen von zerberstendem Gemäuer und das Dröhnen von Antrieben. Die Mauer auf der gegenüberliegenden Straßenseite explodierte und eine Gruppe Marsianer stürmte heraus, die Waffen im Anschlag. Phil starrte nach oben, blieb wie angewurzelt stehen. Er wollte sich bewegen, wegrennen, sich verstecken, doch die Angst hatte seine Glieder eingefroren.

Edwyns Reaktion war eine ganz andere. Anscheinend kannte er keine Furcht. Der Ritter gab seinem Begleiter einen Schubs in Richtung eines schützenden Türrahmens, zückte sein Alienschwert zum Salut und trat auf die offene Straße hinaus. Der Kommandant der Aliens betrachtete den mutigen Krieger und schien seine Waffe wiederzuerkennen. Wut glitt über sein Gesicht und er stellte sich in Kampfposition.

An der Türöffnung sitzend, konnte Phil nicht anders, als vor Begeisterung zu grinsen. Diese Woche wurde einfach immer besser ...



DER KLANG DER GEWEHRE

Wird ein marsianischer Soldat von einem menschlichen Soldaten (kein Held) getötet, wird dieser der Reserve hinzugefügt. In seinem ersten Zug jeder Spielrunde muss der Marsianer-Spieler die Figuren in seiner Reserve aktivieren und auf die Spielmatte bewegen. Befinden sich mehr als 2 Truppen in seiner Reserve muss er diese in seinen folgenden Zügen aktivieren, bis alle platziert sind. Erst danach können Figuren wieder normal aktiviert werden. Alle Figuren betreten die Spielmatte über deren unteren Rand. Sie können über dasselbe oder über unterschiedliche Felder kommen.

MARSIANER-TRUPPEN

Die Marsianer werden zuerst aufgestellt.

Der Marsianer-Spieler stellt folgende Figuren auf (auf beliebigen rot markierten Aufstellungsfeldern) - DABEI MUSS AUF JEDEM ROTEN FELD MINDESTENS EINE FIGUR STEHEN.

- General Tor
- 6 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator

MARSIANER-SP

Marsianer-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- Edwyn töten (je +4 SP)
- gegnerische Soldaten töten (je +1 SP)

MENSCHEN-TRUPPEN

Die folgende Menschen-Figur wird auf dem blauen Feld aufgestellt:

- Edwyn

Die folgenden Menschen-Figuren werden auf den grünen Feldern aufgestellt:

- 1 US-Sergeant
- 2 US-Soldaten mit sMG
- 6 US-Soldaten mit Sturmgewehr

MENSCHEN-SP

Menschen-Siegpunkte können erreicht werden durch:

- Edwyn tötet einen gegnerischen Soldaten (je +1 SP)
- General Tor töten (+3 SP)

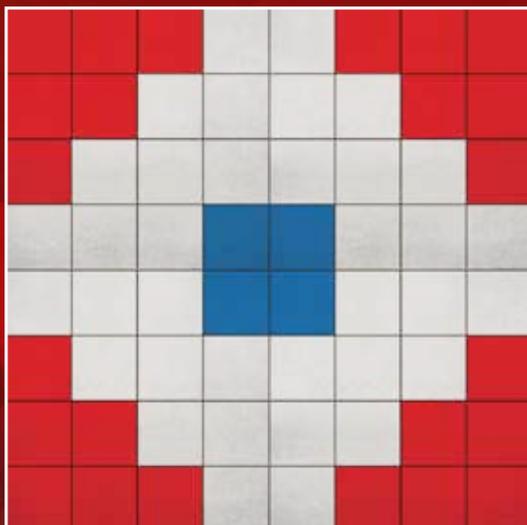


ERSTER ZUG: MENSCHEN

10. ZIVILER WIDERSTAND

„Sie kommen!“

Der Ruf des Sergeants war das Signal, auf das sie gewartet hatten, und sie eröffneten das Feuer. Sie waren hoffnungslos eingekreist. Die Marsianer kamen von allen Seiten, kesselten den zusammengewürfelten Haufen Überlebender ein. Troy hob seine Armbrust mit zitternden Händen, atmete aus, um sich zu beruhigen, und trat aus der Deckung, um einen Bolzen abzuschließen. Er erlaubte sich einen Moment des Triumphs, als der Schuss einen Marsianer niederstreckte. Zuckte dann aber zurück, als zwei Marsianer zurückschossen. Neben ihm vermischte sich das Knallen von Evas Schrotflinte mit dem Rattern der Maschinengewehre und dem rauen Brummen der Strahlenpistolen. Wenn das nicht das Ende war, wusste Troy nicht, was es war.



AUFSTELLUNGSZONEN KONTROLLIEREN

Diese Karte ist in 5 Aufstellungszonen unterteilt:

- 1 Menschen-Aufstellungszone (blaue Felder)
- 4 Marsianer-Aufstellungszonen (rote Felder)

Jede Seite hat zu Beginn des Spiels die Kontrolle über die eigene/n Aufstellungszone/n.

Eine feindliche Aufstellungszone wird kontrolliert, wenn sich am Ende des Zugs eine oder mehrere eigene Figuren dort befinden und keine gegnerische Figur mehr darin steht. Die Kontrolle einer Zone kann im Laufe des Spiels mehrmals wechseln.

MARSIANER-TRUPPEN

Die Marsianer werden zuerst aufgestellt.

Der Marsianer-Spieler stellt folgende Figuren auf (auf beliebigen rot markierten Aufstellungszonen):

- General Tor
- 2 marsianische Kommandeure
- 2 marsianische Fußsoldaten mit Gefrierstrahler
- 16 marsianische Fußsoldaten mit Desintegrator

VERSTÄRKUNG

Wo diese Marsianer herkommen, gibt es noch viel mehr. Zu Beginn jeder Runde, nimmt der Marsianer-Spieler bis zu 6 seiner bisher getöteten Figuren aus seiner Reserve. Diese können in der Runde als Verstärkungswelle auf die Spielmatte bewegt werden. Sie können die Matte nur über die Aufstellungszonen betreten, die gerade unter Kontrolle der Marsianer sind. Sie müssen nicht alle über dasselbe Feld kommen. Diese Verstärkungen sind zusätzlich zu den Figuren, die durch Verstärkung Kommt!-Karten zurückgebracht werden (diese dürfen ebenfalls nur in einer von den marsianern kontrollierten Zone platziert werden).

MENSCHEN-TRUPPEN

Der Menschen-Spieler stellt folgende Figuren auf (auf beliebigen blau markierten Aufstellungszonen):

- Buddy
- Brandi
- Joe
- Ashley
- Eva
- Troy
- Phil
- Edwyn
- Deke
- 1 US-Sergeant
- 2 US-Soldaten mit SMG
- 1 US-Soldat mit Raketenwerfer
- 6 US-Soldaten mit Sturmgewehr

SIEG

In diesem Szenario werden keine SP verteilt. Stattdessen gewinnt die Seite, die am Ende einer Runde (beginnend ab Runde 3) mindestens 4 der 5 Aufstellungszonen kontrolliert. Jede Seite hat zu Beginn des Spiels die Kontrolle über die eigenen Aufstellungszonen. Eine feindliche Aufstellungszone wird kontrolliert, wenn sich am Ende des Zugs eine oder mehrere eigene Figuren dort befinden und keine gegnerische Figur mehr darin steht. Die Kontrolle einer Zone kann im Laufe des Spiels mehrmals wechseln.

ERSTER ZUG: MENSCHEN



AKTIVIERUNGSMARKER



**VERDECKTER
ALIENARTEFAKT-/
KREATURENMARKER**



**AUFGEDECKTER
ALIENARTEFAKTMARKER**



**AUFGEDECKTER
KREATURENMARKER**



SIEGPUNKTMARKER



SIEGPUNKTMARKER



HELDENTATENMARKER



ZIELMARKER

